Aalborg Universitet

Rockens danmarkskort

deltagelse praktiseret som forskellighed

Knudsen, Line Vestergaard

Publication date:
2015

Document Version
Også kaldet Forlagets PDF

Link to publication from Aalborg University

Citation for published version (APA):
Knudsen, L. V. (2015). *Rockens danmarkskort: deltagelse praktiseret som forskellighed*. Roskilde Universitet.

General rights
Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal -

Take down policy
If you believe that this document breaches copyright please contact us at vbn@aub.aau.dk providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Downloaded from vbn.aau.dk on: July 04, 2025

Line Vestergaard Knudsen

ROCKENS DANMARKSKORT



Deltagelse praktiseret som forskellighed

dream

Ph.d.-afhandling, maj 2015.
Institut for Kommunikation, Virksomhed og Informationsteknologier, Roskilde Universitet
DREAM (Danish Research Centre on Education and Advanced Media Materials)

Vejleder: Oluf Danielsen, Roskilde Universitet
Bivejleder: Tine Damsholt, Københavns Universitet

Line Vestergaard Knudsen

ROCKENS DANMARKSKORT

Deltagelse praktiseret som forskellighed

THE MAP OF DANISH ROCK HISTORY

Participation enacted as difference

Forsidefotografi: Mødelokale efter workshop.

Anonymitet: Alle deltagere der blev inddraget i designprocessen på Danmarks Rockmuseum er i denne afhandling anonymiserede, og de navne jeg bruger på de inddragede deltagere i afhandlingen er pseudonymer. Alle inddragede deltagere underskrev ved processens begyndelse en samtykkeerklæring, der gav mig lov til at anvende deres deltagelse i processen som empiri i mit studie. De involverede museumsmedarbejdere er nævnt ved deres navne.

FORORD **6**

INDLEDNING: ROCKENS DANMARKSKORT– DELTAGELSE PRAKTISERET SOM FORSKELLIGHED **7**

DELTAGELSE I MUSEER PÅ GODT OG ONDT 8
DELTAGELSE SOM EN FORDRING TIL MUSEET 9
FORSKELLIGHED SOM EN FORDRING TIL MUSEET 12
MUSEERNES EGNE FORDRINGER 13
MIN TILGANG TIL DELTAGELSE OG FORSKELLIGHED I MUSEET 15
DANMARKS ROCKMUSEUM 16
ROCKENS DANMARKSKORT 17
EN BRUGERINDDRAGENDE KOLLABORATIV DESIGNPROCES 18
AFHANDLINGENS PRIMÆRE SPØRGSMÅL 19
OVERSIGT OVER AFHANDLINGEN: **21**

KAPITEL 1: MUSEOLOGIENS VERSIONER AF DELTAGELSE OG FORSKELLIGHED **24**

MUSEOLOGI 25
DEBATTEN OM MUSEETS RELATION TIL DET OMGIVENDE SAMFUND 26
DELTAGELSE SOM IDEALER OG VISIONER I MUSEOLOGIEN 29
FORSKELLIGHED SOM IDEALER OG VISIONER I MUSEOLOGIEN 35
COMMUNITIES, MELLEM DELTAGELSE OG FORSKELLIGHED, REPRÆSENTATION OG PRÆSENTATION 41
KOLLABORATIVE PROCESSER MELLEM DELTAGELSE OG FORSKELLIGHED 45
OPSAMLING PÅ DELTAGELSE OG FORSKELLIGHED I KOLLABORATIVE PROCESSER 55
OPSAMLING 56

KAPITEL 2: ANT OG POST-ANT, FRA NATURVIDENSKABENS LABORATORIER TIL MUSEETS MØDELOKALE **59**

FRA PRAKSIS I MUSEET TIL SCIENCE & TECHNOLOGY STUDIES 60
KLASSISK ANT SOM EN RESSOURCE I STUDIET AF TEKNOLOGIERS TILBLIVELSE 61
DE MANGE ORDNENDE PRAKSISSER 69
SAMEKSISTENS 73
FRA SYGDOM, OVER TAL OG VIDERE TIL MUSEETS MØDELOKALE 75
UFÆRDIGE KONSTRUKTIONER OG VARIATIONER AF MULTIPLICITET 80

Opsamling 82

KAPITEL 3: KONFIGURATIONER AF ET FELT 83

Situeret mellem museal praksis og museologisk forskning 84
Deltagelse og forskellighed som studieobjekter 85
Metoder til udvikling og undersøgelse af deltagelse 88
Et workshopforløb med participatory design som inspiration 91
At gøre en designproces til etnologisk empiri 104
At praktisere en etnografisk analyse af museale praksisser 107
Metodologisk opsamling 112

KAPITEL 4: FORSKELLIGHED SOM KOMPLEKSITET I DESIGNPROCESSEN 115

Forskellighed i planlægningen af designprocessen 116
Visioner om forskellighed på Rockens Danmarkskort 116
Participatory design og repræsentationen af forskellighed i designprocessen 121
Stereotyper for forskellighed i designprocessen 122
Nørden der blev tæmmet og IT-hackeren der ikke blev inviteret 127
Boundary object, repræsentation eller præsentation? 131
Præsentationer af forskellighed 133
Tilbageblik på praktiseringer af forskellighed i planlægningen af designprocessen 135
Et parameterløst væld af historier 137
Stedet og det personlige 137
Den rigtige rockhistorie 141
Lokalarkivaren på detektivarbejde 144
Opsamling på de parameterløse historier og deres sameksistens 145
Opsamling på kapitlet: 147

KAPITEL 5: FORSKELLIGHED SOM MODSÆTNINGER 149

To indgange til Rockens Danmarkskort 150
Tilblivelsen af et modsætningspar 1: de første tegn 153
Potentialet af en konflikt i designprocessen 157

Tilblivelsen af et modsætningspar 2: vores genintroduktion 160
Materialisering som praktisering af forskellighed ved gensidig inklusion 162
Tilblivelsen af et modsætningspar 3: Diskussioner der praktiserer modsætninger 165
Omfordeling af versioner 176
En kollaborativ praktisering af en dikotomisk orden og en produktiv kontrovers 178
Fakta vs oplevelser oversat igen 180

KAPITEL 6: FORSKELLIGHED SOM FLERSIDIGE OG FLYDENDE RE-KONFIGURATIONER AF EKSPERTISE: 189

STS og ekspertiser 190
Ekspertiser i museet 191
Praktiseringer af ekspertiser i designprocessen 192
Rockmuseets praktisering af ekspertiser i designprocessen 192
Den stabile praktisering af rockhistorikereekspertise 194
Den flersidige praktisering af ungeekspertise 196
De andres praktisering af ungeekspertise 201
Den fikserede historiefortællereekspertise og den flydende ungeekspertise 203
En ny ekspertise får plads i museet, men hvad vil den? 209
Ungeekspertisen koblet sammen med museumsekspertise 214
Opsamling 220

KAPITEL 7: OPSAMLINGER, INDSIGTER OG NYE FORBINDELSER 222

Et fokus på deltagelse 223
Et fokus på forskellighed 228
Deltagelse praktiseret som forskellighed med virke i Rockens Danmarkskort og i Rockmuseet 242
Deltagelse praktiseret som forskellighed som aktant i en designproces? 244

LITTERATUR 247

FIGURER 262

BILAG 1: INTRODUKTION TIL DESIGNPROCES SENDT TIL INVITEREDE DELTAGERE 263

BILAG 2: FELTARBEJDE OVERSIGT 264

BILAG 3: PLAN FOR WORKSHOP 1 22.11.11 267

BILAG 4: PLAN FOR WORKSHOP 2 04.01.12 269

BILAG 5: PLAN FOR WORKSHOP 3 15.02.12 272

BILAG 6: PLAN FOR WORKSHOP 4 03.10.12: 274

BILAG 7: JACOBS PROJEKTBESKRIVELSE 275

DANSK RESUMÉ 277

ENGLISH ABSTRACT 280

Forord

Mens jeg i denne afhandling forsøger at fremhæve, hvad der virker i en proces på et museum, er disse forord dedikerede til at rette opmærksomhed mod dem blandt mine medmennesker, der har medvirket til at denne afhandling kunne blive til. Og sige tak.

-Tak til alle de inddragede deltagere i designprocessen mod Rockens Danmarkskort. For at være med, for at være entusiastiske og for at lade mig bruge denne proces i mit studie af deltagelse.

-Tak til ansatte på Danmarks Rockmuseum, og særligt formidlingsinspektør Jacob Westergaard Madsen, for den tid og åbenhed i har beriget mit ph.d.-arbejde med.

-Tak til forskningskonsortiet DREAM. Både til seniorforskere, Kirsten, Kim, Oluf og Erik, der har fået ting til at ske og sat muligheder på bordet. Og til mine ph.d.-kolleger i DREAM, der har beriget mit projekt med et fantastisk reservoir af interesserede, opmuntrende, lyttende, rådgivende, og festlige ressourcer.

-Tak til min vejleder Oluf Danielsen, der igennem hele min tid som ph.d.-studerende med stor viden og tiltro har bakket op om de mangfoldige aspekter af mit ph.d. arbejde. Tak til min bivejleder Tine Damsholt, som i løbet af det sidste år har bidraget som en skarp, reflekterende og konstruktiv læser af mit afhandlingsarbejde. Og tak til Ross Parry der i løbet af mit tre måneder lange besøg i Leicester, med sit store overblik og sin afsmittende entusiasme, tilsatte mit arbejde retning og fornøjelse.

-Tak til kolleger på Roskilde Universitet, og særligt på Institut for Kommunikation, Virksomhed og Informationsteknologier, for at medvirke til et godt arbejdsliv og til dagligdage, hvor jeg som ph.d.-studerende følte mig som en del af et fællesskab.

-Tak til spændende mennesker jeg i løbet af de sidste 4 år har mødt og udvekslet forskningsinteresser med, for længere eller kortere perioder. Her særligt Rikke Haller Baggesen, Sara Marinus Jensen og Laura Liv Weikop for på hver jeres vis, at have bidraget til mit arbejde.

-Og som et smæld med fiskens hale: Tak til familie og venner. I har fulgt med i mit arbejde, hjulpet med ting og sager, samt givet tid til både stimulerende pauser og til at jeg kunne arbejde. Helt særligt gælder dette for mine elskede husstandsfæller: Mikkel og Jeppe.

INDLEDNING: Rockens Danmarkskort– deltagelse praktiseret som forskellighed

"Rocken har længe fortalt os historier fra Danmark. Vi har hørt om at stå på "Kalundborgbådens agterdæk", at "se København fra en DC9" og endda, at vi skal "passe på svinget i Solrød". I dette projekt er det rocken, der skal fortælles historier om, for nu skal de oplevelser Danmark har haft med rocken de sidste 50-60 år sættes på "Rockens Danmarkskort", på Danmarks Rockmuseum."

Sådan lød de første linjer i den ph.d.-ansøgning jeg for en lille håndfuld år siden udformede. Det var en ansøgning om at komme til at arbejde med tilblivelsen af Rockens Danmarkskort, en digital indsamling- og formidlingsplatform på det kommende Danmarks Rockmuseum i Roskilde, og en ansøgning om at få lov til at forske i deltagelse i museet. Det ph.d. -projekt, som ansøgningen førte mig til, har kontinuerligt bevæget sig i en forbindelse mellem forskning og en museumspraksis. Forbindelsen har været udfoldet som et praktisk samarbejde og engagement, hvor jeg har taget del i projektarbejde på det kommende Danmarks Rockmuseum, samtidig med at jeg har undersøgt og forsket i dette projektarbejde.

I min afhandling præsenterer jeg således et studie af deltagelse, som noget der fandt sted i en brugerinddragende kollaborativ designproces. En designproces hvor potentielle brugere og samarbejdsparter blev inddraget i et samarbejde med Danmarks Rockmuseum om udviklingen af Rockens Danmarkskort. Jeg forsøger at forstå, hvordan deltagelse blev udfoldet i denne designproces, og særligt hvordan de inddragede deltagere var med til at sætte retninger i denne designproces. På den måde søger jeg at forstå deltagelse som praktiseret i museet og spørger til, hvorvidt og hvordan deltagelse fik virke i museet, specifikt i denne designproces.

I min undersøgelse af hvordan deltagelse virkede i tilblivelsen af Rockens Danmarkskort, konstituerede forskellighed sig i mit studie som et element med relevans for deltagelse. Jeg spørger derfor også til, hvordan forskellighed blev praktiseret i designprocessen, og hvordan praktisering af forskellighed relaterede sig til deltagelsens virke i processen.

Deltagelse og forskellighed er således de vigtigste nøgleord i denne afhandling om en museumspraksis.

I den kommende indledning vil jeg kort skitsere de forbindelser til museumsverdenen som min afhandling er et produkt af og gerne vil være et virksomt produkt i. Her vil jeg særligt fremhæve, hvordan deltagelse og forskellighed præsenterer sig i museers aktiviteter, i lovgivning om og

rådgivning til museerne, samt i mediernes debatter om museerne. Derefter vil jeg fremhæve, hvordan museumsverdenens relation til deltagelse og forskellighed særligt har konkretiseret sig for mig på det kommende Danmarks Rockmuseum i projektet Rockens Danmarkskort. Det vil lede mig frem til en præsentation af min undersøgelses fokus og tilgang, og derpå en oversigt over afhandlingens kapitler.

Deltagelse i museer på godt og ondt

At have en åben og aktiv relation til det omgivende samfund er i dag, hvad mange vestlige museer arbejder på. Det indebærer bestræbelser på at inddrage omverdenen i dialoger om museers genstande, samlinger og historiefortællinger. Som da man på museet Kulturen i den svenske by Lund for nogle år siden skabte en udstilling baseret på en facebookgruppes indsamling af genstande og historier relateret til Lund som "Popstad". Det indebærer at udvikle formidling rettet mod specifikke grupper i samfundet, der ellers ikke ville komme til museerne. Som da Statens Museum for Kunst for nogle år siden etablerede Unges Laboratorier for Kunst (ULK), hvor unge blev inddraget i museets arbejde med kunstformidling. Det indebærer at være engageret i partnerskaber med andre institutioner og organisationer. Som da museet Køge Skitsesamling (KØS) gennemførte et undervisningsforløb med en 10. klasse, der drejede sig om forholdet mellem børn og forældre, i tilfælde hvor en forælder sad i fængsel. Det resulterede i, at Køge Arrest, som samarbejdspartner til projektet, indrettede deres besøgslokale efter forskrifter fra den involverede 10. klasse. Museernes forsøg på at åbne sig mere mod det omgivende samfund bliver i flæng betegnet som brugerinddragelse, deltagelse, medskabelse og nogle gange publikumsudvikling. Museernes arbejde med at skabe relationer til det omgivende samfund kan netop have mange former og være relateret til mange forskellige agendaer, som jeg senere i denne indledning vil komme tilbage til.

Museernes arbejde med at inddrage omverdenen og lade publikum deltage materialiseres således i projekter og udstillinger på danske og udenlandske museer. Samtidig er deltagelse i museer objekt for offentlige diskussioner. I en aktuel dansk avisdebat, der særligt tager udgangspunkt i kunstmuseer, bliver der fra én vinkel advaret om, at orienteringen mod brugerinddragelse er tegn på museernes tab af selvtillid og faglighed (Stockmann, 2015)[1], mens der fra en anden side argumenteres for, at museer i dag bør kunne rumme mange forskellige relationer til sine gæster og sit publikum (Bogh, 2015)[2].
Der er også stemmer (Petersen, 2015; Lynch, 2011), der kritiserer museers[3] påståede orientering mod brugeres bidrag, som ikke værende reel, og som noget der sjældent sætter sig spor i museernes arbejde og udtryk. Trods museers paroler og intentioner om deltagelse, pointeres det her, at museer

[1] Denne artikel er et interview med direktøren for Ny Carlsberg Glyptotek, Flemming Friborg.
[2] Kronik skrevet af direktør for Statens Museum for Kunst, Mikkel Bogh.
[3] I denne artikel særligt etnografiske og kulturhistoriske museer.

ikke åbner og aktiverer sig i relationen med den omgivende verden (Lynch, 2011), men at deltagelse i højere grad bliver udtryk for en overfladisk *"trend*" og *"et moderigtigt must*" (Petersen, 2015).

I en rapport om "Fremtidens Kunstmuseum", udarbejdet af kunstmuseet Arken, diskuteres også museers relationer til omverdenen og publikum: *Vægtningen mellem de fem museumssøjler*[4] *er i løbet af en generation blevet forskudt væk fra indsamlingen og i retning af museernes forhold til publikum. Udviklingen er imidlertid ikke fulgt op af en konsensus omkring, hvad der konstituerer "best practice" inden for dette område*. (Gether et al, 2011, s. 33)[5]

Museers forsøg på at udvikle og åbne deres relationer til publikum er således en praksis under forhandling, både når det drejer sig om betegnelse og i forhold til, om det er et gode eller et onde, eller hvordan det kan gøres godt eller mindre godt. I denne forhandlingsarena bidrager jeg med et studie af deltagelse som praktiseret i et nyt dansk kulturhistorisk museum, og dermed med både praktiske og forskningsmæssige erfaringer, der kan pege på, hvordan deltagelse kan *virke* i et museum, i relation til et specifikt museumsprojekt.

Deltagelse som en fordring til museet

Når museumsverdenen på denne måde diskuterer og forhandler om, hvorvidt orienteringen mod publikums deltagelse i museet er noget der skal til eller ej, og i så fald hvordan. Så er det oplagt at spørge, hvorfor vestlige museer i det hele taget orienterer sig mod brugerinddragelse og deltagelse. Hvem er det egentlig, der vil denne åbning mod omverdenens deltagelse i museet? Det kan der opstilles en række forskellige bud på. Jeg vil her skitsere et par af de oftere hørte samt oplagte bud i mit forsøg på at illustrere, at deltagelse kan ses som værende både deltagerkulturens, demokratiske borgeres, økonomiske forbrugeres og kulturpolitikkens fordring til museet.

Billedet herunder viser en ligusterhæk med et hul igennem. Det er taget i byen Laholm, der ligger tæt ved vestkysten i det sydlige Sverige. I gennem hullet kan man se en galionsfigur i et blomsterbed og et blåt skilt. På skiltet kan vi læse, at galionsfiguren forestiller Napoleon, og at det er et strandfund fra 1871. Der står også lidt om, hvordan galionsfiguren er endt i denne have. Vi kigger på skiltet og på galionsfiguren, som er vi på museum, men vi kigger samtidig ind i en privat have med private blomsterbede og havemøbler. Parcelhushaven er blevet museum, parcelhusejeren er museumsbestyrer.

[4] Museets fem søjler i dansk udgave: Indsamling, registrering, bevaring, forskning og formidling,
[5] Et lignende argument findes hos den danske museolog og kunsthistoriker Hans Dam Christensen (Christensen, 2009).



Figur 1: Svensk privat have med Napoleonsfigur og et skilt der beskriver denne. August, 2011.

Den amerikanske museumspraktiker, blogger og -skribent Nina Simon argumenterer for, at vestlige museer i disse år mødes af et publikum, der efterspørger deltagelse. Det er et museumspublikum, der er vant til at blive befordret til selv at være deltagende, til selv at skabe indhold i den digitale sfære, og måske til selv at "bestyre museer": "*There's a major shift going on in museums around opening up authority and ownership, propelled by the rise of the social web and visitors' expectations of greater participation and involvement.*" (Simon, 2010a).

Napoleonsfiguren i den svenske have og Simons beskrivelse af den deltagelsesforventende besøgende kan ses som en del af en både digital og analog "deltagerkultur" (Jenkins, 2006; Carpentier, 2011) og samtidig det nogen kalder en "dialogisk vending" (Gomez et al, 2011; Philips 2011). I relation til en række institutioner som eksempelvis uddannelse, forskning, sundhed, byplanlægning, men også i relation til medier, kulturoplevelser og underholdning forventer deltagerkulturens borgere at kunne tage del, både som en demokratisk fordring, men også baseret på andre agendaer, som kreativitet eller fornøjelse. I den sammenhæng bliver museet blot én blandt mange offentlige og semioffentlige institutioner, hvor demokratiske og deltagervante borgere forventer at kunne deltage og blive inddraget (Witcomb 2003; Simon, 2010; Stern 2012). Argumentet hos Simon er, at museumsbesøgende således er vant til at være borgere, der inddrages og deltager, og at de derfor også

forventer det i museet. Jeg vil senere beskrive de politiske fordringer om deltagelse som vestlige museer møder, og spørgsmålet om hønen eller ægget bliver her oplagt. Her som spørgsmålet om, hvorvidt brugerne forventer deltagelse, fordi institutionerne faciliteter dette og har intentioner om det, eller om institutionerne får intentioner om deltagelse og arbejder på at facilitere det, fordi brugerne forventer det? Dog er det ikke noget, jeg vil forsøge at svare på her.

Fordringen om deltagelse i museet kan i forlængelse heraf dog også ses med en mere kommerciel- og markedsbetonet optik (Skot-Hansen, 2009: Macdonald, 2002), hvor det er relationen til museumspublikum som forbrugere, der er i centrum. Museers besøgstal er blevet vigtige parametre for succes. Både fordi egenfinansiering er blevet en vigtig faktor for museers eksistensgrundlag i et samfund, hvor de offentlige midler til støtte af kultur- og kulturarvsinstitutioner er dalende (Skot-Hansen, 2009; Macdonald, 2002). Mange museer arbejder derfor med at øge deres besøgstal, og derved indgår de i et større markedsbaseret landskab af tilbud om fritidsoplevelser og underholdning til befolkningen. For at kunne konkurrere med andre offentlige og private udbydere af sådanne ydelser ser museer, at de må udvikle deres udbud af oplevelser og underholdning i den retning som forbrugerne efterspørger (Skot-Hansen, 2008; Skot-Hansen 2009; Macdonald 2002 m.fl.). I den sammenhæng kan deltagelse ses som et "trick" til underholdning og oplevelse (Tøndborg, 2014), som museerne tyer til.

At åbne op for deltagelse bliver altså til dels forklaret som en konsekvens af, at museet vil imødekomme potentielle brugeres interesser både som deltagervante og demokratiske samfundsborgere og som økonomiske forbrugere. Men fordringen om deltagelse i museet skal som nævnt også ses som en konkret kulturpolitisk fordring. Den nyeste udgave af museumsloven, som blev underskrevet i Kulturministeriet i 2014 deklarerer således om museets opgave:

> *§ 2. Gennem de indbyrdes forbundne opgaver indsamling, registrering, bevaring, forskning og formidling skal museerne i et lokalt, nationalt og globalt perspektiv*
>
> *1) aktualisere viden om kultur- og naturarv og gøre denne tilgængelig og vedkommende,*
> *2) udvikle anvendelse og betydning af kultur- og naturarv for borgere og samfund og*
> *3) sikre kultur- og naturarv for fremtidens anvendelse.*
> (Museumsloven, 2014)

Ord som *aktualisering, tilgængelighed, vedkommende, anvendelse* og *betydning* signalerer her i alle tre punkter, at kulturarven skal aktiveres hos samfundets borgere, at den skal tage *del* i samfundet, ligesom samfundet skal tage *del* i viden om og anvendelse af denne. At forholdet mellem befolkningen

og kulturarven skal være præget af deltagelse, er således også en fordring, der via museumsloven gives museerne.

Sådan ligger fordringen om deltagelse i museet både hos museers deltagervante og demokratiske brugere samt i en markedsorienteret logik og i kulturpolitikken. Herkomsten af deltagelse i museet kan således ses som flere. Men hvor kommer det andet nøgleord i denne afhandling, forskellighed, ind i denne sammenhæng?

Forskellighed som en fordring til museet

Forskellighed, det andet nøgleord i denne afhandling, artikuleres ofte som en medspiller til deltagelse i museet. Som når den danske museumsinspektør Sara Giersing foreslår, at museer kan *"facilitere udveksling af meningsdannelser afstedkommet af forskellige personlige erfaringer"* (Giersing, 2012, s.86). Forskellighed ses altså som det, der katalyserer en aktiv udveksling af meninger i museet, og på den måde er deltagelse (i form af aktive udvekslinger) og forskellighed i en gensidig genererende relation.

Forskellighed skal dog yderligere ses som et potentiale for museal generering af identitet, for det er netop i mødet med det andet at både "*self and other emerge*" (Sherman, 2008, s. 2). Et møde som, ifølge den amerikanske museolog Daniel J. Sherman, netop ligger i centrum for museets praksis:

> *"Understood as a constantly changing set of relationships, alterity points to the instability and continuous negotiation of identity through encounters with others, to the ways self and other emerge simultaneously and recursively through the relationships between them. Whatever their domain, museums, to the extent that they claim to serve a larger community or public, place the relationship between self and other, not only it's representation but its very negotiation, at the heart of their practice.*
> (Sherman, 2008, s. 2)

At praktisere relationer mellem selvet og det andet og derved generere identitet er således, ifølge Sherman, et kerneområde for det samfundstjenende museum. Samtidig og måske netop med begrundelser lignende Giersings og Shermans er forskellighed ofte i form af diversitet eller mangfoldighed, artikuleret som en kulturpolitisk inskription for kulturinstitutioners arbejde.

Danmark var blandt de lande, der i 2007 ratificerede UNESCOS konvention om kulturel mangfoldighed. I denne konvention bliver kulturel mangfoldighed beskrevet ved det at:

> *"kulturen antager forskellige former i tid og rum, og at denne forskelligartethed viser sig i identiteternes egenart og mangfoldighed og i de kulturelle udtryksformer hos de folk og*

> *samfund, der udgør menneskeheden, beskrevet som de mange forskellige måder, hvorpå kulturer kommer til udtryk."*
> (UNESCO, 2006, generelle bemærkninger)

Kulturel mangfoldighed ses i konventionen både som en ressource og noget, der skal arbejdes henimod. Som en ressource kan kulturel mangfoldighed bidrage til udvikling globalt, nationalt og lokalt, fordi det: "*skaber en rig og forskelligartet verden, der giver flere valgmuligheder og beriger de menneskelige evner og værdier, og* [..]*derfor er* [det]*en grundlæggende kilde til bæredygtig udvikling for samfund, folk og nationer*". Hertil er kulturel mangfoldighed "*en absolut nødvendighed for fred og sikkerhed på lokalt, nationalt og internationalt plan*". Som et arbejdsområde skal der kultiveres de rette vækstbetingelser for kulturel mangfoldighed, som bedst "*trives i et klima med demokrati, tolerance, social retfærdighed og gensidig respekt mellem folk og kulturer*".

