

MUSERUM -

En brugervejledning for voksne!

Af Marie Abel Hesse og Anna Zieler

Stof hænger i lange baner ned fra loftet og skaber en regnbuegang, der leder de besøgende hen til en magnetisk kuglebane og til et telt, der er draperet med grøn tyl. Inde fra teltets mørke stirrer et par gule tigerøjne tilbage på den lettere forskrækkede mormor, der var modig nok til at kigge ind. Hendes treårige barnebarn gemmer sig i hendes frakke. Hvin og skrig lyder fra et kuglebad lidt længere inde i rummet, hvor lys i hele spektrets farver pulserer ud gennem sprækker i de sorte gardiner, der omkranser det og oplyser faren, der tålmodigt samler kugler op og kaster dem ned til sine to vilde unger i karret igen. På en hvid madras leger en ung mor titte-bøh med sin otte måneder gamle baby, der henrykt krammer den hækledede høne Hilda til sit bryst. To børn på halvandet- og fem år sidder med deres forældre og bygger med Plus-Plus'er ved et lavt sort bord, der oppefra ligner Sorte Slyngels signaturklat. De to amerikanske turister, der har forvildet sig ned i Muserum i kælderen på Roskilde Museum klør sig i nakken og siger: Oh, this is a kids' room, og skynder sig med raslende rygsække op igen.

Foto modsatte side:
Stemmingsbillede indefra et telt af
tyl i Muserum.
Foto: Amalie Evé Wulff |
Roskilde Museum

Hvad søren er det her for en slags museum?

Hvad er et museum?

”

Jo, jo... du ved – et museum, det er et stort hus, hvor man skal være stille, med en masse ting i, som man ikke må røre ved!

Sådan hørte vi uden for et museum en fireårig lillebror få forklaret, hvad et museum er, af sin seksårige storesøster. Vi, de voksne læsere, ved, at et museum er så meget mere end det. Et museum er jo en uvurderlig samling af genstande, der giver os indblik i og viden om kulturelle fænomener. Så hvorfor har mange børn en så begrænset forståelse af, hvad et museum er?

Børn suger indtryk til sig, og svaret på spørgsmålet er jo desværre, at børnene dels har fået dette indtryk af et museum fra deres egne oplevelser på museer, hvor de har observeret, hvordan andre gebærder sig på et museum, og er blevet instrueret af velmenende forældre, kustoder og museumsformidlere i, hvordan man opfører sig på et museum - men at de også har fornemmet, at mange voksne deler denne opfattelse af et museum som en lidt abstrakt, statisk størrelse, hvor de ikke føler sig specielt velkomne.

Når vi træder ind i en bygning, lægger vi mærke til, hvordan bygningen ser ud indefra. Vi kigger på, hvor store rummene er, hvad der er i rummet, hvilke symboler rummet indeholder, samt hvilken funktion rummene er beregnede til.¹ Arkitekturen og det fysiske rum er medvirkende til at tilpasse menneskers handlinger og relationerne imellem dem. Det fysiske rums værdier bliver defineret af de mennesker, som færdes i og benytter rummet, samt af de sociale relationer der er indskrevet i rummet og i dets funktionalitet. Når vi, barn som voksen, går på museum, har det derfor en stor betydning, hvordan museumsrummet er inddelt, indrettet og hvilket arkitektonisk udtryk det har: Vi sanser, oplever, erkender og fortolker vores museale oplevelse ud fra den måde, en udstilling er sat op på. Og det er følelsen af den oplevelse, vores mavefornemmelse om I vil, der ligger til grund for, hvordan vores oplevelse af et museum er - hvilken funktion det har, om det er noget, vi har brug for og hvorvidt vi har lyst til at komme og besøge det igen.

