

Ting, tang, trash:

Å samle "søppelkunst" på museum i ei virtuell tid

Prosjektet har som mål å utforske verdien av ei virtuell museumssamling, konkretisert gjennom å utvikle ei samling av keramisk søppelkunst for Vestlandske Kunstindustrimuseum, berre tilgjengeleg på nettet.

Innleiing – eit eksempel

Seinhaustes 2004 fekk Vestlandske Kunstindustrimuseum eit tilbod frå Norsk Kulturråd om å innlemme eit innkjøpt kunstverk av kunstnargruppa Temp¹ i samlinga si, stilt ut på separatutstillinga "Bare Temp" på USF i Bergen. Verket var ein omfattande installasjon samansett av hundrevis av enkeltgjenstandar, frå møblar og keramiske unika, via brukte bøker, tidsskrift, avissider, skisser, fotografi, kartongar, papirlappar, matrestar og knust keramikk. Mykje kunne assosierast med søppel.

Museet avslo tilbodet. Ikkje av di verket nødvendigvis var irrelevant for museet eller verdiløst som kunst. Tvert om har museet vurdert den bergensrelaterte keramikken som eit av sine satsingsfelt, og gjennomførte så seint som i 2002 eit større forskingsprosjekt på emnet i samarbeid med Kunsthøgskolen i Bergen². Museet har også med interesse følgt kunstnargruppa Temp, som på mange vis representerer eit paradigmeskifte innan keramikfeltet i Bergen, og slik både heng saman med og er ei naturleg vidareføring av prosjektet frå 2002.

Museet sa nei til kunstverket *som museumsgjenstand*. Om verket som heilskap vart sett som verdifullt i keramikkonteksten, oppfatta museet det som for flyktig til å ta vare på, då det ikkje ville kunne formidlast på ein meningsfull måte som verk i framtida.

¹ TEMP var etablert i 2000 av dei fire keramikarane Heidi Bjørgan, Ruth Moen, Anne Helen Mydland og Anne Thomassen, alle utdanna frå Kunsthøgskolen i Bergen. Gruppa fungerte som galleristar og kuratorar i perioden 2000-2003. Då vart galleriet lagt ned, men gruppa heldt fram som ei kunstgruppe, og har i perioden 2003-2006 hatt fleire store utstillingsprosjekt saman.

² Forskingsprosjektet Brennpunkt Bergen resulterte i utstillinga med same namn på Vestlandske Kunstindustrimuseum, boka "Brennpunkt Bergen – keramikk 1950-2000", og filmen "Brennpunkt Bergen – keramikk og kjærleik". Prosjektet var gjennomført som eit samarbeid mellom professor Nina Malterud ved Kunsthøgskolen i Bergen og førstekonservator Anne Britt Ylvisåker ved Vestlandske Kunstindustrimuseum.

Berre deler av verket ville kunne vernast for ettertida, men då som enkeltgjenstandar som kvar for seg var uinteressante i ein museumskontekst. Heilskapen ville vere borte for alltid i det arbeidet vart demontert.

Kunstverket og museumsgjenstanden vart altså ikkje vurdert som compatible storleikar av museet, men avslaget reiser mange prinsipielle spørsmål: Kan vi godta at *kunstverket i seg sjølv*, og *kunstverket som museumsgjenstand* høyrer til i to ulike krinsløp med skilde verdisystem? Og kva vil det seie for museumssamlinga som heilskap å utelate kunstverk berre av di dei har ein ukonvensjonell substans? Kan ein tenkje seg ei virtuell samling som den genuine løysinga, der kunstverket inngår i samlinga til Vestlandske Kunstindustrimuseum som ein fullverdig museumsgjenstand på line med dei fysiske objekta samlinga elles inneheld?

Museum som samling

I International Council of Museums (ICOM) sitt etiske regelverk vart museum tidlegare definert slik: *"Et museum skal samle inn, bevare og sikre, forske i, formidle og stille ut materielle vitnemål om menneskene og deres omgivelser"*. Innsamling vart definert som eitt av fire kjerneområde, og samlingane var dessutan førande for dei resterande tre. Musea har då også brukt "the real thing" som sitt pre. Samlingar er altså det som per se har konstituert eit museum, og skilt det frå andre meiningsproduserande institusjonar.

Prosjektet er ein freistnad på å utforske ei løysing for innsamling av eit materiale som på den eine sida vert oppfatta som relevant for museet, men som på den andre sida har ein substans som vanskeleg let seg innordne tradisjonell gjenstandsinnsamling. Løysinga treng likevel ikkje å rokke ved den tradisjonelle oppfattinga av eit museum definert gjennom samlinga si, men kan sjåast som ei tilpassing til endringar som skjer i innsamlingsfeltet utanfor museet. Prosjektet har altså ein museumsekstern motivasjon.