Når Kulturstyrelsen således som et lovgivende, rådgivende og finansgivende organ for museerne artikulerer, at museer skal *"være i stand til at håndtere forskellige kulturer og borgere med forskellige etniske, religiøse og politiske identiteter"* (Lundgaard & Jensen, 2014, s. 126), ser jeg det som et tegn på, at den danske kulturpolitik fordrer, at museer arbejder med forskellighed i form af en kulturel mangfoldighed lignende den, der er beskrevet hos UNESCO. Dermed fordres det politisk, at museer arbejder med både at repræsentere og samtidig generere forskellige kulturelle identiteter.

Museernes egne fordringer

Museer er altså mødt af fordringer om deltagelse og forskellighed som vigtige relaterede arbejds- og satsningsområder i deres praksis. Og museerne ekspliciterer også selv vigtige forbindelser til både deltagelse og forskellighed. Det kan ses i utallige museumsmissioner og i artikler og oplæg, hvor museer slår på deltagelse og forskellighed som vigtige arbejdsområder. Som når Museum Salling artikulerer, at det vil skabe "*steder som slipper kreativiteten løs og fører til medskabelse af indsigt som transcenderer traditionelle tankegange.*" (Muserum MANIFEST, 2013, s. 31) eller når Københavns Museum sigter på, at "*fremme mangfoldigheden i museets indsamling og formidling*"[6]

Men det kan også ses hos museernes internationale organisation, Det Internationale Museumsråd (ICOM), hvor man har taget forskellighed og deltagelse til sig som vigtige fordringer for museumsarbejdet. På rådets generalforsamling i 2010 (12. november 2010 i Shanghai, Kina) blev der således formuleret et "*Cultural Diversity Charter*" med ti principper, som museer internationalt skal

[6] Se http://www.copenhagen.dk/dk/det_sker/outreach

arbejde med at implementere. De to første principper bærer overskrifterne "*Diversity*" og "*Participatory Democracy*.":

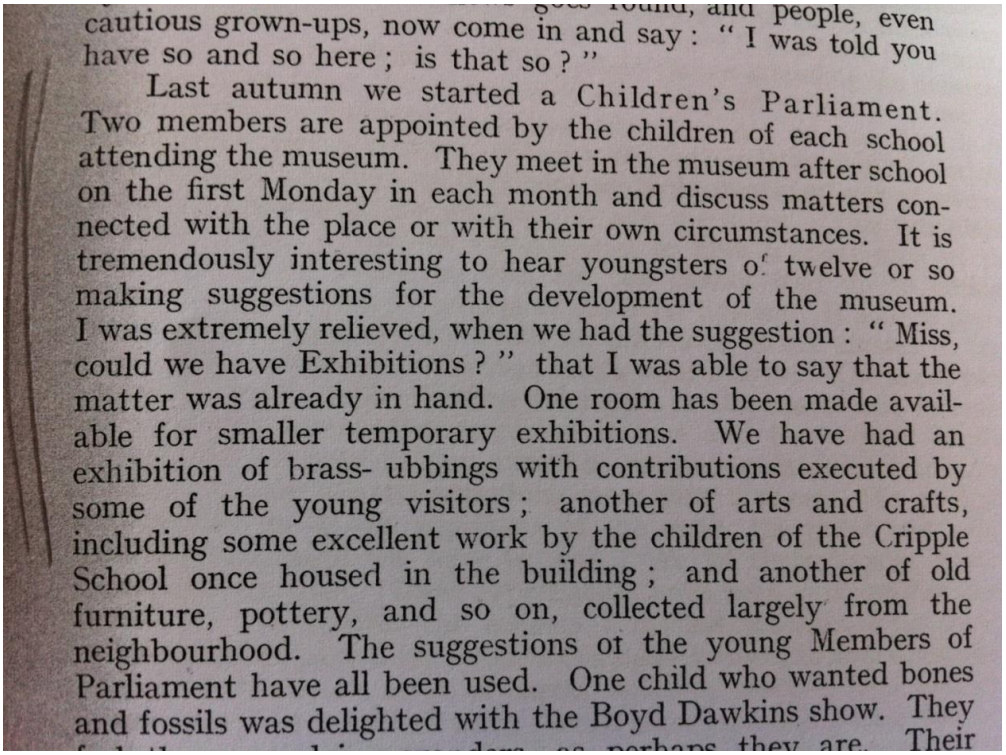
> *1. DIVERSITY: To recognise and affirm all forms of cultural diversity and biological diversity at local, regional and international levels, and to reflect this diversity in all policies and programmes of museums across the world.*
>
> *2. PARTICIPATORY DEMOCRACY: To promote enabling and empowering frameworks for active inputs from all stakeholders, community groups, cultural institutions and official agencies through appropriate processes of consultation, negotiation and participation, ensuring the ownership of the processes as the defining element.*
> (ICOM Cultural Diversity Charter, 2010, s. 1)

Her er både forskellighed og deltagelse altså blandt de ti vigtigste principper museer skal arbejde med. Deltagelse drejer sig her om, at museer med demokratiske idealer for øje skal skabe rammer for, at omverdenen kan bidrage aktivt til museets arbejdsprocesser. Her artikuleres omverdenen som både interessenter, fællesskaber i befolkningen (her må iberegnes museumsbesøgende), samt kulturelle og offentlige institutioner. Forskellighed er hos ICOM noget der findes på flere niveauer, både kulturelt og biologisk, og dermed også er et bredt fænomen. Ligesom forskellighed er noget, museet både skal repræsentere og være med til at kultivere. Det fremstår altså klart, at deltagelse og forskellighed indgår i museers eksistensberettigelse ifølge Det Internationale Museumsråd og dermed anses som særligt vigtige fordringer i museumsarbejdet, også blandt museerne selv.

Museers praktisering af deltagelse og forskellighed kan altså forstås ved at drage forbindelser både til samtidens museumsbrugere, deres ønsker som deltagende og demokratiske borgere, deres valg som økonomiske forbrugere samt til samtidens internationale og nationale kulturpolitik. Ligesom museerne også selv fordrer deltagelse og forskellighed som vigtige elementer i deres egen praksis. På den ene side kan man forstå fordringerne om deltagelse og forskellighed som nyere tendenser afstedkommet af samtidige bevægelser både i befolkningen og i kulturpolitikken (Simon, 2010; Bennett, 2005). På den anden side skal man ikke glemme, at nogle museer eller museumstyper[7] historisk set har haft deres helt egne traditioner for at arbejde med forskellighed og deltagelse, som ligger forud for de herover nævnte samfundsmæssige, kulturpolitiske og organisatoriske idealer. Venneforeninger og frivillige medarbejdere har haft indflydelse på museer, også længe før "*participatory democracy*" og "*kulturel diversitet*" blev en del af det fordrende ordforråd museer møder. Ligesom også nogle museer er blevet til på baggrund af befolkningsgruppers eller foreningers initiativer.

[7] Måske særligt Science Museer (Einsiedel & Eindsiedel, 2004; Meyer, 2008) og Ecomuseums (Davis, 2008).

Ved et kig i det engelske tidsskrift for museumsprofessionelle "The Museums Journal" årgang 1930 fandt jeg en artikel ved navn "*The Young Visitor*". Her blev der rapporteret på museumsarbejdet på Horsfall Art Museum i Manchester, og museumsmedarbejder Bertha Hindshaw (Hindshaw, 1930, s. 231) beskrev arbejdet med et "Børneparlament" sådan:



cautious grown-ups, now come in and say: "I was told you have so and so here; is that so?"

Last autumn we started a Children's Parliament. Two members are appointed by the children of each school attending the museum. They meet in the museum after school on the first Monday in each month and discuss matters connected with the place or with their own circumstances. It is tremendously interesting to hear youngsters of twelve or so making suggestions for the development of the museum. I was extremely relieved, when we had the suggestion: "Miss, could we have Exhibitions?" that I was able to say that the matter was already in hand. One room has been made available for smaller temporary exhibitions. We have had an exhibition of brass- ubbings with contributions executed by some of the young visitors; another of arts and crafts, including some excellent work by the children of the Cripple School once housed in the building; and another of old furniture, pottery, and so on, collected largely from the neighbourhood. The suggestions of the young Members of Parliament have all been used. One child who wanted bones and fossils was delighted with the Boyd Dawkins show. They

Figur 2: Uddrag fra side 231 i Hindshaw, 1930.

Bertha Hindshaws beskrivelse af sit møde med Børneparlamentet i 1930 viser netop, at når museer i dag arbejder med deltagelse og inddragelse af andre ekspertiser og med at repræsentere samfundet mere bredt, så er det både artikuleringer af nye tendenser, men også re-artikuleringer af praksisser som har fundet sted i museer længe.

Min tilgang til deltagelse og forskellighed i museet

Det tyder altså på, at deltagelse og forskellighed er vægtige og samtidig forhandlede begreber i museumsverdenen. I denne afhandling spørger jeg til, hvordan deltagelse udfoldes i praksis i en konkret og lokaliseret sammenhæng, i en brugerinddragende kollaborativ designproces på det kommende Danmarks Rockmuseum. Endvidere hvordan en teknologi, her en digital formidlingsplatform i et museum, bliver til i relation til deltagelse. I næste kapitel viser jeg, at

museologien byder på forskellige tilgange til deltagelse i museet, og heriblandt har flere visioner og idealer om, hvad deltagelse i museet bør orientere sig mod at opnå. I mit studie forsøger jeg ikke i så høj grad at måle den praktiserede deltagelse i relation til disse visioner og idealer, men i stedet at spørge til, hvordan deltagelse *virkede* og *gav retning* i designprocessen på Danmarks Rockmuseum. Eller man kunne i takt med ICOMs formuleringer kalde min forfølgelse af deltagelse en forfølgelse af de "*aktive inputs*", som deltagerne i den brugerinddragende kollaborative designproces bidragede med. Med ressourcer fra forskningsfeltet Science and Technology Studies (STS) og særligt fra Aktør-Netværks-Teori (ANT), spørger jeg til, hvordan de inddragede deltagere figurerede og virkede i designprocessen. Her spørger jeg til, hvordan deltagelse blev til i et netværk af visioner, interesser, ekspertiser og materialer. I Kapitel 2 uddyber og begrunder jeg mit valg af denne teoretisk-metodiske tilgang.

I afhandlingen spørger jeg også ind til, hvordan forskellighed ved mine, museets og de øvrige deltageres bidrag blev praktiseret i designprocessen hen mod Rockens Danmarkskort, og hvordan forskellighed var relateret til deltagelse. Her hjælper ressourcer fra post-Aktør-Netværks-Teori (post-ANT) mig til at undersøge forskellighed i flere versioner i designprocessen, versioner med hver deres virke i designprocessen. Analysens overordnede ærinde er på den måde at undersøge, hvordan forskellighed, i flere versioner, bidragede til deltagelsens "*aktive inputs*" i designprocessen. *Deltagelse praktiseret som forskellighed* bliver derfor et centralt fokus i min forfølgelse af, hvordan deltagelse virker i museet.

Danmarks Rockmuseum

Jeg har hermed introduceret til deltagelse og forskellighed som brede begreber, museer i dag fordres til at praktisere i deres arbejde både fra befolkningens side, fra kulturpolitisk hold og af egne visioner. Jeg har kort introduceret til min egen forskningsmæssige tilgang til disse to fænomener. Jeg vil nu beskrive den lokale og konkrete museumsverden, hvori deltagelse og forskellighed blev praktiseret i forbindelse med mit ph.d. projekt.

Allerede i 2000 samledes en gruppe musikere, rockjournalister og forskere med interesser for dansk rockhistorie i en arbejdsgruppe kaldet "*Danmarks Rockhistorie*". For denne gruppe var bevarelse og formidling af dansk rockhistorie det vigtigste punkt på dagsordenen. Heri lå også tanker om et fremtidigt dansk rockmuseum. Flere år senere valgte arbejdsgruppen Roskilde som hjemby for et kommende museum, og i 2008 stiftedes et museumssekretariatet i den kreative bydel Musicon med planer om, at et kommende Danmarks Rockmuseum også skulle ligge i denne bydel. Danmarks Rockmuseum blev derpå konstitueret som en underafdeling af Roskilde Museum og blev således en

del af et statsanerkendt museum. Dermed fik Danmarks Rockmuseum status og pligt som et landsdækkende museum med et specifikt ansvarsområde. Museet valgte at lade den tætte forbindelse mellem ungdom og rockkultur være centrum for sit genstandsområde. Danmarks Rockmuseum skulle således formidle dansk ungdomskultur set udfoldet gennem rock og pop. Det ses blandt andet beskrevet i det prospekt for museet, som blev udformet for nogle år siden:

> *"Danmarks Rockmuseum er et nationalt kulturhistorisk samtidsmuseum, der belyser perioden fra 1945 og fremefter med fokus på ungdomskultur og dennes betydning for samfundsudviklingen. Vi ser den rytmiske musik som et globalt sprog for denne kultur. Vi vil skildre ungdommen og dens påvirkning af det omkringliggende samfund gennem den rytmiske musik."*
> (Danmarks Rockmuseum, MVRDV & COBE, 2011)

I løbet af de seneste år har Danmarks Rockmuseum arbejdet konceptuelt, fagligt og designmæssigt med det fremtidige museums genstandsområde og formidlingen heraf. I dette arbejde har museumssekretariatet lige fra begyndelsen inddraget omverdenen. Her er både den oprindelige arbejdsgruppe, men også andre interesserede aktører fra musikmiljøet i et konstitueret Museumsråd, blevet konsulteret. Ligesom museet har forsøgt at inddrage samarbejdsparter som eksempelvis Roskilde Festival, Danmarks Musikerforbund (DMF) og spillestedernes forbund Dansklive. Men også fremtidens potentielle brugere er blevet inddraget i processen mod Danmarks Rockmuseum ved en række tilstedeværelser og testafprøvninger på festivaller og ved andre arrangementer rundt i landet, og også ved mere langvarende engagementer som eksempelvis en brugerinddragende proces med en gruppe unge mellem 16 og 19 år, kaldet Rockpiloterne[8].

Danmarks Rockmuseum er nu også fysisk under opbygning og vil efter planen slå dørene op for de første gæster omkring næste årsskifte.

Rockens Danmarkskort

Den oprindelige idé til Rockens Danmarkskort blev præsenteret af en rockjournalist, der løbende havde bidraget med overblik, rådgivning og kontakter til museumssekretariatets arbejde. Hans tanke var at lave et "Rockens Autoatlas", hvor alle de fysiske steder, der havde haft betydning for dansk pop- og rockmusik skulle figurere og dermed kunne lokaliseres af "rockturisten" ude i landskabet. Rockjournalistens erfaring var, at alt for mange spillesteder og rockmiljøer udenfor de største danske byer lå ubeskrevne hen. Hvis man ville vide, hvad der skete i Ringkøbing i 60'erne eller om byen havde en punkscene i 80'erne, så var der ingen oplagt informationskilde at gå til. Det var i rockjournalistens øjne en oplagt opgave for museet at tage på sig.

[8] Se mere om processen på: http://www.gesamtkunstwerk.dk/rockpilot/front.html tilgået 09.04.15

Museet kunne fra starten formulere mindst tre bevæggrunde for at arbejde videre med rockjournalistens ide om Rockens Danmarkskort. For det første ville kortlægningsprojektet give mulighed for at understrege, at den rockkultur museet var interesseret i at beskæftige sig med, kunne dække et helt Danmarkskort. Det var ikke blot den københavnske og århusianske rockscene Danmarks Rockmuseum ønskede at sætte spot på, men også hvad der var foregået syd for Kongeåen, i Nørre Snede og i Svendborg. For det andet ville kortlægningsprojektet og dets fokus på steder passe godt sammen med et af museets forsknings- og formidlingsområder, der netop hed "*Mødesteder*". Dette fokusområde havde til formål at vise, hvordan fysiske mødesteder havde haft betydning for udviklingen af dansk rockkultur. Her gjaldt både spillesteder, festivaller, skoler, ungdomsklubber, pladebutikker og pladestudier. Den tredje bevæggrund, der gav arbejdet med Rockens Danmarkskort god mening i forhold til museets mission, var at det kunne kobles med ambitionen om at inddrage forskellige samarbejdspartnere og potentielle museumsbrugere. Danmarks Rockmuseums indsamling og forskning i en samtidig kultur samt på et populærkulturelt område gjorde det oplagt at inddrage personer og grupper med erfaringer fra og interesse for rockkulturen. En digital platform med mulighed for brugergenereret indhold ville skabe udgangspunkt for, at museet kunne nå bredt ud og engagere mennesker med interesse i rockkulturen, allerede inden det fysiske museum skulle åbne på Musicon i Roskilde. Det var således oplagt for Danmarks Rockmuseum at gå videre med ideen om Rockens Danmarkskort.

En brugerinddragende kollaborativ designproces

Da jeg blev inddraget i projektet, blev Rockens Danmarkskort således af museet beskrevet som et redskab til en digital brugerinddragende kortlægning af rockkulturens "*mødesteder*" i Danmark idenfor de sidste 60 år. Museets udgangspunkt var, at personer med forskellige oplevelser og erindringer fra sådanne mødesteder kunne deltage i kortlægningsprocessen. Museet var interesseret i, at det brugergenererede indhold på platformen bestod i mange forskelligartede bidrag, som eksempelvist tekst, arkivbilleder, digitaliserede dokumenter eller digitale produktioner. Dertil at de bidragende på platformen var personer med forskellige positioner i rockkulturen. Det vil sige både rockmusikere, rockarrangører, rockfans, rockjournalister og –entusiaster, men også gerne personer fra et bredt geografisk udsnit af Danmark og med en bred aldersmæssig spredning. Museets tanke var, at denne forskellighed kunne berige og nuancere kortlægningen af rockens mødesteder.

Som ph.d.-studerende havde jeg til opgave at bidrage til tilblivelsen af Rockens Danmarkskort. Mit bidrag kom særligt til at bestå i en brugerinddragende kollaborativ designproces mod Rockens Danmarkskort. Brugerinddragende fordi forskellige potentielle brugere, interessenter og partnere

blev inddraget i udvikling af Rockens Danmarkskort. Kollaborativ fordi denne udvikling foregik i et samarbejde mellem de inddragede deltagere og museet. Det var en designproces i og med, at der blev konceptudviklet og idegeneret, samt skitseret og afprøvet forslag til udviklingen af Rockens Danmarkskort henover en længere periode med en række workshops mm.

I forlængelse af museets interesse for og allerede etablerede praksisser med at inddrage omverdenen i udviklingen af museet fandt jeg, at det i udviklingen af Rockens Danmarkskort var oplagt at inddrage potentielle brugere og samarbejdsparter. Det kunne være en måde fra starten at inkludere interesser og ønsker blandt dem, der var tænkt som fremtidens brugere af Rockens Danmarkskort. Heri lå også en tanke om, at brugerinddragelse kunne være et redskab hen mod et Rockens Danmarkskort, der skulle kunne fungere ved brugerinddragelse og deltagelse. At de inddragede i udviklingen kunne hjælpe til, at den digitale platform Rockens Danmarkskort i fremtiden blev interessant for en bred gruppe at tage del i. Logikken i denne formodning var altså, at deltagelse, i form af en brugerinddragende kollaborativ designproces, kunne bane vej for deltagelse i relation til det digitale designobjekt, Rockens Danmarkskort. Mine samarbejdsparter på Danmarks Rockmuseum var interesserede i at arbejde med og afprøve denne form for brugerinddragelse i udviklingen af Rockens Danmarkskort. Som jeg beskriver i Kapitel 3 inddragede jeg ressourcer fra både participatory design og fra forskningsfeltet Science and Technology Studies (STS), som hjalp til at planlægge og facilitere, og samtidig at undersøge deltagelse i designprocessen.

Herefter kalder jeg primært Danmarks Rockmuseum for Rockmuseet.

Afhandlingens primære spørgsmål

For et års tid siden var jeg på studieophold på School of Museum Studies i den engelske by Leicester. Her befandt jeg mig dagligt blandt en mængde engelske, kinesiske, amerikanske, russiske og danske ph.d.-studerende med specialer i museer og deres praksisser. Mange af dem havde selv arbejdet i museer eller gjorde det sideløbende med deres forskningsarbejde. Et par uger efter min ankomst sendte jeg en invitation ud til de andre ph.d.-studerende. Jeg ville tale med dem om deltagelse i museer. Hvilke erfaringer havde de fra deres forskning eller deres praktiske arbejde i museer og fra de mange forskellige lande de kom fra.

Et par dage efter mødte jeg Ryan på gangen. I sit ph.d.-projekt forskede han i et engelsk museums samling af victorianske miniaturemodeller. Han sagde, at han gerne ville komme til mit møde. Samtidig tilføjede han dog, at deltagelse og brugerinddragelse er noget, der sjældent virker på museer. Som inspektør på flere nordamerikanske museer havde han været involveret i den slags projekter flere

gange. Blandt andet i et projekt, der indsamlede genstande og historier fra to rivaliserende sportsklubber. Men at inddrage brugere i museumsarbejde er tidskrævende og giver anledning til mange kontroverser, og måske, sagde Ryan, fører det samtidig ikke virkelig til et bedre museumsprodukt, en bedre udstilling, end hvis man havde udeladt denne brugerinddragelse.

Jeg sagde, at jeg glædede mig til at høre mere om det på mødet. Samtidig trådte et lille uvejr ind i mit hoved. Jeg så mit ph.d.-projekt devalueret en smule. For deltagelse i museer duer antageligt ikke rigtigt, deltagelsen hører ikke rigtigt hjemme i museet. Ryan var bare én blandt mange både forskere og praktikere i museumsverdenen, som i de seneste år har mindet mig om, at deltagelse måske i virkeligheden ikke rigtigt hører hjemme eller har fundet sin plads som en praksis i museet (Peers & Brown, 2003; Lynch & Alberti 2010; Holdgaard & Valtysson, 2014; Stockmann, 2015;). Men samtalen med Ryan tirrede også min nysgerrighed. Hvad mente han med, at brugerinddragelse sjældent "*virker*"? Hvad betyder "*virker*" i denne sammenhæng, og hvornår er så de sjældne gange, at det "*virker*"?

Denne afhandling handler ikke om, hvorvidt deltagelse i museet virker eller ikke virker, om det er en god eller dårlig ting, eller om hvorvidt museer skal praktisere deltagelse og brugerinddragelse eller ej. Den handler i stedet om et museumsprojekt, hvor *deltagelse blev praktiseret*, og den spørger *hvordan* denne *deltagelse virkede*. Hvad den virkede sammen med og hvordan den fik indvirkning på designet af en specifik digital indsamlings- og formidlingsplatform, Rockens Danmarkskort.

I afhandlingen spørger jeg således først: *Hvordan deltagelse virkede i den brugerinddragende kollaborative designproces på Rockmuseet?*
Det leder mig videre til et mere specifikt spørgsmål om: *Hvordan forskellighed blev praktiseret i relation til deltagelse og fik del i deltagelsens virke, og dermed i deltagernes bidrag til Rockens Danmarkskort i sin første betaversion?*

Oversigt over afhandlingen:

I de følgende kapitler vil jeg præsentere min undersøgelse af disse spørgsmål og mine forsøg på at svare på dem.

I *KAPITEL 1: Museologiens versioner af deltagelse og forskellighed* beskriver jeg deltagelse og forskellighed som jeg har fundet disse fænomener præsenteret i museologien, det forskningsfelt, hvor jeg primært ser mit studies interesse og bidrag situeret. Her fremskriver jeg særligt fire udsagn, som jeg vil relatere til min egen undersøgelse af deltagelse og forskellighed til: 1) At deltagelse og forskellighed omgærdes af mange agendaer og udfoldes i mange versioner i museologien. 2) At deltagelse og forskellighed i museologien fremstilles i svingninger mellem det deskriptive og det normative. 3) At der i museologien er forståelser af forskellighed som henholdsvist repræsentation eller præsentation i museet. 4)At deltagelse og forskellighed ofte er sammenhængende på den måde de præsenteres i museologien.

I *KAPITEL 2: ANT og post-ANT, fra naturvidenskabens laboratorier til museets mødelokale* viser jeg, hvordan jeg fra Science and Technology Studies (STS) henter ressourcer, der kan hjælpe mig til at undersøge, hvordan deltagelse og forskellighed blev praktiseret i museet. Jeg viser her hvordan Aktør-Netværks-Teori (ANT) og post-ANT på hver sin vis kan hjælpe mig til, at se designprocessen, som både en tilblivelsesproces og en sameksistens af flere. Jeg fremskriver et teoretisk-metodisk afsæt, der implicerer at disse to tilgange kan forenes i min undersøgelse af en designproces.

KAPITEL 3: konfigurationer af et felt beskriver min tilgang til feltet og det arbejde jeg i mit projekt har gjort i feltet, og hvordan ressourcer fra participatory design og STS-feltet blev inddraget i dette arbejde. Hertil beskriver jeg det arbejde som oversættelsen af feltet til denne afhandlings analyse og tekst har bestået i. I dette kapitel viser jeg også, hvordan mine to vigtigste studieobjekter, deltagelse og forskellighed, blev konfigureret i løbet af mit ph.d.-projekt, og med hver deres position har været vektorer i mit ph.d.-projekt. Kapitlet omhandler således både mine positioner, situationer og bevægelser *i* og *af* feltet, og jeg viser, hvordan min operationalisering af feltet skete ved flere konfigurationer.

