

TALENT SOM PROSESS

**En rapport om ikke-formelle læringsmuligheter
for ungdom ved dagens kunstmuseer**

Utarbeidet av Henie Onstad Kunstsenter
2016

Innholdsfortegnelse

Innledning	s.3
Hovedspørsmål	s.3
Generell oppbygning	s.3
I. Talent som prosess fremfor realitet	s.6
II. Museet som pedagog og formidler	s.9
Metoder	s.13
Strategier	s.14
III. Case studies	s.16
IV. Den lokale konteksten	s.38
V. Fremgangsmåter og strategier ved HOK	s.43
Konklusjon	s.49
Bibliografi	s.51

Innledning

Hovedspørsmål

Hvordan defineres talent innenfor visuell kunst, og hvordan gjenkjenner man det? Hva innebærer det å oppmuntre talent hos unge innenfor rammene av et museum, og hvilken aldersgruppe bør det fokuseres på? Hvordan kan museet bidra til å utvikle talent hos ungdom, og hvilke programmer er det som har lyktes i så henseende? Hva finnes av kursvirksomhet for unge talenter innen visuell kunst i Norge? Hva slags pedagogiske strategier og prosedyrer har HOK benyttet seg av i årenes løp, og på hvilken måte er disse relevante for et fremtidig talentutviklingsprogram for ungdom?

Generell oppbygning

Foreliggende rapport undersøker talentutviklingsprogrammer innenfor visuell kunst, utformet av museer som ikke-formelle læringsarenaer for ungdom (aldersgruppen 13–19 år), og betingelsene for at de har vært vellykkede. Første del drøfter vanskelighetene med å definere talent i visuell kunst, der originalitet i uttrykket er like viktig som andre, mer prosessbaserte ferdigheter. Det tas til orde for å betrakte den visuelle kunsten som et eget felt adskilt fra øvrige kunstarter i forhold til hvordan man skal forstå «talent», samt belyse dette i relasjon til konsekvenser og gevinster av ungdommers kulturengasjement, personlig trivsel, samfunnsdeltagelse og utvikling av sosiale evner, samt muligheter på arbeidsmarkedet.

Rapportens andre del tar for seg museumsinstitusjoner som pedagoger og på hvilken måte undervisningsavdelinger i disse historisk sett har bidratt til utvikling av skapende talent hos ungdom, til eksperimentering med uttrykksformer og til en følelse av tilhørighet. Vi foreslår her å karakterisere talentutviklingsprogrammer som ikke-formell opplæring som fremmer systematisk, organisert læring, men som ikke gir noen formell studiekompetanse. Målet om å gi ungdommer kunnskap og ferdigheter gjennom kursvirksomhet i visuell kunst har ført til at museer har opprettet egne lærings-/undervisningsavdelinger. I tillegg til å tilrettelegge innhold for et ungt publikum har pedagoger og kuratorer gått sammen om å utvikle kunnskapssentre og læringsmiljøer for å stimulere til nyorientering og kulturell og

samfunnsmessig endring. Gjennom et bredt spekter av kurs og arrangementer – deriblant omvisninger, foredrag, konserter og opptredener – og spesialtilpasset medieinnhold (video, lydguiding, apper og elektronisk og trykt læringsmateriell), i tillegg til tilbud av lengre varighet som verksteder, tradisjonelle gruppetimer og aktiviteter igangsatt av ungdommene selv, gir museet ungdommene nærmere innblikk i arbeidet som ligger bak utstillingsvirksomhet, fremstilling av kunst og prosessorientert skapervirksomhet. institusjonens behov.

I tredje del presenteres det en rekke case studies av ikke-formell opplæring ved museer i Vesten som har utarbeidet talentutviklingsprogrammer for ungdom (hovedsakelig aldersgruppen 13–19 år). På bakgrunn av en forutgående analyse av et større antall kurs og institusjoner er det valgt ut sju eksempler til belysning av fire avgrensede områder: i) programmer med høyt pedagogisk innhold, ii) programmer som gjenspeiler akademiet/undervisningsinstitusjonen iii) programmer spesielt engasjert i samfunn og nærmiljø og iv) programmer som vektlegger museets rolle som en boltreplass og arena der ungdom kan hengi seg til lek, refleksjon og kreativ utfoldelse.

Rapportens siste del er viet en norsk kontekst og strategier Henie Onstad Kunstsenter opp gjennom årene har benyttet seg av for å etablere en solid relasjon til sitt publikum, barn så vel som voksne.

Formålet med studien er

- i) å kartlegge forholdet mellom museer og ungdom, med særlig vekt på motivasjonsfaktorer og metoder som kan stimulere læring og skaperkraft hos unge
- ii) å utforske den ikke-formelle kunstoppplæringens rolle i vestlige samfunn og i Norge
- iii) å beskrive metodene og strategiene HOK har benyttet seg av i årenes løp gjennom læringsprogrammer, utstillinger og prosjekter, med henblikk på å utarbeide strategier for et fremtidig treårig talentutviklingsprogram for ungdom
- iv) å skissere spørsmål til bruk ved intern analyse, men også med tanke på fremtidige studier

av og arbeid på dette feltet.

For å understreke den ikke-formelle læringens funksjon som beskrevet i denne rapporten er det dessuten verdt å merke seg definisjonene som knytter seg til ulike former for læring:

- Livslang læring: læring som foregår gjennom hele livet
- Formell læring: læring som finner sted innenfor rammene av en formell utdannings- eller opplæringsinstitusjon, og som normalt resulterer i et vitnemål
- Ikke-formell læring: læring som er systematisert og organisert, men som ikke resulterer i vitnemål
- Uformell læring: læring som skjer gjennom familie og samfunn, og som ikke nødvendigvis er tilsiktet

I. Talent som prosess fremfor realitet

I motsetning til på feltene musikk, opera, dans og ballett, der talent i stor grad er en funksjon av iherdig øvelse og utøverens fysiske evner, har billedkunsten og det visuelle kunstfeltet vært gjenstand for store endringer i synet på hva som utgjør talent, og hvordan vi gjenkjenner og belønner det.

I et historisk perspektiv har det vært bestemte rettesnorer, som teknisk dyktighet, som har vært målet på kunstens kvalitet og kunstnerens begavelse. Enten det var tale om malerkunst, billedhuggerkunst, gravering eller tegnekunst, ble talent betraktet som kunstnerens evne, nærmest ved en nådegave, til å mestre visse teknikker. Faktisk var det fremfor alt tegnekunsten som etablerte grunnreglene for utøvelsen på disse feltene. Dersom kunstneren i én målbevisst bevegelse og et enkelt penselstrøk var i stand til å fange inn verden, var dette bevis på at vedkommende var i besittelse av ekte talent.¹

I våre dager gjelder ikke lenger denne klassiske målestokken på talent. Dette bruddet har selvfølgelig ikke skjedd over natten. Brudd med tradisjonen er derimot en iboende del av selve kunsten og kunstnerens syn på verden, og en forutsetning for at han, i kraft av sine ideer, tilbøyeligheter og ferdigheter, er i stand til å forvandle den. Kunstnere er forkjempere for forandring, og har i egenskap av dette bidratt til å omdefinere begrepet talent og spørsmålet om hva slags rolle kunstneren bør innta i samfunnet.

Populærkultur, teknologi, science fiction, feministisk teori og kjønnteori, barns rettigheter, sosiale medier og internett – dette er bare noen av en rekke sentrale fenomener som har bidratt til å skape en ny type kunstner av i dag, en som i like stor grad som han vender blikket innover, inngår i en dyptpløyende dialog med verden utenfor. Dagens kunstner trekkes naturlig mot åpenhet og diskursivitet, og på bakgrunn av dette vil HOK foreslå en vid

1 Ordet stammer fra det greske *tálanum*, via latinsk *talentum*, som betyr *tyngde* eller *vekt*. Den indoeuropeiske roten *tal* betyr *å bære, støtte opp, belaste*. Fra denne opprinnelige betydningen har betegnelsen utviklet seg til å omfatte gjenstanden som hadde denne egenskapen, nærmere bestemt en mynt, en verdienhet. Når denne bestemte enheten etter hvert forsvant, fikk ordet status som en metafor som tjente til å måle intellektuell kvalitet, og i forlengelsen av dette også kvaliteten på det som angikk tenkning, vilje, ønsker, tilbøyeligheter, ferdigheter, begavelse og iboende dyder. Denne oversikten over ordets opprinnelse har vi hentet fra etymologisk ordbok på internett: <http://www.etimo.it/?term=talento&find=Cerca> (sist besøkt 12. juli 2016).

definisjon av talent, hvor det settes i sammenheng med evnen til å frembringe verktøy for å lodde verden og skape endring. Bruddet er da knyttet til kvaliteten på verktøyene kunstneren er opphav til. Kvaliteten er i sin tur knyttet til det nye og overraskende ved verktøyene, språket de skaper, metodene de angir, og mediene de avføder, der verden underlegges nye synsmåter, alternative virkelighetsforståelser og forsøksvise fortellinger. Vi vil kort sagt hevde at kunstnerisk talent best kan betegnes som en presis og intens bevegelse mellom kunnskapsområder, mellom sanseapparat og forståelse.

Kunstnere er foregangsmennesker, som skaper nye forbindelser mellom verdener tilsynelatende uten fellestrekk. Kunstnere gir seg i kast med å skissere verdener og finne opp nye landskap, tenke ut romaner, legge ut på oppdagelsesferder, koreograferer strid, utmeisle nye fortellinger – hengir seg med andre ord til den evige utforskningen av alt som er med på å sirkle inn dette vi kaller virkeligheten. Mye samtidskunst er forsøk på å utvikle arbeider og situasjoner som setter oss i stand til fritt å tolke fortiden og til å ta sats og nærme oss det ukjente – fremtiden.

Kunstheltet består av et intrikat nettverk av aktører (så som kunstnere, kuratorer, historikere, kunstforhandlere, kunstsamlere, pedagoger, kritikere, mediefolk, markedsførere og publikum) og institusjoner (som museer, universiteter, gallerier, auksjonshus, media, myndigheter, biennaler, ikke-statlige organisasjoner, kommersielle selskaper og fond). Dette innebærer at kunstneren står overfor oppgaven med å navigere mellom disse ulike nivåene og forbindelsene uten å gå på akkord med kunsten og sin egen integritet. Kunstneren må følgelig ha evnen til å nå frem til et sammensatt publikum, deriblant nye generasjoner. Som den amerikanske sangeren, poeten og fotografen Patti Smith uttaler til Louisiana Channel i sitt råd til de unge: «Den nye generasjonen er pionerer i en ny tid.»² Det er et velkjent faktum at unge menneskers tilgang på og deltagelse i kultur fremmer identitetsfølelse og tilhørighet og bidrar til sosial inkludering, utvikling på flere nivåer – individuelt så vel som kollektivt – og

2 Patti Smith i intervju med Christian Lund ved Louisiana litteraturfestival ved Louisiana kunstmuseum 24. august 2012, se tidspunktet 6.03 på opptaket: <http://channel.louisiana.dk/video/patti-smith-advice-young> (sist besøkt 15. august 2016).

livslang læring.³ Det overgripende perspektivet er at jo mer unge mennesker engasjerer seg i kultur- og kunstopplæring i ikke-formelle sammenhenger, desto mer føler de seg delaktige i et fellesskap. På denne måten utvikler de en plenumsfortrolighet med ulike kunnskaps- og uttrykksformer som de vil ta med seg videre inn i voksenlivet.

3 For en inngående analyse av disse temaene, se K. Gibbs, M. Sani, J. Thompson, *Lifelong Learning in Museums. A European Handbook*, 2007, tilgjengelig på <http://online.ibr.regione.emilia-romagna.it/1/libri/pdf/LifelongLearninginMuseums.pdf> (sist besøkt 12. juli 2016).

II. Museet som pedagog og formidler

I norsk sammenheng begynner ungdommer å utforske sine kreative interesser ved å søke seg til videregående skoler, både offentlige og private, som tilbyr undervisning i kunst, design og arkitektur. Tenåringene betraktes gjerne som den nye generasjonen pionerer, og man søker derfor å dyrke frem talent innenfor de visuelle kunstfagene allerede i videregående skole. Det er imidlertid mye uutnyttet potensial i norske museumsinstitusjoner, som kan fremme andre og ikke-formelle former for kreativ læring som er mindre knyttet opp mot teknikk og media, men desto mer til utviklingen av skapende talent som en metode for å gripe verden og oppnå innsikt.⁴ Dette kan være et alternativ og et tillegg til de formelle læringsinstitusjonene.

