

# Museet som sted for inspiration til dannelse?

Lars Geer Hammershøj  
Ph.d. og lektor  
DPU, Aarhus Universitet

# Indledning

- Museet som sted for inspiration
  - Oplevelsesrum: Underholde (fx event)
  - Læringsrum: Udvikle kompetencer (fx skolens læringsmål)
  - Dannelsesrum: Blive menneske (fx skolens formål)
- Sted for demokratisk dannelse?
  - Demokratisk indstilling: Forudsætter dannelse generelt
    - Parat til at lytte til andre: Ændre holdning (overskridelse)
    - I stand til at bruge sin fornuft: Udøve dømmekraft (smag)
  - Demokratisk dannelse: Gøre specifikke erfaringer
    - Politiske erfaringer: Ændre samfundet fx gennem kampe og revolution
    - Demokratiske erfaringer: Håndtere konflikter og træffe beslutninger gennem fx samtale og folkestyre

- Mit oplæg
  - Hvordan er museet som sted for dannelse?
  - Hvad er dannelse?
  - Hvad er vilkårene for dannelse i dag?
  - Hvordan inspirerer kultur og kunst til dannelse og kreativitet?
  - Hvordan kan museet inspirerer til skolebørns dannelse og kreativitet?
  - Hvordan kan museet inspirerer til demokratisk dannelse??



# Museet som sted for dannelse

- Museum som begreb
  - Museion: ‘sted dedikeret til muserne’
    - Kunstens og videnskabens beskyttere som ‘dem der husker’, dvs. inspirerer
  - Moderne museumsinstitutioner
    - Dukker op i oplysningstiden, offentlige steder
      - British Museum 1759; Louvre 1793; Museumsinsel Berlin 1810
    - Steder for inspiration, danne borgerne til...
      - universelt menneske: gennem kunst fra antikken
      - oplyst menneske: gennem naturhistorie
      - national borger: gennem national kulturhistorie og kunst

# Almengyldige dannelsesidealer

Dannelsesideal	Forbillede	Almendannende fag	Museumstyper bl.a.
<b>Humanitet:</b>	De gamle grækere	Oldtidskundskab, græsk, latin	Kunstmuseer - Belyse billedkunstens historie og aktuelle udtryk samt æstetiske og erkendelsesmæssige dimensioner
<b>Det nationale:</b>	Folkeånden	Dansk litteratur og historie	Nationale kulturhistoriske museer - Belyse forandring, variation og kontinuitet i menneskers livsvilkår fra de ældste tider og til nu
<b>Oplysning:</b>	Videnskabens almene dele	Fysik, samfundsfag, biologi etc.	Naturhistoriske museer - Belyse naturen, dens udvikling, nutidige miljø og samspillet med mennesket

# Krise i dannelsen

- ‘Dannelsens forfald’
  - Falder i den borgerlig classes tjeneste
  - Skift i fokus (tendens)
    - Fra: Menneskets dannelse
    - Til: Klassens sociale distinktion
  - Middel bliver mål
    - fx det at lære græsk og latin eller kendskab til klassikere
  - Museer som sted for distinktion
    - Klasser eller individer bruger til at distingvere sig fra andre

# Krise i dannelsens igen!

- I dag: Ændring af vilkår for dannelse
  - Dannelsesidealer: Mister deres almene gyldighed
  - Individualisering: Dannelse foregår i højere grad på den enkeltes præmisser
- I dag: Forvirring om dannelsesbegrebet
  - ‘Hver man sit dannelsesbegreb’
  - Forveksles med kompetenceudvikling og identitetsdannelse
- Museet som sted for forvirring
  - Med henblik på læring (kompetenceudvikling), underholdning (oplevelse) eller dannelse (erfaring)?
  - ‘Kunden har altid ret’ (ODM)





# Uddannelsens tre dimensioner

- Viden: orientere sig (Indhold)
  - Praktisk og teoretisk viden
- Evner: være i stand til noget (Mål)
  - Færdigheder, kvalifikationer, kompetencer
    - Udføre handling (færdighed)
    - Løse opgave (kvalifikation)
    - Håndtere udfordring (kompetence)
  - Udvikles gennem læringsprocesser
- Dannelse: måde at forholde sig på (Formål)
  - Forholde sig til sig selv, andre og verden
  - Forholdelsesmåde ændres gennem dannelsesprocesser