I KAPITEL 4: *forskellighed som kompleksitet i designprocessen* fremviser jeg min og museets planlægning af deltagernes inddragelse i designprocessen. Her fremskriver jeg versioner af forskellighed, der blev praktiseret i denne planlægning. En planlægning der var inspireret af elementer fra både museologien, STS og participatory design. En planlægning der orienterede sig mod

forskellighed, også ved at definere og sætte grænser for forskelligheden. Derpå beskriver jeg, hvordan forskellighed blev udfoldet i den tidlige designproces som en parameterløs kompleksitet. I dette kapitel beskæftiger jeg mig således med nogle af de praksisser, jeg selv var engageret i som projektarbejder i feltet. Jeg har derved eksplicit gjort mit eget engagement i feltet til en del af min empiri.

I KAPITEL 5: *forskellighed som modsætninger* stiller jeg med klassisk ANT i bagagen spørgsmål til en teknologis tilblivelse. Mere specifikt spørger jeg til, hvordan en indholdsmæssig todelt struktur på betaversionen af Rockens Danmarkskort tog form i designprocessen. Det leder mig til at følge konstitueringen af to versioner af Rockens Danmarkskort i designprocessen, nemlig Rockens Danmarkskort som fakta og Rockens Danmarkskort som oplevelser. To versioner af Rockens Danmarkskort der ved deres delvise forbindelse bevægede og forandrede sig i designprocessen, og som samtidig forbandt sig til en allerede velkendt diskussion i historiefaget og i museologien. Til sidst i kapitlet undersøger jeg, hvordan forskellighed som modsætninger fik betydning i materialiseringen af Rockens Danmarkskort i form af den første betaversion.

KAPITEL 6: *forskellighed som flersidige og flydende re-konfigurationer af ekspertise* viser, hvordan de inddragede deltagere praktiserede forskellige ekspertiser og hvordan disse praktiseringer forandrede sig i processen, særligt ved deres konfigurationer i den planlagte designproces og ved deres gensidige relationer. Jeg tager i dette kapitel udgangspunkt i en klassisk STS-kritik af inddragelse af ekspertiser, men forsøger på baggrund af designprocessen at udlede en forståelse af praktiseringer af ekspertise, som distribuerede og decentrale former for virke i designprocessen. Særligt hæfter jeg mig i dette kapitel ved det jeg kalder ungeekspertisen, og dens optagethed af en bestemt dimension af Rockens Danmarkskort. Jeg fremhæver ungeekspertisens forening med en af museets praktiseringer af ekspertise, nemlig den kommunikationsfaglige, og jeg fremhæver hvordan ungeekspertisen i høj grad var med til at sætte retning på designprocessen. Ungeekspertisen var samtidig en praktisering af forskellighed, der bar præg af bevægelse og forandring.

KAPITEL 7: *Opsamlinger, indsigter og nye forbindelser* er et opsummerende og konkluderende kapitel, hvor jeg ser tilbage på min undersøgelses bevægelse fra et fokus på deltagelsens virke i museet, til et mere specifikt fokus på deltagelse praktiseret som forskellighed. Jeg opsamler og pointerer de indsigter om deltagelse i museet jeg har tilegnet mig ved min position, situering og bevægelse i og af en brugerinddragende kollaborativ designproces. Dertil knytter jeg min analyse af deltagelse praktiseret som forskellighed sammen med museologiens diskussioner om deltagelse og forskellighed, og om museet som en samfundsrelateret praksis. Afslutningsvist diskuterer jeg, hvorvidt og hvordan

mit analytiske fokus på forskelligheders sameksistens, blev kanaliseret tilbage til designprocessen og fik virke heri.

KAPITEL 1: Museologiens versioner af deltagelse og forskellighed

I dette kapitel vil jeg vise, hvordan deltagelse og forskellighed er blevet præsenteret i museologien i flere versioner.

Først redegør jeg kort for museologien som forskningsfelt. Derpå viser jeg, hvordan deltagelse og forskellighed særligt hører hjemme i de sidste 30-40 års reformuleringer af museets relation til samfundet. Så fremskriver jeg nogle af museologiens versioner af deltagelse og forskellighed. Det gør jeg ved at referere til idealer og visioner for deltagelse og forskellighed udviklet eller anvendt på feltet. Ligesom jeg præsenterer en bestemt diskussion i museologien, hvor deltagelse og forskellighed er omdrejningspunkter. Dertil fremhæver jeg nogle af de studier, der i museologien er gjort af brugerinddragende kollaborative processer mellem museet og deltagere udenfor museet. Studier der undersøger praksisser jeg finder sammenlignelige med den brugerinddragende kollaborative designproces på Rockmuseet.

I denne præsentation af museologiens versioner af deltagelse og forskellighed fremskriver jeg særligt fire argumenter:
1) Deltagelse og forskellighed præsenteres i flere versioner med flere agendaer i museologien.
2)Deltagelse og forskellighed præsenteres både deskriptivt og inskriptivt i museologien.
3) Forskellighed præsenteres af museologien som både repræsentation og præsentation i museet.
4)Deltagelse og forskellighed er ofte sammenhængende på den måde de præsenteres i museologien.

Herved forsøger jeg, at fremskrive deltagelse og forskellighed i det forskningsfelt som jeg primært relaterer min afhandling til og primært forsøger at lade den være et bidrag i, museologien. Kapitlet åbner således også op for nogle af de problematikker, som jeg senere vil diskutere i relation til min analyse af deltagelse praktiseret som forskellighed i museet.

Museologi

Den norske museolog Britta Brenna diskuterer i sin artikel *"Hvad gjør museologi?*" (Brenna, 2009), hvordan man kan forstå og betegne det tværdisciplinære akademiske felt, der forsker i museer og museers arbejde. Med baggrund i nordiske betegnelser, som *"museumsforskning"*, *"museologi"* og *"museumskundskab"*, og den engelske betegnelse *"museum studies"*, opsummerer Brenna diskussioner om denne navngivning.

Traditionelt har museumsforskning været brugt til at betegne den forskning, der foretages i museer, og som primært har samlinger og genstande som studieobjekter for arbejdet med udstillinger. Den norske medieforsker Anders Johansen foreslår (Johansen, 2000, citeret i Brenna, 2009, s. 63), at museologi betegner forskning *om* museer. Brenna refererer også til den engelske museolog og antropolog Sharon Macdonald, der foreslår, at der i begrebet museum studies ikke skelnes mellem den akademiske forskning og museernes egen forskning, men at begrebet kan rumme forskningen i *"at forstå museet*". (Macdonald, 2006, s. 6, citeret i Brenna, 2009, s. 64) på begge steder. Macdonald skelner i stedet kronologisk mellem forskellige former for forskningsmæssige tilgange til museet: En gammel museologi, fra før 1970'erne der var *"opptatt av metoder, administrasjon, utdannelse eller konservering "*. En ny museologi der var *"opptatt av museenes formål og teori*". Og så museum studies som af Macdonald kendetegnes særligt ved to tendenser. For det første at forskere arbejder med metodiske og teoretiske tilgange, som er specielt tilpasset museet. For det andet, at akademiske studier sammenkobles med det praktiske museumsarbejde. Brenna refererer således Macdonalds forslag som *"en tilbakevending til den gamle museologiens spørsmål om hvordan, men ut fra et bedre teoretisk og empirisk fundert grunnlag* (Brenna 2009, s. 64).

Brenna foreslår dog, at der fortsat holdes fast i en skelnen mellem den forskning i museet, der ligger forud for samlings- og udstillingsarbejde, og så den akademiske forskning, der har museet som genstandsfelt. At netop tanken om et frugtbart forhold *mellem* museet og den akademiske forskning fordrer, at der i udgangspunktet er tale om en adskillelse: *"Jeg vil likevel hevde at det å snakke om et fruktbart forhold mellom to enheter, kanskje forutsetter at de holdes atskilt? At man faktisk kan snakke om noe som museologi, museumskunnskap eller museumsstudier på den ene siden, og museumsforskning på den andre? Jeg vil også holde på museologi som begrep, selv om det, som mange av de andre begrepene som går i bane rundt museene, blir brukt på mange ulike måter. "*(Brenna, 2009, s. 65)

Museologi bliver Brennas foretrukne betegnelse, fordi det er bredt og kan *"omfatte en studie av menneskenes relasjon til verden – intet mindre*" (Brenna, 2009, s. 65). Her bliver det ikke blot museet som kulturinstitution, der er i fokus, men mere bredt musealisering, altså det at relatere sig til

genstande eller fænomener med en historisk distance, som noget mennesker til alle tider og steder har praktiseret. Og det bliver ikke blot en anglo-saksisk tradition med en særlig kronologi af museologier at henvise til, men omfatter også studier af musealisering og museer i andre sprogområder, som på andre måder har arbejdet med studiet af museer[9].

På baggrund af Brennas udredning af museologien som en akademisk praksis vil jeg i dette kapitel skitsere, hvad museologien har *gjort* med deltagelse og forskellighed. Hvordan museologien har beskrevet disse fænomener og relateret dem til museumsinstitutionen. Her lader jeg museologi omfatte akademiske studier, der forsøger at forstå museets relation til verden, hvad end de er foretaget på museer eller andre steder. Samtidig har jeg fundet det vigtigt også at orientere mig mod den del af museologien, der sætter idealer og visioner op for museets praksisser. Jeg har således inddraget både den gamle og den ny museologi (som særligt er anglo-saksiske traditioner, jf. Brenna, 2009), ligesom jeg har inddraget samtidige praksisstudier fra både den anglo-saksiske museologi og også andre lande, særligt fra Norden.

Debatten om museets relation til det omgivende samfund

I min optik indgår deltagelse og forskellighed som vigtige elementer i en diskussion af museets relation til det omgivende samfund. En diskussion som har været pågående de sidste 20-30 år i museologien (jf. Macdonald, 2006; Scott, 2013). Her signalerer museologien på mange måder, at museet distancerer sig, eller bør distancere sig, til sin fortid som et modsætningsforhold:

Engang var museet et *tempel*, nu bevæger det sig mod at være et *forum* (Cameron, 1971). Engang var museet *oppasser* af kulturel betydning, nu er det *fortolker* af kulturel betydning (Vergo, 1989). Engang henvendte museet sig til *besøgende* [visitor], nu henvender det sig til *forbrugere* [consumer] (Vergo 1989). Engang var museet baseret på *objekter*, nu er det baserede på *ideer* (Weil, 1990). Engang var museet orienteret mod *ekspertviden*, nu er det orienteret mod *brugernes behov* (Macdonald, 2002). Engang var museet et *eksklusivt elfenbenstårn*, nu er det en mere *socialt orienteret* kulturel institution (Anderson, 2004). Engang formidlede museet *universelle sandheder*, i dag formidler det *diversitet* (Bennett, 2005). Engang var museet en *bygning*, nu er det en *proces* (Hooper-Greenhill, 2007). Engang drejede museet sig mest om *oplysning*, nu drejer det sig lige så meget om *oplevelse* (Skot-Hansen, 2008). Engang var museet *kold viden* [cold science], nu er det *varm forskning* [hot research] (Meyer, 2010). Engang var museet en *katedral*, nu er det en *børs* (Skot-Hansen, 2009). Engang henvendte museet sig til en *national offentlighed*, nu henvender det sig til *communities* (Gable 2013).

[9] Her refererer Brenna til Smeds (Smeds, 2007) som har kigget nærmere på den ikke anglo-saksiske museologi.

Museologien har i årtier været i færd med at gentænke museets position og værdi i samfundet. Med titler som *ny museologi* (Vergo, 1989; Ingemann & Larsen, 2005) og *the re-invented museum* (Anderson, 2004) er det blevet signaleret, at forandringer i museets grundposition har været et omdrejningspunkt på dette forskningsfelt.

Præmissen for det nye og genopfundne museum er museologiens kritik af det traditionelle museum, med rod i både oplysningstiden og moderniteten. Det traditionelle museum kritiseres for primært at engagere sig i samlingers dokumentation, bevaring og udstilling (Cameron, 1971; Weil, 1999; Greenhill, 1992) og på elitær vis ikke at bestræbe sig på at udbrede sin målgruppe til mere end det veluddannede borgerskab, samtidig med at det har en envejskommunikerende tilgang til sit publikum (Hooper-Greenhill, 2007). Selvom museer allerede fra midten af 1800-tallet begyndte at betegne sig som offentlige institutioner, der skulle være åbne og til gavn for en såkaldt offentlighed (Bennett, 1995; Greenhill 1992; Gundestrup 1985) eller måske ligefrem opdrage på og danne denne offentlighed (Henning 2006; Floris & Vasström, 1999; McLean, 1998), er det en del af det vestlige museums historie, at dets besøgende ikke har repræsenteret den demografiske befolkningssammensætning. Også i dag, og også i en dansk kontekst, peges der på, at museumsbesøgende oftest tilhører den ældre del af befolkningen (50+) og er mere veluddannede og bedre økonomisk stillede end befolkningsgennemsnittet (Andersen et al, 2012; Bruun et al, 2013). Det traditionelle museum, som altså til dels stadig eksisterer, er således blevet kritiseret for både dets monolitiske kommunikationsform og for dets dårlige evne til at relatere sig til store dele af befolkningen. Det traditionelle museum indbyder på en gang til passivitet og til ensartethed, det modsatte af deltagelse og forskellighed.

I den mange år lange museologiske diskussion om gentænkningen af museets rolle i samfundet er der blevet reflekteret over, hvilke værdier museer egentlig kan bringe til gårde. Både for samfundet generelt, og for befolkningen set som både enkeltpersoner, grupper og tænkt som en offentlighed (Scott, 2013). Samfundsmæssig værdi kan ifølge den amerikanske museolog Stephen Weil bestå i, at museet bidrager med *educational services to the public*"(Weil, 1999, s. 229-230) og dermed faciliterer de enkelte besøgendes læring. Museet som et læringssted er således både blevet forslået og studeret i litteraturen (Hein, 2002; Hooper-Greenhill, 1999; Kelly, 2006; Leinhardt et al, 2003). Ofte med en understregning af museets alternative læringsmuligheder sammenlignet med det konventionelle uddannelsessystem. Her er museets potentiale til at bidrage til en mere relevant og engageret læring (Hooper-Greenhill, 1999; Hein; 2002; Einsiedel & Einsiedel, 2004), hvor den besøgende i højere grad end i andre læringssammenhænge er *deltagende*, netop blevet fremhævet. Den offentlige værdi er også blevet tænkt som et spørgsmål om, hvorvidt man som museumsinstitution er i stand til at skabe en

social forandring i samfundet, der potentielt kan "*construct more inclusive, equitable and respectful societies*" (Sandell, 2003, s. 4). Museets evne til at bidrage til en sådan social forandring i samfundet er for den engelske museolog Richard Sandell afhængig af museets evne til bredt at repræsentere det samfund, som det er situeret i (Sandell, 2003, s. 45). At blive repræsenteret i museet kan bidrage positivt til forskellige samfundsgruppers velbefindende (Sandell, 2003; og også iflg. eksempelvis Karp & Lavine, 1991). Derfor bør museer ifølge Sandell i højere grad end i dag også repræsentere eksempelvis etniske grupperinger, handicappede og homoseksuelle, og ikke kun majoriteten i samfundet. For Sandell er museets anerkendelse og repræsentation af befolkningens *forskellighed* et vigtigt element i museets rolle i samfundet.

En række museologer har videre forslået, at museets samfundsmæssige værdi kan praktiseres ved, at museet udgør en form for offentlig dialog- og diskussionsplatform, hvor samtidens mere eller mindre kontroversielle emner kan tages til debat (Einsiedel & Einsiedel 2004; Gurian, 2006; Meyer; 2010; Cameron & Kelly, 2010; Salazar, 2011; Lynch, 2013; Macalik et al, 2015). Eller lidt anderledes er der blevet argumenteret for museets rolle som en vigtig diskussionspartner i relation til offentligheden eller andre institutioner. En relation, hvor museet, ligesom andre offentlige debattører eller "*intellektuelle* "(Barrett, 2011), på transparent og tydelig vis kan indgå med sin viden og sine holdninger i interaktioner med omverdenen (Meyer, 2011; Riegel, 1995; Zolberg; 1995). Når museet således tænkes som platform for eller partner i diskussioner, er netop *deltagelse* og *forskellighed*, i form af diskussion og kontrovers, vigtige elementer.

Samtidig med at museologien i de sidste 30-40 år på denne måde har artikuleret en distance mellem et traditionelt og et nyt museum, er tiden gået og forskellige praksisser har udfoldet sig i vestens museer. Så museer i dag er noget andet, og vigtigst praktiseres anderledes, end da den canadiske museolog Duncan Cameron i 1971 diskuterede, om et museum var et tempel eller et forum. Her har museologien netop også peget på, at traditionelle videns- og kommunikationspraksisser nu sameksisterer med mere åbne og aktive relationer til omverdenen i samtidens museer (Grahn, 2006; Drotner et al, 2011; Larsen & Løssing, 2011; Smith, 2013, Drotner & Schrøder 2013). Mens museers praksisser har ændret sig, har altså også diskussionen om museets rolle i samfundet løbende fået nye nuancer i museologien. Så et bud i diskussionen i dag kan være, at man som museum bør orientere sig *både* mod interaktivitet og ekspertviden (Witcomb, 2007; de Rijke & Beaulieu, 2011; Knutson, 2013). Eller at man i sin repræsentation af forskellighed i samfundet, ikke blot skal overveje, hvorvidt man vil repræsentere hele samfundet, men også om man vil konstituere sin relation til det omgivende samfund som relationen til nationens borgere, eller relationer til en mængde fællesskaber, en mængde individer

eller en mængde ekspertiseformer (Gable, 2013; Barrett, 2011). En diskussion jeg vil beskrive nærmere i afsnittet om communities.

Sådan har museologien debatteret og visioneret om museers rolle i samfundet de seneste 30-40 år. Og som jeg har beskrevet herover, har deltagelse og forskellighed ofte figureret som positive fænomener i museologiens gentænkning af museets samfundsmæssige værdi og rolle. Og alligevel fænomener, hvis værdi der også er blevet sat spørgsmålstegn ved og som er blevet diskuteret i museologien igennem de sidste 30-40 år. Når jeg i det kommende vil redegøre mere specifikt for museologiens fremstilling af forskellighed og deltagelse, fremgår det også, at der ligger forskellige præmisser om museets rolle og dets samfundsmæssige værdi bag fremstillingen af deltagelse og forskellighed.

Deltagelse som idealer og visioner i museologien

Deltagelse[10] er et ord, der i museologien har fået mange ben at gå på, og i mange retninger. Når man som museumsbesøgende tager nye indsigter med sig hjem fra museet, som kobler sig med den viden man i udgangspunktet havde med sig til museet (Hooper-Greenhill, 2007; Einsiedel & Einsiedel, 2004; Hein, 2002; Falk & Dierking 1992; Falk, 2006 m.fl.), beskriver museologien det som læring ved deltagende engagement. Når man enten fysisk eller mentalt aktiveres i en udstilling betegner museologien det som deltagelse og interaktivitet (Witcomb, 2007; Simon 2010; Drotner et al, 2011). Når man bidrager med genstande eller fortællinger til museet (Adair et al, 2011; Simon, 2010; Unruh, 2015), analogt eller digitalt, kalder museologien det for deltagelse ved brugergenereret indhold. Dertil kalder museologien det for deltagelse, når man som hobbyekspert samarbejder med museet om forskning (Meyer, 2010; Stuedahl, 2011). Ligesom museologien kalder det for deltagelse, når repræsentanter for et museumspublikum er med til at udforme og tage beslutninger i relation til museumsudstillinger og -projekter (Smith, 2013; Taxén, 2005; Smørdal et al, 2014; Davies et al, 2015).

I museologiens betegnelser af deltagelse ligger dog næsten altid en præmis om, at det er noget andet end museet, der inddrages ved denne relation. Noget der kan bidrage til læring, dialoger, interaktioner, meningsudvekslinger, beslutninger eller forhandlinger med museet, fordi det adskiller sig fra museet. Samtidig bevæger idealer for deltagelse i museet sig altså fra tanker om engageret læring[11] (Einsiedel & Eindsiedel, 2004) over interaktivitet (Witcomb: 2007) og bidrag til beslutningsarbejde i projekter eller sågar bestyrelser (Bandelli et al, 2009). Ordet deltagelse kan altså fordeles på en variation af praksisser i museet, der alle drejer sig om museets relation til omverdenen.

10 Jf. det engelske ord participation.

11Einsiedel og Einsiedel (2004) præsenterer "engagementskontinuum", med tre dimensioner: 1)passiv til interaktiv museumsbesøgende 2)viden som isolerede sandheder til viden som praksisser situeret i kontekster 3)museumspublikummet som modtager af viden til museumspublikum som undersøgende eksperter i relation til egne kontekster.

Samtidig har museologien også artikuleret deltagelse gennem modeller med både demokratiske, dialogiske og strategiske idealer tilkoblet. Demokratiske visioner om deltagelse i museet har eksempelvis taget form i museologien med referencer til (se eksempelvis Onciul 2013; Skartveit & Goodnow, 2010), eller mere implicit lig, Arnsteins mere end 40-årige "*Ladder of Citizen participation*" (Arnstein, 1969)(herefter "*Ladder of Participation*"), som oprindeligt blev udviklet i relation til politisk sundheds-, uddannelses- og byplansudvikling.

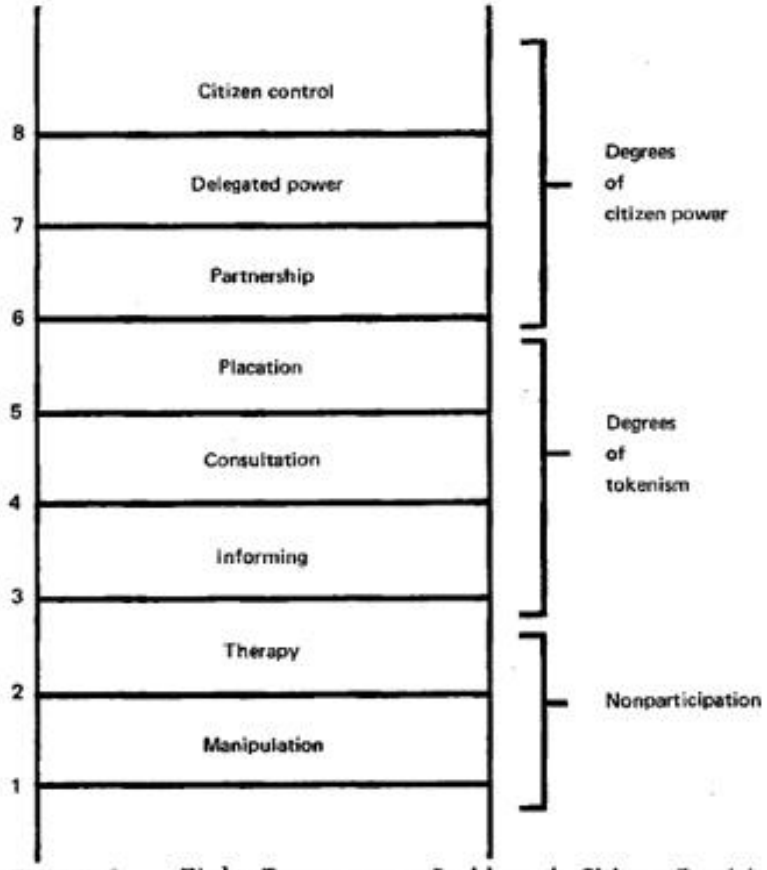


FIGURE 2 *Eight Rungs on a Ladder of Citizen Participation*

Figur 3: Arnsteins Ladder of Citizen Participation

Stigen er værdiladet med hensyn til graden af indflydelse og magt blandt de inddragede deltagere. Øverst på stigen figurerer deltagelse som "*folkemagt*", en situation hvor folket selv planlægger og kontrollerer ressourcerne i samfundet. "*Folkemagt*" kan antage mere eller mindre direkte former, og kan således også antage en mere repræsentationsbaseret form (*delegated power*) eller en mere

samarbejdende form (*partnership*). Herunder kommer tre former for deltagelse som Arnstein alle kalder *"tokenism"*, fordi de tager sig ud som inddragende, idet de informerer, konsulterer eller foregiver at inddrage deltagere i en form for beslutningsproces. Men de inddragedes deltagelse på disse trin af stigen er altid betinget af andres rammesætninger og endelige beslutningsautoritet. Nederst på stigen er "*manipulation*" en form for oplysnings- eller informationskommunikation, der har til formål at transmittere et bestemt budskab, men som formmæssigt har deltagerbaserede elementer. Et trin herover ligger den deltagelsesform som Arnstein kalder "*terapi*". Der inddrager deltagere til at tage stilling til projekter, som primært har til formål at "*hele*" eller "*danne*" disse deltagere, og ikke at lade dem få indflydelse på en given institution eller politik.

Arnsteins stige italesætter altså tydeligt magtbalancen i relationen mellem dem, der inddrages og den inddragende instans. I museumslitteraturen har flere netop stillet spørgsmålet om terapi eller deltagelse (Thumim, 2010; Tzibazi, 2013)[12], og dermed spurgt til, hvad det egentlige formål med inddragelse af individer eller grupper udenfor museet er og skal være. Ligesom det flere gange har været tematiseret, at museers intentioner ofte ligger på steder, der svarer til øverste trin på en sådan stige, med ord og tanker om kollaboration og partnerskaber (*partnerships*) og medindflydelse (*delegated power*). Mens virkelighedens praksisser ender op med at minde om konsultations-og informationsmøder (*consultation* og *information*), hvor deltagerne får at vide, hvad der skal ske i museet, og ikke reelt får mulighed for at tage del og få indflydelse på processen (Golding & Modest, 2013; Gibson & Kingdon, 2013; Lynch & Alberti, 2010; Butler, 2007; Gillam, 2001; Peers & Brown, 2003)[13]. Arnsteins model og lignende idealer har således været anvendt ved analyser og diskussioner af beslutningsdygtighed og magt i museers arbejde med inddragelse. Og dermed i diskussioner af demokrati i relationen mellem befolkning og museumsinstitution.