Dersom kunstnerisk talent er evnen til å gripe virkeligheten, hvordan kan denne ferdigheten formidles til nye generasjoner, og hvordan legger man til rette for å gi unge en slik opplæring? Og videre: Hvilket ansvar har museet som formidler mellom den etablerte kunstneren og nye generasjoner?

I sitt essay *Not for Profit: Why Democracy Needs the Humanities* (2010) setter filosofen Martha C. Nussbaum søkelys på hvor avgjørende kultur og utdanning er for å skape opplyste og demokratiske samfunnsborgere.⁵ I sin analyse påpeker Nussbaum at vektleggingen av nasjonal økonomisk vekst fører til at utdanning hovedsakelig blir oppfattet som et middel til å utstyre studenter med kunnskaper som gjør at de kan bli økonomisk produktive, fremfor at empati og kritisk tenkning betones. Dette gjør at de unge kan få dårligere verktøy for å kunne kritisere autoriteter og myndigheter, føle sympati med marginaliserte grupper og de som er annerledes, og hanskes med kompliserte globale problemer. Svekkelsen av disse helt sentrale egenskapene er skadelig for demokratiet og rokker ved håpet om en bedre fremtid. Det er helt vesentlig at utdanningsapparatet gjenvinner sin rolle som en formidler av kunnskap, holdninger og ferdigheter som skaper ansvarlige og kompetente

4 Se kapittel IV. Den lokale konteksten.

5 M.C. Nussbaum, *Not for Profit: Why Democracy needs the Humanities*, Princeton University Press 2010.

samfunnsborgere. I møte med ansatte i utdanningssektoren uttaler Nussbaum at det er avgjørende å fjerne seg fra tanken om «utdanning som et redskap for bruttonasjonalproduktet». Utdanning og studier må derimot på nytt knyttes til humaniora og betraktes som et redskap for å gi elever og studenter de nødvendige kunnskapene og ferdighetene for å kunne bli ekte demokratiske samfunnsborgere, både i nasjonal og global sammenheng. Nussbaums diagnose av utdanningssystemet tar for seg situasjonen i USA, men også europeiske land viser lignende tegn, særlig i kjølvannet av finanskrisen i 2008.⁶ Mot denne bakgrunnen har museene, som demokratiske og pedagogiske institusjoner, en gyllen mulighet til å hevde seg som en aktiv samfunnsressurs og skape konstruktive strategier for å støtte opp under endring av kultur og samfunn.

Uløselig knyttet til selve museumsideen er tanken om kunnskapsformidling til et publikum. Når det åpnes en utstilling med et kulturelt innhold som henvender seg til et allment publikum, opprettes det samtidig et rom for fortellinger med en historisk og estetisk kraft som står til rådighet overfor et publikum, som ofte ikke selv har de nødvendige forutsetningene for forståelse.⁷ Ansvar for kulturinstitusjoner har for å tilrettelegge for meningsskaping, har nedfelt seg i pedagogiske metoder og strategier av uvurderlig betydning, som bidrar til vekst og innsikt hos barn og unge. Museer jobber kontinuerlig med spørsmål om hvordan man best kan nå nye publikumsgrupper og integrere ny teknologi, nye plattformer og nye verktøy for å skape en større bevissthet og refleksjon rundt kunst. I denne sammenhengen bør museet betrakte publikum ikke som passive konsumenter, men som aktivt involverte deltagere i museumsopplevelsen.⁸

Dagens museum har potensial til å utgjøre en ny arena for utforskning av visuelle kunstuttrykk, en arena adskilt fra formelle utdanningsinstitusjoner på den ene siden og

6 Ibid.

7 I museologien omtales denne typen publikum som et allment publikum, som oppsøker museet uten noen forutgående spesialkunnskaper om, skoloring i eller formell kompetanse innen kunst. Dette allmenne publikummet er fascinert av museumsopplevelsen, til tross for at det ikke har forutsetninger for fullt ut å forstå det det står overfor. Det påhviler derfor de ansatte ved institusjonen å legge til rette for formidling av historisk og estetisk mening.

8 Nina Simon, *The Participatory Museum*, Santa Cruz, California: Museum 2.0 2010.

massekultur på den andre. Museet har mulighet til å tilby intellektuelt stimulerende arrangementer, forskningspresentasjoner, verksteder og gruppeundervisning som knytter direkte an til samlingene og hovedutstillingene. I tillegg kan museet fremstille innhold tilpasset ulike målgrupper, for eksempel pedagogiske hjelpemidler til bruk i en undervisningssammenheng. I denne forstand kan museet betraktes som en produksjonsarena der fremtidens kunstnere og fagmennesker, får mulighet til å studere gjenstander og omsette den tilegnede forståelsen i et mangfold av uttrykk og kommunikasjonsformer. Museet er en arena som gir en umiddelbar tilgang til kunsten, og som derved skaper en relevant forbindelse mellom menneske og kunstverk.

Siden 1990-tallet⁹ har museer i hele den vestlige verden begynt å tilby intensivkurs tilpasset et ungt publikum, som inviterer ungdommene inn i institusjonen og setter dem i stand til å utforske mulighetene som ligger i samarbeid og fellesskap med jevnaldrende, kunstopplevelser og samspill med kunstnere. Enhver som har jobbet med ungdommer i en slik sammenheng, kan bevitne de umiddelbare gevinstene. Tenåringer som kanskje aldri ellers ville ha møttes, kan lære seg verdien av forskjellighet. De kan oppleve å bli inspirert og utfordret av samtidskunst og kunstnere, som de ofte erfarer for første gang. De får en sjanse til å prøve ut det ansvarlige voksenlivet, vurdere karrierevei og konsentrere seg om det viktige arbeidet med å forme sin egen identitet. De viktigste beveggrunnene for å arrangere kursvirksomhet for ungdom i museer er¹⁰

- å nå et mangfoldig publikum, for å fremme samtidskunstkompetanse
- ungdommers rett til å kjenne sin kulturelle arv og historie, hvor museet fungerer som en ressurs for læring ved å avsløre fordommer og inspirere til nytenkning
- å dyrke aktiviteter i urbane miljøer utenfor skolesammenheng
- gjennom dialog, åpenhet og kritisk granskning å bidra til fremtidens kunst, samfunn

9 I artikkelen «Youth Empowerment and Contemporary Art: Where Are We Now?» tar Danielle Linzer for seg det viktige øyeblikket i nyere museumshistorie, 1990-tallet, da en håndfull museer for samtidskunst tok det dristige spranget inn i æraen med ettermiddagstilbud for ungdom ved å arrangere et vell av aktiviteter og arrangementer med det formål å styrke ungdommers kunstkompetanse. Se *Journal of Museum Education*, 39. årgang, nr. 3, oktober 2014.

10 For videre lesning, se <https://www.gov.uk/government/publications/motivation-and-barriers-to-learning-for-young-people-not-in-education-employment-or-training> (sist besøkt 12. juli 2016).

og demokrati

- å oppøve kritisk tenkning og en kritisk pedagogikk
- å fremme både individuell kompetanse og evnen til å arbeide og reflektere innenfor et fellesskap
- å inspirere til fremtidige karrieremål
- å ruste ungdommer til arbeidslivet
- gjennom profesjonell støtte og undervisning å gi unge muligheter til selvutvikling

Museene har, gjennom kursvirksomhet, egne undervisningsavdelinger og kontinuerlig publikumsarbeid, opparbeidet seg et stort ansvar overfor sitt tenåringspublikum. Samtidig har dette publikummet i og med ny teknologi tilegnet seg nye måter å kommunisere på. Dersom mindre museer og kunstinstusjoner skal kunne forbli relevante midtpunkter for fellesskap og kulturell utveksling i det tjuetførste århundret, er det viktig å ta hensyn til hvordan de unge tilegner seg kunnskap, og hvordan denne kunnskapstilegnelsen inngår som en naturlig del av hverdagen. Dette innebærer å utforske, utvikle og iverksette rammer der ungdommer får mulighet til aktivt å bidra til og ta del i museumsinstusjonen, hvor de inngår i en horisontal modell der de blir hørt på lik linje med andre stemmer, i motsetning til tidligere vertikale modeller, hvor informasjonen videregives «ovenfra og ned», fra «ekspert» til «nybegynner».¹¹ Ved å ta utgangspunkt i ungdommenes interesser, forkunnskap og bakgrunn – i tillegg til kunstens utallige emner og uttrykksformer – er mulighetene mange når det gjelder å utforme et talentopplegg. Med museet som et læringscenter som tilbyr diskursive, dialogbaserte undervisningsmetoder fundert på møtet mellom ungdom og kunst,¹² gis det unike muligheter til å tilrettelegge for møter på både et praktisk og et estetisk nivå. Slike møter må ikke desto mindre tilpasses museets rammer og de ulike budskapene representert i kunsten. En overordnet oppgave vil, ved hjelp av sentrale prinsipper innenfor kuratering, kunstpedagogikk og kommunikasjon, være å bygge på erfaringen de museumsansatte allerede besitter, for slik å danne plattformer for dialog,

11 Gabrielle Wyrick, «All Together Now: Teens and Museums» i *Journal of Museum Education*, 39. årgang, nr. 3, oktober 2014, s. 231–235.

12 Olga Dysthe, Nana Bernhardt, Lina Esbjørn, *Dialogbasert undervisning – kunstmuseet som læringsrom*, Bergen, Fagbokforlaget 2012.

eksempelvis ved å gripe fatt i ungdommenes digitale ferdigheter, eller ved å kartlegge hvordan de stiller seg til bestemte gjenstander i utstillingene.¹³

Metoder

De viktigste «ungdomsvennlige» metodene, miljøene og prosjektene som tilrettelegger for ungdommers aktive deltagelse i kursvirksomhet i museumsregi, er

- dialogbaserte metoder som er innrettet mot å stille åpne, filosofiske spørsmål og vektlegge besøkendes egne synspunkter, enten det gjelder en kunstner, et kunstverk, et bestemt tema eller kunsten i alminnelighet. Dette kan omtales som en overgang fra det monologiske til det dialogbaserte, demokratiske og prosessorienterte.
- prosessbasert læring, der hovedsaken er selve prosessen, og ikke et på forhånd oppstilt mål;
- god kommunikasjon: det «ungdomsvennlige» museet versus tanken om museet som et sted som ikke er «for meg»;¹⁴
- i tråd med unges behov for identifikasjon å skape forbindelser for å overvinne distansen mellom betrakteren og det utstilte;
- ikke-formell læring som tillater en mer personlig tilnærming til kunnskap og innsikt, i motsetning til en læringsform hvor man kun er opptatt av kvantifiserbar kunnskap og målbare resultater;
- relasjoner og gruppefelleskap som ivaretar ungdommers tilknytningsbehov, og omgivelser og aktiviteter som fremmer samhandling, fellesskap, diskusjoner og debatter, som i sin tur hjelper ungdommene til å bli klare over og danne seg sin egen mening;
- en hensiktsmessig blanding av struktur og frihet, der struktur er avgjørende for å kunne etablere individuelle og kollektive mål, mens frihet er en uomgjengelig

13 Gunhild Varvin, «The Journey as Concept for Digital Museum Design» i *Digital Creativity*, 25. årgang, nr. 3, Routledge 2014.

14 Det finnes flere artikler som tar for seg ungdommers skuffelse over museumskurs, se for eksempel Mike Murawski, *Why Museums Don't Suck*, <https://artmuseumteaching.com/2012/10/28/why-museums-dont-suck/> (sist besøkt 15. august 2016) eller Mar Dixon, *Why Have Museums Forgotten the Teens?*, <https://www.theguardian.com/culture-professionals-network/culture-professionals-blog/2011/dec/19/museums-teenagers-engagement> (sist besøkt 15. august 2016).

- forutsetning for å kunne ta ansvar for egen læring;
- over tid erfaring med ulike muligheter for deltagelse, i den hensikt å inngi en følelse av eierskap til prosjektet;
 - en deltagelse der de unge gis en adekvat rolle i den betydningssskapende prosessen. For eksempel kan det å innlemme dem i tiltak som utforming av mindre utstillinger eller planlegging av aktiviteter for jevnaldrende være med på å utvikle økt ansvarsfølelse og personlige evner;
 - fremme relasjoner mellom ungdom og museets fagmiljø ved å gi de unge anledning til å omgås og samhandle med aktører som kuratorer, etablerte kunstnere og pedagoger, men også et allment publikum. Relasjoner bidrar til økt selvfølelse.