Museum utan samling

Men prosjektet har også ein museumsintern motivasjon, for den grunnleggjande innsamlingstenkinga er under press:

- "The great collecting phase of museums is over. The post-museum will hold and take care of objects, but will concentrate more on their use, rather than on further accumulation", seier professor i museologi, Eilean Hooper-Greenhill, i 2001.³ Musea sine ønskje om å utvikle samlingane er underordna krava om å tene samfunnet på beste måte, med høg grad av tilgang.
- Då ICOM reviderte dei etiske reglane sine i 2004, var også innsamling fjerna frå museumsdefinisjonen deira: "Museer bevarer, fortolker og fremmer menneskehe- tens natur- og kulturarv"⁴. Det er ei merkbar dreining frå fysisk gjenstandskultur over mot ein immateriell kulturarv.
- I mars 2007 presenterer ABM-utvikling⁵ ulike scenarium for utviklinga av norske museum fram mot år 2025⁶. Det vert skissert to moglege retningar som begge må få store konsekvensar for korleis ein tenkjer museumssamlingar: Den eine er eit kunnskapsbasert, i all hovudsak virtuelt museum der det fysiske objektet er un- derordna. Den andre er eit kommersielt, eksklusivt museum for dei få, konsentrert om oppleving av genuint særreigne objekt, og vert omtalt synonymt med "galleri".

Kan ei virtuell samling også vere svaret på eit press innanfrå – altså frå museumsver- da sjølv – om å nyorientere seg og forkaste modernismens tradisjonelle innsamling av fysiske objekt? Men kva konsekvensar vil det få? Korleis forsvare virtuelle muse- um som museum? Vil dette styrke musea og gjere dei meir tidsaktuelle, eller er det ein trussel mot heile museumskonseptet, der vi kastar over bord alt dei står for?

Museum utan veggjar

Kva meines egentleg med ei virtuell samling og eit virtuelt museum? Heilt frå Internet byrja å bli tilgjengeleg for dei mange tidleg på 1990-talet, har musea utforska korleis dette kan utnyttast i musea si teneste. Nettet er prøvd ut på ulik måte, men det meste av satsinga har hatt som mål å dra publikum til det "ekte" museet gjennom t.d.:

- digital "brosjyre" med informasjon om museet
- digitalt oversyn over dei fysiske samlingane – dvs. ein database

³ Cultural Change in Museums: Professional issues, taking the lead. Paper frå Nordic Leadership Programme, Museumshøjskolen, København juni 2001. Online Papers, University of Leicester 2001.

⁴ ICOMs etiske regelverk i norsk språkdrakt. ABM skriftserie nr. 29, Oslo 2006

⁵ ABM-utvikling er kultur- og kyrkjedepartementets rådgjevande og utøvande organ for arkiv, bibliotek og museum, oppretta 1. januar 2003.

⁶ Museene i 2025. Ulike scenarier. ABM skriftserie nr. 38, Oslo 2007

- didaktisk kunnskapsbase tilpassa ulike publikumsgrupper

Når eg i prosjektet vil utforske ideen om ei virtuell samling, tenkjer eg først og fremst på det å skape ei samling som *ikkje* har noko motstykkje i den verkelege verda, og støttar meg til Werner Schweibenz sin definisjon av eit virtuelt museum som: *“...a logically related collection of digital objects composed in a variety of media which, because of its capacity to provide connectedness and various points of access, lends itself to transcending traditional methods of communicating and interacting with visitors...; it has no real space, its objects and the related information can be disseminated all over the world”*.⁷ Schweibenz innrømmer at tanken er utfordrande for museum generelt, og kunstmuseum spesielt, av di dei må gje slepp på “the real thing”, og den auraen den har. Men må ein det? Er det auratiske ein eigenskap knytt til det fysiske objektet, eller karakteriserar det sjølve samlinga objektet er ein del av – det å vere blant dei utvalde?

Prosjektgjennomføringa:

Prosjektet er sett saman av ein praktisk og ein teoretisk komponent. Den praktiske delen vil vere å etablere ei virtuell samling på om lag 50 verk keramisk søppelkunst. Å gjere det konkrete utvalet, og å finne metodar for den virtuelle utforminga vil vere ei nyttig praktisk erfaring som dannar basen i ei vidare teoretisk drøfting.