# Hvad er dannelse?

- Dannelsesprocessens træk
  - Selvoverskridelse i det større
    - ‘Ophæves til almenhed’ (Hegel 1807)
    - Overskride egen verden, involvere sig med en større verden
    - Erfaringer der danner personlighed
    - Ændre forholdelsesmåde og ændre forhold mellem selv og det sociale
  - Danne smag for hvor og hvordan
    - ‘Imitere de gamles mønstre’ (Kant 1800)
    - Ikke blot ændre, men ændre til det bedre
    - Altid forbilleder og ideal for dannelse

- Eksempel

- Dannelsesrejsen: Hjem-ud-'hjem'

- Gøre erfaringer der ændrer en (ubehag)
    - Mut, ikke sprog for det fremmede man har erfaret
    - Overført forstand: Kulturer, forelskelse, uddannelse, jobs, etc.

- Turistrejse: Hjem-ud-hjem

- Lives op en stund (behag)
    - Taler løs om det mærkelige fremmede man har oplevet

# Dannelsesprocessens faser

## 0) Anledningsfasen

- Fornemmelsen af at gå glip af noget

## 1) Åbningsfasen

- Tilbageholde et vanligt 'nej'
- Subjektet åbner sig for verden

## 2) Overskridelsesfasen

- Verden åbner sig for subjektet
- Begejstret stemning: Verden opleves som større

## 3) Erfaringsfasen

- Gør en erfaring: Ændring måden at forholde sig på
- Foruroligende stemning: Forpurrer ens forventninger

## 4) Refleksionsfasen

- Forsøger at sætte ord på erfaringen
- Identitet: Fortolke erfaringen ift. fortællingen om en selv

# Nye vilkår for dannelse

- Dannelse sidealer mister gyldighed
  - Intensiverer smagsdannelse
    - På en gang vigtigere og svære at danne sig smag
    - Alt kan i princippet danne, men ved af erfaring at det meste ikke gør
    - Selv danne smag for idealer og forbilleder
- Dannelse på den enkelt præmisser
  - Intensivere selvovertredelsen
    - Ikke naturligt med i fællesskaber i samme udstrækning
    - Selv etablere og opretholde smagsfællesskaber
      - Bestandigt beredt til at overskride i større verdener
      - Bestandigt bidrage til at opretholde fællesskabet



# Hvad er kreativitet?

- ‘Nyeste forskning’
  - Kreativitet er en dannelsesproblematik
  - Mysterium: Processen
    - Det kreative produkt
      - Ny og relevant idé
    - Den kreative proces
      - Det nye:
        - » Overskridelsesproces: Brud med eksisterende tænkning
      - Det relevante:
        - » Afgørelsesproces: Afgørelse hvad er relevant ny kombination



# Kreativitetsprocessens faser

(Poincaré 1908; Wallas 1926)

## 0. Anledningsfase

Inspiration: Interesse eller irritation

## 1. Præparationsfase

Bevidst arbejde: Borer sig ned i problemet

Frustration

## 2. Inkubationsfase

Foruroligende stemning

Poincaré: "Opfindelse er skelnen, er valg"

## 3. Illuminationsfase

Får den nye idé (Kombination af ting der normalt eksisterer adskilt)

Begejstret stemning: Pludseligt og lystfuldt

## 4. Verifikationsfase

Efterprøve og justere idé

Få idéen til at virke som idé

# Forskellige form for kreativitet

- Tre hovedtyper af kreativitet (Koestler 1964)
  - Forskning: Få ny idé
    - 1. og 4. fase dominerer: Bevidst arbejde
  - Kunst: Skabe nyt udtryk
    - 2. fase dominerer: Foruroligende orienteringsproces
  - Humor: Komme med ny joke
    - 3. fase dominerer: Muntert og begejstret idéindfald
- Kreativitet hos børn?
  - Leg er børns måde at være kreative på
  - Leg er kilde til senere former for kreativitet og innovation!
  - Hvilken type ligner leg mest?