Strategier

Hvilke strategier og tiltak som tas i bruk, vil variere ut fra den gitte sammenhengen. Det er likevel mulig å identifisere noen fellespunkter, som

- å opprette egne lærings- og undervisningsavdelinger innenfor museumsorganisasjonen med en stab av pedagoger og kunstkuratorer
- å forene læring og kommunikasjon ved å opprette en egen nettside og virtuelle nettverk.¹⁵ Det finnes også eksempler på at museer lager gjestenettsider innenfor institusjonens egen hovednettside, der ungdomsfora iverksetter egne initiativer¹⁶
- tilstedeværelse på sosiale nettverk
- digitalisering av kulturarv og samlinger
- utforming av mer interaktive utstillinger
- å ta i bruk den nyeste forskningen på publikumsutvikling (innenfor undervisning,

15 Et sentralt vitnesbyrd om behovet for å utforske og videreutvikle forholdet mellom museer og digitale medier er Tate Moderns (Storbritannia) rapport *Digital Strategy 2013–15: Digital as a Dimension of Everything*, der formålet er å ta i bruk digitale medier for å øke og utbre forståelsen av moderne kunst og kultur. Denne generelle målsettingen søkes nådd gjennom en lang rekke tiltak, deriblant bruken av digitale plattformer og nettsider, digitalisering av samlingene og dannelse av digitale fellesskap. Se <https://circuit.tate.org.uk/> (sist besøkt 15. august 2016).

16 Slik det skjedde i september 2014, da Palazzo Grassi (Venezia), for å gjøre ungdomsskapt innhold lettere tilgjengelig, bestemte seg for å lage en nettside viet Pinault-samlingen. Resultatet var at ti grupper på til sammen 220 ungdommer i forbindelse med den midlertidige utstillingen «The Illusion of Light» og ved hjelp av nye medier bidro til å lage det som nå er et slags bibliotek over Pinault-samlingen. Se www.teens.palazzograssi.it (sist besøkt 16. august 2016).

markedsføring/kommunikasjon og sosialt ansvar)¹⁷

- å opprette talentutviklingskurs, ungdomsfora og ungdomsråd¹⁸
- å opprette et nettverk av ungdomsfora på tvers av museumsinstitusjoner¹⁹
- å opprette et nettverk mellom ungdomsfora og etablerte kunstnere

17 <http://norskpublikumsutvikling.no/articles/hva-er-publikumsutvikling>

18 En undersøkelse fra 2014 av 220 museer i USA foretatt av The Association of Art Museum Directors avdekket at én av tre hadde kurs for ungdommer eller ungdomsråd. Se R. Pogrebin, «Museums Seek to Lure, Then Lock In, Teenage Connoisseurs» i The New York Times 19. mars 2015.

19 Gabrielle Wyrick, administrerende direktør for utdanning ved ICA Boston, har skapt det som mest sannsynlig er den viktigste ungdomsavdelingen ved en museumsinstitusjon. En gang i året arrangerer ICA Boston Teen Convening, der ungdomsfora fra hele landet deltar i aktiviteter og utveksler erfaringer. For en full oversikt over arrangementene deres, se <http://www.icateens.org/teen-convening/reports> (sist besøkt 16. august 2016).

III. Case studies

I kapittel I hevder vi at talent innenfor visuell kunst ikke ganske enkelt er et gitt faktum løsrevet fra miljø og historisk kontekst, men derimot en prosess som krever at talentet oppmuntres, utvikles og ivaretas. For å kunne frembringe og dyrke nye uttrykksformer bør kunstneren eksperimentere med å bevege seg mellom ulike kunnskapsfelter og sanseerfaringer. I kapittel II analyserte vi museets rolle som formidler av ikke-formell kunnskap i et historisk perspektiv, og metodene og strategiene bak tiltak rettet inn mot å etablere et langvarig og gjensidig forpliktende forhold mellom museumsinstitusjonen og et ungt publikum, for å støtte opp under talent forstått som en temporal prosess. Talent kan dyrkes frem gjennom ikke-formelle langtidsprogrammer der ungdommene oppmuntres til både å eksperimentere og å opptre som ansvarlige aktører i møte med omgivelsene.

I dette kapittelet presenterer vi case studies av ikke-formelle undervisningsopplegg i vestlige museumsinstitusjoner, som HOK anser som inspirasjonskilder. Disse undervisningsprogrammene:

- er banebrytende i og med balansen mellom formidling og læring
- er eksperimentelle, samtidig som de også har evnet å vokse i både størrelse og kvalitet
- utgjør kompetente enheter som ikke er ute etter å konkurrere med formelle undervisningsopplegg, men som har tillit til sine egne unike kvaliteter
- skaper forbindelser mellom ungdom og etablerte kunstnere og fagmennesker
- fremmer psykososiale så vel som karriererelaterte ferdigheter
- er forbilder i måten de har etablert et langvarig forhold til unge publikumsgrupper på
- er inspirasjonskilder for samfunnsmessig og kulturell endring

Disse utvalgte ikke-formelle undervisningsoppleggene er alle knyttet til sine respektive samfunn og historiske og kulturelle kontekster, og naturligvis til institusjonenes egne forutsetninger og ressurser. I sitt mangfold bidrar disse studiene til innsikt i de mange mulighetene og perspektivene som ligger i talentutviklingsprogrammer for ungdom innenfor rammene av institusjoner for visuell kunst. Utvalget skiller mellom følgende fire hovedområder: i) formidlingsprogrammer med høyt pedagogisk innhold, ii) akademi-

erfaringen, iii) fellesskapsbasert ikke-formell opplæring og iv) museet som boltreplass og arena for alternativ læring.

i) Formidlingsprogrammer med høyt pedagogisk innhold

Case study nr. 1

Institusjon: Louisiana Museum of Modern Art (LMMA), Humlebæk, Danmark

Programmets navn: Advice to Young Artists

Plattform: Louisiana Channel

Målgruppe: Ungdom fra 16 år og oppover

Sammendrag

Advice to Young Artists er ikke et faktisk, fysisk kurs i museets lokaler, men fungerer som et genuint eksempel på et formidlingsinitiativ gjennom nye medier med høyt pedagogisk innhold og siktemål. *Advice to Young Artists* består av at etablerte profesjonelle kunstnere henvender seg til unge om sitt virke og sine erfaringer fra kunstinstitusjoner rundt om i verden. Initiativet vektlegger kunstinstitusjonens viktige rolle som formidler mellom etablerte og aspirerende kunstnere ved å tilrettelegge for kommunikasjon og fremme former for historiefortelling som ellers ikke så lett vinner gehør.

Generell bakgrunn

Som en av Skandinavias viktigste museumsinstitusjoner har LMMA opprettet nonprofitnettsiden Louisiana Channel for å nå ut til et bredere publikum, og da særlig til nye generasjoner. Gjennom denne internettkanalen tilbyr museet kulturelt innhold som strekker seg ut over museets egne arrangementer. Museumsteamet produserer kontinuerlig videoer om kunst og kultur, som legges ut en gang i uken. Louisiana Channel bidrar til museets stadige utvikling som kulturell plattform og ønsker å øke bevisstheten om betydningen av kunst og kultur. LMMA betrakter Louisiana Channel som en naturlig del av et museum i takt med tiden, som dessuten har evnen til å fenge interessen til en ny generasjon kulturforvaltere. Louisiana Channel foretar videointervjuer av alle kunstnere, musikere og forfattere som inviteres til museet, som så legges ut under fanen *Advice to the Young*.

Beskrivelse av prosjektet

I 2014 laget kuratoren Christian Lund en video for Louisiana kunstmuseum der åtte fremtredende kunstnere som var invitert til forskjellige arrangementer i regi av museet, blir bedt om å definere hva de legger i begrepet «kunstner», og gi råd til unge med tanke på en fremtidig kunstnerkarriere. I den ferdigredigerte videoserien *Advice to Young Artists* kan vi se den serbiske performancekunstneren Marina Abramović formidle at det er viktig å tåle å mislykkes. Den sørafrikanske kunstneren William Kentridge mener at gode råd ikke minst har å gjøre med samspillet mellom giver og mottager. Musiker og kunstner Patti Smith deler et råd hun en gang fikk av forfatteren William S. Burroughs, nemlig å fremme og ivareta sitt eget ry ved å produsere kvalitet, slik at ens navn etter hvert antar verdi i kraft av seg selv. Den amerikanske sangeren David Byrne fremhever at det er viktig ikke å undervurdere tilfredshet med egen kunst. Den tyske filmregissøren Wim Wenders understreker at man må gjøre det som ingen andre kan gjøre en etter. Den dansk-islandske kunstneren Olafur Eliasson anbefaler å være mottagelig for sine omgivelser og sin egen tids realiteter, mens den britiske kunstnerduoen Jake og Dinos Chapman mellom linjene formidler at de forsøker å være tro mot sine egne verdier.

Resultater og utfordringer

- Dette initiativet vektlegger museets rolle i en digital tidsalder, og tar på alvor både mulighetene og utfordringene den nye teknologien byr på.
- Det uttrykker et uttalt ønske om å formidle etablerte kunstners erfaringer med egne læringsprosesser til et ungt publikum.
- Det kan i denne sammenhengen være nyttig å vise til danske museers positive erfaringer med initiativer spesielt rettet mot unge. I hovedkonklusjonen i rapporten *Museums - Knowledge, democracy and transformation* (der over to hundre museer og kulturinstitusjoner deltok) vises det til at antallet unge besøkende har økt med 33 prosent siden 2009. Å tilrettelegge museer for et ungt publikum er nå blitt helt selvfølgelig i hele sektoren. «Den markante fremgang i andelen av unge brukere skyldes en strategisk satsning på inndragelse av unge på museene, hvor Kulturstyrelsens formidlingspuljer har prioritert støtte til prosjekter på museene, som

har unge som målgruppe. Formidlingsplanens undervisningspuljer har prioritert prosjekter, som bygger på lærende partnerskap mellom ungdomsutdannelser og museer samt museer og lærerutdannelser.»²⁰ Til tross for disse svært gode resultatene er andelen ungdommer som besøker museer, fortsatt lav i forhold til den danske befolkningen som helhet (24 prosent i 2013).

- Utelukkende å basere seg på ny teknologi kan imidlertid underminere ideen om talent forstått som prosess, ved at ungdommene ikke får muligheten til å stille spørsmålene selv, eller å gi genuint uttrykk for sine bekymringer, frustrasjoner og meninger.
- Digital teknologi knytter oss sammen, men kan også skape en barriere, der publikum ikke forholder seg direkte til innholdet.
- Talent er ikke noe som oppstår gjennom ren formidling; det må derimot tilegnes i en prosess basert på erfaring og engasjement over tid.

Nettkilder

<http://channel.louisiana.dk/>

<http://channel.louisiana.dk/search/content/advice%20to%20the%20young>

20 J. T. Jensen, "Museum as mediators of cultural democracies," i I. Braendholt og J.T. Jensen, *Museums - Knowledge, democracy and transformation*, Danish Agency for Culture, 2014 p. 30.

Case study nr. 2

Institusjon: Stedelijk Museum, Amsterdam, Nederland

Initiativ: Blikopeners

Plattform: Undervisningsavdeling

Målgruppe: Aldersgruppen 15–19 år

Sammendrag

Blikopeners er et formidlingsinitiativ for ungdom som siden lanseringen i 2008 har tjent som inspirasjon for lignende initiativer verden over. *Blikopeners* sørger for å innlemme ungdommer i den generelle museumsinstitusjonen og dens oppgaver og ansvar. Hovedmålet er at de skal lære om utstillingene og bli gode formidlere, men de har også frihet til å igangsette egne aktiviteter for å styrke sine kreative ferdigheter.

Generell bakgrunn

Stedelijk Museum på Museumplein i Amsterdam åpnet i 1895 og er Nederlands største museum for samtidskunst og -design. Museets samling omfatter betydningsfulle verk av verdensberømte kunstnere, deriblant et stort antall verk av nittenhundretallets største nederlandske kunstnere. Dette nyskapende museet har etablert et solid undervisnings- og formidlingsprogram for ungdom, som har fått navnet *Blikopeners*. *Blikopeners* har vært en del av museet siden 2008.