Et andet ideal, som museologien har tilkoblet deltagelse i museet, er dialogen. Her er det ikke nødvendigvis den deltagelsesform, der giver deltagerne mest indflydelse, der vægtes højest. Særligt den amerikanske antropolog James Cliffords adoptering af den amerikanske kultur- og sprogforsker Mary Louise Pratts' neo-koloniale begreb "*contact zones*" (Clifford, 1997; Pratt, 1991) har her været en reference i museologien (for eksempler se Schorch, 2013; Onciul, 2013; Bjørklund & Brantenberg; 2012, Baglo, 2012). Clifford beskriver potentialet for dialog mellem etnografiske og nationale museer og deres *source communities,* altså de grupper i befolkningen, som museerne præsenterer i deres

12 Se nærmere beskrivelser af disse studier i dette kapitels afsnit om brugerinddragende kollaborative processer i museer.
13 Mens de to førstnævnte tekster eksplicit fremhæver Arnsteins konceptualisering af deltagelse som konsultation, er der i de andre artikler tale om en brug af ordet konsultation, som indholdsmæssigt og i sin værdiladning (mod det negative) minder om Arnsteins artikulering af deltagelse som konsultation, se eks. Lynch & Alberti, 2010, s. 23-24.

udstillings- og forskningsarbejde. Med baggrund i en kritisk postkolonial teori er "*contact zone*" en optik, der distancerer sig fra en opfattelse af museet som et *"vindue"* mod perifære kolonialiserede opdagelsesområder og befolkninger (Clifford, 1997, s. 188-191). Befolkninger som kan beskues gennem opdagelses- og handelsrejsendes hjembragte genstande og dokumentationer. Clifford præsenterer et andet ideal for relationen mellem museet og "det fremmede" ved at tale om *"museums-as-contact-zones*" (Clifford, 1997). I dette begreb ligger der en anerkendelse af, at grupper udenfor museet, hvad end det er kolonialiserede klaner eller andre grupperinger som eksempelvis "*a city class, caste or elite, nation, or projected global community of high culture*" (Clifford, 1997, s. 210), har interesser og forventninger i relation til et museums forskning i og formidling af deres historie og identitet. Og at disse grupper kræver, at have en rolle som subjekter i forhandlinger med museet og ikke kun som objekter for museers opdagelser (Clifford, 1997; s. 210).

De eksempler Clifford fremhæver, beskriver særligt nordamerikanske museers møder med folk fra etniske grupperinger, eksempelvist den oprindelige amerikanske befolkning eller amerikanere med afrikansk oprindelse. Clifford konstaterer, at dialoger og interaktioner i *"contact zones*" mellem folk fra disse grupper og amerikanske museer oftest foregår "*within radically assymmetrical relations of power*" (Clifford, 1997, s. 192). Og Clifford foreslår, at forholdet mellem museer og sådanne grupper i fremtiden bliver "*more democratically negotiated*" (Clifford, 1997, s. 214). Han ser for sig en decentralisering og cirkulering af museernes samlinger, så de bliver "*multiplex public spheres*" (Clifford, 1997, s. 214). Formålet med denne åbning og cirkulering er for Clifford kulturpolitisk i den forstand, at han ser kulturarv og kulturhistorie, som noget der kan generere positive selvformationer, og dermed være til gavn for gruppers og individers velbefindende i et samfund[14].

I forhold til Arnsteins *"Ladder of Participation*" stiller Clifford med *"contact zones*" andre idealer op for publikums deltagelse i museet. Her er udgangspunktet ikke, at grupper udenfor museet skal have så meget indflydelse som muligt på museumsarbejdet eller –institutionen som sådan, men nærmere at der skal opstå en kontakt mellem museum og omverdenen. En kontakt som eventuelt kan bestå i samarbejdet mod en udstilling, men som også kan være diskussioner om problematikker i museet med relevans for det givne publikum. En kontakt, der trods forskellige tilgange til museets emneområde,

14 Siden Clifford for snart 20 år siden introducerede *"contact zones*" til museumsverdenen har begrebet været flittigt anvendt og diskuteret. Det har ofte været brugt til at konceptualisere museers interaktion med minoriteter via deres udstillingsdesign- og metoder, eksempelvis nordiske samere (Bjørklund & Brantenberg, 2012; Baglo, 2012) og australske, new zealanske og nordamerikanske originalbefolkninger (Schorch, 2013; Witcomb 2003). Men også mere kollaborative processer med sådanne grupper er beskrevet (Johansen, 2012; Onciul, 2013). Samtidig har *"contact zones"* figureret som et koncept i relation til museer og det omgivende samfund mere generelt, og flere har argumenteret for, at museer på godt og ondt kan være steder, hvor konflikter udspilles i mødet mellem museum og offentlighed, og samtidig i mødet mellem offentlighedens forskellige interesser (Dean, 2009; Nielsen, 2013).

ideelt set er symmetrisk og lader begge parter bevæge sig i sine opfattelser og viden. Her er det kontakten og dialogen mellem forskelligheder, der er det centrale og ikke mængden af indflydelse eller *folkemagt*. Samtidig kan man indvende, at både Arnsteins deltagelsesideal, folkemagt, og Cliffords ideal om symmetriske "contact zones" og dialoger altid ville være utopier i relation til et institutionaliseret og statsfinansieret museum (Bennett, 1998; Boast, 2011)[15].

Den amerikanske museumspraktiker og –skribent, Nina Simon, har i sin populære "best-practice" og debat-bog "*The Participatory Museum*" introduceret en deltagelsesmodel til museologien, se figur 4[16]. Det er en model, som på sin vis (uden dog at referere til Arnstein) gentager nogle aspekter af Arnsteins stige, men som på sin vis også opløser den normativitet, der ligger hos både Arnstein og Clifford i deres konceptualiseringer af relationen mellem museum og grupper udenfor museet. Hos Simon er det centrale, at der i museers arbejde med deltagelse bør være en reflekteret vægtning mellem formål med deltagelse og deltagelsestype.

Modellen har fire kategorier for deltagelse, nemlig *"bidrag"* [*contributory*], *"kollaborativ"* [*collaborativ*e], *"samskabende"* [*co-creativ*e] og *"værtsskab"* [*hosted*]. Den *"bidragende"* deltagelse ses, når museer sætter veldefinerede rammer op for bruger-genereret indhold, der kan bestå i både brugeres tekster, billeder, lyd og film, og også i deres deltagelse i rammesatte diskussioner eller debatter. Den *"kollaborative"* deltagelse ses, når museer formulerer et projektkoncept og planlægger projektet, men inddrager deltagere til at være med til at sætte retning på projektets udformning. Den *"samskabende"* deltagelse ses, når museet giver en gruppe deltagere værktøjer og samarbejder med dem om at gennemføre et projekt på museet, og samtidig sidestiller denne gruppes mål og arbejdsmetoder med sine egne. Den *"værtsskabte"* deltagelse består i, at en gruppe får ressourcer og råderum til at udføre sit eget projekt på museet. Museet sætter her rammer ved en række generelle regler og retningslinjer, mens projektet udføres af gruppen uden øvrig indblanding fra museets side.

15 Det vender jeg tilbage til i afsnittet om communities.
16 Jeg har indsat en komprimeret version af modellen, se figur 4, se Simon, 2010, s. 190-191 for hele modellen.

	Contributory	Collaborative	Co-Creative	Hosted
The institution's **relationship** with participants during the project?	The institution **requests content** and the participants supply it, subject to institutional rules.	The institution sets the project concept and plan, and then staff members work closely with participants to make it happen.	The institution gives participants **tools to lead the project**, supports and help their activities.	The institution gives the participants rules and resources and then lets the **participants do their own thing**.
How much **control** over the participatory process and product?	A lot – we want participants to follow our rules of engagement and **give us what we request**.	Staff will control the process, but participants' actions will steer the direction and content of the final product.	Some, but **participants' goals and preferred working styles** are just as important as those of the staff.	Not much – as long as participants follow our rules, they **can produce what they want**.

Figur 4: Uddrag af Nina Simons deltagelsesmodel (Simon, 2010, s. 190-191)

Ifølge Simons model er det særligt vigtigt, at museet reflekterer over, hvad det overordnede formål med facilitering af deltagelse skal være. Hvis man er interesseret i at skabe nyt indhold i relation til et specifikt område, kan den *bidragende* deltagelse være mest passende. Hvis man er interesseret i et tæt samarbejde, en dialog og en afprøvning af grænserne mellem museum og en given gruppe udenfor museet kan *samskabende* deltagelse måske være det mest passende. Hvis man er interesseret i, at lade en bestemt gruppe uden for museet komme til orde kan museet som *værtsskabende* institution måske være den mest oplagte tilgang. Og så videre.

De fire former for deltagelse adskiller sig også i forhold til, hvilken type af gruppe de deltagende består af. Et *værtsskabende* projekt vil oftest udføres med en gruppe, der allerede *er etableret* og organiseret uden for museet, (eksempelvist en specifik gruppe af kunsthåndværkere eller en fangruppe relateret til en bestemt genre eller band). *Kollaborativ* deltagelse kan bedre tilpasses enkeltpersoner, der sættes sammen af museet og dermed *bliver til* en gruppe, der skal samarbejde med museet om et bestemt projekt. Mens *bidragende* deltagelse passende kan udføres med enkeltindivider eller grupper af mange forskellige slags. Simons model, og hendes bog i øvrigt, peger altså på, at deltagelse skal afpasses og evalueres på basis af museets definerede mål og formål, og eventuelt også i relation til de inddragede deltageres situation og motivation for deltagelse. For hende er idealet således en gennemtænkt og strategiorienteret planlægning af deltagelse i museet og ikke nødvendigvis en demokratisk symmetri mellem museum og inddragede deltagere.

Jeg har herover set på forskellige deltagelsesidealer, som museologien har sat op for relationen mellem museet og omverdenen. De tre tilgange jeg har valgt ud peger på forskellige agendaer og idealer, og dermed forskellige parametre for deltagelse, som demokratisk *borgermagt* (Arnstein, 1969) eller dialogisk[17] *kontakt* (Clifford, 1997). Eller mere kontekstbetingende og strategiske vægtninger af deltagelse og dens formål i museet (Simon, 2010). De viser også, at museologien arbejder med forskellige *inskriptive* parametre for, hvad deltagelse i museet bør bestå i (Arnstein og Clifford). Mens der også i museologien (Simon) lægges vægt på, at deltagelse i museet kan have forskellige formål, og at det er i relationen mellem formål og deltagelsens form de rette parametre for deltagelse findes.

Som jeg vil beskrive i Kapitel 3, var det den brugerinddragende kollaborative designproces, som Simon har defineret den, vi var inspirerede af i planlægningen af designprocessen på Rockmuseet. En designproces, hvor Rockmuseet udstak et projektkoncept, nemlig Rockens Danmarkskort, og hvor museet planlagde inddragelsen af personer udenfor museet. Men hvor intentionen var, at de inddragede deltagere også ville give projektet retning og indhold. Som jeg vil komme tilbage til flere gange i afhandlingen (Kapitel 2, Kapitel 6 og Kapitel 7) har både Arnsteins "*Ladder of Participation"* og Cliffords "*contact zones"* samtidig fungeret som en form for demokratiske og dialogiske imperativer at se designprocessen Rockmuseet gennem, eller rettere at søge lidt væk fra og udfordre i min analyse af designprocessen. Jeg forsøger således i min analyse også at se væk sådanne idealer for deltagelse, og i stedet se på hvordan deltagelse *virker*.

Jeg vil senere i dette kapitel vende tilbage til museologiens studier af brugerinddragende kollaborative processer i museet og fremhæve de tilgange til deltagelse, jeg har fundet i disse studier.

Forskellighed som idealer og visioner i museologien

Ligesom med deltagelse er også forskellighed en flersidig værdi med forskellige forbundne agendaer i museologien. Jeg ser forskellighed komme til udtryk i museologien via ord som *mangfoldighed*, *diversitet, pluralitet* og *kompleksitet* (se eksempelvis Goodnow & Akman, 2008). Disse ord antager i museologien spektre for det der udfoldes i mange retninger. Som Lagerkvist her remser op, kan der typisk være tale om referencer til en række identificerbare demografiske faktorer eller tilhørsforhold: *"Cultural diversity is generally understood as a combination of human identities and preconditions, comprising gender, ethnicity, age/generation, religion, cultural background, socio-economic background, disability, sexual orientation etc."* (Lagerkvist, 2006, s. 53). Men som det vil fremgå senere i dette afsnit suppleres disse parametre for det mangfoldige også med henvisninger til fortolkningsreferencer og forståelser.

17 Også med et demokratisk ideal.

I denne del af kapitlet kigger jeg på museologiens idealer og visioner i relation til forskellighed. Jeg forsøger her at tydeliggøre, hvordan to artikuleringer af forskellighed i museet kan ses i museologien.

> *Museums are increasingly open to cultural diversity, local knowledge, and popular memory.*
> (Russo et al, 2007, s. 21-22)
>
> *What potentials, if any, might museums hold to shape, not simply reflect, both individual and broader societal understandings of difference.*
> (Sandell, 2007, s.-XI)

På den ene side er museet, som Russo herover skriver, et sted der er *åbent overfor* omverdenens forskellighed. På den anden side er museet, som Sandell herover skriver, et sted der potentielt *skaber* forskellighed. Altså museet som på den ene side *repræsentation* og på den anden side *præsentation,* af forskellighed. To versioner der i museologien dog ikke nødvendigvis udelukker hinanden.

Jeg bruger særligt eksempler fra henholdsvis den engelske museolog Eileen Hooper-Greenhills arbejde og den australske museolog Fiona Camerons arbejde til at illustrere de to artikuleringer. Hooper-Greenhill og Cameron beskæftiger sig i de herunder nævnte studier ikke med brugerinddragende kollaborative processer i museet. Men de ser på engagement og fortolkningspluralitet, henholdsvis i relation til en bred opfattelse af museumsoplevelsen (Hooper-Greenhill, 1997, 2007 m.fl.) og en digital formidling via eksempelvist bruger-genereret indhold (Cameron, 2005, 2008 m.fl.). Alligevel vælger jeg her, at inddrage deres visioner om forskellighed i museet, fordi de peger på et mere generelt skel i måden at gå til forskellighed, som jeg finder relevant at være opmærksom på i mit eget studie. Det betyder ikke, at jeg ser Hooper-Greenhill og Cameron som eksplicitte fortalere for to forskellige positioner i museologien, nærmere at jeg har fundet eksempler hos disse museologer, som giver en god illustration af, hvordan forskellighed i museologien kommer i flere versioner.

Repræsentation af forskellighed i museet

Museets fortolkningspluralitet er blevet fremhævet i visionen om museet som et socialkonstruktivistisk læringsted (Falk og Dierking 1992, Hein, 2002)[18]. På lignende vis, men dog med en lidt anden filosofisk tilgang, har Hooper-Greenhill argumenteret for, at forudgående viden og

18 Den konstruktivistiske tilgang til læring fremhæver "meningsfulde oplevelser" fremfor "definerede sandheder"(Hein, 2006, s 348), og en lærende museumsbesøgende konstruerer dermed viden og færdigheder i museet på basis af egne erfaringer, motivation, meningsdannelser og sociale kontekst (Falk & Dierking, 1992; Falk, 2009;). På den måde er der tale om læring der kan gå i mange forskellige retninger. De forskelligartede fortolkninger er altså centrale for disse museumsforskeres idealer om læring i museet, samtidig ligger der, som tidligere nævnt, i disse idealer om læring i museet en fordring om den museumsbesøgendes aktive fortolkningsengagement (Falk & Dierking 1992; Falk 2006).

erfaringer er en vigtig medspiller i et museumsbesøg (Hooper-Greenhill, 2007). Hooper-Greenhill har en vision om, at engagement i museumsbesøget bliver til i en aktiv hermeneutisk dialogisk process[19], hvor "*Any encounter with an object in a museum will* [..] *involve the articulation of the interpretive processes of museum visitors with the pedagogic provision of the museum."* (Hooper-Greenhill, 2007, s. 80).

Hooper-Greenhill citeres netop ofte for at kalde den ideelle lærende oplevelse i museet for en række kommunikationshandlinger, der udfoldes som temporale tovejsprocesser mellem museet og dets brugere, og ikke en kommunikationshandling præget af ensrettet transmission fra museum til bruger. De dialoger der opstår i relationen mellem brugeres og museets fortolkninger af kulturarven bliver hos Hooper-Greenhill definitionen på en museumsoplevelse. Hooper-Greenhills tilgang til forskellighed i museet er således et fokus på, at forstå museumssituationen som en tovejsproces mellem forskellige fortolkningsfællesskaber, museets og de andres. I sit litterære arbejde har hun særligt forsøgt, at ruste museer til at kunne indgå i disse processer (Hooper-Greenhill, 1997), ved at opfordre dem til at lære de fortolkningsfællesskaber, de interagerer med, godt at kende gennem studier af museumsbrugere [*audience research*]: *"....in planning exhibitions and displays, the interpretative strategies and repertoires of the interpretive communities to which intended audiences belong should be anticipated (through audience research) and enabled."* (Hooper-Greenhill, 2007, s. 80)

Hooper-Greenhill lægger på den måde meget ansvar på museernes skuldre i forhold til deres arbejde med forskellighed. Det er museerne, der skal *kende* de fortolkningsfællesskaber, der findes blandt brugerne og på den baggrund facilitere brugernes museumsoplevelse. Interaktionen mellem museum og brugere ligger på den måde i de temporale cyklusser mellem udstillinger-brugerstudier-udstillingsarbejde. Hooper-Greenhill nævner, at forhandlinger indgår som en del af de processer, hvor museer møder andre fortolkningsfællesskaber. Men det virker til primært at dreje sig om forhandlinger der udfoldes ved, at museer sætter sig ind i de andres position og bruger dette perspektiv til at forhandle med dem selv internt om udformninger af udstillinger og formidling. Og det virker ikke i så høj grad til at dreje sig om forhandlinger baseret på direkte dialoger og interaktioner mellem museer og de andre fortolkningsfællesskaber.

Jeg vælger på den baggrund at forslå, at museer i Hooper-Greenhills optik herved bliver en slags forvaltere af og repræsentanter for diversitet og de forskelligartede fortolkninger, der findes udenfor museet. Denne tilgang til museets arbejde med fortolkning og forskellighed adskiller sig fra tilgange,

19 Med henvisning til en kontinental hermeneutisk tradition, dvs Gadamer og Dilthey.

der i stedet ser på forskellighed som forhandlinger og kontroverser, der præsenteres og produceres i museet, og som jeg vil komme nærmere ind på i dette kapitel.

Et andet sted fremhæver Hooper-Greenhill en vision om museet som et "*post-museum*", der snarere end at være en *bygning*, der præsenterer objekter, er en facilitator af processer, hvor *"en kakofoni af stemmer* [..], *der præsenterer en vifte af synspunkter, erfaringer og værdier"* (Hooper-Greenhil, 2007, s. 82) kan sameksistere, engagere og kommunikere med hinanden. Her er det ikke så meget tovejs kommunikationen mellem brugere og museum, der er på spil, men mere faciliteringen af en form for alle-til-alle kommunikation, der sættes en vision op om. Og måske minder dette aspekt i Hooper-Greenhills visioner om museets arbejde med forskellighed mere om den performative tilgang (jf. Cameron 2008, s. 240) til forskellighed, som jeg nu vil komme ind på.

Præsentation af forskellighed i museet

Den australske museolog Fiona Cameron har i en række tekster foreslået, at der er potentialer ved forskellighed i museet (Cameron, 2005; Cameron & Robinson, 2007; Cameron, 2008; Cameron & Mengler, 2013). Forskellighed bliver i hendes version dog oftest benævnt *kompleksitet*. Og hvor Hooper-Greenhill ser på relationen mellem museet og omverden via en meget overordnet term, museumsoplevelsen, har Cameron i flere af sine studier, set mere specifikt på mulighederne i brugergeneret digitalt indhold i relation til museumsobjekter. Hun har her argumenteret for, at deltagerbaserede online miljøer giver muligheder for at konstruere og præsentere museumsobjekter som *flerfacetterede enheder* [polysemic entities](Cameron, 2008, s.233). Hun beskriver museumsobjekters flerfacettering således:

> *" [..] 'objects' (referring to one physical object) generates a different pattern of emotions, passions, opinions, disagreements and agreements, while drawing together an assembly of people each with their own agendas and ways to achieve a resolution. Networked objects, [...] accordingly generate changes in conceptions of what objectivity is, and the 'facts' are as competing assemblies of people and ideas coalesce."* (Cameron, 2008, s. 233).

Som et eksempel på et netværksbaseret museumsobjekt beskriver Cameron (Cameron, 2008, s. 234) en mill. En mill er en mønt, der blev brugt som valuta i Palæstina i den periode fra 1927 til 1948, hvor området var under britisk mandat. Cameron beskriver, hvordan denne mønt i et wikipedia-opslag tilknyttet det australske Powerhouse Museums samling blev centrum for forhandlinger:

> *"One point of dispute was reference to the British Mandate as a 'prosperous and stable period' in the Powerhouse Museum curatorial record. For many Palestinians, a reading of the British Mandate coin symbolised the British occupation and the destruction of Palestinian culture. To them, the British Mandate was a period of instability and hardship, with clashes between the British army, Palestinians and the Jewish terrorist gangs, as well as prolonged strikes. For others,the symbolism of the three languages reflected equal*

> *representation, and the ability of then two sides to work together and optimism about future peace."* (Cameron, 2008, s. 234)

De forskellige tilgange og præsentationer af mønten, giver i Camerons optik mulighed for en fremstilling af mønten, som er i en løbende åben og uforudsigelig tilblivelse, og dermed åbner op for en kompleks praktisering af mønten som et museumsobjekt.

I andre eksempler (Cameron, 2008; Cameron & Mengler, 2013) viser Cameron hvordan digitaliserede museumsobjekter kan cirkulere mellem forskellige gruppers agendaer og præsentationer på andre deltagerbaserede digitale platforme, som Google, YouTube, Flickr og MySpace. I stedet for at tage udgangspunkt i de forskellige fortolkningsfællesskaber, der møder museumsobjekter eller udstillinger, stiller Cameron skarpt på museumsobjekter som katalysatorer for generering af forskelligt indhold i museet. Objekter der kan flyde ud og ind af forskellige sammenhænge og formes, samles eller "*konfigureres*" forskelligt: *"When configuring heritage objects as 'compossibilites' of content and as things that are fluid, mobile, are made and remade, reconfigured and recomposed through these dynamical interactions, such an imaginary gives rise to many refashioned interpretative frames and renderings of the complex object."* (Cameron & Mengler, 2013, s. 48)

For Cameron er de digitale objekters potentialer mod det komplekse, flydende og foranderlige (Cameron, 2008, s. 233) en mulig løsning på et problem, der for hende at se, har huseret i museumsverdenen. Nemlig en monolitisk præsentation af museumsgenstande. Cameron beskriver, at museet med sine disciplinære naturvidenskabelige, kunsthistoriske eller kulturhistoriske tilgange har haft tendens til at bokse genstande ind i kanoniske og encyklopædiske fortællinger. Hvor genstande får objektive iboende betydninger, på grund af deres position indenfor en større videns ramme. En genstand bliver i den sammenhæng et eksempel på en given kunstnerisk stilart, en særlig planteart eller et symbol på en historisk kulturs storhedstid. Den tilgang til viden og kulturarv er i strid med samtidens post-strukturalistiske og post-moderne ideologier, som Cameron beskriver det: *"The limitations of disciplinary knowledge and heritage ascription have been acknowledged with a move to engage with post-structuralist ideas such as object meaning, as constructed, and post-modern ideas about plural voices."* (Cameron, 2008, s. 236)

I Camerons optik er det altså ikke de digitale medier og det deltagerbaserede sociale online miljø, der har overrumplet museumsverdenen med sine potentialer for bidrag og brugergenerering og dermed fortolkningspluralitet. Nærmere ser hun, at der latent lå et behov for et kommunikationsmiddel som dette, i en museumsverden der stod med det ideologiske ben i en postmodernistisk, og dermed pluralistisk, tilgang til viden, men praktisk fortsat plantede sig i en modernistisk vidensformidling.

Cameron peger således på, at der i museet, måske i efterhånden flere årtier, har været en anerkendelse af det plurale, som også ses hos Hooper-Greenhill. Men at det teknisk og praktisk har været en svær opgave for museer at praktisere denne pluralitet. Hun forslår, at det deltagerbaserede web i dag netop stiller en kommunikationsteknologi til rådighed, som kan hjælpe til at generere de interaktioner mellem museer, brugere og museumsgenstande, som passer til de postmodernistiske idealer. Her er det "*..the value of communication rather than the performance of knowledge unity*" (Cameron & Mengler 2013, s. 59), der tæller.

Mange andre har promoveret det deltagerbaserede web som et sted med potentialer for forskellige fortolknings- og præsentationsmuligheder for museums- og kulturarvsgenstande (Giaccardi, 2012; Adair et al, 2011; Russo et al. 2007; Srinivasan et al, 2009; Stern, 2012; Drotner & Schrøder, 2013; Cairns, 2013; de Rijke & Beaulieu, 2011) og samtidig også et sted, som giver mulighed for at inkludere grupper og individer, der ellers ikke ville have mulighed eller lyst til at engagere sig med museet (Golding & Modest, 2013; Marselis, 2011; Marselis & Schütze, 2013).

Jeg har dog valgt at fremhæve Cameron her, fordi der i flere af hendes tekster (eksempelvis Cameron, 2008; Cameron & Mengler, 2013) ligger en eksplicitering af det komplekse og det flerfacetterede digitale objekt som et *produkt* af museets formidling. I Camerons beskrivelser bliver det en vision i sig selv, at fremhæve kompleksiteten og de forhandlinger denne medfører. Det er ikke blot et spørgsmål om, at lade de forskellige stemmer komme til orde i en fortolkningspluralitet med formålet om at repræsentere forskellige tilgange og fortolkninger. Men det drejer sig om et:*"*[..]*..move from the 'plural', to conceptualising museum collections practice as complex and networked."* (Cameron, 2008, s. 238). Det er altså praktiseringen, og dermed præsentationen, af forskellighed, der her er i centrum. Som jeg vil vende tilbage til i næste kapitel er dette skel mellem pluralisme og praktiseret kompleksitet netop noget, der også understreges i andre sammenhænge.