# Leg og humor som kreativitet

- Kreativitet som 'bisociation' (Koestler 1964)
  - Kombinerer to ting der eksisterer adskilt
    - I kraft af 'skjult lighed' herimellem
  - Leg og humor er de oprindelig former for bisociation
    - Kombinerer uforenelige ting i kraft af fantasi
    - Varighed: Så længe latteren og legen varer
    - Kick: Verden opleves som større, mere er muligt
    - Munter og begejstret stemning: Forholder sig åben for det nye
  - Tre former for kombinationer
    - Ny joke (humor og leg): Kollision mellem betydningsplaner (midlertidigt)
    - Nyt udtryk (kunst): Konfrontation mellem udtrykselementer (fastholdt)
    - Ny idé (forskning): Fusion af meningselementer (varigt)



	<b>Almendannelse</b> - Leve som menneske i samfund	<b>Professionsdannelse</b> - Klarer sig på arbejdsmarkedet
<b>Dagtilbud</b>	<b>Selvoerskridelse</b> Åbne verdener og blive ét med andre i legens stemning	<b>Skoleberedthed</b> Lyst til skole (blive større) <b>Kreativitet:</b> Leg (fantasileg)
<b>Grundskole</b>	<b>Erfaringsdannelse</b> Gøre erfaringer af at være subjekt i meningsverdener og fællesskaber	<b>Læringsberedthed</b> Lyst til at lære (kunne mere) <b>Kreativitet:</b> Humor og frembringeleg (selskabelig)
<b>Ungdomsuddannelse</b>	<b>Personlighedsdannelse</b> Danne personlighed og smag for det interessante på tværs af fag og fællesskaber	<b>Studie- og arbejdsberedthed</b> Lyst til at studere (stræbe efter viden) <b>Kreativitet:</b> Udtrykke sig (æstetisk)
<b>Videregående uddannelse</b>	<b>Dannelse</b> Lede egen dannelsesrejse	<b>Akademisk dannelse</b> Forskningstilgang som kreativitet <b>Professionsdannelse</b> Social innovation <b>Erhvervsdannelse</b> Innovation og entreprenørskab

# Grundskolen

- **Dannelse: Erfaringsdannelse**
  - Erfarer sig selv som subjekt
    - Erfarer at kunne forholde sig på en almen måde
    - I fagenes meningsverdener: Fx skrivende, beregnende
    - I skolens fællesskaber: Klassen, kammerater, etc.
- **Nye vilkår for dannelse: Udfordringer (Ziehe 2004)**
  - ‘Informalisering’: Udfordring for processen
    - Manglende faste rammer, regler og rutiner; det grænseløse
  - ‘Fremmedhedsafvænning’: Udfordring for selvoverskridelse
    - Vægrer sig ved alt der ikke er umiddelbart genkendeligt
  - ‘Motivationens subjektivering’: Udfordring for smagsdannelse
    - Lettere at ikke at ændre og sige fra: ‘Det har jeg ikke lyst til’

# Grundskolen

- Kreativitet: Humor og frembringeleg
  - Humor: Beslægtet med leg
    - Er sammen, frem for at lege sammen
    - Sproglige kollisioner, frem for kropslige
    - Selskabelighed: Forholde sig åben over for den andens indspil
      - Bekræfte disse og selv bidrage med indspil
  - Frembringeleg: Selskabelig leg
    - Frembringer for sjov noget sammen
    - Det sjove: Kontrast mellem det det skal ligne og ikke er
      - Dvs. leg med kollisioner
    - Forholde sig på måde der åbner for sjove kollisioner

# Fremme gennem kunst og kultur

- Spørgsmål
  - Hvordan fremmer kunst og kultur skolebørns dannelse og kreativitet?
- Udfordringer
  - Uden faste idealer: Ikke muligt danne direkte, kun inspirere
  - Kultur og kunst er den voksnes generations dannelse og kreativitet
    - Kultur: Dannelsens historiske skikke og forestillinger
    - Kunstværker: Tidligere tiders fastholdte udtryk
- Bud: Må inspirerer til dannelse og kreativitet
  - Kultur: Inspiration til at forholde sig anderledes
  - Kunst: Inspiration til at kombinere anderledes
  - NB: Med respekt for de kreativitets- og dannelsestyper der er dominerende hos skolebørn...