Beskrivelse av prosjektet

Blikopeners består av ungdom i alderen 15–19 år som fungerer som alternative kunstformidlere som henvender seg til sine jevnaldrende med et ungt og friskt perspektiv på kunsten. De representerer et bredt spekter av bakgrunner og kunnskapsnivåer og kommer fra hele Amsterdam og omegn. *Blikopeners* arrangerer museumsomvisninger og bidrar til å innvie andre i kunstens verden. De engasjerer ungdommer i dialoger om kunst og museumsvirksomhet og gir dem selvtillit til å forsøke seg på tolkninger av verk og til å danne seg sine egne meninger om kunsten. Hvert år tar en ny gruppe over for den forrige. Gruppen fungerer som en rådgiver for museet, bidrar med kritiske innspill og organiserer aktiviteter

for jevnaldrende. I tillegg arbeider den altså med opplæring av andre ungdommer og holder kurs om videokunstsamlingen. *Blikopeners* arrangerer dessuten verksteder og arrangementer utenfor selve museet i samarbeid med mange ulike instanser.

Under veiledning av Avro (nederlandske kringkastingsselskap) lager *Blikopeners* sin egen TV-serie, *What the Art?!*, hvor de selv står for regi, redigering og presentasjon, og hvor de med iver og overskudd setter søkelyset på samtidskunsten. I hvert program besøker de en kjent kunstner eller designer hjemme i vedkommendes atelier, og dette suppleres med egnet spesiallaget læringsmateriell, der utvalgte kunstnere gir elevene en oppgave. *What the Art?!* og det tilhørende læringsmaterialet er tilgjengelig på internett.

Resultater og utfordringer

- I egenskap av museumsformidlere gis ungdommene tilgang til alle avdelinger av museet. De ansatte ved museet deler av sine erfaringer og daglige virksomhet med ungdommene og er åpne for deres innspill. De unges stemme blir hørt, noe som gjør at de føler seg som en del av museumsinstitusjonen.
- Fremfor å ta utgangspunkt i én bestemt utstilling avgjør ungdommene selv hva de ønsker å formidle. I samarbeid med en koordinator utformer de så en programoversikt.
- Ungdommene bidrar med innspill til institusjonens sosiale medier og har sin egen SoMe-strategi for å kunne kommunisere direkte med venner og jevnaldrende. Ved på denne måten å bidra med sitt perspektiv på hvordan man kan nå et ungt publikum, gir de verdifulle bidrag til museets markedsføringsavdeling.
- Arbeid med unge fordrer profesjonalitet, forberedelse og effektiv arbeidsdelegering.
- Ungdommene engasjeres for kun ett år, noe som av og til kan innebære at de mister kontaktene de har opparbeidet seg, når engasjementet opphører.

Nettkilder

<http://www.stedelijk.nl/en/education/youth/archive>

<http://www.stedelijk.nl/en/education/youth/blikopener-spot>

ii) Akademi-erfaringen

Case study nr. 3

Institusjon: The Barbican Centre for the Arts, London, Storbritannia

Initiativer: Young Visual Arts Group innenfor senterets ungdomsprogrammer og Barbican Box innenfor kreativ læring

Plattform: Kursavdeling

Målgruppe: Aldersgruppen 15–24 år

Sammendrag

Barbican Centre er Europas største tverrkunsthaglige senter og konferanselokale, med et stort og variert tilbud av kunst, musikk, teater, dans, film og arrangementer knyttet til kreativ læring. I tillegg huser det London Symphony Orchestra.

Barbican Centre presenterer kursavdelingen sin under motto «Whatever your age you can expand your talents and get involved with our programs!» («Uansett hvor gammel du er, kan du utvikle talentene dine og delta på kursene våre!») For tenåringer og unge voksne – enten de er lovende musikere, har lyst til å lage film, utvikle et skuespillertalent eller skrive dikt – tilbyr senteret et bredt spekter av kurs. Med sin beliggenhet i Øst-London har senteret lyktes i å markere seg som en viktig aktør i lokalsamfunnet, med kulturtilbud som overgår selv formelle undervisningsopplegg i skolen. Disse kursaktivitetene kan dermed betraktes som en erstatning for fritidstilbud i regi av skolen.

Generell bakgrunn

Barbican Centre arbeider for å lansere kultursamarbeid som tilbyr enestående kreative muligheter for unge i åtte bydeler i Øst-London. Senterets kursvirksomhet omfatter omkring sju ulike alternativer for ungdommer og unge voksne:

- Future Band tilbyr en arena der ungdommer kan samles for å utforske og lage musikk.
- Young Open Lab er et tilbud til ungdomsteater- og performancegrupper fra Øst-London, der de får mulighet til å utøve kunsten sin i Barbican og *Rich Mix* (London

Independent Arts Centre).

- Young Reviewers er et nytt prosjekt hvor fire utvalgte unge får sjansen til å prøve seg som kunstkritikere i møte med senterets kunstutstillinger, teater-, film- og musikkforestillinger.
- Young Visual Arts Group er et tilbud til unge med spesiell interesse for bildekunst.
- Young Arts Academy er senterets nettverk for unge kunstnertalenter, som tilbys verksteder, foredrag og undervisning fra profesjonelle utøvere.
- Barbican Young Poets, ledet av den anerkjente poeten Jacob Sam-La Rose, samarbeider om å oppdage, skape og fremføre poesi, og får samtidig muligheten til å omgås andre kreative sjeler.
- Young Programmers gir anledning til å lære hvordan man setter opp og anmelder filmer, for så å omsette kunnskapen i praksis under senterets filmfestivaler og månedlige arrangementer, kuratert av ungdommene selv.

Beskrivelse av prosjektene

Orlagh Woods er assisterende kurator for visuell kunst og tverrfaglig kunst ved Barbican Centre. Hennes oppgave er å lede Young Visual Arts Group, det av de sju kursene som retter seg mot unge mennesker med lidenskap for bildekunst og visuell kunst. I samarbeid med en fremstående kunstner velger gruppen, som består av 15–20 elever fra videregående skoler i Øst-London, et bestemt tema de skal utforske i løpet av ti sammenkomster gjennom et tidsrom på et halvt år (oktober–mai).

De jobber med ulike formater og medier, fra fotobøker til performanceforestillinger.

Avslutningsvis arrangerer Barbican en festaften, Barbican Box, der elevene legger frem arbeidene sine. Målet er å fremme kunstnerisk selvtillit og stolthet over eget verk.

For hvert år kommer nye grupper til, men både ved begynnelsen og avslutningen av kurset bidrar tidligere elever med konstruktive innspill. Eksempler på temaer kurset har tatt opp, er «Hva innebærer det å være britisk?» og «Hverdagsglimt». Temaene bestemmes av Orlagh Woods og den utvalgte kunstneren, som også er ny for hvert år, og som gjennom

kursperioden inngår i et kontinuerlig samarbeid.

Resultater og utfordringer

- Barbican Centre ligger i Øst-London, et område hvor de fleste skolene er offentlige, og disse tilbyr så godt som ingen fritidsaktiviteter etter skoletid. Helt fra starten av har Barbican opprettet et samarbeid med lokale skoler i den hensikt å bøte på skolenes manglende kulturtilbud. Kurs som Visual Arts Group gir skoleelever verktøy for tenkning og læring som er uvurderlige for utvikling av talent og kreativitet.
- Det avgrensede fokuset, med ett utvalgt medium og tema av gangen, skjerper bevisstheten og spisser ferdighetene. Ved å konsentrere oppmerksomheten om ett bestemt tema og arbeide opp mot et resultat oppøver elevene i tillegg strategiske evner.
- Både institusjonen og elevene drar fordel av samarbeidet, førstnevnte ved å fylle et behov i lokalsamfunnet og derigjennom skape et nytt og alternativt publikum, sistnevnte ved muligheten til å oppleve gleden ved læring og mestring på kunstfeltet og bli kjent med egne talenter som ellers ikke ville ha kunnet blomstre.
- De unge lærer å samarbeide og utforske sine kreative ressurser.
- Institusjoner som Barbican Centre utgjør et enormt kulturmaskineri som helt fra starten av har etablert seg som en integrert del av lokalsamfunnet. Dersom institusjonen ikke er i stand til å opprettholde et nært samarbeid med lokalmiljøet, vil disse programmene neppe kunne overleve eller skaffe finansiering på lang sikt. Faktisk mottar Barbican Centre og Guildhall School økonomisk støtte fra to sentrale institusjoner i Storbritannia, Arts Council of England og City of London.

Nettkilder

<http://www.barbican.org.uk/education/young-people>

<http://www.barbican.org.uk/education/young-people/visual-arts-group>

Case study nr. 4

Institusjon: The Institute of Contemporary Art (ICA), Boston, USA

Initiativer: Fast Forward innenfor ungdomsprogrammer

Plattform: Kursavdeling

Målgruppe: Aldersgruppen 13–21 år

Sammendrag

ICAs prisbelønte ungdomsprogram gir hvert år tusenvis av ungdommer opplæring i kunst og kultur og skaper opplyste fremtidige kunstnere, ledere, samfunnsborgere og publikum. Museet mener at samtidskunst har en unik evne til å treffe ungdommer, og at kunstoppplæring utstyres unge med verktøyene de trenger for å tenke og handle kreativt.

Generell bakgrunn

Under det opprinnelige navnet Boston Museum of Modern Art – som et søstermuseum til New Yorks MoMA – ble ICA grunnlagt i 1936 og oppfattet som et laboratorium for nyskapende tilnærminger til kunst. Museet oppnådde anerkjennelse som en oppdager av viktige nye talenter, og ønsket om å rendyrke denne oppgaven førte til at museet i 1948 skilte lag med MoMA og endret navn til dagens Institute of Contemporary Art. Med sitt voksende ry brøytet ICA veien for andre samtidskunstinstitusjoner, i tillegg til alternative arenaer for kunst og utøverne av den.

Ved ICA står kunstoppplæring for ungdom sentralt. Medlemmer av et ungdomskunstråd går sammen med gjestekunstnere ved museet om å skape kunstprosjekter. I ICAs egen ungdomsavdeling tilegner de unge seg verdifulle ferdigheter innen nye medier som filmproduksjon og digitalfotografi. Fire ganger i året inntar hundrevis av ungdommer bygningen i forbindelse med livlige arrangementer hvor de både prosesserer og produserer kunst, samtidig som de lytter til musikk, danser og hygger seg.

Ungdommenes energi, ideer, nyskapninger og lidenskap har med årene bidratt til å forandre museet og gjøre det mer utadrettet og inkluderende med tanke på å dyrke frem talent og skaperevner.

Beskrivelse av prosjektet

Museets kursvirksomhet for ungdom har det siste tiåret hatt en eksponentiell vekst og brutt ny grunn for læringsplattformer som ikke bare har vært vellykkede, men som i tillegg har endret den nasjonale samtalen om ungdom og kunst. Institusjonen holder nå kurs for rundt regnet 8000 lokale ungdommer i året, de aller fleste gratis, og populære kurs som Teen Arts Council og den landsdekkende Teen Convening har dannet skole og inspirert til opprettelsen av lignende aktiviteter over hele USA. Teen Convening er et ungdomsstevne med tre dagers varighet, og det eneste arrangementet i sitt slag der ungdommen selv har et avgjørende ord med i laget i utformingen av kunstoppplæring for ungdom på nasjonalt nivå.

ICA mener at en solid kunstoppplæring – deriblant læring gjennom praktisk erfaring – er avgjørende for å legge fundamentet for fremtidens kunstnere og kunstpublikum og engasjementet hos den jevne borger, og går spesielt inn for å skape en mer rettferdig og jevnt fordelt opplæring for unge i byene. Mange deltagere på Teen Arts Council og Fast Forward kommer gjerne tilbake år etter år, hvor de får sjansen til å observere, lære, vokse og utvikle seg og delta i fantastiske opplevelser, før de setter kursen ut i den store verden.

Fast Forward er for eksempel et flerårig, gratis intensivkurs i nye medier for utvalgte elever i videregående skole. Deltagerne møtes ukentlig og utarbeider en portfolio som skal legges frem for vurdering, presenteres og sirkuleres. I løpet av skoleåret skal deltagerne tenke ut, produsere og redigere et originalarbeid innenfor film og fotografi i ulike sjangre. Profesjonelle aktører på feltet blir invitert som gjestekunstnere for å samarbeide med elevene på områder som lys, avansert lyddesign, dataanimasjon og dokumentarfilmproduksjon.