Bag museets udstillinger arbejder museumsansatte med at indsamle, registrere, bevare og forske i historiske genstande. Formidlingen af dette arbejde reflekterer ofte arbejdets seriøse karakter. Udstillingerne opfordrer derfor de besøgende til ikke at røre ved det (ofte enestående og uerstatteligt) udstillede, og rummene lægger op til, at man som besøgende har en vis andægtighed over for det udstillede, og at man, af hensyn til andres oplevelse af museumsrummet, opfører sig stille og roligt i rummet. Denne opførsel er et kendetegn ved det at gå på museum, som vi tager for givet.²

Læringsteoretiker Étienne Wenger betegner fællesskaber, som opstår mellem mennesker, der deler et gensidigt engagement, fælles virksomhed og fælles repertoire, som praksisfællesskaber. Man kan derfor sige, at der er opstået et praksisfællesskab mellem dem, der takler de kropsholdninger og gestus, som museet kræver, mens de, der ikke takler dem, i sidste ende kan sidde med følelsen af at være ekskluderet fra museets fællesskab.³ Faren ved

det er, at forskellige publikummer ikke kommer på museerne, da de ikke føler, at de er velkomne på museet. Måske har museumsformidling traditionelt lagt for meget vægt på det udstillede - de uvurderlige genstande, frem for at gøre dem tilgængelige og relevante for flere publikums-segmenter og derved udhulet museets værdi. Sandheden er jo, at museer for mange mennesker ikke føles vedkommende for lige netop dem.

Der er opstået et praksisfællesskab på museer præget af en kultur og logik - som for børn kan opsummeres i museumsdefinitionen:

”

Et museum er et stort hus, hvor man skal være stille, med en masse ting, man ikke må røre ved!

For at lave et museum, der kan give børn nøglen til at forstå, at et museum er rum for så meget mere end det, må vi turde lade børnene være med til at præge museets kropssprog, så de ikke automatisk føler sig ekskluderede.

For at museer fremadrettet skal virke inkluderende og relevante for alle besøgene, er der i disse år stor fokus på museumsformidling. Blandt andet på baggrund af Kulturarvsstyrelsens nationale brugerundersøgelse på de statslige og statsanerkendte museer i Danmark fra 2010, hvor styrelsen kom med en række anbefalinger for at sikre museernes fortsatte arbejde med at ”udvikle formidling, der giver brugerne mulighed for aktiv deltagelse, og som bringer museernes viden i spil i forhold til borgere med forskellige uddannelsesbaggrunde, i alle aldersgrupper og fra alle segmenter”.⁴

Roskilde Museum har derfor også som et af sine strategiske mål at skabe museumsoplevelser for mere definerede målgrupper. Muserum er, som museum for nul til syvårige og deres voksne, et af de tiltag Roskilde Museum satser på i den henseende.

Med Muserum forsøger vi at vende museumsdefinitionen lidt på hovedet. Muserum er musernes rum - inspirationsrum, hvor man kan blive inspireret og selv kan inspirere andre. Det er rum, der skal pirre de besøgendes nysgerrighed, så de selv ønsker at indhente mere viden og selv få lyst til at udtrykke sig. Det er også rum, der ikke nødvendigvis behøves at ligge i et hus, men som kan gøres mobile, så de kan komme ud at stå i andre rum

end inden for museets fire vægge - for eksempel på andre kulturinstitutioner, i daginstitutioner eller ude i byens rum. Og sidst, men ikke mindst, er det rum for de små mus - de nul til syvårige og deres voksne.

BØRN - HVAD ER DE I GRUNDEN FOR EN STØRRELSE

For at kunne formidle noget for nogen er det vigtigt at sætte sig ind i den målgruppe, man ønsker at formidle til. Skal man formidle kulturhistorie for et barn, er det derfor vigtigt at sætte sig ind i denne målgruppe.

I den børnefolkloristiske tradition i 1950'erne og 60'erne var det almindeligt, at børn som gruppe blev beskrevet som 'det lille folk'.⁵ 1960'ernes ungdomsoprør lagde grunden til en ny slags forældre i 1970'erne. Forældre, der kiggede på deres barn med nye øjne. Den autoritære forælder, der med hård hånd viste barnet, hvordan det skulle ses og ikke høres, hørte med ét fortiden til. Barnets status ændrede sig følgelig. Nu var det ikke kun et lille forsvarsløst væsen, der skulle passes på og passe ind i rammerne. Barnet skulle have lov at udfolde sig på sin egen måde. Det skulle have et ' eget' liv. Barnet skulle ikke konditioneres af samfundet til at udfylde en traditionsbestemt kønsrolle. Drengene kunne gå til knipling, de måtte lege med dukker, og piger kunne have kort hår og smækkbukser. Børns egen kultur skulle anerkendes.⁶

Men hvad er så børns egen kultur? Børnekultur er et begreb, der inden for den børnekulturelle verden, på forskningsplan, såvel som politisk og praktisk, har udviklet sig til at handle om kultur for, med og af børn. Hvad der forstås ved denne tredeling, og hvordan man kan formidle kultur for børn i hele denne 'kreative trekant', er under stadig debat.