# Fremme hos skolebørn

- Kultur som inspiration til erfaringsdannelse
  - Åbne verdener i form af nye erfaringsuniverser
    - Dannelsesrejser til kulturelle verdener
    - Museet som sted for 'større verdener'
  - Kultur udtrykker anderledes forholdelsesmåde
    - Gøre erfaringer af at forholde sig anderledes
    - Andre måder at forholde sig på til andre, naturen, mv.
    - Erfaringer af stil og stemning i musik, teater og film
- Kunst som inspiration til humor og frembringeleg
  - Gennem kunstneriske og kreative udtryk
    - Inspiration til se 'kollissioner' mellem udtrykselementer
    - Fokus: Hvordan det ligner og alligevel ikke er
    - Indikation på kreativitetsproces: Latter og selskabelighed



# Åben skole

- En hidtil uset historisk mulighed
  - Mulighed
    - Danne eleverne i skolen gennem kunst og kultur mv.
  - Udfordringer
    - Prioriteres lavt i forhold til alle de andre udfordringer i skolereformen
    - Uklarhed om hvorvidt åben skole skal
      - Fremme dannelse
      - Understøtte undervisningen og dennes mål
    - Høring om Åben skole
      - Fokus på systematisk tilgang
      - Fokus på dannelse...

# Åben skole

- Begge dele er muligt i lovgivningen: §16a
  - ”Den understøttende undervisning skal anvendes til forløb, læringsaktiviteter m.v.,
    - der enten har direkte sammenhæng med undervisningen i folkeskolens fag og obligatoriske emner,
    - eller som sigter på at styrke elevernes læringsparathed, sociale kompetencer, alsidige udvikling, motivation og trivsel.”
  - Det første er et læringsperspektiv, det andet et dannesperspektiv
  - Jelved (2014): ”Kunst og kultur spiller en stærk rolle i børns personlige udvikling og almene dannelse”

# Åben skole

- Bør være: Formålsstyret undervisning
  - Handler ikke om at lære noget bestemt (mål)
    - Målstyret undervisning
    - Bestemte mål, direkte understøttelse af undervisningen
  - Handler om at danne til menneske (formål)
    - Bidrage til selve formålet med skolen
      - Skal danne mennesker der kan leve i samfundet og klare sig på arbejdsmarkedet
      - Jf. Folkesskolens formålsparagraf og aftalen om folkeskolereformen



# Hvordan kan museet inspirere til demokratisk dannelse?

- Sted for demokratisk dannelse
  - Demokratisk indstilling: Angår dannelse generelt
    - Parat til at lytte til andre: Ændre holdning (overskridelse)
    - I stand til at bruge sin fornuft: Udøve dømmekraft (smag)
  - Demokratisk dannelse: Gøre specifikke erfaringer
    - Politiske erfaringer: Ændre samfundet fx gennem kampe og revolution
    - Demokratiske erfaringer: Håndtere konflikter og træffe beslutninger gennem fx samtale og folkestyre

# Museet som sted for demokratisk dannelse?

- Museet: Sted for at gøre politiske erfaringer?
  - Åbne nye politiske verdener?
    - Historiske kampe: Fx revolution, forlig, dramaer, forhandlinger
    - Sociale vilkår og situationer: Fx klasser, ulighed, uretfærdighed, lidelse, hierarkier, udbytning, fremmedgørelse
  - Eksemplariske politiske forholdelsesmåder?
    - Hvem kæmpede og hvordan etc.
- Museet: Sted for at gøre demokratiske forandringer?
  - Åbne nye demokratiske verdener?
    - Historiske demokratier: Fx græske bystater, kvinders stemmeret etc.
  - Eksemplariske demokratiske forholdelsesmåder?
    - Hvordan håndtere konflikter og træffe beslutninger gennem samtale og folkestyre











Lars Geer Hammershøj (2015): "The Model as Site of Inspiration"

[http://uk.arken.dk/wp-content/uploads/2015/11/palle-nielsen-modellen-uk\\_with-active-links.pdf](http://uk.arken.dk/wp-content/uploads/2015/11/palle-nielsen-modellen-uk_with-active-links.pdf)