Her fremhæver Cameron med reference til Bruno Latour, at der skal bygges komplekse virkeligheder op omkring museumsgenstande, hellere end at disse genstande skal repræsentere en kompleksitet, der ses som værende at finde et andet sted. Museet skal "*build the social relationships and associations around collections, rather than describing them as factual statements of the social* (Cameron, 2008, s. 240). Endelig er kompleksitet i Camerons udlægning dog også noget, der skal kontrolleres og selekteres i: *"Complexity will also need to be managed, to sort out the desirable and undesirable effects of its increase and to acknowledge the different levels of interaction."* (Cameron, 2008, s. 240).

Cameron er på den måde fortaler for en mere performativ tilgang til forskellighed i museet i sammenligning med den tilgang jeg har fundet hos Hooper-Greenhill. For Cameron er produktionen af kompleksitet i sig selv en dagsorden museet bør tage på sig, i mindst ligeså høj grad som det er et udtryk for museets evne til at monitorere og repræsentere omverdenen. Både Hooper-Greenhills og Camerons vision om forskellighed i museet kan ses som forslag til praktiseringen af det post-moderne museum. Et sted hvor flere fortolkninger kan finde sted samtidig. Men mens Hooper-Greenhill lægger meget vægt på museets evne til at åbne sig overfor de forskelligheder som omverdenen består i, så ser Cameron i stedet kompleksitet som noget museet skal hjælpe til med at konstruere. Således viser forskellen mellem Hooper-Greenhills og Camerons tilgang til forskellighed en ambivalens i museologiens arbejde med forskellighed. Mellem præsentation og repræsentation. En ambivalens som bliver et tilbagevendende emne i min analyse og diskussion af forskellighed i denne afhandling, og som også er et emne jeg vil vende tilbage til senere i dette kapitel.

Communities, mellem deltagelse og forskellighed, repræsentation og præsentation.

Jeg har nu fremskrevet museologiens versioner af deltagelse og forskellighed særligt som idealer og visioner, og dermed særligt som *inskriptioner* for deltagelse og forskellighed, dog med forskellige parametre. Her har jeg fremhævet demokrati, dialog og strategi som parametre for deltagelse, samt repræsentation og præsentation som parametre for forskellighed. I det kommende vil jeg vise, hvordan en diskussion om museer og *communities*, der har huseret blandt særligt en række britiske, australske og amerikanske, museologer, i mine øjne netop rejser spørgsmålet om deltagelse og forskellighed, som præget af mere eller mindre *repræsentation* eller *præsentation.* En diskussion der samtidig tematiserer museologiens (eller kulturforskningens)rolle mellem, hvad jeg har kaldt, deskription eller inskription af deltagelse og forskellighed i museet.

Museologien har efterhånden en flere årtier lang tradition for at rette opmærksomhed mod *source communities* i relation til etnografiske, historiske og kulturhistoriske museer. Source communities ses ofte som de etniske, religiøse eller lignende grupperinger, eller minoriteter, som er emneområder for et givent museumsarbejde (eks. Peers & Brown, 2003; Watson, 2007: Golding og Modest, 2013; Crooke, 2007). Men community er også beskrevet som et givent museums geografiske lokalområdes brede befolkning (Watson 2007; Wedgwood, 2009), som den yngre/unge del af befolkningen (Modest, 2013) eller som grupper af specialister, der deler interesser og viden med museet og dermed også indgår i en form for praksisfællesskab med museet (Meyer, 2010; Stuedahl, 2011). Communities har i musemussammenhænge også antaget en betydning, der relaterer sig til sociale medier og online kommunikation, hvor begrebet igen kan forstås på forskellige måder. I museumspraksisser og i museologien bliver communities yderligere refereret til både som grupper, der har etableret sig

uafhængigt af museet, og som grupper der på baggrund af deres samarbejde med og tilknytning til museet er blevet etableret (Crooke, 2007).

I museologiens fremhævelse af museers arbejder med communities (som jeg herunder også vil benævne fællesskaber) ser man altså forskellige agendaer. Samtidig er der, som jeg nu vil komme nærmere ind på, også en flersidighed og en diskussion med hensyn til, hvorvidt communities skal forstås som objekter eller subjekter for museet.

Museumspraktiker og museolog Elizabeth Crooke taler fra en irsk og nordirsk sammenhæng, hvor hun har arbejdet både musealt og forskningsmæssigt med museers relationer til grupper udenfor museer. Hun ser primært communities som grupper af mennesker udenfor museet, der har fundet sammen på grund af historiske, kulturelle, geografiske, økonomiske eller politiske krav om indflydelse (Crooke, 2007, s. 31). Crooke understreger, at motivationen til at samles om bestemte sager er et afgørende spørgsmål i forskning, der gerne vil forstå communities og deres relationer til museet. Det er altså fællesskabernes bevæggrunde for at samles, samt deres relation til eksempelvis et museum, der er interessante, mere end det er gruppernes demografiske, politiske, økonomiske osv. karakterer. På lignende vis har Karp understreget, at man skal forstå "*community as a noun rather than a thing*" (Karp, 1991, s. 3-4), og forslår på den måde også, at communities er processer og praksisser, mere end det er determinerede kollektive aktører. At se på et community som et konstruktionsarbejde mere end en aktør med særlige karakteristika betyder, at relationen mellem museum og community også skal ses som en del af dette konstruktionsarbejde. Samarbejdet med museet kan på den måde eksempelvist bidrage til konstruktionen af et mere veldefineret *community,* men det kan også bidrage til grænsedragning og eksklusion eller anden intern konflikt i et community (Crooke, 2007. s. 32).

I museologiens forsøg på at begribe museers relationer til communities har der på den anden side også været fokus på, hvad der motiverer til museernes arbejde med at facilitere og måske ligefrem "konstruere" communities. Her har særligt den engelsk-australske museolog Tony Bennett (Bennett, 1998, 2005) udfordret ideen om, at museer har communities, der eksisterer udenfor og autonomt i forhold til museumsinstitutionen.

Med reference til Science & Technology Studies (STS) (særligt Knorr-Cetina; 1992) fremhæver Bennett, at museet både producerer og reproducerer orden, og på den måde er et epistemologisk og et civiliserende apparat, der i lighed med andre statslige institutioner intervenerer i samfundets sociale ordner: *"Museums have served as important sites for the historical production of a range of new entities (like art, community, prehistory, national pasts and international heritage) which through contrived and*

carefully monitored "civic experiments" directed at target populations (the workingman, children, migrants) within the museum space, have been brought to act on the social in varied ways." (Bennett, 2005, s. 525)

Generelt ser Bennett vestens museer som "*differencing machines*" (Bennett, 2005, s. 535), og dermed apparater, der skaber orden ved at optegne forskelle og ligheder. Og de sociale ordener, museet i disse år særligt promoverer, har ifølge Bennett at gøre med accepten af kulturelle forskelligheder (Bennett, 1998, 2005, 2006). Promoveringer af kulturel diversitet er for Bennett del af en overordnet statspolitisk strategi mod velfungerende multikulturelle samfund i postmodernitetens lande, hvor befolkninger i højere grad end tidligere er sammensat af forskellige etniske, kulturelle og sociale grupper (Bennett, 1998, s. 213). Her ser Bennett museer og deres praksisser som produkter af de kulturpolitiske agendaer, der promoverer kulturel diversitet. Når museer skaber rum for "*a cacophony of voices*" (Hooper-Greenhill, 2007, s. 82), og når de inviterer communities ind til, at kommunikere og forhandle om problematikker og spørgsmål relateret til deres museale emneområder, så konstruerer museer altså forskellighed i mindst lige så høj grad, som de repræsenterer den, ifølge Bennett. Og når museer inviterer individer og fællesskaber til at tage del i deres arbejde, så definerer og konstruerer museer, som redskaber i en kulturpolitik, fællesskaber de kan samarbejde med.

Museologerne Vivian Golding & Wayne Modest (Golding & Modest, 2013), fra henholdsvis England og USA peger på noget lignende i deres diskussion af, hvorfor museer i disse år foretrækker, at tale om deres *communities* fremfor deres *offentlighed* eller *nationen* (Golding & Modest, 2013, s. 20). De forslår her, at community netop passer bedre med tankerne om diversitet, forskellighed og multiplicitet (Golding & Modest, 2013, s. 39), og at community på forklædelig vis lyder af noget, der er opstået udenfor museet og ikke i museet. Den australske museolog Jennifer Barrett (Barrett, 2011, s. 31) tilføjer, at communities blandt museer, og måske deres brugere, anses for mere virkelige og konkrete sammenlignet med *offentligheden*, som i stedet anses som en statslig konstruktion. På den anden side, fremhæver disse museologer, er det netop museet, der vælger og bestemmer, hvem der for dem er passende communities at inddrage.

Gable eksemplificerer dette (Gable, 2013) i sit studie af et historisk museum i USA, der besluttede at fjerne sydstatsflaget fra en af sine bygninger, fordi det ikke repræsenterede bygningens udseende i den tidsperiode museet beskæftigede sig med, nemlig en periode med national politisk forening. En gruppe efterkommere af sydstatsforkæmpere satte sig i dialog med museet og argumenterede (og senere demonstrerede) for at flaget, som havde hængt der siden 1880'erne, skulle blive på sin synlige plads. Men fordi museet så det som sin rolle, at formidle stedets betydning i en national kontekst og

med referencer til tiden før 1880, og dermed før det konføderale flag blev hængt op, besluttede museet at overhøre kravet fra dette community. I denne sammenhæng definerede og prioriterede museet nationen som et community fremfor lokalområdets fællesskab. På lignende vis kan et museum vælge at fremhæve en bestemt form for diversitet fremfor andre. Den danske etnolog Tine Damsholt (Damsholt, 2012) viser, hvordan museer i USA således fremstiller en national diversitet i form af de mange emigrantgrupper, og derved gør emigranten til den naturlige amerikaner. Samtidig med at den oprindelige amerikanske befolkning er en blind vinkel, man udstillingsmæssigt har svært ved at håndtere i kabalen om kulturel diversitet.

Disse eksempler passer godt sammen med Bennetts anskuelse af museet, for han ser netop en lang tradition for museers dobbelte rolle som både objekter og subjekter i statsligt kulturpolitik, institutioner der både har ladet sig materialisere ved og har kultiveret politiske tendenser (Bennett, 1998, s. 210). Bennetts budskab til museer og museologer er i denne sammenhæng, at man bør erkende og reflektere over, at arbejdet mod kulturel diversitet og forskellighed ved eksempelvist samarbejder med communities er en del af en kulturpolitik, ligeså meget som det er en del af kulturkritik. Den poststrukturalistiske akademiske tilgang til museet er således blevet sammenfaldende med den førte kulturpolitik i de vestlige lande, og store dele af det humanistiske akademiske landskab er således, i Bennetts optik (Bennett, 1998, s. 3), også indvævet i og sponsoreret af denne statslige kulturpolitik.

Bennett retter på den baggrund også en kritik mod Cliffords postkoloniale ideal om museers samarbejde med omverdenen via "*contact zones*", og afskriver at relationer mellem museet og grupper udenfor museet kan have mål om, at blive udfoldet i symmetriske forhandlinger. Han opfordrer til, at man i stedet løbende reflekterer over både museet og museologien som en praksis tæt knyttet op på et politisk system. At man er opmærksom på museers og museologiens med-praktiseringer af de kulturpolitiske idealer om kulturel diversitet og communities i museet.

Bennetts budskab er blevet modtaget blandt museologer som en vigtig påmindelse om, at der bør reflekteres over brugen af begreber som diversitet og communities i relation til museumspraksisser. Samtidig har flere argumenteret for, at man overser noget, hvis man kun ser museernes og museologiens relationer til omverdenen som udtryk for projiceringer af statslig kulturpolitik (Witcomb, 2007, s. 134-135; Schorch, 2013; Crooke, 2007). Mens Crooke reflekterer over de kulturpolitiske fordringer og deres distribuering af community-begrebet, ser hun dog samtidig communities, som noget der eksisterer, skaber værdier, identiteter og handlinger uafhængigt af kulturpolitiske strømninger. Selvom communities kan være en politisk manipulation, som

eksempelvis skal promovere nationalstatens eller globalsamfundets interesser, så bør communities ikke udelukkende opfattes blot som et politisk instrument. For communities indgår samtidig i humane processer, der genererer kollektive identiteter og tilhørsforhold (Crooke, 2006, s. 174). De praksisser, der skabes i relationen mellem det kulturpolitiske og befolkningen, er netop, hvad der er interessant at fokusere på. En række studier har også vist, at museers relationer til communities kan byde på uventede og udfordrende forskelligheder og kontroverser (Morse et al, 2013; Golding, 2013; Gable, 2013) som ikke passer ind i de konventionelle og politiske artikuleringer af diversitet. Forskellighed, som udfordrer museets både gamle og nye position, altså både positionen som vidensautoritet og positionen som dialogpartner i eksempelvist en "*contact zone*". Ligesom museets praktisering, af det der synes at være en bestemt diskurs om eksempelvis kulturel diversitet eller kulturel lighed, nogle gange får udfoldelser og konsekvenser, som ikke var museets intention (se eks. Henningsen 2012).

Diskussionen om museer og communities har således på én gang at gøre med museets praktisering af *deltagelse* og af *forskellighed*. For her stilles der spørgsmålstegn ved den måde, museer kulturpolitisk er med til at producere *forskellighed* ved at generere opdelinger og afgrænsninger af omverdenen. Opdelinger og afgræsninger der netop er bestemmende for, hvem der kan *tage del* i museets praksisser. Opdelinger og afgrænsninger der til tider forholder sig til omverdenen som værende et flertal af communities, og til andre tider som værende en monolitisk offentlighed. Men i disse år altså en omverden, der i høj grad bliver opfattet af museet som et flertal af communities, der præsenterer og repræsenterer en kulturel diversitet, som museet gerne vil byde indenfor (Bennett; 1998, 2005, 2006; Golding & Modest, 2013; Barrett, 2011). Ligesom disse communities ofte repræsenterer "noget andet" i relation til museet, en forskel fra museet.

Museologien peger på den måde på, at *forskellighed* bliver en præmis for museers arbejde med omverdenens *deltagelse*. Denne opfattelse af koblingen mellem forskellighed og deltagelse ligger netop også i mit eget studies titel, *deltagelse praktiseret som forskellighed*, hvor jeg forsøger at understrege, at både visionerne om og praktiseringen af deltagelse i designprocessen på Rockmuseet i høj grad forbandt sig til forskellighed, både som en ressource og en udfordring, og altså således som både præsentation og repræsentation.

Kollaborative processer mellem deltagelse og forskellighed

Fra denne mere brede beskrivelse af de versioner deltagelse og forskellighed antager i museologien vil jeg nu zoome ind på studier af deltagelse og forskellighed som elementer i brugerinddragende kollaborative processer i museer. Processer der lægger sig op af den empiri jeg selv har været involveret i og studeret på Rockmuseet.

I Brennas artikel om *"hvad museologien gjør"* , som jeg inddragede i starten af dette kapitel, fremhæves en samtidig forskningstendens, der orienterer sig mod museet som en praksis[20]. En orientering der sætter fokus på, hvordan: *"Museer formes av de ulike praksiser de inngår i, hvordan de blir beskrevet, og hva de blir mobilisert til å gjøre."* (Brenna, 2009, s. 73). Det er således en museologi, der ikke i så høj grad diskuterer, hvad museet skal være og hvordan, men i stedet kigger på, hvordan museet fremtræder i de forskellige praksisser, det netop aktiveres i. Samtidig fremhæver Brenna, at praksistilgangen er med til at kaste lys på andet end museumsinstitutionen, for eksempel bliver også praktisering af fænomener som *"nasjonsbygging og postkoloniale identiteter,* [..]*objektenes skiftende betydninger i vitenskapelig praksis og kunstfeltets verdsettingsprosesser"* (Brenna, 2009, s. 74) undersøgt i disse studier, men altid som konkrete situerede praksisser. Brenna konkluderer, at studier som disse viser vejen frem for *"museologi som en praksis som kan virke inn i museal praksis, samtidig som museologi er et tverrfaglig felt som bidrar til innsikt i andre kulturelle og samfunnsmessige problemstillinger enn kun museet."*(Brenna, 2009, s. 73).

Studierne jeg beskriver herunder kan netop hver især hjælpe til at forstå, hvad deltagelse og forskellighed bliver til i praksis i museet. Ligesom i mit eget studie lægges der i disse studier metodisk vægt på, enten at undersøge en konkret situeret praktisering af deltagelse i museet (Fouseki, 2010; Davies, 2010; Thumim, 2010), eller både at praktisere og undersøge en sådan praksis (Taxén, 2005; Smith, 2013, Tzibazi, 2013, Morse et al, 2013; Lagerkvist, 2006 osv.) Studierne drejer sig alle om deltagelse i form af brugerinddragende kollaborative processer der, som i designprocessen på Rockmuseet, strækker sig over mere end blot et enkelt møde mellem de inddragede og museet. Nogle af studierne lægger sig metodisk op af *participatory design* eller italesætter sig som *co-production* i deres inddragelse af brugere i museumsprojekter, men også *participatory action research* (PAR) nævnes som en tilgang. Jeg ser dog, at samtlige disse projekter ved deres brugerinddragende kollaborative tilgange til deltagelse ligger tæt på designprocessen på Rockmuseet.

Mens disse studier alle tematiserer deltagelse i praksis, beskæftiger de sig ikke alle eksplicit med forskellighed. I slutningen af denne sektion vil jeg forsøge at opsummere, hvad disse studier fortæller om både deltagelse og forskellighed.

[20] Specifikt kigger hun nærmere på to svenske og en dansk ph.d.-afhandling: Grahn, 2006; Hillström, 2006 og Mordhorst, 2003.

Participatory design samt inddragelse af etniske minoriteter i nordiske museer

Den svenske human-computer-interaction(HCI)-forsker Gustav Taxén har grundigt undersøgt kollaborative samarbejdsprocesser mellem museer og deres brugere, i form af participatory designprocesser. Hans ph.d.-afhandling, som blev udgivet i 2005 (Taxén, 2005), er et designbaseret studie af participatory designs virke i en række forskellige museumssammenhænge i Sverige og med en række forskellige museumsbesøgende. De deltagende var her både børn og unge, der kom i forbindelse med skolebesøg, samt voksne der besøgte museer i deres fritid. Projekterne gjaldt særligt design af digitale formidlingsteknologier i de involverede museer.

Med participatory design-tilgangen var Taxén optaget af, at undersøge både brugernes interesser, ønsker og oplevelser (Taxén, 2005, s. 15), men samtidig også undersøge forskellige former for møder og relationer mellem museum og brugere. Taxén deler designprocesserne op i fire faser, og kigger i sine projekter særligt på de tre af disse faser, *"conceptual", "functional"* og *"asssesment"*[21]. Han finder, at der i alle de tre faser kan skabes samarbejder, der resulterer i designideer, udvikling og revidering af teknologier, som er brugbare for museet og dets øvrige publikum, og som har mere umiddelbar og effektiv virkning i museet sammenlignet med evaluerende visitor studies. Taxén understreger på den måde, at det er muligt at skabe designprocesser i museet, hvor brugerinddragelse, og det samarbejde mellem museum og brugere der herved afstedkommes, faktisk kan gøre en positiv forskel for teknologiudviklingen i museet (Taxén, 2005, s. 55).

Han forslår samtidig, at den brugerinddragende proces måske for alvor kommer til sin ret, fordi den lader museumsbrugere komme til orde i forhandlingerne om, hvordan kulturarv skal indsamles, undersøges, udstilles og formidles i museet. Samtidig understreger Taxén, at brugerinddragelse ikke drejer sig om, at brugere skal "*diktere alt*", (Taxén , 2005, s. 57) men nærmere om, at brugere skal have mulighed for at få indflydelse på og gå i dialog med museer om deres fremtidige udvikling. Taxén efterlyser mere viden om de måder sådan indflydelse udefra kan faciliteres i museet.

Også den danske antropolog Rachel Charlotte Smith m.fl. (Smith, 2013; Smith & Iversen, 2014) har arbejdet praktisk og forskningsbaseret med en participatory designproces i et museum. På Moesgaard, i Aarhus, samarbejdede hun og museet med unge "*digitale indfødte*", mellem 16 og 19 år (Smith, 2013, s. 121). Smith beskriver det selv som et museumsprojekt, der både "*handlede om*" de "*digitalt indfødte*", var "*for*" de "*digitalt indfødte*" og "*skabtes sammen med*" en gruppe af sådanne "d*igitalt*

[21] Den fase han ikke kigger på hedder "development", og er altså selve produktudviklingen.

indfødte"[22]. Samarbejdet skulle lede hen til en udstilling i museet om de unges digitale socialitet og kommunikationsformer, en udstilling hvor online digitale teknologier skulle udgøre et vigtigt element. Smith havde som planlægger og facilitator en vision med processen og dens interaktion mellem de unge og museet. De unge skulle reflektere over deres hverdagslige praksisser og relationer til digitale teknologier, og sætte dette i en, gerne udfordrende, relation til kulturarv og museumsformidling. Metodisk lagde Smith sig altså op af participatory design-traditionen (Smith & Iversen, 2014) og betegner samtidig den konkrete designproces som en dialogisk design proces (Smith, 2013, s.123), hvor udstillingskoncept og udformning skulle opstå i samarbejdet mellem de unge og museet (med Smith m.fl. som facilitator).

Processen resulterede ifølge Smith i alternative forståelser og oplevelser af kulturarv i museet, som noget der er til stede, situeret og i bevægelse (Smith, 2013, s. 130) i højere grad end noget, der er betinget af autoritet og ekspertviden. Det kom til udtryk både i designprocessen og i den digitalt medierede udstilling. Her blev de unge digitale indfødte og deres digitale praksisser ikke i så høj grad indsamlet og formidlet som kulturarv af museet. De blev i stedet selv bedt om at give bud på, hvad formidlingen af deres egen digitale kulturarv kunne bestå i. Smith argumenterer i den sammenhæng også for, at museet måske i højere grad skal fokusere på at være samlingssted for refleksioner, interventioner og konstruktioner af aspekter af menneskelivet, end på at være formidlende beholdere af anerkendte kulturarvsgenstande (Smith, 2013, s. 132). Smith pointerer i sit studie, at de unges deltagelse i den kollaborative designproces resulterede både i en udstilling, som var udformet på de unges præmisser og samtidig i en refleksion hos museet, over dets fremtidige rolle og værdi (Smith, 2013, s. 130-131).

I studiet ligger der også, dog mere implicit, en beskrivelse af et møde mellem to forskellige kulturer. På den ene side, de "digitale indfødte" med deres opfattelser og praksisser relateret til digital kommunikation og kulturarv, og på den anden side museet som en traditionel kulturarvsformidler. At lade disse to parter opnå en kontakt bliver hos Smith hovedsagligt præsenteret som et potentielt bidrag til museets udvikling mod noget nyt og anderledes, der netop vil være mere attraktivt for denne målgruppe af unge. Forskelligheden får således form som noget, der figurerer mellem museum og de unge potentielle museumsbrugere. Og noget der udgør en ressource for museets fortsatte udvikling.

[22] I projekt- og udstillingstitlen Digital Natives, lå der en reference til etnografiske museers udstillinger af de indfødte og mindre-privilegerede "andre" (Fabian, 1991), og et forsøg på at reflektere over og eventuelt vende denne praksis på hovedet i designsamarbejdet med de unge "digitalt indfødte". De unge blev ikke set på som en svagtstillet minoritet, men i museet var de som Smith understreger en gruppe som det var (er) svært at få fat i, og altså en underrepræsenteret gruppe, når det kommer til museumsbrug.

Et mindre designmetodisk vægtet studie, som til gengæld sætter spot på museets evne til at arbejde etisk med kulturel diversitet er beskrevet af den svenske kurator Cajsa Lagerkvist. Lagerkvist (Lagerkvist, 2006) beskriver projektet "*Advantage Göteborg: World Cultures in Focus*" på Världsmuseet i Gøteborg, som hun selv var projektmedarbejder i. I dette projekt blev en gruppe indvandrere fra landene på det afrikanske horn inddraget i et dokumentations- og udstillingsarbejde med relevans for dette geografiske område.

Projektet var EU-finansieret, og havde som sit langsigtede mål at hjælpe til at nedbryde de barrierer til arbejdsmarkedet, som denne gruppe svenske borgere ofte mødes med. Lagerkvist beskriver således projektet som en del af en europæisk kulturpolitisk agenda, der ser museer som redskaber, der kan hjælpe til at promovere kulturel diversitet. En kulturel diversitet der politisk ses som et middel til et velfungerende multikulturelt samfund, der på én gang værdsætter lighed (lige rettigheder) og forskellighed (forskellige kulturelle identiteter) (Lagerkvist, 2006, s. 55).

Trods intentionerne om inddragelse og accept af forskellighed var der kritiske røster blandt de involverede, som altså stammede fra henholdsvist Eritrea, Etiopien og Somalia. De mente, at den egentlige beslutningsproces fortsat blev forvaltet enerådigt af museet (Lagerkvist, 2006, s. 58). Det så de blandt andet ved, at der ikke var en repræsentant for den inddragede gruppe afrikanere i udstillingsprojektets styregruppe. Deltagerne kritiserede også museet for ikke at prioritere samarbejdet højt. De så blandt andet dette udtrykt ved, at de lokaler, projektarbejdet foregik i, var placeret i museumsbygningens kælder. Derfor følte deltagerne sig gemt væk, både fysisk og symbolsk. Sidst, og måske allermest overraskende for museet, var der personer blandt de inddragede, der i samarbedet med museets ansatte oplevede, at de blev mødt med fordomme og endda racisme (Lagerkvist, 2006, s. 59).