Det særlige ved den nordiske, og derfor også danske, måde at tænke kultur for børn på, er sidste led i tredelingen: kultur af børn. I Danmark eksisterer, med folkeoplysningen, en tradition for at opmuntre børn til at tænke selvstændigt og for, ved personligt engagement og kreativitet, at vække deres lyst til at læse og tilegne sig viden. Denne tradition ligger også til grund for idéen om at skabe rammer for kultur af børn.⁷

Professor i børnekultur Beth Juncker har udviklet et nyt børnekulturbegreb, der inddrager "børns sensitive praktiserende og erkendelsesmæssige potentialer"⁸ med henblik på at kvalificere og optimere net.⁹ Dette

nye børnekulturbegreb kan defineres som børnekultur med æstetiske oplevelser.¹⁰

Det æstetiske børnekulturbegreb er et nyt perspektiv, man som formidler må tage hensyn til i børnekulturformidling. Ved at integrere dette nye anerkendende børnekulturbegreb i kulturformidlingen skaber man fortællinger, forestillinger og oplevelser for børn, der tager afsæt i, hvad børn i forvejen er og udvikler i deres egne legekulturelle netværk.¹¹

For lektor Carsten Jessen, der blandt andet forsker i børn og digitale medier og legekultur, er det vigtigt at forstå 'leg' som formål i sig selv. Ifølge Jessen har leg mange former, og ingen form er mere rigtig eller forkert end andre. Mennesket leger, i alle livsaldre, fordi leg øger livskvaliteten.¹² Jessen mener, at vi skal "anerkende børns ret til leg på legens egne betingelser".¹³ Denne anerkendelse er vigtig, fordi børn i dag har mindre fritid fra voksne, end de havde for bare ti år siden.

”

Da vi samtidig har en tradition for at se børns leg som et middel til udvikling og læring, medfører det nemt, at vi i den bedste mening beslaglægger deres tid med læring (...) der er utallige eksempler på såkaldt 'legepædagogik', hvor leg skal tjene som middel.¹⁴

Legepædagogik er der intet i vejen med, mener Jessen, så længe der også er plads til leg for legens skyld.¹⁵ Hvis man giver børn rum til 'fri leg' indimellem i en undervisningstime for eksempel, holder hjernen sig vågen og lyttende, og dermed får børn mere ud af det oplevede, i dette tilfælde undervisningen. Når kroppen bliver glad, sanser den mere, og jo flere sanser der aktiveres, jo bedre indlæring.¹⁶

Med afsæt i disse indsigter stillede vi os selv det spørgsmål: Hvordan skaber man museale rum for børns egen kultur og deres leg?

MUSERUM – EN MUSEUMSRAMME PÅ BØRNS PRÆMISSER

Vi bliver alle sammen født ind i en sammenhæng, eller en kultur, som vi er en del af. Med Muserum arbejder vi på at skabe rum, der inspirerer de besøgende til at forstå og sætte spørgsmålstegn ved den verden, der omgiver os, og også til selv at ville udtrykke sig på forskellig vis: I tale, på skrift, med forskellige tegn, analogt, digitalt etc.

Når man skal formidle noget for børn helt ned til nul år, der endnu ikke kan læse, er formidlingen nødt til at ligge i det oplevede. Børn oplever med alle deres sanser, og i et museumsrum for dem er det derfor vigtigt, at elementerne i udstillingen er sansestimulerende.¹⁷ Med Muserum har vi derfor forsøgt at skabe et oplevelsesunivers for børn, hvor kunst, litteratur og historie er et led af en sanselig helhedsoplevelse.