Resultater og utfordringer

- Institusjonens langvarige investering i et ungt publikum har gjort at den har kunnet opprette et kurstilbud som Fast Forward, der profesjonelle aktører og ungdommer møtes i en avslappet atmosfære. Institusjonen blir således en behagelig arena for læring og eksperimentering, i motsetning til en karrierefokusert institusjon som skaper et press om å lykkes.
- ICA Boston har kunnet skape disse tilbudene takket være et team av fagfolk som fremfor umiddelbar læring er opptatt av læring over tid. Læring over tid er avhengig av forpliktelse og prosessorientert engasjement.
- Ungdommene får full kontroll over kurset og står helt fritt til selv å velge hvilke kunstnere og fagpersoner de ønsker å invitere.
- Fordypning innenfor ett bestemt medium bidrar til talentutvikling og teknisk innsikt.
- Store institusjoner som ICA kan bidra med støtte, men også skape for store forventninger. Sett utenfra kan en slik stor institusjon oppfattes som for kommersiell.

Nettkilder

<http://www.icateens.org/>

<http://www.icateens.org/teen-convening/reports>

iii) Fellesskapsbasert ikke-formell opplæring

Case study nr. 5

Institusjon: Serpentine Galleries, London, Storbritannia

Initiativ: Youth Forum

Avdeling: Kursavdeling

Målgruppe: Aldersgruppen 15–19 år

Sammendrag

Denne case studyen er valgt på grunn av det langvarige samarbeidet mellom flere kulturinstitusjoner på fagområdet, i tillegg til at den gir et godt eksempel på et inkluderende og gjensidig forhold mellom et museum og dets brukere. Gjennom ulike prosjekter – *Dis-assembly* og *The Edgware Road Project* – og under ledelse av Sally Tallant har Serpentine Galleries utviklet nye modeller for fremstilling og presentasjon av kunst, samtidig som det har fremmet undervisningens og læringens rolle ved museer og kunstgallerier.

Youth Forum drives i samarbeid med Westminster Academy og utgjør en del av skolens praktikantkurs på tiende klassetrinn. Her arbeider ungdommer i alderen 14–15 år i tolv uker sammen med en kunstner med å sirkle inn et emne de er opptatt av, i form av en kreativ tilnærming, og – enten det er gjennom et arrangement, et produkt, en film eller et digitalt verktøy – med å formidle til et publikum det de har lært.

Generell bakgrunn

Serpentine Galleries er to samtidskunstgallerier i Kensington Gardens, Hyde Park, London. Serpentine Galleries tilbyr undervisningsprogrammer tilpasset mennesker i alle aldre med ulik sosioøkonomisk, kulturell og utdanningsmessig bakgrunn. Serpentine Galleries er opptatt av å gjøre kunst tilgjengelig for alle lag av samfunnet.

Serpentine Galleries er engasjert i en rekke prosjekter som sikter mot å skape et dynamisk forhold mellom kunst, kunstner og mennesker generelt, og som bidrar til å knytte lokale og

internasjonale kunstnere sammen med mennesker som bor og arbeider i nærområdet.

Beskrivelse av prosjektet

Dis-assembly er et prosjekt som kulminerte i 2006 med utstillinger ved North Westminster Community School (NWCS) og Serpentine Galleries. Kunstnerne Faisal Abdu'Allah, Christian Boltanski og Runa Islam og arkitekten Yona Friedman fikk i oppdrag å lage kunst med utgangspunkt i et studieopphold ved skolen. NWCS ble grunnlagt på 1960-tallet som et flaggskip blant landets kombinerte ungdoms- og videregående skoler, med et uttalt mål om å tilby en progressiv og komplett læreplan i et skapende og dynamisk miljø. I 2006 ble den vedtatt nedlagt til fordel for to nye skoler, noe som ga opphav til det kritiske prosjektet *Dis-assembly*. Klasserommet kan forstås som et samfunnsspeil, en avgrenset arena – både fysisk og temporalt – der nærmest alle aspekter av voksenverdenen gjentas og forsterkes. Denne arenaen utgjør en unik mulighet for kunstneren, mens elevene og de ansatte får oppleve kunstens forvandlingskraft på nært hold.

I *The Edgware Road Project* føres kunstnere invitert til gjesteopphold ved Centre for Possible Studies sammen med folk som bor og arbeider i nettopp dette nabolaget i London. Lokalbefolkningens mangfold gjenspeiles i kunstnerens tilsvarende varierte bakgrunn og uttrykksformer. Disse har omsatt møtet med lokalbefolkningen i politiske, refleksive og avslørende kunstuttrykk. I en ledsagende pamflett, som et ledd i besvarelsen av spørsmålet «What is a possible study?» («Hva er et mulig studium?»), utlegges forslag og visjoner for dette lokalsamfunnets fremtid.

Prosjektet ga opphav til utstillingen *On the Edgware Road*, som besto av installasjoner, filmopptak og performancer ved både Serpentine Galleries og Centre for Possible Studies, som altså huser prosjektet. Her kunne publikum oppleve kunstnerens og de lokale samarbeidspartnerens erfaringer fra prosjektet, samtidig som utstillingen også satte søkelys på programmer for det kommende året.

Kurator Alex Thorp ved Youth Forum ved Serpentine Galleries forteller hvordan disse

prosjektene dannet utgangspunkt for kursene de nå tilbyr ungdom. Han og resten av teamet kan bekrefte at utviklingen av talent i en ikke-formell kontekst innenfor en kunstinstitusjon må bygge på samarbeid og fellesskap, og ikke konkurranse. Dermed styrkes også gruppebevisstheten og kunnskapsutvekslingen mellom medlemmene av gruppen.

I 2015 dannet skoleelever på 14 og 15 år fra Westminster Academy og kunstnerne Chloe Cooper, Jenny Moore og Phoebe Davies et kollektiv der de gjennom tre måneder utforsket spørsmål knyttet til rase, kjønn, klasse, identitet, makt, fellesskap og sosial bevissthet. Resultatet var *The Making of ...*, et direktesendt radioprogram med utgangspunkt i kritiske samtaler og performative handlinger. *The Making of ...* ble spilt inn i nærvær av et publikum på Cockpit Theatre i London.

Resultater og utfordringer

- Fordi Youth Forum er integrert i lokalsamfunnet, gir det stemme til ungdommer rundt spørsmål fra deres umiddelbare livsverden og lokalsamfunn.
- Det fremhever fellesskap fremfor konkurranse.
- Ved å skape en arena der ungdommer kan komme sammen, motvirker det isolasjon og ensomhet.
- Youth Forum er knyttet til den øvrige kursvirksomheten ved Serpentine Galleries, noe som sikrer et solid team av pedagoger, kuratorer og programutviklere.

Nettkilder

<http://www.serpentinegalleries.org/exhibitions-events/making>

<http://www.serpentinegalleries.org/exhibitions-events/edgware-road>

iv) Museet som boltreplass og arena for alternativ læring

Case study nr. 6

Institusjon: Centre Georges Pompidou (Pompidou-senteret for kunst og kultur), Paris, Frankrike

Initiativ: Studio 13/16

Plattform: Service de l'action éducative et de la programmation publics jeunes

Målgruppe: Aldersgruppen 13–16 år

Sammendrag

Pompidou-senteret åpnet i sentrum av Paris i 1977. Det betrakter seg som et vindu mot det 20. og 21. århundre og tilbyr en rekke kurs og studiesirkler for ungdom, hvor de får muligheten til å lære om samtidskunst og moderne kunst. Aktivitetene foregår i to etapper: først en fase med idémyldring, eksperimentering og praktisk utfoldelse i forbindelse med at ungdommene, enten individuelt eller i gruppe, får prøve seg på å lage sine egne kunstverk. Deretter blir de tatt med på omvisning i museet og oppmuntret til å komme med synspunkter og trekke forbindelser til det de har lært.

Det mest relevante kurset i vår sammenheng er Studio 13/16, hvor ungdom får muligheten til å fremstille og eksperimentere med kunst i dialog med en etablert kunstner. Dette kurset tjener som et eksempel ikke bare på hvordan museer inkluderer aktiviteter rettet mot ungdom i sitt generelle program, men også på at de forvandler lokalene sine til forskningslaboratorier, til steder for utforskning og eksperimentering.

Generell bakgrunn

Pompidou-senterets historie er historien om et kulturkompleks som under ett og samme tak samler forskjellige former for kunst og litteratur. I 1969 vedtok daværende president Georges Pompidou å oppføre en ny type tverrdisiplinært senter på den ledige tomten Plateau Beaubourg. Dette ga støtet til en rekke ulike prosjekter som nå skulle samles innenfor det nye senteret, som opprettelsen av et nytt offentlig bibliotek, Nasjonalmuseet for moderne kunst

(Musée National d'Art Moderne –MNAM) og et senter for ny musikk (Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique – IRCAM). Det nye kultursenteret ville dessuten overta aktivitetene til byens daværende kunstsenter.

Senteret var fra og med åpningen i 1977 en suksess, med utstillinger av høy kvalitet, der mange av arbeidene ennå i dag hører til blant nittenhundretallets mest sentrale kunstverk. Under ledelse av Pontus Hultén og Dominique Bozo vokste kunstsamlingen betraktelig, og senteret utmerket seg også ved satsningen på publikumsvirksomhet, herunder også initiativer rettet mot unge.

Beskrivelse av prosjektet

Studio 13/16 er Pompidou-senterets kurstilbud for ungdom i alderen 13–16 år. Det omfatter alle former for kunstnerisk virksomhet: visuell kunst, dans, musikk, film, spill, video, nye digitale medier, mote, design, bøker med mer. Kursene er lagt opp som verksteder og sosiale møteplasser, hvor ungdommene får muligheten til å tilegne seg praktisk erfaring, i tillegg til å kommunisere med skapende mennesker; enkelte av verkstedene ledes av fagutdannede kunstnere. Lokalet som huser verkstedene, og som bærer navnet Studio 13/16, er utformet av Mathieu Lehanneur og åpnet i 2010. Lokalet er utstyrt med en spesiell lyssetting og en strømskinne i taket som kan brukes ved film- og fotoarbeid. «Jeg drømte om et sted som minnet om et TV-, film- eller musikkstudio. Jeg ville at rommet skulle gi ungdommene samme mulighet til utfoldelse og skapende virksomhet som profesjonelle studioer. Men det er absolutt ikke sånn at jeg har gått inn for å rekonstruere en slags hypotetisk ' tenåringsstil'; fra min egen ungdomstid har jeg derimot bare beholdt ett ønske – og kanskje egenskap – og det er å kunne dreie på virkeligheten. Jeg har stor sans for denne enestående måten å tøyne og utvide virkeligheten på, slik at den føles ledigere og gir bedre rom. Det som gjelder for en by eller for klær, gjelder vel så mye for institusjoner som museer ...» oppsummerer Mathieu Lehanneur.

Pompidou-senteret inviterer kunstnere til å utvikle prosjekter i Studio 13/16 i et tidsrom på to–tre måneder. I samarbeid med ungdommene organiserer kunstneren ideer og utforsker blant annet forholdet mellom menneske og teknologi. Prosessen avsluttes med en utstilling.

Resultater og utfordringer

- Initiativet har ingen aktive mekanismer som sikrer ivaretagelse av relasjonen mellom kurselevne, kunstnerne og museet etter at kursperioden er over.
- Museet styrker sitt ry som et sted for kunnskap og utforskning, så vel som for å være en lett tilgjengelig og inkluderende kulturarena.
- Man når ut til et stort publikum av unge, som er samtidskunstens potensielt ideelle støttespillere: Ungdommer som lærer seg å verdsette samtidskunst i dag, blir gjerne dens ivrigste tilhengere i morgen.

Nettkilder

https://www.facebook.com/studio1316/?ref=page_internal

<http://info.arte.tv/fr/studio-1316-un-centre-pompidou-reserve-aux-ados>

Case study nr. 7

Institusjon: New Museum of Contemporary Art, New York, USA

Initiativ: G: Class

Plattform: Program/skolesamarbeid

Målgruppe: Aldersgruppen 16–19 år

Sammendrag

New Museums oppgave er å fremme «New Art, New Ideas». Skoler og ungdomsprogrammer benytter seg av museet som en ressurs for læring og for å gi ungdommer sjansen til å utforske samtidskunst. Dermed bidrar museet til å presentere ungdommer og pedagoger for lokale, globale og kulturelle spørsmål som er relevante for deres egne liv.