Lagerkvist beskriver, hvordan de kritiske røster blev rejst i løbet af projektsamarbejdet, og hvordan det gav museet og gruppen mulighed for at ændre på samarbejdet, så de inddragede kom mere til orde i processen, ved eksempelvist at være med til at planlægge rammerne for samarbejdet mod udstillingen og hvordan samarbejdet skulle organiseres. En vigtig konkluderende pointe hos Lagerkvist er, at erfaringerne fra projektet ikke gav anledning til at udvikle en ny og bedre metode eller model for involvering og inklusion i museet (Lagerkvist, 2006, s. 60). Nærmere afstedkom det refleksioner, der pegede på at dialog omkring kontroverser måske netop er, hvad der skaber deltagelse i museet. Lagerkvist konkluderer således, at museer, der udfører brugerinddragende processer, bør være åbne overfor uforudsigelige reaktioner og udviklinger samt overfor kontroverser.

I stedet for at se sådanne som forhindringer eller fiaskoer, bør de ses som åbninger for dialog, forhandling og genforhandling, og muligheder for gensidige læringsprocesser og delt ejerskab mellem museet og de inddragede.

Også i dette studie kom forskelligheden til at være et element i relationen mellem de inddragede og museet, og når der i denne sammenhæng tales om kulturel diversitet, er det altså museets evne til at samarbejde med forskellige grupper i samfundet, der er i fokus, mere end det er museets rolle som samlingssted for interaktioner mellem sådanne forskellige grupper.

Inddragelse af unge og etniske grupper i England

Nuala Morse og hendes kollegaer (Morse et al, 2013) beskriver museal deltagelse og forskellighed, som noget der i mine øjne positioneres lidt anderledes end i de nordiske studier, jeg lige har beskrevet. Her består det nemlig også i museets manøvrering mellem forskellige gruppers deltagelse i museet. På det britiske Tyne and Wear Museum blev der i forbindelse med De Olympiske Lege i London i 2012 gennemført en *co-produktion* proces, der involverede unge mennesker og en etnisk minoritet (Morse et al, 2013, s. 94). Intentionen var, at unge skulle inddrages til at hjælpe med at få indsamlet ny viden om museumssamlingens genstande med forbindelser til den specifikke etniske minoritet. Museet forestillede sig, at de unge ville kunne mediere mellem museet og den etniske minoritet, ved at sætte sig i dialog med medlemmer fra denne etniske gruppe og sidenhen formidle nye perspektiver på museets samling via den viden de havde indsamlet ved deres kontakt til det etniske samfund (Morse et al, 2013, s. 95).

Morse m.fl. fremhæver, at projektet bar præg af at være finansieret af statslige fondsmidler, der var øremærkede mod social inklusion, og særligt inddragelse af og dialog med unge i museet (Morse et al, 2013, s. 92). Det satte fra starten rammer og mål for projektet. Samtidig lå der hos museet nogle formodninger om, hvad de unges bidrag ville være kendetegnet ved. Nemlig at de unge ville bringe nye perspektiver i forhold til den mere modernistiske leksikonagtige samlingsviden, og at de dermed ville passe ind i post-modernistisk plural museumsdiskurs. Som idealer for projektet nævnes også både "*contact zone*" (Clifford, 1997) og tanker om deltagelse som *"civile demokratiske udvekslinger"* (Bauman, 2000, citeret i Morse et al, 2013. s. 102).

Ved projektets udfoldelse blev det klart, at de unge havde intentioner om i højere grad, at fortsætte den type vidensarbejde, museet allerede praktiserede. I stedet for at tale med folk fra den etniske gruppe om samlingens genstande, kontaktede de unge nemlig engelske og internationale eksperter, der som specialister kunne fortælle dem mere om genstandene (Morse et al, 2013, s. 98). De unge viste

samtidig i løbet af processen, at deres motivation for at være med i projektet var relateret til deres egne personlige karrieremål. De så projektet som en måde at tilegne sig viden og netværk i en professionel museumsverden og ikke som en mulighed for at få indflydelse på den museale fremstilling af etniske gruppers historie. Museet befandt sig på den måde i et etisk dilemma relateret til henholdsvis de unges og de etniske minoriteters deltagelse. Mens museet formodede, at det var i den etniske gruppes interesse at lade nye versioner af deres historie tilgå museet, var det ikke denne type historie de unge var interesseret i at formidle i museet (Morse et al, 2013, s. 100). Hvilke af disse gruppers interesser skulle imødekommes, når der var modstridende interesser og fordringer?

Morse og hendes kollegaer konkluderer på denne baggrund, at det er museets pligt netop at tage stilling i sådanne balanceakter (Morse et al, 2013, s. 102). Og at den type stillingtagen skal baseres på reflekterede, og gerne foruddefinerede, mål og kriterier for et museumsprojekt. Samtidig med at museet skal facilitere et rum for mødet med personer og grupper udenfor museet, skal det altså også sætte rammer og grænser for sådanne udvekslinger mellem forskellige grupper. Rammer der ikke blot kan lyde på "*widening participation, informed by notions of civic dialogue as 'democratic exchange'*, (Morse et al, 2013, s. 96), men som også må indebære etiske retningslinjer, der ikke til hver en tid sætter en udvidelse af deltagernes indflydelse som det vigtigste kriterie.

Morse og kolleger udfordrer på den måde et deltagelsesideal, som sætter selvkontrol og beslutningsdygtighed højest på rangstien af typer af offentlig deltagelse, og dermed fremstiller et *"hierarchy of social participation which equates the greatest level of relinquishing of power with the most valuable forms of participation work*" (Morse et al, 2013, s. 102)[23]. For de peger her på, at motivationer og idealer for deltagelse, både i museet og blandt eksterne partnere, må være iberegnet balanceringen af, hvem der har indflydelse, hvor meget, og hvornår. De reflekterer over museets position i relationen mellem forskellige parter, der ikke alle kan opnå lige grader af indflydelse, og fastslår at det i sidste ende er museet, der skal balancere disses interesser ud fra museets etiske overvejelser.

I Vasiliki Tzibazis studie af en længerevarende inddragelse af unge i et lokalt museum for social historie i London er vi igen tilbage ved et primært skel mellem museets og de andres ekspertiser i relation til museumsarbejde. Tzibazi evaluerer her et participatory action research (PAR) projekt, der udfoldede sig over 3 år med cirka 15 unge (13-14 årige ved projektets start). Projektet var statsligt

23 Morse (Morse et al, 2013, s. 102) refererer her ikke til Arnsteins *ladder of participation* men til Nina Simon (2010) som et eksempel på et sådan deltagelsesideal. Mens jeg er i enig i dette citats udsagn som et modspil til Arnsteins ladders of participation og lignende modeller for deltagelse, mener jeg dog, at Simons deltagelsesmodel bør tolkes anderledes, jf. min tidligere præsentation af denne i dette kapitel.

finansieret med mål om social inklusion, her særligt rettet mod underprivilegerede unge (Tzibazi, 2013, s. 154). Studiet er baseret på Tzibazis egen deltagelse som facilitator i projektet samt på interviews med både de unge deltagere og museets medabejdere.

Tzibazi understreger, at det var svært, hvis ikke umuligt, at skabe produktive forbindelser mellem museet og de unge. Museets evaluering af projektet lagde særligt vægt på den store mængde ressourcer og støtte, der skulle mobiliseres for, at de unge kunne komme med kvalificeret input i relation til museet (Tzibazi, 2013, s. 165). Samtidig havde de unge, både i Tzibazis og deres egen opfattelse, mange forslag til forandringer i museet, som museet ikke værdsatte eller handlede på. Tzibazi viser, hvordan de unge i højere og højere grad lod sig påvirke af de museumsansattes bedømmelser af, hvad der var muligt og realistisk (Tzibazi, 2013, s. 166), mens museet som vidensautoritet ikke lod sig påvirke af de unges tilgang til museet. I løbet af de tre år projektet stod på, opfattede de unge således, at de selv blev bedre og bedre til at vurdere, hvad der var professionelt og hvad der ikke var, i relation til museet. Tzibazi peger dermed på, at projektet i højere grad var katalysator for de unges selvudvikling end for en gensidig transformation af relationen mellem museet og de unge (Tzibazi, 2013, s. 167). Konklusionen hos Tzibazi er, at museer, i højere grad end det nu er tilfældet, skal tage del i denne slags processer på baggrund af en ægte vilje til at lade sig påvirke og transformere via deres relationer til grupper udenfor museet.

En konklusion der oplagt kan sammenholdes med, hvad den engelske kommunikationsforsker Nancy Thumim siger om deltagelse i museet og specifikt om deltagelse via digitalt medieret brugergenereret indhold i et amerikansk og et engelsk museum (Thumim, 2010). Thumims studie sammenholder diskursen omkring deltagelse, og særligt selvrepræsentation, som kommer til udtryk i institutionelle dokumenter, både interne og eksterne, med interviews med museumsbrugere, som har været engageret i museumspraksisser, hvor selvrepræsentation var et vigtigt artikuleret element. Thumims konklusion er her netop, at: *"Self-representation raises the spectre of democratic participation while delivering spaces for therapeutic, individual self-expression."* (Thumim, 2010, s. 302). Mens den tekstlige diskurs altså primært peger på selvrepræsentation som et middel mod et mere demokratisk museum, hvor brugeren får en stemme i museet og mulighed for at øve indflydelse på formidlingen af kulturarv, så peger brugernes oplevelse af disse praksisser mere på, at museet giver muligheder for terapeutiske former for deltagelse. Altså som hos Tzibazi, en deltagelse, der måske kommer det enkelte individs selvudvikling til gavn, men som ikke gør meget forskel i forhold til museet arbejde og beslutningsprocesser.

To interviewstudier om kollaborative processer i engelske museer

Mens de studier af kollaborative processer i museer som jeg hidtil har nævnt har været baseret på forfatternes eget projektarbejde er Kalliopi Fousekis studie af brugerinddragelse i en række engelske museer baseret på et stort interviewstudie (Fouseki, 2010).

I 2007 blev der, i forbindelse med 200-året for afslutningen af det britiske imperies slavehandel, lavet et væld af udstillinger og museumsprojekter i Storbritannien, der markerede denne begivenhed. Flere britiske museer tog i den sammenhæng kontakt til de dele af befolkningen, der var efterkommere af tidligere slaver i det Britiske imperium (Fouseki, 2010, s. 180). Fouseki beskriver inddragelsesprocesserne og de inddragedes oplevelser heraf på baggrund af interviews med samtlige inddragede deltagere på tværs af syv forskellige museer.

Her blev inddraget forskellige typer af deltagere i forskellige konstellationer: Eksempelvis både små grupper (ca. 4 personer), bestående af repræsentanter, som museet havde udvalgt og inviteret, og store grupper (ca. 30-40 personer), som havde reageret på opslag i de lokale medier. Her var også variationer i de opgaver deltagerne blev stillet overfor: Fra konsultationsarbejde, kritik og godkendelse, til samarbejde om udstillingsarbejde (Fouseki, 2010, s. 182-3). Fouseki beskriver på baggrund af sine interviews, at der generelt var meget kritik af inddragelsesmetoderne. Dem, der var involverede i små grupper, fandt det problematisk at være inddraget til at tale på et større afrikansk-carribisk community´s vegne. Det var typisk kunstnere samt ledere af foreninger eller trossamfund. Både disse deltagere selv, samt personer fra de befolkningsgrupper museet havde planlagt, at de skulle repræsentere, fandt deres mandat tvivlsomt og stillede spørgsmål ved både, hvad det ville sige at være en del af et community, og hvordan man som enkeltperson kan repræsentere et sådant fællesskab (Fouseki, 2010, s. 181)[24]. De større grupper havde til gengæld problemer med, at skabe situationer, hvor alle deltagere aktivt kunne involveres.

Samtidig beskriver Fouseki, at størstedelen af de inddragede ikke mente, at deres behov og forventninger blev mødt af museet (Fouseki, 2010, s. 186). Her var særligt tale om et skel mellem en orientering mod genstande blandt museumspersonalet og en orientering mod mennesker og deres personlige historier blandt de inddragede repræsentanter. De inddragede deltagere fortalte Fouseki, at de fandt det svært at interagere med museumsmedarbejdernes fokus på at finde og præsentere de rette genstande. Genstande som i museumsmedarbejdernes øjne var både interessante, autentiske og

24 Fouseki fremhæver dog, at enkeltpersoner der var inddragede i mindre grupper, som tog del i udstillingsarbejde meldte om forbedrede kompetencer og psykologiske positive effekter, eksempelvist i relation til selvtillid (Fouseki, 2010, s. 183).

unikke (Fouseki, 2010, s. 187), og som de inddragede deltageres personlige tilgange og oplevelser kunne være med til at give endnu mere betydning og værdi. For de inddragede deltagere var betydninger og konsekvenser af slaveriets historie og fremstillingen af disse via personlige fortællinger i stedet, hvad der burde have været udgangspunktet for udstillingsarbejdet. På den baggrund konkluderer Fouseki, at museerne, trods deres intentioner om at være demokratiske, fortsat lader deres genstande og genstandsviden få en uligevægtig dominans[25] i forhold til subjektive narrativer eller ideer. Elementer som ellers ofte er blevet fremhævet som et ideal i et mere demokratisk museum (eksempelvist med reference til Weil, 1990).

Ligesom Lagerkvist lægger Fouseki vægt på, at anskue divergerende værdier og konflikter som muligheder fremfor barrierer og fiaskoer i samarbejder med grupper udenfor museet. Museet bør netop gribe chancen for at praktisere dialoger og forhandlinger i relation til forskellighed fremfor at navigere udenom konflikter. I den sammenhæng argumenterer Fouseki for, at museumsmedarbejdere bør modtage undervisning og træning i at facilitere både forhandlinger og forskellighed i museet. Samtidig nævner hun, at forskning i de dynamikker, der gør sig gældende i museers kollaborative samarbejder, vil kunne bidrage til museumsfeltets udvikling på dette område (Fouseki, 2010, s.189).

Den engelske museolog Sue M. Davies har på lignende vis ved interview- og observationsstudier kigget på kollaborative processer i museers udstillingsarbejde (Davies, 2010). På basis af kvalitative studier af udstillingsprocesser på 20 forskellige museer, som alle involverede eksterne partnere, og stort set alle involverede brugere af museerne, kiggede Davies systematisk på rytmen af deltagelse og samarbejde i henhold til en række kronologiske idealtypiske trin i udstillingsarbejdet[26]. Hun så, at de eksterne partnere primært var aktive i idegenerering og tidlig konceptudvikling, samt indholdsgenerering og planlægning af tilhørende events. Til gengæld var de eksterne partnere sjældent involverede i planlægning og ledelse af processen og heller ikke overordnede beslutninger, eksempelvis med hensyn til hovedbudskabet i en udstilling. Selv i processer, hvor museet forsøgte at inddrage de eksterne partnere i disse beslutninger, lykkedes det ofte ikke: *"Even in cases in which the museum was making a concerted effort to involve external parties, these external participants appeared to be distanced from key decision-making."* (Davies, 2010, s. 318).

Davies understreger, at de forskellige eksterne partnere havde forskellige mønstre af deltagelse i de kollaborative processer, men hun beskriver ikke disse forskellige mønstre. Samtidig fremhæver hun

25 Her refererer hun til Witcomb (2003) som har draget en lignende refleksion.
26 (1) initial idea and development (2) management and administration (3) design and production (4) understanding and attracting an audience (5) curatorial functions (6) planning the associated program.

en tendens til, at de inddragede partnere ofte allerede var en del af museets eller museets medarbejderes netværk. Det betød, at diversiteten blandt deltagerne i disse processer i høj grad afhang af museets ansatte og deres valg, når eksterne partnere skulle inddrages. Davies tilnærmer sig på den måde forskellighed som en tematik, men bliver aldrig helt konkret med hensyn til hvilke parametre, hun finder relevante for at kunne tale om diversitet, og viser heller ikke hvilke forskellige mønstre, der afstedkommes af forskellige deltagere.

Opsamling på deltagelse og forskellighed i kollaborative processer

Jeg finder de studier, jeg herover har beskrevet, særligt interessante, fordi de alle kigger grundigt på brugerinddragende kollaborative processer i museer, og på den baggrund diskuterer, hvad deltagelse består i. De fleste af studierne (Lagerkvist, 2006; Morse et al, 2013; Smith, 2013; Tzibazi, 2013; Fouseki, 2010) tematiserer også mere eller mindre eksplicit på forskellighed. Enten som noget der opstår i relationen mellem museet og de inddragede, eller som noget der opstår i relationen mellem forskellige inddragede grupper. Et par af studierne peger på, at inddragelsen af ekspertiser udenfor museet kan være svær at sætte model og metode på (Lagerkvist, 2006; Fouseki, 2010), at det oftest er i de ikke-planlagte og eksplicitte konflikter mellem inddragede deltagere og museet, at deltagerne reelt får indflydelse på en proces eller produkt i museet. Det er altså, når forskelligheden bliver eksplicit og artikuleret, at deltagelsen for alvor får potentiale af, at kunne bevæge noget i museet. Man kan måske samtidig i disse studier se, at det først er, når deltagerne træder ud af de rammer, som museet har lagt for deres inddragelse, at den reelle indflydelse opstår (Lagerkvist, 2006; Fouseki, 2010). På den anden side viser nogle af studierne, at der også med særlige koncepter for deltagelse (Taxén, 2005; Smith, 2013) kan opnås indflydelse på design af teknologier og nye tilgange til kulturarv. Hvad der kan være interessant at lægge mærke til her er, at netop disse to studier begge drejer sig om participatory design-processer der skulle munde ud i design af digitale teknologier. Hos Taxén formidlingsteknologier og hos Smith en form for integrerede udstillings- og formidlingsobjekter. Gør samarbejder, der tager udgangspunkt i udviklingen af digital teknologi i museet, det lettere for inddragede at tage del og få indflydelse, end samarbejde om de mere traditionelle kuraterings- og udstillingsopgaver i museet?

Vigtigheden i, at museer reflekterer over rollen som den anden part i disse kollaborative processer, bliver understreget i stort set alle studierne. Her er der forskellige, om end ikke nødvendigvis modstridende, bud på, hvad det fordrer af museet at indgå i disse samarbejder: Tzibazi understreger, at museer bør være åbne overfor og i stand til at lade sig transformere i mødet med "*de andre*" udenfor museet. Morse og kolleger lægger vægt på, at museer bør operere med veldefinerede og –reflekterede

kodekser for formål og etik, og dermed fastholde en klar position og autoritet i kollaborative processer med grupper udenfor museet.

Studierne herover er *deskriptive,* idet de evaluerer og analyserer brugerinddragende kollaborative praksisser. Samtidig indgår i flere af dem beskrivelser af idealer og metoder, og dermed *inskriptioner,* der gik forud for disse praktiseringer af deltagelse. Ligesom flere af studierne udleder erfaringer, som kan blive *inskriptioner* i fremtidens praksisser med deltagelse. På den måde kommer *deskriptioner* og *inskriptioner* i disse museologiske studier til at konstituere cyklusser i studiernes tilgang til deltagelse og forskellighed.

Studierne viser også, at forskellighed, med eller uden museets intentioner, ofte dukker op og bliver betydningsfuldt i deltagelsen. Her peger nogle af studierne på forskellighed, som noget der praktiseres og *præsenteres* i de kollaborative processer. Det ser jeg ved, at der i flere af studierne (Morse et al, 2013; Tzibazi, 2013; Lagerkvist; 2006; Fouseki, 2013; Thumim, 2009) lægges vægt på, at det er i interaktionen mellem museum og de inddragede, at forskelligheden konstitueres. At det er ved de bestemte planlagte aktiviteter og deres omstændigheder, at konflikter mellem forskellighed opstår. I dette udvalg af studier beskrives forskellighed således i mindre grad i form af noget, der ligger latent i relationen mellem museum og de andre, og venter på at blive repræsenteret i de brugerinddragende kollaborative processer. Vægten er nærmere lagt på de konkrete situerede praksisser, hvori forskelligheden præsenteres.

Opsamling

Jeg har hermed optegnet museologiens fremstillinger af deltagelse og forskellighed. Jeg har vist, at deltagelse og forskellighed er under forhandling og til diskussion i museologien. At både demokratiske, dialogiske, strategiske, post-strukturalistiske og kulturpolitiske agendaer som gennemstrømmer museologien, har interesser i at indskrive deltagelse og forskellighed på museumsfeltet. Samtidig har jeg med de mere deskriptive museologiske studier vist, at der både fører problemer og konflikter samt nyudvikling og nye udtryk med praktisering af deltagelse og forskellighed i museer.

Jeg har fremhævet, hvordan forskellighed i museologiens *inskriptioner* og *deskriptioner* til dels bliver en præmis for museets intention, om at inddrage dem udenfor museet. Fordi der argumenteres for inddragelse af "*de andre*" som et middel til at opnå mangfoldighed og diversitet i museet. Mens forskellighed, som nævnt, også i museologien fremstilles som noget, der i lige så høj grad er et produkt af en museumspraksis, som et fænomen der eksisterer udenfor museer og bliver inviteret ind. Dermed

bliver forskellighed og deltagelse to gensidigt reproducerende sider af den samme sag, nemlig sagen om museets relation til omverdenen.

I mit eget studie forsøger jeg, at bidrage til særligt *deskription* af deltagelse og forskellighed som praktiserede fænomener i museet, med udgangspunkt i et design-baseret og STS-inspireret kulturanalytisk studie af en brugerinddragende kollaborativ designproces. Her undersøger jeg den tætte forbindelse mellem deltagelse og forskellighed. Jeg spørger til, hvordan forskellighed blev praktiseret som en del af deltagelsen. Samtidig vil det både i analysen og til sidst i afhandlingen være muligt at læse *inskriptioner* om deltagelse og forskellighed ud af teksten. De figurerer i beskrivelsen af vores planlægning af designprocessen på Rockmuseet, ligesom de dukker op i analysens mere konkluderende og evaluerende aspekter. Derfor indskriver mit studie sig blandt de herover beskrevne studier af brugerinddragende kollaborative processer, som netop udfolder cyklusser af inskriptioner og deskriptioner af deltagelse i museet.

I den sidste del af dette kapitel har jeg fremskrevet en del af museologien, som beskæftiger sig med deltagelse som en praksis i museet, og hermed kigget på studier, der beskriver konkrete situerede praktiske processer i museer. Studier der empirisk set minder om mit eget. Flere af disse studier minder også om mit, ved det at de anvender ressourcer fra designforskning, særligt participatory design og participatory action research, som elementer i deres praktisering af deltagelse i museet.

Men de analytiske ressourcer der operationaliseres til undersøgelsen af deltagelse er i disse studier mindre eksplicit fremhævet og diskuteret. Man kan læse sig frem til, at de består i en variation af analytiske tilgange: Fra systematiske kvalitative indholdsanalyser (Davies; 2010), til anvendelsen af succeskriterier fra participatory action research (Tzibazi, 2013), til mere kulturanalytiske tematiske refleksioner og diskussioner af de brugerinddragende kollaborative processer (Lagerkvist, 2006; Morse et al, 2013; Fouseki, 2010; Smith, 2013). Her inddrages ofte museologiens både inskriptive og deskriptive litteratur som diskussionsparter (Smith, 2013, s. 131 og Lagerkvist, 2006, s. 60) i analysen. Praksis bliver på den måde beskrevet ved tematiske nedslag og ved at diskutere disse med museologiens tidligere artikuleringer omkring særligt deltagelse, men også forskellighed (eks. Lagerkvist, 2006 og Morse et al, 2013).

I mit eget studie af en brugerinddragende kollaborativ praksis har jeg valgt at lade ressourcer fra *Science and Technology Studies* (STS)-feltet, og her særligt *Aktør-Netværks-Teori* (ANT), guide mig i min analyse af deltagelsens udfoldelse. ANT kan hjælpe mig til at beskrive den brugerinddragende kollaborative designproces som en tilblivelse af en teknologi, hvori deltagelse har virke. Det er altså på

én gang et fokus på deltagelsens *praksis* og dens *virkning* ved tilblivelse af et designobjekt, jeg her kan hente hos ANT. I det kommende kapitel vil jeg beskrive de analytiske ressourcer fra STS-feltet, som jeg har fundet anvendelige i mit studie af *deltagelse* i designprocessen på Rockmuseet.

KAPITEL 2: ANT og post-ANT, fra naturvidenskabens laboratorier til museets mødelokale

I dette kapitel oversætter jeg min opmærksomhed på deltagelse og forskellighed, til en opmærksomhed inspireret af det brede forskningsfelt Science and Technology Studies (STS).

Først viser jeg, hvordan jeg med mit fokus på deltagelse som en praksis i museet placerer mig blandt andre museologiske studier, der har taget denne praktiske vending mod empirien i museet. Samtidig begrunder jeg mit valg af særligt Aktør-Netværks-Teori (ANT), ved at jeg med denne optik har kunnet undersøge deltagelse som noget der virker, eller ikke virker, i en proces.

Her viser jeg først, hvordan jeg, fra det jeg kalder klassisk Aktør-Netværks-Teori (ANT), kan hente ressourcer til at forstå deltagelse i tilblivelsen af Rockens Danmarkskort. Derpå viser jeg, hvordan jeg fra forskningsfeltet post-Aktør-Netværks-Teori (post-ANT) kan hente ressourcer til at forstå forskelligheds sameksistens og dets virke i designprocessen. Med introduktionen af en række begreber som "generel symmetri", "oversættelse", "konfiguration", "program" og "stabilisering", samt "måder at ordne", "multiple versioner" og "forskelligheds sameksistens" beskriver jeg de analytiske ressourcer, jeg særligt gør brug af fra disse to felter, der begge ligger indenfor Science and Technology Studies (STS). Hertil redegør jeg for, hvordan klassisk ANT og post-ANT på forskellig, men forhåbentligt foreningsbar, vis kan hjælpe mig til at stille spørgsmålstegn ved, hvad virke i en sådan proces er, og hvordan det udfoldes.