En anden præmis for et museumsrum for de helt små er, at det skal være trygt og sikkert, at de voksne, der besøger udstillingen med børnene, kan slappe af og lade børnene udforske det på egen hånd. På den måde kan både voksne og børn nyde oplevelsen. Dette giver også børnene mulighed for at se, hvordan andre børn interagerer med hinanden, med andre voksne og med det udstillede - hvilket kan inspirere barnet til at prøve disse ting selv.

Muserum består af en række rum, der både styrker børns egen kultur og egne udtryksformer og deres forståelse for den verden, der omgiver dem.

Muserum er frirum for børns egen legekultur, og børnene skal have frihed til at udforske på egne præmisser. Det er børnenes egne oplevelser, der er i centrum, og måden, de oplever den kunst, de bliver præsenteret for, skal derfor være så lidt voksenstyret som mulig.

Der er også nogle lavpraktiske hensyn at tage, når man skal skabe rammer for de yngste i målgruppen. Et problem i forhold til formidling til børn i daginstitutioner er for eksempel, at museernes åbningstider ofte ikke passer ind i daginstitutionernes daglige rytme.¹⁸ Museerne åbner tidligst kl. 10, og eftersom de fleste institutionsbørn spiser frokost ved ellevetiden, når de dårligt nok at komme indenfor og få overtøjet af, før de skal til at spise. Det giver ikke megen tid til fordybelse. Når de så har spist, er det ved at være tid til eftermiddagsluren for de mindste. Så nu må de vende næsen mod daginstitutionen igen.

Muserum har derfor åbent mandag til torsdag fra kl. 9.30-11 for daginstitutioner, dagplejemødre og barslende. Der er plads til at spise medbragt mad, puslefaciliteter og plads til barnevognsparkering på museet.

Børnefamilier kan besøge Muserum hver dag mellem kl. 11 og 16. De fleste besøgende bliver i halvanden til to timer, men der har også været besøgende, der er blevet i op til fire timer.

I Muserum lægger vi vægt på positive forventninger. Muserum er et sted, hvor vi forsøger at undgå ordet *ikke*. De fleste børn under fire år registrerer ikke ordet 'ikke'. Hvis du beder et lille barn, der sidder og tegner på et stykke papir på bordet, om ikke at tegne på bordet, vil de ofte tegne på bordet, fordi de hører *tegne [på] og bord*. I Muserum skal alle tage skoene af. Alle må gerne røre ved tingene i Muserum. I resten af museet, må man gerne *kigge* på tingene. Mange af tingene er gamle og kan gå i stykker, hvis man piller ved dem. Man må gerne lege i Muserum. På resten af museet skal man være mere stille, så alle kan gå og forestille sig, hvordan det for eksempel var at leve i Gustav Wiedes hus osv. Ved at holde sig til den positive forventning bliver museumsbesøget ladet med en positiv følelse, børnene tager med sig. De forstår, *hvorfor* de ikke skal røre ved uvurderlige ting, at museet rummer på uerstattelige skatte, og at *de* har medansvar for, at museet kan blive ved med at vise os alle sammen disse spændende ting.

Det er vigtigt, at Muserum altid er ryddet pænt op inden institutionsbesøg, så rummet udstråler en positiv forventning om, at børnene respekterer, at rummet er smukt. Efter et år, hvor alle børn i Muserum har fået lov til at røre og gøre og lege i rummet, er der endnu ikke noget, der er gået i stykker i Muserum - så det lader til, at den positive forventning virker.

MUSERUM – EN VERDEN AF FORMER OG FARVER

Med Muserums første udstilling *Alverdens farver* forsøger vi at formidle farvelære for de yngste. Vi har valgt en udstilling om farver, fordi farver er et nonverbalt sprog, som vi alle har adgang til, og fordi alt det, der omgiver os, består af former, farver og tekstur. At lægge mærke til former og farver kan hjælpe børnene med at afkode og gengive deres omverden. Farver er en del af vores historiske billede, vores kunstneriske udtryk og vores samtid.

Fig. 1

I spejlgangen gentager mønstre, elementer og kroppe sig, man kan se sig selv igen og igen og få fornemmelsen af dybde. Går man igennem den magiske spejlgang ender man i det hvide rum hvor børnene og deres voksne kan slappe af på en sansepude, lavet af hule fibre, mens de ser på hvordan krystaller bryder lysets farver. Her får børnene og deres voksne en fornemmelse af dybde og farvekompositioner.