Generell bakgrunn

Museets High School Art Program (HSAP) ble opprettet i 1980. Det omfattet et samarbeid mellom offentlige New York City-skoler og museet og hadde som formål å utvide grensene for kunstoppplæring og etablere den som et tverrdisiplinært og mangeartet felt.

I 1984 utviklet museet The Visual Knowledge Program (VKP) for å bygge videre på innovasjonene fra HSAP. Gjennom samarbeid med skolene, enten halvårlig eller helårlig, bygget VKP opp under det alminnelige pensumet i engelsk, naturvitenskap og samfunnsfag og bidro til å gjøre samtidskunst tilgjengelig og relevant for skoleelevene.

I over tjue år brakte pedagoger og kunstnere på The Visual Knowledge Program samtidskunsten inn i klasserommet. De ga elevene innføring i humanistisk lærdom, visuell analyse og meningsskaping gjennom åpen diskusjon og relevante estetiske, sosiale, politiske og historiske eksempler. VKP tok i bruk en diskursiv og kritisk pedagogikk som forkastet tradisjonelle påstander om universell mening og fastlagte regler for læring. I stedet støttet den seg til en tverrdisiplinær, utfordrende og dynamisk tilnærming som var i pakt med kunstens visuelle, kritiske, taktile og fysiske aspekt, og som ofte vakte motstand og kontrovers. Resultatet var en pedagogisk praksis som reflekterte samtidskunstens

tankeinnhold og metoder. Gjennom samarbeidsprosjektene deltok lærere og kunstutøvere i et banebrytende utviklingsprogram i regi av museet.

Da VKP lanserte sin egen nettside i mars 1999, fikk både elever og lærere mulighet til å laste ned ulike deler av læreplanen, se utstillinger til elever og kunstnere, skape klasserom og delta i diskusjoner på nett. VKP ble i 2003 tildelt Institute of Museum and Library Services National Leadership Award for sin læreplan *Re-Presenting Race in the Digital Age*. VKP ble imidlertid lagt ned da museet stengte dørene i Broadway 583 i mai 2004. Museet vedtok da å opprette et nytt skolesamarbeidsprogram med et globalt perspektiv, som fikk navnet The Global Classroom (G: Class).

Beskrivelse av prosjektet

New Museum har etablert G: Class med det formål å

- stimulere elevenes lese- og skriveferdigheter ved hjelp av samtidskunsten
- utstyre dem med evne til kritisk tenkning, ferdigheter i visuell analyse og evne til å gi uttrykk for seg selv
- ta i bruk New Museum som en kulturell og pedagogisk ressurs som kan supplere den tradisjonelle klasseromsundervisningen

G: Class' samarbeidspartnere per i dag er Gramercy Arts High School, City-As-School, High School for Dual Language and Asian Studies og Hetrick-Martin Institute. Lærere og museumspedagoger går her sammen om å utnytte museets ressurser som et redskap for læring både i og utenfor klasserommet.

Elevene får muligheten til å delta på seminarer hvor de møter samtidskunstnere og andre fagmennesker. Slik får de en fullverdig museumsopplevelse, samtidig som de settes i stand til å ta velfunderte karrierevalg.

Kurset *Professional Development for Teachers* sikter mot å gi lærere i videregående skole økt kunnskap om samtidskunst gjennom egne forelesninger, verksteder og objektbasert læring.

Dette kurset er åpent for alle som underviser i kunstoffag, matematikk, engelsk og globale studier i videregående skole i New York City.

På nettsiden sin har G: Class lærings- og undervisningsressurser for både lærere og elever. Siden gir både lærere og elever tilgang til museets kursprogram og digitale arkiver, og gir lærere nyttig pensummateriale til bruk ved besøk på museets utstillinger og programmer. Ved å publisere ungdommenes arbeid og bruke dem som bidragsytere appellerer siden til de unge og gir dem anledning til å sette seg inn i samtidskunsten på eget initiativ utenfor klasserommet.

Resultater og utfordringer

- Programmet har et sterkt fokus på personlig vekst og selvbevissthet, med et større samfunnsperspektiv etter hvert.
- Programmet bidrar til å utvide blikket for kunstfeltet som en mulig yrkesvei.
- Det utvikler psykososiale evner.
- Forholdet til kunst og museer antar et positivt fortegn.
- Ungdommer knytter bånd til institusjonen, men får stort sett ikke mulighet til å fortsette å pleie forbindelsen etter at kursvirksomheten er avsluttet.

Nettkilder

<http://www.gclass.org/artists>

<http://www.gclass.org/node/1699>

IV. Den lokale konteksten

Dette kapittelet forsøker å gi et overblikk over den lokale konteksten og sentrale formelle læreinstitusjoner som oppfyller kriteriet om å tilby undervisning i visuell kunst for ungdommer i Bærum og Oslo kommuner. I norsk sammenheng begynner ungdommer, som nevnt innledningsvis i kapittel II, å utforske sine kreative interesser ved å søke seg til videregående skoler, både offentlige og private, som tilbyr undervisning i kunst, design og arkitektur.

I dette perspektivet er det viktig å merke seg at kunst- og håndverksfag – deriblant design, arkitektur, fotografi og generell visuell kompetanse – har fått en mindre fremtredende plass i den norske skolen, en gjenspeiling av en generell endring i de nasjonale læreplanene for skoleverket.²¹ Dette innebærer at ungdommer foran oppstart i videregående skole har mindre formell kompetanse i faget sammenlignet med tidligere generasjoner. Som en konsekvens av dette oppsøker unge med en spesiell interesse for feltet kurs og ikke-formell opplæring på fritiden. Mange bruker den offentlige Kulturskolen som et springbrett for videre utdanning, både formell og ikke-formell.

Særlig i Oslo by har det vært en økning i antallet videregående skoler for ungdommer som ønsker å fortsette med kunstoppplæring på et høyere nivå. Her sitter imidlertid museumsinstitusjonene på et stort uutnyttet potensial, hvor man kan bidra til å fremheve andre former for ikke-formell kunstoppplæring – gjennom programmer som er mindre fokusert på teknologi og media, og der vekten ikke ligger på formidling i snever forstand, men på utviklingen av talent forstått tverrdisiplinært og som en prosess for å forstå verden og virkeligheten.

21 Et blikk på nye norske læreplaner viser at kunst- og håndverksfagene (herunder musikk, design og arkitektur) har blitt utsatt for drastiske kutt. I ungdomsskolen (8.-10. klasse) er faget satt opp med 146 timer (å 45 min). Se <http://www.udir.no/kl06/KHV1-01/Hele/Timetall/> (sist besøkt 25. november 2016) og <http://www.kulturradet.no/kunstloftet/vis-artikkel/-/kl-artikkel-allern-maitekst> (sist besøkt 25. november 2016). Høsten 2016 tilbyr 46 videregående skoler i Norge spesialprogrammer innen fagene kunst, design og arkitektur, se https://utdanning.no/utdanning/vgs/vg1_kunst_design_og_arkitektur (sist besøkt 25. november 2016).

Vi skal nå se nærmere på lokale videregående skoler som underviser i kunstfag, i den hensikt å forstå hva slags type opplæring skoleverket tilbyr ungdom som allerede har utviklet en personlig interesse for kunst og skapende virksomhet. Det er nettopp i tenårene man begynner å erfare og forstå mulighetene som ligger i den kreative interessen, og hvordan den ved å dyrkes kan føre frem til en potensiell levevei.

Videregående skoler i Oslo og Bærum som tilbyr formell opplæring i kunst, design og arkitektur:

- **Rosenvilde videregående skole** ligger på Kolsås i Bærum og har omkring 780 elever fordelt på ulike studieretninger, herunder kunst, design og arkitektur.
<http://www.rosenvilde.vgs.no/om-oss/slik-jobber-vi/pedagogisk-profil/>
- **Edvard Munch videregående skole** åpnet høsten 2015 i lokalene til den tidligere Statens håndverks- og kunstindustriskole (SHKS). Skolen tilbyr studier i kunst, design og arkitektur. Gjennom kreative prosesser utvikler elevene evnen til innovasjon og problemløsning. Skolen legger vekt på praktisk anvendelse av teoretisk kunnskap og prosjektsamarbeid med eksterne aktører.
<https://edvardmunch.vgs.no/siteassets/dokumenter/oversikt-valgfrie-programfag-edvard-munch-vgs.pdf>
- **Oslo Katedralskole** tilbyr blant annet frihåndstegning, maleri/farge og kunsthistorie knyttet til praktiske oppgaver. Det blir lagt vekt på individuell tilnærming og utvikling i faget for hver enkelt elev. Målsettingen er å styrke elevenes visuelle bevissthet og refleksjon rundt ulike aspekter, og da i hovedsak bildekunsten. <https://oslo-katedral.vgs.no/siteassets/nyheter-blokker-banner/fagvalghefte-for-vg12015-del2.pdf>
- **Rudolf Steinerskolen i Oslo**, eller Waldorf-skolen, som Steinerskolene kalles utenfor Skandinavia, ligger på Hovseter i bydel Vestre Aker i Oslo vest. Den er en kombinert barne- og ungdomsskole med omkring 430 elever. Den ble grunnlagt i 1926 og er en av de eldste Steinerskolene i verden. Den blir gjerne betraktet som en av Norges mest prestisjefylte skoler, og blant dens tidligere elever inngår mange senere berømte

personligheter innenfor kunst, politikk og andre sentrale samfunnsområder. Skolen er en privatskole som drives som en allmenntilgjengelig stiftelse av et styre bestående av representanter for lærere og foreldre, og er medlem av Steinerskoleforbundet.

<http://www.rsio.no/index.php/ungdomstrinnet/fag-tilbud1>

Nedenfor er dessuten tre eksempler på skoler i Oslo for ungdom i alderen 19–23 år som ønsker å fortsette med kunstfagstudier innenfor høyere utdanning:

- **Prosjektskolen i Oslo** er en toårig kunstscole drevet av aktive samtidskunstnere som tilbyr et bredt spekter av gjestelærere og foredragsholdere. Skolen ble etablert i 2005 og skiller seg fra andre kunstscoler ved at den bygger sin undervisning rundt såkalt tredimensjonal kunst (skulptur, installasjon, scenografi, performance mv.). Den baserer seg på en unik undervisningsmodell med rike muligheter for utfoldelse og eksperimentering, samtidig som den formidler dybdekunnskap og -forståelse av kunst, med vekt på samtidskunst. Studentene gis dermed stort armslag til å utvikle egen kreativitet og selvstendighet.
- **Strykejernet kunstscole** tilbyr et sosialt og kreativt miljø for dem som ønsker å videreutvikle sine kunstneriske ferdigheter og interesse innenfor visuell kunst. Undervisningen er hovedsakelig kursbasert og dekker mange forskjellige fagområder tilknyttet det visuelle kunstfeltet, og det fokuseres på utvikling av praktiske og tekniske ferdigheter, eksperimentelle metoder, idébevissthet og kritisk tenkning.
- **Oslo Fotokunstscole** ble grunnlagt av Emil Fedida i 1989 under navnet Den Nye Maleskolen og fikk sitt nåværende navn i 1994. Den tilbyr et toårig kurs i kunstfotografi med vekt på både teori og praktisk kunnskap. Det første året er viet digitalt og analogt fotografi, med fokus på tradisjonelt håndverk. Det andre året gir innsikt i video- og fotobokteknikker.