I mine beskrivelser af de analytiske redskaber jeg har uddraget fra klassisk ANT og post-ANT tydeliggør jeg den specifikke empiri, hvorved begreberne er udviklet og praktiseret på STS-feltet. En empiri der adskiller sig fra min. Samtidig forsøger jeg løbende at vise, hvordan ANT's optikker kan anvendes i relation til min egen empiri, og på den måde anskuliggøre de oversættelser der skal til for at tage begreberne med ind i et studie af en brugerinddragende designproces på et museum.

Hvor jeg i dette kapitel primært gør rede for de analytiske redskaber, jeg har hentet på STS-feltet, og overordnet relaterer dem til mit forskningsspørgsmål omkring deltagelses virke i museet, vil jeg i de kommende to kapitler desuden komme nærmere ind på, hvordan STS-feltet inspirerede mig metodisk i planlægningen af designprocessen, samt hvordan jeg implementerede de analytiske ressourcer mere konkret i undersøgelsen af deltagelse i designprocessen.

Fra praksis i museet til Science & Technology Studies

Fremhævelsen af museet, som noget der *praktiseres*, er altså en tilgang som flere museumsforskere har udfoldet i de senere år. I sidste kapitel nævnte jeg Brennas beskrivelse af tre nordiske studier med fokus på praksis, ligesom jeg selv beskrev en række studier af brugerinddragende kollaborative designprocesser, som alle empirisk set havde fokus på praksis i museet. Man kan tale om en vending mod praksis i museologien, ligesom på andre humanistiske og socialvidenskabelige felter (Schatzki et al, 2001).

For eksempel understreger den bulgarske antropolog Albena Yaneva, at museumsinstitutionen skal forstås ved de handlinger og forhandlinger, som museet performes ved. Hun skriver således: "*by analyzing* […] *controversies and the actions that are performed in uncertainty [..] one can see the museum appearing*." (Yaneva, 2003, s. 123). Yanevas udgangspunkt er, at museologien oftest tager afsæt i en "*sociology of symbolic domination*" (Yaneva, 2003, s.116), som lærer os museet at kende som en type institution, der reflekterer samfundsideologier, som eksempelvist nationalisme eller andre politiske dagsordener.

I sit studie af udstillingsarbejdet i et fransk kunstmuseum viser Yaneva i stedet, at det pågældende museum opstår i relationen til det fysiske kunstobjekt, som er en bus, der skal præsenteres i museet som en kunstinstallation. Her fremhandles museet i et netværk af relationer: Til fysiske arkitektoniske muligheder og betingelser, til opfattelser af hvornår noget er kunst, til hverdagslivet udenfor, osv. Den detaljerede opmærksomhed på praktiseringen af kunstobjektet i dette udstillingsarbejde bliver omdrejningspunktet for Yanevas studie af museet. Yaneva argumenterer på den baggrund, og med ANT som analytisk ressource, for at museet skal forstås gennem de events, der udfolder sig konkret og situeret i løbet af eksempelvist udstillingsarbejdet (Yaneva, 2003, s. 117 og s. 126-127), og dermed skal forstås som noget, der praktiseres i relationer til både den fysiske og diskursive omverden.

Jeg ser flere andre studier, der med ressourcer fra STS og ANT har understreget museet som en praksis. Som jeg vil vende tilbage til i det næste kapitel har den engelske antropolog og museolog Sharon Macdonald (2002) studeret Sciences Museum Londons praktisering af en "*orientering mod museets publikum"* som en, dengang, ny fyldig praksis i museet. I Danmark har museolog og kulturforsker Connie Svabo (Svabo, 2010) studeret "*hvordan besøgende og udstilling handles frem i en række konkrete møder på det naturhistoriske museum Naturama*". Svabo har anvendt analytiske redskaber fra ANT til at vise, hvordan museumsbesøgende med bærbare genstande, som dyreskind og mobiltelefoner, i løbet af deres museumsbesøg indgår i medierede *netværk* med situerede handlingsforløb. Og den danske museolog og kunsthistoriker Mette Houlberg Rung har i sin ph.d.-

afhandling (Houlberg Rung, 2014) set på, hvordan voksne museumsbrugere praktiserer *museumsoplevelsen* ved nysgerrighed, spontan tiltrækning og sociale forhandlinger, mens museet i højere grad praktiserer museumsoplevelsen som dannelse.

Også studier der ikke gør brug af STS-feltet har stillet skarpt på praksisser i museet de senere år (eksempelvis Hansen & Moussouri, 2004; Hillström, 2006; Vestergaard, 2012). For et eksempel kan nævnes den danske medieforsker Vitus Vestergaard[27] (Vestergaard, 2012), som i sin ph.d.-afhandling har set på den deltagerbaserede museumsudstilling som et sted, hvor *meningsøkonomier* praktiseres og forhandles. Vestergaards opmærksomhed på praksis henter særligt ressourcer fra læringsteori om praksisfællesskaber (Lave & Wenger, 1991).

At jeg i min afhandling fremhæver museet som noget, der praktiseres konkret og situeret og ikke som et sted, hvor en eller flere bestemte ideologiske interesser ses repræsenteret og implementeret (Yaneva, 2003), kan altså ses som et led i en mere generel trend i museologien. Og at jeg vælger af lade STS-feltet hjælpe mig i denne fremhævelse er således også et greb, jeg kan finde inspiration til hos andre museologer i disse år.

Mit valg af STS-feltet som den primære kilde til teoretiske og reflektoriske ressourcer i denne afhandling, begrunder jeg dog særligt i mit forskningsærinde, som fra starten ikke blot var på praksis, men også på hvordan praktiseringen af deltagelse i museet fik *virke*. Jeg var således fra starten interesseret i, at undersøge det *arbejde* og den proces, der bevægede sig forud for Rockens Danmarkskort som et digitalt formidlingsobjekt, og netop undersøge hvilke elementer der fik virke i denne proces. I det kommende vil jeg vise, hvorfor og hvordan STS-feltet, og her særligt ANT, har kunnet bidrage med redskaber til en analyse af, hvad der i designprocessen virkede til tilblivelsen af Rockens Danmarkskort.

Klassisk ANT som en ressource i studiet af teknologiers tilblivelse

STS opstod i 70'erne og 80'erne i forbindelse med studier af modernitetens naturvidenskabelige videns- og teknologiudvikling (Bijker et al, 1987; Latour & Woolgar, 1979). Et primært ærinde på STS-feltet er en kritik af modernitetens fremstilling af videns- og teknologiudviklingen som *determineret* (Grint & Woolgar 1997). En moderne fremstilling der ser viden og teknologi som isoleret fra det menneskelige, politiske og socialt betingede. STS bestræber sig i stedet på at fremskrive, hvordan viden og teknologi udvikles ved både menneskelige, sociale og politisk betingede processer, samt ved

27 Også min tidligere kollega i DREAM.

tingenes og naturens materialitet. At viden og teknologier kunne være gået andre veje, og også nogle gange gør det, er netop en fælles præmis i STS-studier (Woolgar & Cooper, 1999). Og studiet af hvordan tingene så kom til at udvikle sig som de gjorde er den generelle problemformulering på STS-feltet. I dag anvendes STS også bredt i socialvidenskaberne og humaniora[28], og sætter her traditionelt fokus på, hvordan viden og betydning i det hele taget konstrueres.

Aktør-Netværks-Teori (ANT), som jeg nu vil komme nærmere ind på, er blot én blandt flere tilgange indenfor STS[29], der forsøger at vise, hvad der virker og tager del i teknologier og videns udvikling. Her finder jeg ANT særlig interessant, fordi det er den tilgang indenfor STS, der mest radikalt stiller spørgsmålstegn ved, *hvor* agens kan finde sted, og på den måde forsøger at gøre op med determinationer, der bestemmer hvem og hvad, der kan handle og få virke, og hvad der ikke kan. Mere om det senere.

Samtidig findes ANT også i flere udgaver. Den danske organisationsforsker Signe Vikkelsøe beskriver særligt de franske sociologer Bruno Latours og Michels Callons arbejde (Callon, 1986; Latour, 1987, 1995), som *strategi-orienterede* undersøgelser af socio-materielle processer. Undersøgelser, der beskriver både humane og non-humane strategier og mod-strategier [programs and anti-programs], og strategiernes kreative forsøg på at overkomme hinandens modstand (Vikkelsøe, 2007, s. 301). Sådanne studier *"follow the development of these controversies, the way they are settled, and the overall consequences in terms of new phenomena, new competencies and altered programs."* (Vikkelsøe, 2007, s. 301).[30] Jeg vil i det følgende introducere denne orientering og benævne den klassisk ANT, og jeg vil særligt fremhæve, hvordan jeg finder denne tilgang anvendelig i en fremskrivning af *deltagelse* i designprocessen på Rockmuseet.

Klassisk ANT: et eksempel

Måske er den bedste måde kort at bringe klassisk ANT på banen, at kigge på et *klassisk* studie-eksempel fra ANT. Latours studie af Louis Pasteurs arbejde som videnskabsmand beskrives i bogen "*The Pasteurization of France*" (Latour, 1988). Her fremhæves det *netværk*, hvorved Pasteur introducerede bakterien som et vigtigt element i medicinsk videnskab. For det var netop i netværksrelationerne mellem etableret viden, eksperimentel teknologi, økonomiske og

28 Samt på en række af tværdisciplinære forskningsfelter, som designforskning, sundhedssociologi, humanistisk IT, tekno-antropologi m. fl.

29 Andre tilgange der kunne have været relevante for mit studie er for eksempel Social Construction of Technology (SCOT) (Bijker et al, 1987; Pinch et al, 1984) og Social Shaping of Technology (SST)(Williams & Edge, 1996).

30 Betegnelsen "vidensantropologi" (Blok & Elgaard, 2009), som Blok og Elgaard bruger om Latour tidlige teknologi- og vidensstudier passer for mig at se også med denne retning i ANT.

samfundsmæssige interesser, at bakterien blev *konstrueret* (Latour, 1988, s. 81) som et betydningsfuldt element.

Latour gør meget ud af at være empirisk specifik i sin beskrivlese af det netværk Pasteur og bakterien virkede i. Her forfølges således en række humane og non-humane interesser med effekter i Pasteurs videnskabelige arbejde mod en videnskabelig introduktion af bakterien: På baggrund af en bestemt *hypotese* brugte Pasteur *destilleringsmetoder* til at fremkalde de rette bakteriemolekyler, *mikroskopet* til at synliggøre disse og videnskabelig *dokumentation* i form af målinger, prøver og skrivearbejde til at stadfæste sine resultater (Latour, 1988, s. 5, 73-76, 203 mm.). Men for at kunne udbrede denne viden var han afhængig af interesser udenfor laboratoriet. *Bønder* der havde interesse i at bekæmpe og udrydde bakterier i deres vinproduktion (Latour, 1988, s. 68). Et *sundhedssystem* der kunne bruge bakterien som argument for særlige hygiejniske bekæmpelsesmetoder overfor epidemier, og dermed disciplinering af befolkningen (Latour, 1988, s. 34). Et netværk af *forskere og tidskrifter,* der accepterede og anerkendte denne viden (Latour, 1988, s. 101). Samt *andre allierede* der kunne se gevinst i bakteriens tilstedeværelse, eksempelvis ved at kunne tjene penge på bekæmpelsen af samme. Alle disse humane og non-humane interesserede, der både består i allierede og modstandere, beskriver Latour altså som *aktanter* [31].

Latour viste på den måde, at introduktionen af bakterien som en velkendt faktor i relation til smitte og sygdomme ikke blot var resultatet af en rationel eksperimentel videnskabelig metode som blev bredt ud til resten af samfundet, men at opdagelse og udbredelse var et gensidigt relateret arbejde, der satte sig i forbindelse med mange humane og non-humane aktanters interesser. Således at *"The distribution of the microbes "throughout the world" is exactly similar to that of gas and electricity."* (Latour, 1988, s. 263n). Latour understreger hermed også, at teknologi i højere grad oversættes og forhandles i og af det omgivende samfund, end det *spredes* ud i samfundet (Latour, 1986; Latour, 1987).[32]

Generel symmetri, indskrivninger og oversættelser

At fremhæve de mange forskellige aktanter involveret i en sådan proces er et vigtigt element i ANT. For her peges på uforudsigeligheden i *hvem* der er den, eller de, handlende: Måske mennesket, måske tingene, eller måske deres relation? I ANT kaldes dette (med reference til Bloor, 1976) også generel

31Særligt den anden del af bogen med titlen "Irreductions" (Latour, 1988, s. 153-236) beskriver ved en lang række punkter begreber, som netværk og aktanter.

32 Det er ofte artikuleret som en kritik af såkaldte diffusionsteorier, som findes både i idehistorien, arkæologien, etnologien m.fl. fag (se også Blok & Jensen, 2011, s. 40+note 5). Teorier der iflg. Latour netop indebærer tanken om, at teknologier og viden spreder sig med en form for indbygget naturlighed og at de fastholder deres oprindelige form i denne spredning. Altså en kritik, der kan sammenholdes med Grint & Woolgars (1997) kritik af modernitetens anskuelse af videns- og teknologisk determinisme, som jeg nævnte herover.

symmetri, fordi handling og betydning potentielt kan opstå hvor som helst. Analytisk er det ikke muligt at arbejde med pre-determinerede modeller for *hvem* der tager del i betydningsprocesser (individer, nationalstater, markeder, samfund etc.) og *hvordan* de finder sted (eksempelvis ved distinktioner, afvigelser, eksklusion, anerkendelse etc.) (Latour 2005, s. 28-30, 174). Den generelle symmetriske optik ser i stedet specifikt på, hvad der virker i det lokale netværks sammensætning.

Når en aktant *indskrives* i et netværk forandres både den og netværket, det kaldes *oversættelse*. For eksempel *indskrev* forskellige aktanter sig i Pasteurs netværk. Det gjorde, at både de og bakterien *oversattes:* Bakterien konstituerede sig som en *økonomisk trussel* for vinbønderne, og vinbønderne begyndte til gengæld at udvikle landbruget i en orientering mod denne. Bakterien konstituerede sig som en *videnskabelig påstand* i naturvidenskaben, naturvidenskabens accept gjorde til gengæld at Pasteur fik et akademisk og samfundsrelevant renomme. Bakterien blev et påskud for at *skabe mere disciplin og orden* for staten, staten bevægede sig hermed mod at være en mere disciplinerende statsmagt (Latour, 1988, s. 56)[33]. Ved at have forskellige interesser i bakteriens eksistens, tog disse forskellige aktanter del i *oversættelser* af Pasteurs bakterie, ligesom de selv forandrede sig ved forbindelsen med bakterien, og således blev *oversat.* Det er altså en vigtig pointe for Latour, at netværket ikke transporterer faste aktanter, som mennesker og objekter, rundt via sine relationer, men at aktanters betydninger *oversættes* via deres relationer i et netværk (Latour, 1988, s. 11, 160 mm.).

Latour kalder også i nogle sammenhænge den gensidige indskrivning og oversættelse mellem aktanter og netværk for *konfiguration* (se eksempelvis Latour & Woolgar, 1979, s. 65). Et ord jeg også løbende vil anvende synonymt for de bevægende *indskrivninger* og *oversættelser* der bevæger designproces, og samtidig som et billede på netværkets mere totale sammensætning, Konfiguration lægger op til, at en flerhed af aktanter og deres gensidige relationer og forandringer kan være et fokus i en analyse af en tilblivelsesproces i et netværk. At det ligeså meget er i relationen og interaktionen mellem elementer, at man skal lede efter agens, som hos de enkelte aktanter. I mit kommende kapitel samt i Kapitel 6 vil jeg uddybe begrebet konfiguration en smule, her særligt med reference til den amerikanske antropolog og STS-forsker Lucy Suchman.

I forbindelse med designprocessen på Rockmuseet og min interesse for at undersøge, hvordan deltagelse får virke i processen, forsøger jeg som i et klassisk ANT-studie at være følsom overfor,

33 Introduktionen af bakteriers betydning for smitsomme sygdomme blev et påskud for at indføre statsligt dikterede hygiejniske principper både i militæret og mere generelt blandt proletariatet, og dermed et statsligt forsøg på at skabe mere orden i samfundet, ifølge Latour, 1988 (se eksempelvist s. 42 og 140).

hvilke *aktanter* der *indskriver* sig og skaber retninger i processen, og hvordan disse *oversættes* igennem processen. Med udgangspunkt i betaversionen af Rockens Danmarkskort forsøger jeg således, at være inkluderende i mit studie af, hvem og hvad der drages ind i processen, og hvad disse aktanter bidrager med i tilblivelsen af denne.

Samtidig kan man indvende, at der ligger en vis determination i mit studie, idet jeg i udgangspunktet er interesseret i, hvorvidt den deltagelse, som udfoldes i den planlagte brugerinddragende kollaborative proces, får virke i designprocessen. Derfor er min opmærksomhed også særligt rettet mod de inddragede deltageres virke i tilblivelsen af Rockens Danmarkskort, og er således kun delvist symmetrisk. På den anden side kan den symmetriske fordring ses i mine forsøg på ikke blot at lade deltagelse fremskrives, i form af de inddragede deltageres artikuleringer, som de fandt sted i designprocessen. Men også at spørge til om de inddragede deltagere forbandt sig til andre *aktanter,* der fik virke i processen, eller om bestemte relationer mellem de inddragede deltagere og designprocessens øvrige aktanter fik særligt virke i designprocessen.

Modsat mange ANT-studier er min anvendelse af en generel symmetrisk tilgang ikke primært operationaliseret som en opmærksomhed på, hvordan mennesker og fysiske objekter relaterer sig til hinanden. I stedet er jeg interesseret i, at se på *deltagelse* fra et generelt symmetrisk udgangspunkt, der giver mig mulighed for at undersøge deltagelse som konfigureret i et specifikt netværk, nemlig den specifikke designproces på Rockmuseet. Her kan museets medarbejdere, de inddragede deltagere og den digitale designer have *taget del* i designprocessen, men det kan også historier, plancher, visioner, ideer, regler, besøg på internettet, humor og personlige alliancer. ANT optikkens styrke er i denne sammenhæng netop belysningen af de relationer der *virker* netværket. [34]

Programmer, forhandlinger, stabiliseringer og purificeringer

Som Vikkelsø (Vikkelsøe, 2007) betoner ved at kalde denne type studier for *strategi-orienterede,* er også handlende og forhandlende strategier i netværket et vigtigt element i klassisk ANT. Det er det Latour kalder *programmer* og *antiprogrammer.* Med den generelle symmetri in mente, er her ikke blot tale om enkeltpersoners og institutioners programmer, eller strategier, der går i clinch med hinanden,

[34] Ved planlægningen af designprocessen blev deltagelse dog på sin vis behandlet asymmetrisk. I det vi, som jeg også vil beskrive i de to kommende kapitler, havde opskrifter for, hvem der kunne handle og hvordan. Deltagelse var således på forhånd defineret via en bestemt designproces, hvor der blev mobiliseret og faciliteret bestemte aktiviteter. Ligesom der var visioner om, hvem der burde deltage for at lade designprocessen udfoldes som et heterogent samarbejde. På den måde kan man se planlægningen af designprocessen som en mere eller mindre asymmetrisk akt, hvor det blev besluttet, hvilke forskellige aktører der skulle tage tage del, og til en vis grad også hvordan. I udfoldelsen af designprocessen skete der dog også oversættelser af de planer og visioner der fra min og museets side var lagt om processen. Det beskriver og diskuterer jeg nærmere i de kommende kapitler.

men også om objekter og teknologier der forsøger at indskrive andre aktanter i deres logikker. I klassisk ANT ses den løbende modstand mod et program, dets antiprogram, netop som det der udvikler et program, fordi det hele tiden må innovere for at overkomme forhindringer. Det må skabe forbindelser, eller rettere *alliancer*, mellem aktanter for at gøre sig stærkere i netværket. Når et program har udkæmpet sine udfordrere kan det overtage netværket, som dermed er *stabiliseret.* Derefter er programmets arbejde og indskrivninger mindre tydelige, fordi de ofte tages for givet, ikke mindst af netværkets egne aktanter. I klassisk ANT er forhandlingerne og kontroverserne mellem programmer og anti-programmer særligt interessante at kigge nærmere på, fordi de giver et praj om, hvordan videnskabelige fakta, eller teknologier, blev konstrueret og de peger på punkter, hvor sådanne konstruktioner kunne være gået i andre retninger. Ved at eksplicitere de programmer og forhandlinger der konstruerer en teknologi eller en viden, kan et klassisk ANT studie netop fortælle tilblivelses- eller innovations-historier.

Flere af de stabiliseringer Latour har studeret (og særligt Latour, 1993) kredser om et særligt tema, nemlig modernitetens effektive evne til at *purificere* dualiteter. *Purificering* ses her som konstruktionen af realisme, der fortæller os, at der er noget "derude", eksempelvist i naturen, som vi på afstand, som mennesker, kan repræsentere ved en videnskab. Det naturvidenskabelige laboratorie har på den måde præsenteret os for illusionen om "hårde" fakta, der kan repræsentere naturens verden i et 1:1 forhold uden aftryk af menneskelige interesser. Altså en dualitet mellem menneske og natur.

Latour vil på den anden side gerne vise os, at vi altid er engagerede i både naturen og det sociale, at både vi mennesker og de ting, vi omgives af, er *hybrider*. Teknologier bliver udviklet på den ene og ikke den anden måde baseret på menneskelige ønsker eller behov, ligesom naturen tager aftryk af menneskers gøren og laden. Samtidig handler vi mennesker i en og ikke en anden retning, fordi teknologier og naturen skaber muligheder og begrænsninger. Hybrider er altså de sammenkoblinger som gensidigt bevæger os i verden og lader verden bevæge sig ved vores tilstedeværelse.

I klassisk ANT er det altså to bevægelser, som ikke er ens, men heller ikke nødvendigvis modstridende, som har været med til at konstituere den modernitet, som særligt Latour har beskrevet og kritiseret. Her er på den ene side det relationelle hybride oversættelsesarbejde og på den anden det stabiliserende purificeringsarbejde[35]. Latour har tematiseret dette i flere af sine bøger, hvor

[35]Latour illustrerer selv disse to bevægelser ved en figur i bogen *"We have never been modern"* (Latour, 1993, fig. 1.1, s. 11).

videnskabelige og teknologiske tilblivelser[36] ved socio-materielt arbejde beskrives (Latour & Woolgar, 1979; Latour, 1999; Callon & Latour, 1981; Latour, 1996). Samtidig har Latour også præsenteret tilblivelsesprocesser på andre måder end den traditionelle akademiske tekstlige fremstilling. For nogle år siden var han således blandt hovedkræfterne bag udstillingen *Making Things Public: Atmospheres of Democracy* på Zentrum für Kunst und Medientechnologie, i Karlsruhe (Latour, 2005). Her var konceptet netop, at "*offentliggøre*" (jf. *Making Things Public*), hvordan viden og teknologier opstår i heterogene netværker af mennesker, materialer, interesser og ideer, og at fremhæve de indskrivninger, oversættelser og forhandlinger der har skabt viden og teknologi i den vestlige verden. En form for videns- og teknologimuseum?

Men flere museologer, med inspiration fra ANT, har også peget på museet som en aktant i arbejdet med at indskrive, oversætte og samtidig stabilisere og purificere verden. Ligesom Latour har gjort det i naturvidenskaben har Bennett lagt vægt på purificeringer i museet, og hvordan sådanne har været med til at sætte orden på virkelighedens kaos (Bennett, 2005, s. 523)[37]. Tony Bennett har for eksempel set på, hvordan arkæologiske udstillinger i det 20. århundrede hjalp til at fortælle historien om den vestlige races overlegenhed i forhold til de koloniserede befolkninger (Bennett, 2005, s. 537). Museumsgenstande, som eksempelvis knoglerester, blev associeret til raceteorier, og dermed indskrevet i videnskabelige netværk, der gav dem særlig betydning. Samtidig forandrede raceteorierne sig ved disse genstandes indskrivning, for de blev styrket ved genstandenes status som beviser. Museets associering af genstande, fortællinger og raceteorier har således konstrueret hybride aktanter, der ved deres gensidige konfiguration i et netværk, har præsenteret purificerede kategorier af vestlige og ikke-vestlige racer. Mens de ifølge en modernistisk vidensopfattelse blot interesseløst beskrev, og dermed *repræsenterede* verden, som den var (Bennett, 2005, s. 533). I dette netværk indgik også museumsgæsten, som i mødet med udstillingen praktiserede en formation af selvet, som del af en vestlig kategori og dermed en overlegen race.

Mit eget genstandsfelt, designprocessen imod Rockens Danmarkskort, er ikke så eksplicit et udtryk for modernitetens ordensarbejde, som de museumspraksisser Bennett og andre har beskrevet med inspiration fra klassisk ANT. Alligevel finder jeg det relevant at søge at forstå designprocessen som praktiseringer af deltagelse, der foregik ved bevægelser mellem hybride indskrivninger og oversættelser på den ene side, og så stabilisering og purificering på den anden. Det er således

36 I de sidste to nævnte referencer (Callon & Latour, 1981; Latour, 1996), understreges dog tilblivelser der aldrig stabiliseres.
37 Også andre har som Bennett set på forsamlingen af museum, viden og genstande som stærke netværk med stabiliserede ordener. Her er med en ANT optik for eksempel blevet set på museets konstruktion af national identitet (Morris, 2003; Rees Leahy, 2009) og af "det heterogene subjekt" (Hetherington; 1999).

spørgsmålene fra klassisk ANT, om hvad der virker (*indskrivninger* og *aktanter*) og hvordan virkning konstitueres (i *oversættelser* og *netværk*) og tager retning (i *programmer, stabiliseringer, purificeringer*), der for mig at se gør klassisk ANT til en passende optik for en undersøgelse af, hvordan deltagelse *virker*, når et museum forsøger at inddrage folk udenfor museet i en konkret designproces. I stedet for at undersøge deltagelse med udgangspunkt i forudbestemte kategorier eller karakteristika, som Arnsteins "*Ladder of Participation*" eller Cliffords "contact zones", forsøger jeg at følge med i deltagelsens virke i praksis og se hvor det fører mig hen i designprocessen. Som den hollandske filosof og STS-forsker Annemarie Mol har fremhævet ved Latours ANT-tilgang, er det netop ved at følge de veje praksis fører en af og holde øje med hvilken trafik disse bærer, at man lærer verden at kende, og ikke ved at lade den måle og veje ved idealer af den ene eller den anden slags. En forhandling i en proces forstås således:"*Not by linking the various propositions* [in a controversy] *to "winners" and "losers", but by embedding them in matters of practice. In ways of acting handling. In practices that take one in different directions.* (Mol, 2002, s. 108-109, citerer Latour, 1988, s. 179).