Foto: Anna Zieler & Marie Abel Hesse | Roskilde Museum.



Udstillingen, som er udviklet af billedkunstner Hanne Marie Zieler i samarbejde med artiklens forfattere, er tænkt i zoner, der på forskellig vis kan pirre børnenes nysgerrighed - og skabe rum for undren og opdagelser. Der er en regnbuegang, der består af tekstiler med forskellig struktur, hvor børn kan 'mærke' farver; der er en lille værkstedszone med byggeklodserne Plus-Plus'er og det kunstpædagogiske legetøj Visuer, hvor børnene selv kan eksperimentere med former og farver, så de bliver håndgribelige; der er en montre med genkendelige genstande, der er malet grå, hvor man kan få en fornemmelse af farvers betydning og signaler (vi kalder den 'en verden uden farver'); en spejlgang, hvor børnenes vestibulære sans bliver udfordret, og hvor de selv indgår som et element i en uendelig verden af farver; en oplysningszone med tonede farvecirkler på gulvet og malerier på væggen, der på forskellig vis henviser til klassisk farvelære, og som opmuntrer til refleksion: Newton og Ittens farvecirkler, og malerier, der illustrerer, at himlen ikke altid er blå, blade ikke altid er grønne, og at kolde miljøer ikke nødvendigvis har 'kolde' farver; et hvidt rum, hvor børnene kan ligge på en specialudviklet madras med hule fibre og se, hvordan det hvide lys bliver brudt i regnbuens farver; et kuglebad, hvor børnene, for at kropsliggøre kolde og varme farver, kan opleve at være omgivet af farven blå, rød eller gul og en primærfarvezone, hvor børnene kan skabe et stort rum eller op til tre små rum i de tre primærfarver og opleve, hvordan det føles forskelligt, og hvordan lyset ændrer sig. Desuden er der i udstillingen forskellige mobile elementer, der kan understøtte oplevelsen af farver: et skab med udklædningstøj og tyl i forskellige farver, forstøverflasker med vand og æteriske olier, hvor man kan 'lugte' en farve, gummiringe og 'jorden er giftig'-stå-sten, bObles-dyr, biblioteksbøger, legetøjsbiler, puder, puffer og forskellige hækledede dyr. Disse elementer er også medvirkende til, at børnene kan være med til at ændre på udstillingens udtryk og derved skabe udstillingen selv - hvilket giver dem en følelse af medejerskab over udstillingen.

Vi søger med denne udstilling at fremme vores yngste borgeres viden om former og farver. Vi ønsker at gøre dem glade for farver og nysgerrige på farver (det er redskaberne) - og denne glæde og undren håber vi vil være en af nøglerne til at fremme deres viden om kunst (hvorfor har de brugt de farver, hvordan har de gjort m.m.), historie (middelalderens farver, julens

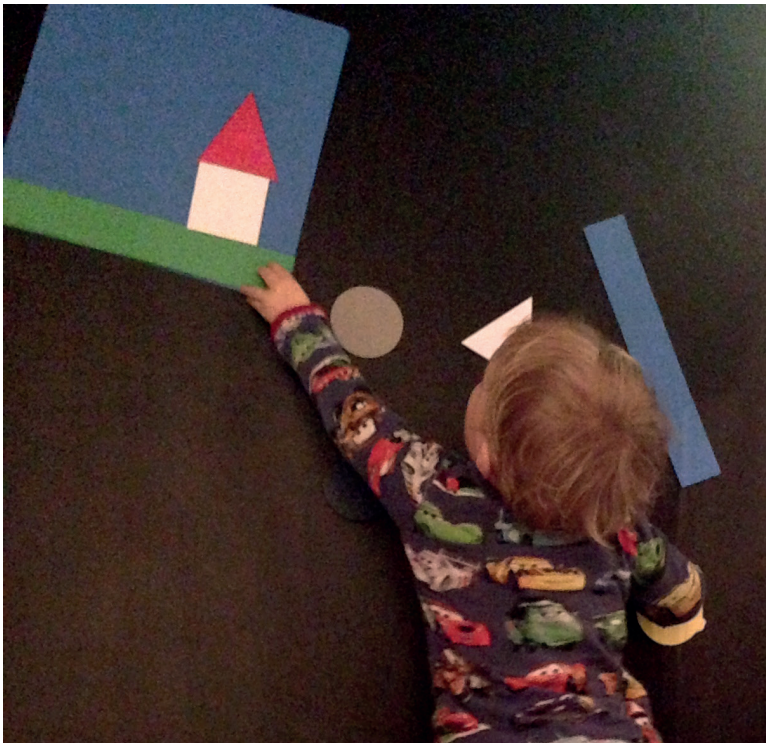
farver osv.), deres samtid (stop skiltets farver, gadekunst, logoer, naboens kats farve osv.). Den historiske dimension er en del af et hele. Muserum er et rum for leg, børn leger sig til erfaringer - og det, der løfter udstillingen fra leg til kunst, er intentionen med legen. En museal legeplads søger at inspirere de besøgende til at få viden om det emne, udstillingen handler om. Når børnene med deres voksne besøger Muserum, får de frihed til at opleve æstetik på egen hånd. De trygge rammer i Muserum gør, at børn såvel som voksne, kan slappe af og nyde oplevelsen sammen på en ligeværdig måde - omend det foregår på børnenes præmisser. Denne ligeværdighed ses også, når det er børnene, der har spurgt deres forældre, om de ikke vil med på museum, når de har været på besøg i Muserum med deres daginstitution.