Ikke-formelle formidlingsprogrammer ved museer:

- **PLOT/OSLO** er et formidlingsprogram/kunstklubb startet av Astrup Fearnley Museet, Museet for samtidskunst og Kunstnernes Hus som retter seg mot unge i alderen 15–25 år. Formålet er å styrke formidlingen av samtidskunst gjennom aktiviteter som museumsomvisninger, kunstverksteder, ekskursjoner, filmvisninger og møter med kunstnere og fagutøvere. Disse aktivitetene er deltagerne selv med på å utforme gjennom et eget råd. Alle aktivitetene er gratis. I tillegg foretar PLOT/TV intervjuer med kunstnere og andre aktører på kunstfeltet. Til tross for at initiativet har form av en klubb, utgjør det et interessant tilbud, der deltagerne får mulighet til å fordype seg i temaer og aktiviteter de interesserer seg for.
- **Kunstskole 10–15 år ved Kunstnernes Hus** er et kurs som holdes en kveld i uken à 2,5 timer over åtte uker. Her arbeider barn og unge sammen med to faglærte kunstnere og får bryne seg på mange forskjellige materialer og teknikker. De får også stifte bekjentskap med pågående utstillinger og kunstverk fra ulike perioder. Hver kurskveld starter sosialt med at alle samles over pizza mens de snakker om prosjektene. Kurset avsluttes med at deltagerne lager en utstilling for familie og venner der de viser frem det de har laget.
- **Kulturskolen ved Henie Onstad Kunstsenter**. I samarbeid med Bærum kommune tilbyr HOK ukentlige kurs over en ettårsperiode under navnet Kunstskolen. Kurset er inndelt i undervisning i henholdsvis bildekunst og foto. Dette er et unikt tilbud til barn og unge i Bærum kommune som ønsker å lære om kunst. Her tilegner deltagerne seg kunnskap i selskap med kunstverk av Picasso, Matisse og andre moderne klassikere, men også i kontakt med eksperimentell samtidskunst. Et stort antall grupper deltar hvert år på kurset, der deltagerne gjennom diskusjon, praktiske oppgaver og øvelse i å fremstille arbeider for utstilling får innsikt i hva et foto er, og hva et bilde kan representere innenfor visuell kommunikasjon.
- **HOK Sommerskole**. I fire uker hver sommer tilbyr HOK kurs i bildekunst i kombinasjon med friluftaktiviteter. Med inspirasjon fra aktuelle utstillinger ved senteret får barna og de unge opplæring i forskjellige kunstneriske teknikker. Hvert enkelt kurs strekker seg over en uke og foregår hver dag mellom kl. 08.30 og 15.00. Kursets intensive karakter sørger for en bratt læringskurve, og kombinasjonen av

bildekunstoppplæring og friluftsliv har vist seg svært vellykket. Når uken er omme, inviteres barnas familie og venner til en utstilling av det barna har laget på kurset.

V. Fremgangsmåter og strategier ved HOK

I foreliggende rapport har vi foretatt en analyse av hvordan man i dag kan definere begrepet talent. Vi har også sett på implikasjoner av kurs i visuell kunst rettet mot ungdom i regi av museumsinstitusjoner ved å ta for oss et utvalg eksempler fra vestlige museer. Videre har vi gitt et overblikk over den norske konteksten med henblikk på etableringen av et fremtidig talentutviklingsprogram på det visuelle kunstfeltet her til lands. Avslutningsvis ønsker vi å snevre inn perspektivet til HOK som en egnet arena for utviklingen av et slikt program.

HOK har i løpet av hele sin mangslungne historie tatt i bruk en rekke strategier for å knytte bånd mellom kunst og kunstaktører og et ungt publikum i Bærum kommune, herunder samarbeid med andre kulturinstitusjoner, med det mål å tilby alle lokale barn og unge et førsteklasses kunst- og kulturtilbud og mer generelt å få folk til å engasjere seg i kunst.

I Skandinavia på slutten av sekstitallet, da HOK åpnet dørene, begynte museene for første gang å lage publikumsprogrammer utelukkende rettet mot unge. I sin studie av Henie Onstad Kunstsenters historie beskriver kunsthistoriker og kurator Lars Mørch Finborud hvordan HOK helt fra begynnelsen av, i pakt med idealet om en velfungerende demokratisk kultur, henvendte seg til et stort publikum – og da ikke minst de unge. Ved å sikte seg inn mot denne nye og store publikumsgruppen etablerte senteret samtidig sitt fremtidige kjernepublikum.²² Etter å ha kartlagt viktigheten av publikumsbesøk for museer konkluderte daværende direktør ved HOK Per Hovdenakk i 1969 med at det ikke fantes nok tilbud for unge etter skoletid i Høvik-området, senterets nærområde. Ved å opprette disse tilbudene ville museet legge grunnlaget for et vesentlig økt publikumstall. Inspirert av Stedelijk Museum i Amsterdam og Moderna Museet i Stockholm utarbeidet Hovdenakk en plan der man skulle henvende seg til skolene i området og inngå et nært samarbeid med Ungdomsnemnda i Bærum kommune. Dette markerte startskuddet for HOKs legendariske filmklubb, et fotolaboratorium og en rekke utstillinger der de unge ble tildelt en viktig rolle og oppnådde

22 Mørch Finborud beskriver hvordan Knut W. Jensen under Nordisk råds konferanse i 1968 var klar over at undersøkelser viste at halvparten av publikumsmassen ved institusjoner som Lunds Konsthall, Louisiana kunstmuseum og Moderna Museet var mellom 18 og 24 år. Se Lars Mørch Finborud, *Mot det totale museum*, Oslo: Forlaget Press 2012, s. 124.

anerkjennelse og respekt, ikke bare i egenskap av publikum, men også som begavede kunstnere in spe. Disse undervisningsinitiativene bidro samtidig til å skape en bevissthet om at ungdom hadde tilgang til en annen type kunnskap, en som befant seg utenfor etablissementets formelle system. En slik form for kunnskap er kulturelt arvegods, og dermed kunne museers integrerte undervisningsprogrammer bidra til at unge fikk utfolde sin rett til å ta i bruk sin egen kulturarv.

Siden 2011, og etter at Tone Hansen tiltro som ny direktør med et sterkt engasjement for formidling, har HOKs undervisnings og publikumsrelaterte virksomhet vært plassert under museets avdeling for kommunikasjon, markedsføring og formidling. Under Gunhild Varvins ledelse har avdelingen ikke bare arbeidet med en målsetning om å øke tallet på besøkende, men også med en tverrdisiplinær tilnærming i et publikumsperspektiv for å øke bevisstheten om hvordan museet snakker om kunst, skaper møter, gir opplæring, og fremstiller, kommuniserer og markedsfører sitt program. Ved å knytte nærmere an til medieproduksjon, *co-creation* og generell publikumsutvikling har målet vært å:

- fremme kunnskap og bevissthet om kunstneriske verdier
- skape egne rom for verksteder i museet
- gi skoleelever ulike muligheter til å skaffe seg praktisk erfaring med kunst
- foreta eksperimenter innenfor forskjellige mediesjangre, både for å øke bevisstheten om det kunstneriske innholdet og for å gi anledning til å bruke media til *co-creation*
- gi spesialtilpasset opplæring ut fra ferdighetsnivå og alder

Fordi staben ved HOK er relativt liten, har senterets kursvirksomhet alltid vært nært knyttet til alle de andre avdelingene – noe som innebærer at den enkelt kan tilpasses til og integreres i utstillinger, konserter, festivaler, kommunikasjonsstrategier og medieproduksjon. En slik organisering har vært avgjørende for at nyskapende undervisningsvirksomhet, bruken av nye, eksperimentelle medier og det høye antallet nye programmer ved HOK har lyktes.

Et hovedmål har vært å øke oppslutningen om og interessen for kunstprosjekter, og per i dag har senteret kursvirksomhet som henvender seg til rundt regnet 8000 barn og unge.

Kunstneren og verket

En kjerneverdi ved senteret er at kunstneren og kunstverket i seg selv angir hvordan programmene og utstillingene legges opp. Mange av lærerne er selv profesjonelle kunstnere, og ved møter og diskusjoner legges det alltid vekt på å fremheve relevante temaer på kunstfeltet. Etter hvert som kunstfeltet og den kunstneriske virksomheten endrer seg, er det viktig at museets undervisningsmetoder og pedagogiske innhold utvikler seg i takt med dette. Samtidskunstfeltet i dag består av en lang rekke tilnæringsmåter og tverrdisiplinære felter, noe som styrker behovet for fleksible programmer og en oppdatert forståelse av hva kunst er i dag. På dette området har HOK latt seg inspirere av Moderna Museet og deres tidligere program Zon Moderna.²³

Det første møtet

Henie Onstads erfaring er at barn og unge har relativt lav formell kompetanse i visuell kunst. HOK har derfor utviklet flere verktøy med tanke på å presentere dem for museet og kunsten der. Tilrettelagte omvisninger for bestemte målgrupper, slik som HOK Sommerskole, Babyomvisning, HOK Familiedag og tiltak som Bak utstillingen,²⁴ der museet inviterer publikum til å diskutere og lære mer om en utstilling og arbeidet bak den, bidrar til å bygge bro mellom kunsten og den allmenne befolkningen. Dette er plattformer som er egnet til å vekke interesse, og som er sentrale som et første møte med kunst.

HOK har dessuten erfaring med å skreddersy medieinnhold for å gjøre mottageren delaktig i prosessen med å fremstille et innhold, for eksempel i forbindelse med utstillingen *Miró – Kunstnerens gartner* (2008) og festivalen *Kunstløpet* (2009), der det som en slags avanserte arbeidsbøker ble laget og delt ut hele aviser for å vekke engasjement og oppmuntre til aktiv deltagelse blant unge målgrupper.

23 Zon Moderna, Moderna Museet 2006.

24 Gjennom tiltak som dette har HOK vært en pioner blant norske museer.

I 2013 ble mobiltelefon- og iPod-appen Kunstporten utviklet og lansert som et verktøy som skulle bidra til å gjøre museumspublikummet oppmerksom på det enkelte kunstverk, og samtidig på sitt eget forhold til og tolkning av det. Kunstporten var ment å fungere som et meta-verktøy, et formidlingsredskap som aldri selv skulle stjele oppmerksomheten, men alltid peke mot kunstverkene som det sentrale. Appen var basert på HOKs tidligere erfaring med digitale medier i utstillingssammenheng²⁵ og en rapport fra det norske samarbeidsprosjektet Skredsvig, som understreker viktigheten av å skape utfordrende oppgaver og gode multimedia-verktøy som omfatter lyd, levende bilder og visuelt materiale, og der innholdet presenteres i form av tale supplert med foto, for å engasjere de unge og stimulere til aktiv deltagelse. Til tross for at appen gjør det mulig å bevege seg fritt rundt i utstillingene slik man selv ønsker, anbefales det i rapporten av pedagogiske årsaker å basere seg på struktur og en fastlagt rekkefølge. Museumsomviseren eller læreren bør dermed samle gruppen ved starten og slutten av programmet.²⁶

Prosess og dialog

Som et eget pedagogisk verktøy har vi gjort bruk av dialogbasert undervisning, slik den defineres hos Olga Dysthe, både som et verktøy i opplevelsen av selve utstillingen – betraktningen av kunsten – og som en katalysator i den praktiske tilnærmingen til kunsten gjennom ulike medier og teknikker. Tanken er at unge lærer mer av å utforske kunstverk på sine egne premisser, og at åpningen for flere stemmer og perspektiver vil gi et rikere utbytte.²⁷

I kurssammenheng har den dialogbaserte undervisningen vært prosessbasert. Bakgrunnen for dette er at kunsten karakteriseres av at den reiser spørsmål snarere enn besvarer dem, eller som John Dewey formulerte det i 1934: «Science states meaning; art expresses

25 HOK var det første museet i Norge som utviklet en app, til utstillingen *Dubuffet architect* (2010). Dette har gitt viktig innsikt i innføringen av «head-up»- og «head-down»-elementer i utstillingen (jf. Proctor).

26 Ida Klingvall, *Evaluering av Skredsvig med iPod*, rapport utgitt av Drammens museum 2010.

27 Olga Dysthe, Nana Bernhardt, Lina Esbjørn, *Dialogbasert undervisning – Kunstmuseet som læringsrom*, Bergen: Fagbokforlaget 2012.

[meaning]». ²⁸ Fremfor en entydig meningsstørrelse er kunsten åpen og fungerer som en potensiell katalysator for erfaringen.

Aktivitet og deltagelse forstås som performative prosesser ²⁹ der ungdommene blir utfordret til å stille spørsmål og finne svar ved hjelp av undersøkelse og tolkning. Dette er et viktig poeng, i og med at unge ofte synes det er kjedelig når læreren eller museumsomviseren legger opp løpet, og da gjerne innenfor strenge og snevre rammer. ³⁰ De ønsker muligheten til selv å bestemme opplegg og rekkefølge og utforske kunsten i sitt eget tempo.

Siden 2008 har HOK lagt vekt på flerstemmighet, aktiv publikumsdeltagelse, en høyere grad av selvstyring hos publikum, større muligheter for å skape individuelle opplevelser i møte med kunsten, *co-creation* og kunstens åpne karakter. Vi opplever alle sammen kunstverk på forskjellige måter, og dette gjelder ikke minst når vi får mulighet til å undersøke dem grundig og mottar ny informasjon som knytter an til personlige erfaringer og den egne nysgjerrigheten overfor kunsten. HOK har, med utgangspunkt i Deweys pragmatiske teori om læring gjennom handling, lagt til rette for dialogbasert undervisning, samtaler, rollespill og enkle verkstedsoppgaver ved å skissere ulike reiseruter og oppgaver publikum kan delta i.