1. Har ei virtuell museumssamling verdi?

Eit første mål med prosjektet er å utforske kva verdi ein museumsgjenstand får som berre eksisterar i ein virtuell museumskontekst. Vil den framleis vere berar av den same statusen og “auraen” som dei fysiske museumsgjenstandane vert sagt å ha, vald ut og funnen verdig til å bli innlemma i ei samling for all æva? Eller vil den då berre eksistere som dokumentasjon. Og let det seg alltid gjere å tydeleg skilje mellom museumsgjenstand og dokumentasjon i ei tid då forteljingane kring ein gjenstand gjerne blir trekt fram som vel så viktige som sjølve gjenstanden? Kort sagt: Vil ei virtuell samling kunne karakteriserast som ei samling museumsgjenstandar på line med fysiske samlingar, og korleis kan ein ev. skape og handtere ei virtuell samling slik at gjenstandane vert oppfatta som fullverdige museumsgjenstandar?

⁷ Werner Schweibenz: The Development of Virtual Museums. ICOM NEWS, nr. 3:2004, side 3

2. Korleis samle flyktig kunst for æva?

Ei liknande problemstilling oppstår også i møte mellom museet og sjølv kunstverket. Museet skal fange opp og dokumentere relevante sider av samtidskunsten, og har som sitt samfunnsmandat å ta vare på dette for all ettertid. For eit kunstindustrimuseum har interessefeltet tradisjonelt vore design og kunsthåndverk relatert til den heimlege sfæren, og reint substansielt har museet fram til no møtt få utfordringar i høve til å tryggje samlinga si for ettertida, prega som den har vore av solid materialbruk og god utføring. Særleg gjeld dette det keramiske materialet, som gjennom brenneprosessar er gjort nærast evigvarande, og dermed høyrer til dei minst nedbrytelege av dei alle. Først ved å knuse ein keramikkgjenstand endrar den seg, og den fysiske eksistensen som museumsgjenstand opphøyrer.

Men korleis stiller museet seg når kunstnarar skifter det varige råmaterialet ut med det flyktige, og idé og prosess er ein vel så viktig del av kunstverket som det fysiske objektet? Eit andre mål med prosjektet er å undersøke om ei virtuell samling kan opne vegen for innsamling av ei gjenstandsgruppe som vanskeleg let seg tilpasse dei tradisjonelt objektorienterte verka.

3. Institusjonell sjølvrefleksjon

4. februar 1887 vedtok ei gruppe frå det private næringslivet i Bergen å etablere ei kunstindustrisamling i byen, med same klare pedagogiske og næringspolitiske føremålet som tilsvarande muse etablert i resten av Europa på same tid: Å fremje industrien. Gjennom studie av gode førebilete skulle handverkarar lærast opp i å produsere smakfulle arbeid med teneleg form, og publikum/konsumentane skulle utvikle smaken i same retning.

120 år og 35 000 innsamla gjenstandar seinare er rammene for verksemda totalt endra. Skular, organisasjonar og nye institusjonar er etablerte, og har overtatt mykje av det pedagogiske siktemålet museet hadde i starten, og det som ein gong var eit samfunnsengasjert og samtidsorientert museum sit først og fremst att med forvaltning av samlingane sine. Museet sorterar ikkje lenger under næringsdepartementet men kul-

turdepartementet, som gjennom ABM-utvikling gjev klare føringar for kva aktivitetar museet skal drive ut frå den samfunnsrolla dei tenkjer seg institusjonen bør ha.

Dei fleste sider av museumspraksisen i Noreg er blitt sett under lupa og har blitt kraftig revidert dei seinare åra, men framleis samlar musea stort sett som før. Trass i eit auka krav om målretta innsamlingsplanar, handlar nytenkinga stort sett om å justere kva felt det skal samlast på. Det lite refleksjonar OM musea skal halde fram å samle som dei alltid har gjort, KVIFOR dei skal samle og i tilfelle KORLEIS.

Det tredje målet med prosjektet er å styrke motivasjonen kring innsamlingsstrategien ved Vestlandske Kunstindustrimuseum. Gjennom ei innleiande profesjonell analyse av museet sin 120 år gamle innsamlingspraksis er det høgst relevant å vurdere om utfordringane det digitale samfunnet fører med seg krev endring og nye tilnæringsmåtar. Gjennom praktisk å gjennomføre eit virtuelt innsamlingsprosjekt av søppelkunst, vonar eg å få innsikt brukandes til å vurdere om dette er ein innlysande veg å gå, eller om det er ein blindveg; om det eignar seg til eit spesielt utfordrande materiale som søppelkunsten, eller om det har overføringsverdi til museumsgjenstandar generelt. Vil i så fall eit virtuell samling erstatte det tradisjonelle museet, vere eit supplement – eller vise seg å vere keisarens nye klede?