Fig. 2

Viseur er udviklet af den schweiziske kunstner Gottfried Honegger, og er et kunstpædagogisk legetøj hvor der leges med farver og forskellige geometriske former.

Spillet skal fremme perceptionen og den "se proces" der gør øjet i stand til at tænke, være kritisk, nysgerrigt og kreativt.

Foto: Anna Zieler & Marie Abel Hesse | Roskilde Museum.



I Muserum arbejder vi med æstetiske læringsprocesser, læring, der affødes af sansepåvirkning, hvor processen er i fokus, og hvor børn gennem leg og iagttagelse af andres interaktion i udstillingsrummet får læringsrige oplevelser, der henvender sig til deres aldersgruppe.

DANSK DESIGN FOR BØRN I MUSERUM

Det var vigtigt for os at have dansk design for børn i Muserum, fordi dansk design er en vigtig del af dansk kultur - og nyt design opstår jo ved at lege med former og farver. Derfor har vi de førnævnte bObles-dyr, puffer fra Sebra, legeelementer fra Gonge, som vi har suppleret med et hjemmedesignet værkstedsbord og palle-møbler, 'vægge' af gardiner og en magnetisk kuglebane, der er designet af Jacob Saaby med Great Escape Design - for at sætte tanker i gang hos voksne og børn om, hvilken funktion design har, og hvordan man selv med former og farver kan skabe de udtryk og funktioner, man ønsker sig. Børnenes leg med dansk design er et eksempel på en æstetisk læreproces, hvor børnene 'sanser sig' til et bestemt aspekt af den danske kulturarv.

MOBILE INSTALLATIONER I MUSERUM

For at kunne tilbyde museale oplevelser for alle børn mellem nul og syv år, også til dem, der af forskellige logistiske årsager ikke kan besøge Muserum selv, er det en vigtig del af Muserums idé at udvikle mobile Muserum, der kan komme ud og stå på daginstitutioner, på kulturinstitutioner eller i det offentlige rum, hvor målgruppen færdes. Vi har til dags dato haft to meget forskellige mobile installationer udstillet i Muserum-regi.

Den ene mobile installation er Farvejunglen, en installation lavet af en gruppe studerende fra Performance Design på RUC. Installationen er gruppens bachelorprojekt.

Allerede fra vi er spæde, bruger vi vores sanser, gør erfaringer og tilegner os den verden, der omgiver os. Det er en væsentlig del af vores intellektuelle udvikling at bruge sanserne. Farvejunglen tilbyder en lang række udviklingsmuligheder af de basale sanser, særligt synssansen og følesansen.

Farvejunglen opfordrer børnene til selv at gå på opdagelse i dens univers og arbejde kreativt og fantasifuldt med junglens udtryk. Børnene får mulighed for at røre, opleve og selv påvirke rummet og får herved stimuleret både forståelsen af egen krop og rummet, de bevæger sig i.