Denne utviklingen viser seg blant annet i Henie Onstads arbeid med den nasjonale kultursatsningen Den kulturelle skolesekken (DKS). Museet har som en del av DKS en lang tradisjon med å presentere relevante utstillinger for alle tiendeklassinger i Bærum. Frem til 2011 var dette lagt opp som en vanlig omvisning, der læreren hadde anledning til å bygge videre på aktuelle temaer og spørsmål fra utstillingen i klasserommet i etterkant. Fra og med 2012 har museet imidlertid tatt i bruk diverse teknikker for å oppmuntre til mer dialog og aktivitet i forbindelse med omvisningene. Ved å lansere materiell slik som de skreddersydde oppleggene *Arkitektureisen* og *Skulpturparken* og appen *Kunstporten* har HOK satt elevene

28 John Dewey, *Art as Experience*, New York: Pedigree Books 2009, s. 209.

29 Helene Illeris, «Æstetiske læreprosesser: utfordringer i en senmoderne virkelighet» i *Billedpædagogisk tidsskrift*, nr. 2, 2007, s. 24–29.

30 D. Stuedahl og O. Smørdal, «Designing for Young Visitors' Co-composition of Doubts in Cultural Historical Exhibitions» i *Computers and Composition*, 28. årgang, nr. 3, september 2011, s. 215–223.

i stand til en mer aktiv og variert deltagelse. I nært samarbeid med DKS og Bærum kommune har man dessuten kunnet forlenge elevoppholdet ved museet. Med mer tid tilgjengelig har museumsbesøket blitt utvidet til først en presentasjon av utstillingen, etterfulgt av en diskusjon (av og til med elementer av rollespill) eller et verksted der elevene selv kan få utfolde seg.

Ved Kulturskolen og i verkstedene er det nettopp praktisk utfoldelse og deltagelse lærerne hele tiden søker å oppnå. De opplever at det er vanskelig å undervise uten at elevene selv er med og opptrer og skaper. For at elevene skal kunne mestre de ulike oppgavene, er det viktig å inngi dem selvtillit. Men for å ha tiltro til egne ideer er de ofte avhengige av oppmuntring fra læreren, som gjerne også må minne dem på poenget med for eksempel faktisk å printe ut fysiske fotografier, slik at de selv kan erfare forskjellen mellom et digitalt og et analogt produkt.

Vi har videre erfart at undervisningsmetodene ved HOK skiller seg markant fra dem som brukes i skolen i alminnelighet; i enkelte tilfeller har elevene faktisk behov for å få forklart og bekreftet selve undervisningsmetoden.

Arbeid med talentutvikling hos unge fordrer tid, og ved Kulturskolen opplever elevene fremgang gjennom innsats over tid. Det jobbes med ett utvalgt tema i omkring fire uker av gangen, der lærerne tar i bruk teknikker fra klassisk kunst, skulptur, grafisk kunst, arkitektur og fotografi. Lærerne må alltid passe på at eleven er bekvem i situasjonen og mestrer de ulike oppgavene. Ofte vil elevene si seg ferdige med arbeidet sitt allerede etter den første uken. For å kunne utvikle et språk for visuelt innhold og en dypere forståelse må lærerne ved Kulturskolen motivere elevene til å bore videre i emnet. Kulturskolen under ett er lagt opp for en varighet på fem år, med oppstart enten i alderen 7–9 eller 9–12 år. Elevene deles inn i grupper ut fra alder og ferdigheter. Stort sett starter man på nybegynnernivå, for så å avansere år for år. Av og til har man elever hvis alder eller ferdighetsnivå tilsier at de kan hoppe rett til et mer viderekomment nivå. HOK har imidlertid avdekket at disse elevene ofte ender med ikke å fullføre kurset. Muligens kan dette skyldes en manglende

helhetsforståelse. Det tilrådes derfor at elevene uansett starter på nybegynnernivå, som en plattform for den videre læringen.

Konklusjon

Med utgangspunkt i HOKs skisserte historie og vårt pågående arbeid med å formidle visuell kunst til et ungt publikum ønsker vi å bruke funnene i rapporten til å fortsette å utarbeide et talentutviklingsprogram ved HOK. Slik rapporten har vist, eksisterer det i museumssammenheng i Norge i dag foreløpig ingen egentlige ikke-formelle talentutviklingsprogrammer rettet mot unge, der deltagerne kan utvikle evnene sine i et profesjonelt miljø og skape sine egne aktiviteter i kontakt med sitt eget nærmiljø. Basert på våre funn mener vi at et talentutviklingsprogram innen visuell kunst ved HOK bør legge vekt på læringens sosiale verdi i forbindelse med personlig velvære, selvtillit, å kunne gi uttrykk for seg selv og innta en aktiv rolle i beslutningstagningsprosesser, tilhørighetsfølelse og sosialt engasjement. Et slikt program bør rettes mot å skape et inkluderende miljø på alle nivåer som er i stand til å fremme og understøtte læringsprosesser og ulike tilnæringsmåter, men også bruken av skreddersydde kurs og aktiviteter. Det må også appellere til et større publikum, og særlig til unge som er ekstra utsatt for å falle utenfor på skolen eller i samfunnet.

Viktige faktorer å ta hensyn til ved utarbeidelsen av et talentutviklingsprogram ved HOK er:

- hvordan talent kan utvikles som en prosess for å forstå verden og virkeligheten, og som tverrdisiplinære kunnskapsformer
- hvordan programmet kan gi elever anledning til å arbeide med problemløsning over et lengre tidsrom
- hvordan prosess- og dialogbaserte undervisningsmetoder kan bidra til ytterligere læring
- hvordan man fremfor ferdigdefinerte mål heller forholder seg til prosesser og tilblivelse
- hvordan man kan tilrettelegge for ulike nivåer
- hvordan gi elevene konkret og praktisk erfaring
- hvordan gi elevene konkret og praktisk erfaring fra profesjonelle utøvere på fagfeltet

Neste skritt i vårt arbeid med talentutvikling er å utforme et program etter disse retningslinjene ved HOK.

Bibliografi

Agamben, G. «Genius» i *Profanations*, New York: Zone Books 2007.

Black, Graham. *The Engaging Museum – Developing Museums for Visitor Involvement*, Routledge 2005.

Brown, Phillip og Tannock, Stephen. «Education, meritocracy and the global war for talent» i *Journal of Education Policy*, 24. årgang, nr. 4, 2009, s. 377–392.

Bruno Edvige, Mascheroni Silvia og Pucci Marianella. *Musei Italiani e pubblico under 18, Prima ricognizione sul diritto dei minori a fruire del patrimonio artistico e culturale nazionale nei musei italiani*. Commissione «Educazione e Mediazione» di ICOM Italia (http://www.mediateur.it/wp-content/uploads/2015/10/Paper_Ricerca_Minori-e-i-Musei.pdf), 2015.

Brændholt, I., Jensen, J.T. et al. *Museums – Knowledge, democracy and transformation*, Kulturstyrelsen Danmark 2014.

Brændholt, I., Jensen, J.T. et al. *Museums. Social learning spaces and knowledge production processes*, Kulturstyrelsen Danmark 2013.

Dewey, John. *Experience and Education*, New York: Collier Books, Macmillan Publishing Company 1963.

Dewey, John. *Art as Experience*, New York: Pedigree Books 2009.

Dixon, Mar. «Why Have Museums Forgotten the Teens?», *The Guardian* 19. desember 2011.

Dysthe, O., Bernhardt, N. og Esbjørn, L. *Dialogbasert undervisning – Kunstmuseet som læringsrom*, Bergen: Fagbokforlaget 2012.

EIDahab Mai Abu, Vidokle Anton and Waldvogel Florian. *Letter from Former Curators of Manifesta 6*, E-flux, (<http://www.e-flux.com/announcements/41260/letter-from-former-curators-of-manifesta-6/>) 6. juni 2006.

Economou, M. og Meintani, E. «Promising Beginnings? Evaluating Museum Mobile Phone Apps» i *Re-Thinking Technology in Museums. Proceedings of the International Conference*, red. Luigina Ciolfi, Katherine Scott og Sara Barbieri, Limerick, Irland 2011.

Eshach, H. «Bridging in-School and out-of-School Learning: Formal, non-Formal and Informal Education» i *Journal of Science Education and Technology*, 16. årgang, nr. 2, 2016, s. 171–190.

Freire, P. *Pedagogía del oprimido*, Buenos Aires: Ed. Siglo XXI 2005.

Gibbs, K., Sani, M. og Thompson, J. *Lifelong Learning in Museums. A European Handbook*, 2007: online.ibc.regione.emilia-romagna.it/l/libri/pdf/LifelongLearninginMuseums.pdf.

Hein, G. *Learning in the Museum*, London: Routledge 1998.

Hooper-Greenhill, E. *Museums and the Shaping of Knowledge*. London, New York: Routledge 1995.

Hooper-Greenhill, E. *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance*, New York: Routledge 2007.

Illeris, Helene. «Æstetiske læreprocesser: udfordringer i en senmoderne virkelighed» i *Billedpædagogisk tidsskrift*, nr. 2, 2007, s. 24–29.

Iverson, T. og Vandeputte, Tom. *Build your Own University. Education as Political Strategy*, Bedford Press 2015.

Jaume, Trilla. «La educación fuera de la escuela: Ámbitos no formales y educación social», Editorial Ariel, S.A., Barcelona, Spania 1998.

Jeffery-Clay, K. «Constructivism in Museums: How Museums Create Meaningful Learning Environments» i *Journal of Museum Education*, 23. årgang, nr. 1, 1998, s. 3–7.

Joo, Eungie og Keehn II, Joseph (red.). *Rethinking Contemporary Art and Multicultural Education*, Routledge 2011.

Klingvall, Ida. *Evaluering av Skredsvig med iPod*. Rapport utgitt av Drammens museum 2010.

Linzer, D. og Munley, Mary Ellen. *Room to Rise: The Lasting Impact of Intensive Teen Programs in Art Museums*, Whitney Museum of American Art, New York 2015.

Linzer, D. «Youth Empowerment and Contemporary Art: Where Are We Now?» i *Journal of Museum Education*, 39. årgang, nr. 3, oktober 2014.

Malmquist, Karin (red.). *Zon Moderna – Moderna Museet Stockholm* 2006.

Martínez, C. «The Complex Answer» i katalog for Berlin-biennalen 2016.

Murawski, M. *Why Museums Don't Suck: The Current State of Teen Engagement*, 28. oktober 2012, <https://artmuseumteaching.com/2012/10/28/why-museums-dont-suck/> (sist besøkt 16. august 2016).

Nussbaum, M.C. *Not for Profit: Why Democracy Needs the Humanities*, Princeton University

Press 2010.

Pogrebin, R. «Museums Seek to Lure, Then Lock In, Teenage Connoisseurs» i *The New York Times*, 16. mars 2015 (<http://nyti.ms/1APGw06>).

Proctor, Nancy (red.). *Mobile Apps for Museums: The AAM Guide to Planning and Strategy*, Washington: American Association of Museums 2011.

Radical Education Forum. *Radical Education Workbook*, London: Hato Press 2010.

Simon, Nina. *The Participatory Museum*, Santa Cruz, California: Museum 2.0 2010.

Solhjell, Dag. *Formidler og formidlet*, Oslo: Universitetsforlaget 2007.

Storr, R. «Dear Colleague» i Steven Henry Madoff (red.). *Art School: Propositions for the 21st Century*, Cambridge: Massachusetts Institute of Technology 2009.

Stuedahl, D. og Smørdal, O. «Designing for Young Visitors' Co-composition of Doubts in Cultural Historical Exhibitions» i *Computers and Composition*, 28. årgang, nr. 3, september 2011, s. 215–223.

The New Inquiry No. 2. *Youth But What Could They Want?*, mars 2012.

Varvin, G. «The Journey as Concept for Digital Museum Design» i *Digital Creativity*, 25. årgang, nr. 3, Routledge 2014.

Weil, Stephen. «From Being About Something to Being for Somebody: The Ongoing Transformation of the American Museum» *Daedalus*, 128. årgang, nr. 3, 1999, s. 229–258.

Wyrick, G. «All Together Now: Teens and Museums» i *Journal of Museum Education*, 39. årgang, nr. 3, oktober 2014, s. 231–235.