

Innovation og entreprenørskab ændrer de professionelle positioner

Af Frants Mathiesen, lektor i billedkunst, læreruddannelsen, UCC

Innovation og entreprenørskab rejser udfordringer for to gamle institutioner, museerne og folkeskolen. De forvalter begge landets kulturarv, og de er begge forpligtigede på fremtiden. En innovativ åbning kan for begge institutioner være at arbejde med de positioner, som lærere, studerende, museumsfolk og elever indtager i forhold til hinanden. Socialt entreprenørskab handler om nye former for samarbejde, ikke mindst hvis vi fokuserer på læring eller deltagelse i museumsbegivenheder, der kan komme både uddannelses- og museumsverdenen til gode.

Innovation og entreprenørskab

Den megen diskussion af innovation i Danmark rejser spørgsmålet, om vi er faldet af på den med hensyn til at udvikle nye produkter og ikke mindst nye sociale teknologier. Er kulturelle institutioner som folkeskole og museer gearede til at understøtte innovation? Innovation nævnes ofte i forbindelse med entreprenørskab. Tanken med entreprenørskab var oprindeligt at fremme iværksætteri med henblik på at øge produktionen og skabe nye stillinger. Denne tilgang er af Fonden

For Entrepreneurskab – Young Enterprise, www.ffe-ye.dk, blevet oversat til „at gøre noget, som andre kan have glæde af“.

Hvis man kombinerer innovation og entreprenørskab, så får man en bredere bestræbelse på at tænke nyt, med henblik på at handle i forhold til andre mennesker på en måde, som de er interesserede i eller har glæde af. Det kan både komme til udtryk ved, at man opfinder nye løsninger på problemer, som kan sættes i produktion, men man kan også tale om socialt entreprenørskab, hvor det handler om nye former for samarbejde. Et oplagt mål for socialt entreprenørskab er de professionelle positioner, vi indtager over for hinanden. Fordelingen af magt i samfundet kommer til udtryk i de positioner, vi indtager. Museumsfolk vælger, hvad der er relevant at udstille, lærere, hvordan det er relevant at undervise, og elever forventes at modtage og tilegne sig de valg, museumsfolk og lærere har truffet. Dette foregår inden for de rammer, politikerne har udstukket. Dette fungerer fint, når fokus er på tilrettelæggelse af udstillinger eller undervisning. Men hvis vi fokuserer på læring eller *deltagelse* i museumsbegivenheder, så nytter en passiv modtagerrolle ikke. Hvis undervisere og museumsfolk vil muliggøre en mere selvstændig og aktiv position for elever eller museumsgæster, så skal de måske starte med at overveje deres egen position. Opgaven er ikke let! Læreren

skal løse en mangfoldighed af psykosociale opgaver, samtidig med at læring foregår, og museumsfolk handler også under bestemte rammer. Omvendt skal elever og museumsgæster også tilegne sig og udvikle nye former for adfærd og samvær. Hvis det lykkes, vil det svare til, at vi forædler en kompetence, vi har haft i mange år i Danmark, nemlig kompetencen til at lytte og føre en dialog og til at tage selvstændig stilling og til at føre selvstændige beslutninger ud i livet, uanset hvor i samfundshierarkiet vi befinder os. Denne kompetence er et vigtigt kulturelt produkt, og den bidrager både til udviklingen af demokrati og til, at vi fortsat kan klare os i en globaliseret verden.

Hvad er udfordringen for museerne?

Museerne har formidlet viden og kulturelt arvegods i et par hundrede år med skiftende formål. I 1800-tallet udgjorde udviklingen af Danmarks historie et vigtigt nationalt identitetsprojekt, som dokumenteredes på Nationalmuseet. Andre museer dokumenterer historien om vores nationale tilgang til kunst, viden og kultur. I dag, hvor vi i Danmark indgår i en globaliseret verden på utallige områder, er betydningen af det nationale ikke entydig. Samtidig er mange museer blevet markedsorienterede oplevelsescentre. Det indebærer et rolleskift fra at repræsentere danskhed til at være hurtig og underholdende. Jeg gætter på, at mange museer står imellem de forskellige værdisæt, der ligger bag henholdsvis opbygning af nationalfølelse og tilpasning til et (ikke særlig stort) marked. Her kan Learning Museum tilbyde en anden løsning ved at inddrage folkeskolens læringsbegreb. I folkeskolen har man fokus på elevernes læring, på hvad eleverne selv kan