I skæret af en UV-lampe ændrer farverne i junglen karakter, og mørklægningen af rummet skaber dette magiske univers, der udfordrer forståelsen af farver i et samspil med de fysiske objekters materialitet. Ikke alt i junglen er, som det ser ud til. Farvejunglens ramme er et letvægtstelt, der kan transporteres i en vadsæk. Efter jul vil den kunne lånes af daginstitutioner for to uger ad gangen, så de kan få deres eget mini-museum. Med installationen vil følge en logbog, hvor institutionerne kan videreformidle idéer til aktiviteter i forbindelse med udstillingsbesøget og erfaringsudveksle.

Projektet med udlånet af en miniudstilling i et telt er et pilotprojekt for at afsøge behovet og udstillingsformen.

Udover Farvejunglen har Muserum også fået udviklet lysbordet Farvelyd af en dygtig gruppe HumTek-studerende fra RUC. Begge grupper studerende har selv henvendt sig til Muserum og bedt om at måtte udvikle noget til et børnemuseum. Muserums aktiviteter er således med til at understøtte og styrke samarbejdet mellem RUC og Roskilde Museum. Før Farvejunglen havde vi en digital interaktiv mobil kunstillation. Tog Coupéen er udviklet af digital designer Camil Hesse og var et stort hit hos de besøgende børn. Denne installation er et godt eksempel på en æstetisk digital kunstoplevelse for børn.

Tog Coupéen er en projektion af togturen mellem Roskilde og København, som vindue og to bænke i hver side danner rammen om kupéen. Børnene blev inviteret til at tage plads, og med deres vægt afgjorde de, om toget skulle køre i den ene retning eller den anden. Hvis der sad flere børn på den ene bænk, ville det føles for dem, som om toget kørte fremad, mens det for de andre ville opfattes, som om de kørte baglæns. Jo større vægtforskel, desto hurtigere kørte toget. Var vægten lige på begge sidder, stod toget stille.

Tog Coupéens sigte var at fremme børns sanseintegration og at sætte børnene i et dialogisk forhold mellem deres krop og kunstværket. Installationen inviterer til leg, kropsligt engagement og sansning. Børnenes mulighed for at påvirke handlingen understøtter deres motivation for leg og viser dem, at de er aktører i egen ret.

Teknologier påvirker vores liv og vores færden - også på uforklarlig vis. Installationen skulle få børnene til at undre sig og i deres leg afprøve og bevidst manipulere med reglerne og mekanismen i kupéen. Børnene fik medejerskab over installationen og medansvar for oplevelsen.

MUSERUM HAR VOKSEVÆRK

Med Kulturministeriets nye børne- og ungekulturstrategi fra maj 2014 er børnekultur og kulturelle tilbud for selv de allermindste børn for alvor kommet på den politiske dagsorden - og det er ikke et øjeblik for tidligt! Vi oplever, at der eksisterer et stort behov for kulturelle aktiviteter, der er tilgængelige for børn under 7 år. Siden Muserum åbnede den 17. januar 2014, har over 7000 børn under syv år været på besøg i udstillingen. Mandag til torsdag har Muserum været booket flere uger i forvejen af daginstitutioner, dagplejemødre og barslende. Vi arbejder derfor på at åbne flere Muserum for at kunne dække behovet og for at anspore til flere kulturelle oplevelser for børn og deres voksne. De nye Muserum kommer både til at ligge inden for Roskilde Museums fysiske rammer og uden for museet i form af Muserum-satellitter.

Det interessante ved udviklingen med at skabe museale tilbud, der er i øjenhøjde med brugeren, er, at vores målgruppe vokser sig højere år for år. Det vil muligvis betyde, at vi om et par årtier vil formidle kultur på en helt anderledes måde for voksne!

**Fig. 3**

Tittebøøh!

En af målgruppens absolutte yndlingslege er at gemme sig bag de farvede gardiner og overraske hvem der måtte stå på den anden side med et kukkuk eller tittebøøh!

Foto: Anna Zieler & Marie Abel Hesse | Roskilde Museum

LITTERATUR

Drotner, K. 2006

Formidlingens kunst - formidlingsformer og børnekultur.

I: H. Larsen, J. Hansen, D. Mejlhede, T. Roed & Merete Dael (red.)

Når børn møder kultur - En antologi om formidling i børnehøjde.

Børnekulturens Netværk, København, s. 8-15

Gebauer, G. & C. Wulf. 2001

Kroppens sprog. Spil, ritualer, gestik.

Gyldendal. København

Gulløv, E. & S. Højlund. 2005

Materialitetens pædagogiske kraft.

I: Larsen, K. (red.): *Arkitektur, krop og læring.* København, s. 21-42

Halse, J. A. 2010

Den moderne familie og dens børn - plusser og minusser.

I: Slagelse Bibliotekerne: *Klog på børn? 10 artikler om børn og deres verden.*

Slagelse Bibliotekerne. Slagelse, s. 5-7

Jenkins, R. 2004

Social Identity. 2. udgave.

Routledge. London

Jessen, C. 2002

Kulturel kvalitet for børn.

I: Jessen, C., H. Johnsen & N. Mors (red.): *Børnekultur og andre fortællinger.*

Syddansk Universitetsforlag Odense, s. 23-38

Jessen, C. 2010

Leg, legekultur, medier.

I: E. Waagepetersen (red.): *Klog på børn? 10 artikler om børn og deres verden.*

Slagelse Bibliotekerne. Slagelse, s. 22-29

Juncker, B. 2006

At kvalificere Nu'et. Fremadrettet kulturformidling.

I: Helvad, B., T. Møller (red.): *Slip fortællingen løs. Kunst- og kulturformidling til de 3-6 årige.*

Børnekulturens Netværk. København, s. 8-13

Salling, L. 2010

Styrk børns sprog - med leg og bevægelse.

I: E. Waagepetersen (red.): *Klog på børn? 10 artikler om børn og deres verden.*

Slagelse Bibliotekerne. Slagelse, s. 68-73

Waagepetersen, E. 2010

Introduktion.

I: E. Waagepetersen (red.): *Klog på børn? 10 artikler om børn og deres verden.*

Slagelse Bibliotekerne. Slagelse, s. 5-7

Wenger, E. 2004.

Praksisfællesskaber. Læring, Mening og Identitet.

Hans Reitzels Forlag. København

KONFERENCEOPLÆG

Gerner, E. 2011

Kolding som designby - hvorfor og hvordan?

Oplæg 22. marts på *Konference om arkitektur og design til børn og unge*

Børnekulturens Netværk og Helsingør Kommune, Kulturværftet, Helsingør.

Juncker, B. 2011

Børnekultur - begrebsafklaring.

Oplæg 1. marts ved foredragsrække om børnekultur i Greve Kommune.

Stephensen, B. L. 2011

Arkitektur og design med børne- og ungeperspektiver.

Oplæg 22. marts på *Konference om arkitektur og design til børn og unge*

Børnekulturens Netværk og Helsingør Kommune, Kulturværftet, Helsingør.

NOTER

1. Gulløv & Højlund 2005

2. Jenkins 2004, s.134

3. Gebauer & Wulff 2001, s. 106-107

4. Se for eksempel:

www.kulturarv.dk/fileadmin/user_upload/kulturarv/publikationer/emneopdelt/museer/DNB_endelig_31.05.2011.pdf

5. Jessen 2002, s. 25

6. Halse 2010, s. 14

7. Gerner 2011

8. Junker 2011, s. 7

9. Junker 2006, s. 13

10. Drotner 2006, s. 13

11. Waage Petersen 2010, s. 5

12. Hertil kan knyttes en sød historie hvor artiklens forfattere en dag fandt en gruppe studerende fra RUC, der ved et arrangement på Roskilde Museum havde forvildet sig ned i Muserum og legede løs, og var nød til at irrettesætte dem, fordi de blandt andet havde sko på i udstillingen og var for store til at være i kuglebadet. De studerende blev helt ulykkelige. De havde været så glade for at være i Muserum - som de troede var en installation, der skulle minde voksne om, hvordan det føles at være barn.

13. Jessen 2010, s. 22-24

14. Salling 2010, s. 68-69

15. Vi er i den sammenhæng meget inspireret af Snoezelhuse, der er sansestimulerende miljøer for folk med særlige behov: www.snoezelnet.dk

16. Stephensen 2011