stille op med den viden og de færdigheder, som lærerne formidler. Eleverne skal deres fremtidige voksenliv kunne tilegne sig og bearbejde viden, og de skal kunne orientere sig i mange forskellige slags samfund. Museerne har mødt den samme udfordring, da postmoderne strømninger satte spørgsmålstejn ved kanoniserede opfattelser af historiske årsagsforhold. Hvis viden ikke er fast og sikker, så flytter fokus over på de mennesker, som skal håndtere usikker viden. Et af de steder, det sker, er ved formidling af samtidskunst, som stiller flere spørgsmål, end den besvarer. Opgaven her er at have opmærksomhed på såvel det, man ser, som på, hvordan man ser det, og hvilke forforståelser mødet med et objekt aktualiserer hos deltageren. Dette skaber nye positioner. Formidleren skaber rammer, og de besøgende bliver aktører. I princippet kan man tage skridtet videre og gøre museerne til brugerstyrede begivenhedssteder. I dag er der mange tendenser på én gang, museerne har stadig en kulturarv at forvalte, spørgsmålet om, hvem der definerer, hvad der skal gemmes og overbringes til eftertiden, eksisterer stadig, og museerne er mere eller mindre afhængige af entreindtægter. En fremtidssikring her kan være at åbne for de positioner, som forskellige aktører kan komme til at indtage over for hinanden.

Hvad er udfordringen for læreruddannelsen?

Fagene og skoleundervisningen har rødder langt tilbage i tiden, men læreruddannelsen uddanner lærere, der skal undervise 40 år frem i tiden, og de børn, de underviser, kommer til at trække på deres skolegang 60-70 eller flere år frem i tiden. I dette perspektiv er kompetencer som nytænkning og forandringsparathed oplag-

te. I den ny læreruddannelse indgår innovation i de nye moduler, som undervisningen er organiseret i. I faget billedkunst hedder det fx om modul 2, Visuel Kultur:

Den studerende kan:

„begrundet planlægge, gennemføre, evaluere visuel undervisning med henblik på at udvikle elevernes kompetencer i at arbejde med æstetiske, innovative og entreprenante arbejdsformer“

Undervisningen efter ovenstående retningslinjer er ikke startet endnu, og forståelsen af, hvad innovation og entreprenørskab er, vil blive udviklet i løbet af de kommende år. Men vi har i et par år afprøvet forskellige muligheder, som peger frem imod innovation.

Hvad har de lærerstuderende på Blaagaard/KDAS, UCC gjort?

På læreruddannelsen Blaagaard/KDAS, UCC har de studerende samarbejdet med forskellige museer. På ARKEN har de gennemført et todages seminar med ARKENs formidlere om, hvordan ARKENs faste samling kan formidles stærkere. Andre studerende har arbejdet med Statens Museum for Kunst, Willumsens Museum, Arbejdermuseet og med KØS, Museet for kunst i det offentlige rum. Her i starten af 2014 har vi et samarbejde mellem ARKEN, Usserød Skole og Blaagaard/KDAS, hvor vi sætter fokus på, hvordan Instagram-app'en rammesætter fællesskaber af personer, der *liker* billeder inden for skiftende kategorier, som er defineret ved *hashtags*. Projektet rummer både en indføring i en kulturteknik, nemlig hvordan man vælger motiv, fotograferer (herunder tager stilling til billedvinkel, afstand og diverse filtre), beskærer og udfører en videre billedbehandling, samt udvælger, kategoriserer

og offentliggør, samt kommenterer og afgiver sympatitilkendegivelser for andres billeder. Denne kulturteknik tilegner skolebørn sig hurtigt, hvorefter de kaster sig ind i de sociale processer, der foregår på Instagram. I samarbejdsprojektet er målet at få børn og studerende til at *begrunde* deres valg og derigennem at blive bevidste om, hvordan de udvikler deres *smag* i denne særlige ramme med mange millioner brugere over hele verden, som Instagram udgør. ARKEN er interesseret i, hvordan børn og unge oplever hele museumsbesøget, så de lægger hus til, mens de lærerstuderende og skoleeleverne viser, hvad de *liker* i et lukket Instagram-forum. I det videre arbejde bruger de studerende deres pædagogiske viden inden for museumsfeltet. Der bliver arbejdet med de positioner, som henholdsvis lærere og museumsfolk indtager, når skolebørn møder museumsverdenen.

Samarbejde er entreprenørskab

Når studerende påtager sig udfordringen med at begrunde, hvorfor de godt kan lide bestemte billeder, eller at gøre ikke helt let tilgængelige kunstværker spændende for skoleelever i forskellige aldersklasser, så skifter deres rolle fra at være „beskuere“ til at øve sig i at bruge kunstværker til livsforståelse. På længere sigt kan de studerende måske bruge kunstværkerne til at stille spørgsmål ved skolens forståelse af verden og deres indblik i elevernes læreprocesser til at rejse nye spørgsmål til kunstværkerne og museernes formidling af dem. Hvis en sådan gensidig nysgerrighed bliver udbredt, vil idéen om entreprenørskab – det, at man skaber noget, andre kan bruge – have ført til en innovativ proces, som kan skabe vedvarende ændringer i både folkeskolen og museumsverdenen.