Den danske STS- og organisationsforsker Ursula Plesner har med afsæt i studier af kollaborative vidensprocesser, forslået at skifte begreberne *deltagelse* [participation] og *dialog* [dialogue] fra aktionsforskning og dialogisk kommunikation ud med ANT's vokabular og specifikt de analytiske redskaber *indskrivning* [enrolment] og *forhandling* [negotiation] (Plesner, 2013, s. 236). Hun ser denne tilgang som et alternativ til den socialkonstruktivistiske tilgang i aktionsforskning og dialogisk kommunikation, der "[..] *often has an agenda of exposing naturalised power relationships underlying social phenomena*" (Plesner, 2013, s. 243). Plesner understreger således, at opmærksomhed på *netværk, indskrivninger og forhandlinger* er et inkluderende og symmetrisk alternativ til det hun i aktionsforskningen og dialogisk kommunikation ser som teoretiske fremhævelser af nærmest determinerende[38] sociale fænomener. En sådan gentænkning af studiet af deltagelse og dialog ser Plesner som relevant, fordi det ikke blot er "*subjekter*", der har betydning for produktionen af viden, og fordi forandring, der ofte er et imperativ i aktionsforskningen, ikke blot er noget der opnås ved dialog, men "*rather of shifting configurations of entities in the network*" (Plesner, 2013, s. 237).

Det er med en lignende tilgang, at jeg ved brug af ANT's vokabular og optik i en del af min analyse spørger til tilblivelsen af Rockens Danmarkskort, som noget der tager form ved flere forskellige aktanters virke i designprocessens netværk. Som Plesner stiller et alternativ op til aktionsforskningens og den dialogiske kommunikations imperativer om deltagelse og dialog, ser jeg også i mit studie et alternativ til museologiens imperativer, særligt om demokratisk deltagelse og dialog, i form af

[38] Min fortolkning af Plesners brug af ordet *naturalised* i citatet herover.

Arnsteins "*Ladder of Participation*" og Cliffords "*contact zones*". Som Plesner argumenterer for, at de andre studieretningers fokus på deltagelse og dialog sætter subjektet, eller de menneskelige interesser, for meget i centrum, og samtidig sætter idealistiske definitioner af dialog som målestokke for studier af samarbejder og deltagelse, ser jeg i Arnsteins og Cliffords begreber en lignende overfokusering, her særligt på bestemte idealer og modeller for, hvordan deltagelse opnås enten gennem demokratiske rammer for en proces (Arnstein, 1969) eller ved et forbilledligt dialogisk møde (Clifford, 1997). I begge disse idealer for deltagelse i museet ser jeg. at menneskelige holistiske subjekter, eller grupper, med stabile repræsenter-bare interesser sættes i det primære fokus. I mit eget studie vil jeg gerne dele den opmærksomhed med en anden opmærksomhed, nemlig en opmærksomhed på de fremhandlinger af interesser som Rockens Danmarkskort blev udviklet ved i den brugerinddragende kollaborativ proces på Rockmuseet.

Som jeg vil beskrive i det kommende kapitel operationaliserer jeg konkret denne analytiske opmærksomhed ved at tage udgangspunkt i betaversionen af Rockens Danmarkskort, og kigge tilbage på designprocessen og her spørge til, hvordan bestemte elementer på sitet har taget den form de har. Jeg ser her primært på, hvad der virkede til, at betaversionen har fået sin nuværende udformning. Men jeg forsøger også, at være opmærksom på de forhandlinger i netværket, som peger på andre veje, der kunne have været fulgt i designprocessen. Deltagere eller aktiviteter, der var tiltænkt som virkningsfulde i processen, men som ikke indgår i disse beskrivelser af betaversionens tilblivelse, har måske formelt set været inddraget i designprocessen, men er alligevel ikke blevet indskrevet i designprocessen med særlige relationer til følge.

.

Jeg har nu beskrevet begreber fra klassisk ANT, som jeg vil vende tilbage til i dele af min analyse af designprocessen på Rockmuseet. I det følgende vil jeg beskrive tilgange og begreber fra post-ANT, som jeg også vil gøre brug af i min analyse.

De mange ordnende praksisser

Som jeg har nævnt, blev forskellighed gradvist et studieobjekt i mit projekt. Ved at forfølge deltagelse i designprocessen med en klassisk ANT-optik fik jeg, som jeg vil vise i min analyse, syn for forskellighed som noget, der havde virke i designprocessen. Ligesom forskellighed indgik i min og museets vision om designobjektet Rockens Danmarkskort, blev det også noget, jeg og museet både tog hensyn til og på sin vis operationaliserede i planlægningen af den brugerinddragende kollaborative designproces. Som jeg vil komme nærmere ind på i Kapitel 4, blev det en form for imperativ for designprocessen, at den inddragede *forskellige* typer af deltagere og at dette blev gjort ved en række *forskellige* aktiviteter.

Dertil blev forskellighed udfoldet i designprocessens workshops og andre aktiviteter ved en række forskellige artikuleringer af, hvad Rockens Danmarkskort skulle være. Med en klassisk ANT terminologi kunne man her tale om at programmer og anti-programmer artikulerede det fremtidige Rockens Danmarkskort i gensidige relationelle forbindelser. At programmerne udfordrede hinanden og derfor hver i sær måtte innovere deres virke i designprocessen. En proces hvorved forskellighed blev konstitueret i en løbende bevægelse i designprocessen. Men i min fremskrivelse af konstitueringer og praktiseringer af forskellighed i designprocessen, fandt jeg at der også var andet på spil end programmer og antiprogrammers strategiske arbejde mod stabilisering. Her var forskellige måder ved hvilke forskellighed lod sig gøre i designprocessen, og de pegede på forskellige retninger for Rockens Danmarkskort. Jeg vil nu introducere til ressourcer fra STS-feltet som i min analyse hjalp mig til, at fremskrive forskellige versioner af forskellighed og forskelligheds virke i den brugerinddragende kollaborative designproces på Rockmuseet.

Forskellighed må siges, at være et helt centralt fænomen i den del af STS-feltet som Vikkelsø betegner som *multiplicitets-orienteret*, og som jeg her vil omtale som post-ANT (Gad & Jensen, 2007 og 2010). Post-ANT's både empiriske og filosofiske opmærksomhed på det mangesidige og forskelligartede, og dermed multiple, bygger på både en forlængelse og en kritik af de klassiske ANT- studier (eks. Latour 1987, 1988; Callon; 1986). Forskere som Susan Leigh Star (Star, 1990), John Law (eks. i Law and Hassard; 1999) og Annemarie Mol (Mol, 2002) har set en overfokusering på stærke programmer og stabiliseringer af netværk i de klassiske ANT-studier. Selvom Latour har fremhævet hybrider, og dermed den heterogenitet, der skal til for at et netværk *virker*, så har man blandt disse forskere peget på, at de klassiske ANT-studier alligevel er præget af en vis grad af homogenitet: *"*[…] *however great the difference between the coherence in a network and logical coherence, to talk of "associations" does have a homogenizing effect. Either an association is made or it is not."* (Mol, 2002, s. 65).[39]

Man kan også se det som et skel i empirisk fokus. Her er Mol, Law og flere andre mindre interesserede i, at kigge på processerne mod det de kalder "*modernitetens vinderversioner*", og mere interesserede i at se på sameksistens mellem multiple versioner af verden (Law og Mol, 2002). I stedet for netværkets stabilisering vil de hellere stille skarpt på *de mange*. Det kan for eksempel forstås som mange parallelle og til tider sameksisterende netværk (Law, 1994, s. 96). Netværket er dog hos Law og Mol (Law, 1994; Mol, 2002, s. 71) skiftet ud med begrebet *modes of ordering,* hvad jeg på dansk vil kalde *måder at*

39 Andre har kritiseret klassiske ANT studier af netværker for analytisk at kolonisere og ensrette aktører og betydninger, som måske kunne have været beskrevet anderledes, med andre og flere retninger (Lee & Brown, 1994). Og for at gå i ledtog med en vestlig hegemonisk modernitet ved netop at fremstille modernitet som stærke dikotomiske purificeringer, og ikke fremstille andre potentielle aspekter af moderniteten, som eksempelvis konkurrencestaternes komplekse og hybride relationer (Elam, 1999).

ordne. Et begreb som Law introducerer i 1994 (Law, 1994), som en gentænkning af ANT's netværk, men også af den franske filosof Michel Foucaults *diskurs*.

Law er på det tidspunkt på udkig efter et analytisk værktøj, der kan matche den virkelighed han oplever i sine egne feltstudier, blandt andet af virksomhedsorganisationer. Her ser han, at ikke bare ét netværk eller én diskurs arbejder, men at flere er på spil. I stedet for at tale om mange netværker, eller for den sags skyld, sociale grupper, verdener eller rammer (Mol, 2002, s. 68-71) opfatter Law det som forskellige måder at ordne. Det bliver på den måde et verbum, der bliver det helt centrale, det at *ordne,* og ikke eksempelvist et *netværk*, en *aktant,* en *stabilisering* eller et *program* som hos klassisk ANT[40]. Samtidig lægges der hos Law vægt på, at der ordnes i flertal. Law beskriver måder at ordne sådan:

> *[..] first, we should treat it as a set of patterns that might be imputed to the networks of the social; second, we should look for discourses in the plural, not discourse in the singular; third, we should treat discourses as ordering attempts, not orders: forth we should explore how they are performed, embodied and told in different materials; and fifth, we should consider the ways in which they interact, change, or indeed face extinction."* (Law, 1994, s. 95, se også Mol, 2002, s. 69)

Ved flere af punkterne i citatet fremhæves altså et øget fokus på heterogenitet: Det handler om, at ordener skal ses som en flerhed af praktiseringer, og ikke som et sejrrigt eller stabiliseret program. Ligesom i det klassiske ANT-netværk og med Foucaults diskurs, kan de ordnende praksisser bero på humane eller non-humane aktører og er empirisk oftest praktiseret i relationer mellem disse, i socio-materielle relationer. Og som med Foucaults post-strukturalistiske diskursbegreb er det her også den løbende situerede praktisering af orden (Law, 1994, s. 105), der er interessant at se på, og ikke orden som en form for regelsæt eller logik.

I denne pointering af, at måder at ordne er noget der løbende praktiseres for at opretholdes, ligger der hos flere STS-forskere også en eksplicit distancering fra relativisme og perspektivisme (Mol, 2002; Verran, 2001; Law & Singleton, 2005 m.fl.). I deres optik har relativismen og perspektivismen forklaret forskellighed som mange forskellige perspektiver eller aspekter af *en* singulær bagvedliggende verden (se eks. Law & Singleton, 2005, s. 333). I post-ANT forstår man hellere forskellighed som forskellige *praktiseringer* af og i verden. Et fænomen, som en sygdom (Mol, 2002; Law & Singleton, 2005), praktiseres og eksisterer således i forskellige *versioner*, og ideen om en singulær bagvedliggende virkelig verden (sygdommen), der repræsenteres på forskellig vis udviskes til fordel for

40 Dog har Latour både tidligere og siden netop fremhævet, at for ANT er det netop *work* i ordet *network*, der er det centrale, og altså på den måde netop det kontinuerlige arbejde, der gøres for at etablere og stabilisere sig som et netværk, mere end det er netværket forstået som et navneord, der er i fokus (Latour, 2005a, s. 132).

præsentationer og aktualiseringer af verden (sygdommen) gennem forskellige praksisser. Der er dermed tale om en *ontologi i praksis,* som det også fremgår af undertitlen hos Mol (2002): "*Ontology in Medical Practice*", eller hvad der på dansk omtales *praktisk ontologi* (Jensen, 2010; Gad et al, 2013).

Det minder mig om den måde Cameron og Mengler (Cameron & Mengler, 2013) visionerer om de digitale objekters kompleksitet præsenteret i museet, og den måde de fremhæver viden om digitale kulturarvsobjekter som praktiseret ved en flerhed af ekspertiser: "*Expert systems are reframed such that many actors exhibit different agencies and capacities to affect the way objects are known and valued, and in turn are affected by others."* (Cameron & Mengler, 2013, s. 48)[41]. På samme måde så jeg i designprocessen på Rockmuseet, at Rockens Danmarkskort blev artikuleret i flere versioner, og således både diskursivt og materielt blev fremhandlet, tog form og blev praktiseret i designprocessen.

Men dertil er der et andet aspekt af post-ANT's fokus på måder at ordne, som jeg finder relevant i min analyse af designprocessen på Rockmuseet. Et aspekt som jeg også ser i Bennetts fremstilling af samtidens museum. For selvom Bennett, som jeg tidligere har nævnt, ofte kobler betydningsprocesser i museet op på stærke netværk, og med referencer til klassisk ANT omtaler museer som "*civic laboratories*" (Bennett, 2005), hvor borgeres identitetsdannelser finder sted, ser han samtidig museet som en multipel praksis. Særligt i de senere år (jf. 2005) ser Bennett en delvis udviskning af museernes autoritative, stabile og homogene status*: "*[The] *laboratory situation usually involves a more singular and authoritative manipulation of the relationships between objects than has been true of museums over the last quarter of a century or so."* (Bennett, 2005, s. 538). Bennett understreger her, at der netop i disse år finder en "*uafklaret tovtrækning*" sted angående "*the arrangement of the relations between objects and persons within the museum space*" (se Bennett, 2005, s. 538). Der er måske tale om en slags de-stabilt og ufærdigt laboratoriearbejde, der huserer på samtidens museer?

Bennett beskriver, at nøgleordene i disse forhandlinger er lighed og forskellighed [equivalence and diversity]. Det er værdier, der fra politisk side er blevet sat i forbindelse med særligt vestens museer[42]. Men den konkrete praktisering af disse værdier er ifølge Bennet endnu ikke stabiliseret i museerne. Der er flere forskellige diskursive og materielle versioner af det forskellige på spil i museerne (Bennett, 2006). Bennett nævner i den sammenhæng, at museer i forsøget på at praktisere lighed og forskellighed konceptualiserer sig som både: "*contact zones, as spaces for dialogic encounters between cultures, as instruments for the promotion of cultural tolerance, or as means for promoting and*

[41] Cameron og Mengler og Bennett refererer dog ikke til post-ANT, men til en senere udgave af Latours arbejde (Latour, 2005a).
[42] Bennett refererer her til UNESCO og til International Council of Museums (ICOM) 2006 (Bennett, 2005, s. 538).

managing the identities of differentiated communities."(Bennett, 2005, s. 538, se også Bennett, 2006). Bennett peger således på, at museets administration af forskellighed, det han også betegner som museers rolle som "*differencing machines*" (Bennett, 2005, s. 535), i disse tider udfolder sig i flere versioner, som endnu ikke, i hvert fald for ti år siden (jf. år 2005), har fundet stabilitet. På den måde er det netop forskelligheden, eller diversitet, der er blevet multipliciteret i museet, og således er der tale om en form for dobbelthed i forskelligheden. Der er både forskellighed, og der er forskellige versioner af det forskelligartede, en situation jeg kan genkende fra designprocessen på Rockmuseet, her var , som jeg vise i min analyse, heller ikke blot forskellighed, men flere versioner af forskellighed.

Her kan man spørge, om der så ikke, med et klassisk ANT vokabular, er tale om at forskellige programmer og anti-programmer arbejder på en stabilisering, som dog endnu ikke er opnået? Som jeg nævnte tidligere er programmer og anti-programmers arbejde i netværket betinget af hverandre og af de kontroverser de gensidigt innoverer sig ved. Men de flere måder at ordne eller de flere programmer hen mod diversitet i museet, som Bennett herover lister op, er ikke tydeligvis blot programmer, der er konstitueret som hinandens strategiske udfordrere. De kan også ses som flere retninger i hvilke forskellighed kan faciliteres og håndteres i museet. Måske kan de sameksistere, måske udfordrer de hinanden. En lignende situation fandt jeg i designprocessen på Rockmuseet, hvor forskellige praktiseringer af ekspertise og af versioner af Rockens Danmarskort sameksisterede, og gjorde det på forskellige måder i løbet af designprocessen. Nogen virkede som konfrontationer mellem mere eller mindre strategiske programmer, mens andre udformede sig ved andre former for sameksistens. At holde øje med hvilke former for sameksistens forskellighed blev praktiseret ved, udover programmer og anti-programmers gensidige udfordringer, viste sig at være relevant for en forståelse af deltagelsens virke i designprocessen.

Sameksistens

Post-ANT er netop en optik, der søger at forstå sameksistens mellem forskellige praktiserede måder at ordne og de praktiserede versioner af verden de kontinuerligt genererer. De forskellige, men samtidige, praktiseringer, af eksempelvis en sygdom (Mol, 2002) eller en organisation (Law, 1994) viser, hvordan verden er sat sammen af multiple ordener, som ikke nødvendigvis rationelt kan sammentænkes, men som i praksis sameksisterer. Kompleksitet både opstår og håndteres på den måde ved multiple ordnende praksissers sameksistens (Law & Mol, 2002, s. 20). Og her bliver det interessant at forsøge at forstå relationerne mellem disse og dermed forstå, hvordan forskellighed kan praktiseres ad flere veje, med forskellige former for sameksistens: *"what are attented to are ressonances and similarities between, for instance, the mechanics of ways of relating. What is it to differ? How many styles of differing are there, how may different entities or actors both clash and show*

interdependence, what is the character of the "sides" involved, what kind of materials (and socials) are they made of?" (Mol, 2002, s. 115-116)

I post-ANT figurerer en række forskellige begreber, der hjælper til at forstå forskellighedens sameksistens. Mol (Mol, 2002) beskriver således sameksistens som *koordination*, *distribution* eller *inklusion*. Den engelske antropolog Marilyn Strathern's begreb, *partielle forbindelser* (Strathern, 1991), bruges i flere post-ANT studier (eksempelvis Mol, 2002; Verran, 2001; Meyer, 2008) til at forstå sammenhænge mellem de forskellige praktiseringer og deres konstruktioner. Ligesom en række objekt-modeller, som *"delvist eksisterende"* objekter (Jensen, 2010) *"flydende"* objekter (De Laet & Mol, 2000), *"brændende"* objekter (Law & Singleton, 2005) og *"boundary object"* (Star, 2010)[43] hjælper til at forstå, hvordan fænomener kan praktiseres ved en flerhed af ordener og dermed multipelt. Jeg vil på dette sted i afhandlingen ikke lave en grundig introduktion til disse begreber, men i stedet inddrage og forklare nogle af dem på steder i min analyse, hvor jeg ser dem relevante, i relation til designprocessens forskellighed. Det er netop designprocessens egne situerede praktiseringer af det multiples sameksistens, jeg er interesseret i at fremskrive, og her hjælper de ovenstående nævnte begreber mig med at være opmærksom på præcist, hvordan forskellighed konstitueres og praktiseres i designprocessen. Og hvordan det gøres i flere versioner, som har hver deres konsekvenser i designprocessen.

Post-ANT maner på den måde i højere grad til opmærksomhed på sameksistens i et her og nu, og fokuserer måske mindre på processers bevægelse i sammenligning med klassisk ANT, og som jeg vil vende tilbage til, er det også ved at koble disse to optikker, at jeg finder post-ANT anvendeligt i mit studie af en proces. Alligevel er der dog også tidslighed i post-ANT's tilgang til forskellighedens sameksistens. For Law og Mol foreslår netop, at en måde at forstå kompleksiteten uden at kategorisere og forsimple den, er ved at bruge tiden. Her tænker de ikke på den lineære og udviklingsorienterede tid, men på den tid der går frem og tilbage, som tidevandet. Ved at være opmærksom på tid, cyklisk eller som en spiral, er det muligt at se på forandringer i praktisering af forskellighed. *"Once we start to attend to times that come and go, what is reduced at one moment may resurface the next. Elements that come to the foreground now shift to the background a little later. In this way the possibility of recomplexification is included in what is momentarily simple – and the nouns, simple and complex, give way to verbs, to talking of simplifying and complexifying."* (Law & Mol, 2002, s. 13). Sameksistens af

[43] Jeg argumenterer i Kapitel 4 for, at Susan Leigh Stars begreb boundary object, som det er beskrevet i hendes artikel "*This is not a boundary object: Reflections on the origin of a concept.*" fra 2010 (Star, 2010) indebærer et koncept for det multiple som kan sammenstilles med post-ANTs andre objekt-modeller. Nogle post-ANT forskere har dog distanceret sig fra Stars tidligere artikuleringer af dette koncept (Star & Griesemer, 1989) og set det som udtryk for fortolkningspluralisme (se eks. Law & Singleton, 2005, s. 334), hvorimod de selv har været mere interesserede at se det multiple som praktiseret.

forskellige praktiseringer af verden kan således også anskues temporært, og ikke kun momentvis. Dog sker det netop ved at sammenkæde de forskellige momentvise sameksistenser af forskellighed til svingninger mellem det mere simple og det mere komplekse. Det giver mulighed for at spore forskelligheders sameksistens, og dermed multiplicitet, som noget der er i bevægelse og forandring, og dermed også virker i verden på forskellig vis.

En sådan anskuelse af forskellighed giver designprocessen som felt mulighed for, og jeg vil på tværs af mine tre analysekapitler fremhæve, hvordan flere former for kompleksitet og en variation af forskelligheders sameksistens skiftevis tog form i og formede designprocessen. Men jeg vil samtidig kæde det sammen med et spørgsmål om disses virke i designprocessen, og dermed også anskue designprocessens tid som noget der udviklede sig mod tilblivelsen af Rockens Danmarkskort.

Fra sygdom, over tal og videre til museets mødelokale

Jeg har i dette kapitel nævnt et par museologiske studier, der har orienteret sig mod ANT, og dermed vist at ANT også har vundet indpas i museologien, og har været anvendt til at analysere og forstå museers konstruktioner og praktiseringer af viden og museers konstruktioner af fænomener som race, nationalitet, kunst osv. Mit eget specifikke genstandsfelt i museet er en designproces, og jeg har gjort rede for, hvordan dette genstandsfelt forsøgsvist kan forstås symmetrisk gennem et klassisk ANT studie, hvor *indskrivninger* og *oversættelser* finder sted, hvor *programmer* og *anti-programmer* arbejder og forhandler, og til tider fører til *stabilisering*. Jeg har også foreslået, at post-ANT kan anvendes i min analyse til at opnå en forståelse af forskellighed og forskelligheders sameksistens, som noget der praktiseres i flere versioner i designprocessen, og har indvirkning på denne.

Men hvordan arter designprocessen på museet sig egentligt som et genstandsfelt for post-ANTs fokus på de mange ordnende praksisser og praktiserede versioner af verden? For at komme nærmere en forståelse af dette vil jeg i det kommende se på to forskellige genstandsfelter, hvor forskellighed er blevet undersøgt i post-ANT og med hvilke agendaer, det er gjort. Via en forståelse af variationen mellem disse to post-ANT studieobjekter forsøger jeg at skabe forbindelser til mit eget genstandsfelt, og dermed præcisere min til designprocessen udvalgte oversættelse af post-ANT's variable analytiske tilgange til forskellighed.

Som jeg kort har nævnt beskæftiger Mol sig i flere af sine studier (Mol, 2002, 2002a) med en krops sygdom, som noget der *praktiseres* forskelligt. Mol undersøger de mange forskellige disciplinære, teknologiske og videnskabelige ordener, der distribuerer og koreograferer arbejdet med at forstå og kunne kontrollere en sygdom. Hendes agenda er at tage opmærksomheden væk fra specifikke stærke

aktanter eller sociale grupper som bærere af handling. I en vestlig medicinsk sammenhæng ser hun i stedet, at forskellighed og forskellige versioner af sygdom praktiseres, og samtidig er en praktisk nødvendighed. For de forskellige praktiseringer kan være med til at præcisere den enkelte patients diagnose (Mol, 2002, s. 182-183, se også Law & Singleton, 2005, s. 341). Måske ligner en lidelse på lægens briks en bestemt sygdom, mens der ved en ultralydsscanning eller en blodtryksmåling kan konstateres, at den givne sygdom ikke er til stede. Hvis de forskellige praksisser koordineres vel kan deres sameksistens sikre, at der ikke fejldiagnosticeres, og på længere sigt, at der opnås mere forståelse af sygdomme. På den måde argumenterer Mol for, at forskellige praksissers sameksistens er anvendelig og ønskelig i en vestlig medicinsk sammenhæng, til at sikre at en sygdoms mange aspekter kan håndteres.

Lidt anderledes, tager den australske historiker og videnskabsfilosof Helen Verran udgangspunkt i fænomener, som er menneskeskabte, nemlig generaliseringer som talsystemer (Verran, 2001), naturopfattelser (Verran, 2002; Verran & Christie, 2011) og kollektive hukommelser (Verran, 2002), og også bestemmelser som eksempelvist ejerskabsforhold (Verran, 1998). Verran ser på, hvordan der praktiseres forskellige af sådanne generaliseringer og hvordan disse sameksisterer. Her er der tale om praktiserede ordener, der har til huse i forskellige sociale, kulturelle eller geografisk placerede grupper. Forskellige grupper hvis indbyrdes relationer er præget af bestemte historiske magtforhold, som eksempelvis relationen mellem afrikanske eller australske stammefolk og vestlige videnskabsmænd[44] (Verran, 2001; Verran, 2002).

I et studie (Verran, 2001) hvor Verran optræder som både forsker og underviser blandt afrikanske børn, er det for hende en agenda at nedbryde et meget stabiliseret netværk, det vestlige ti-tals system. Det forsøger hun ved både praktisk og i sin analyse, at indskrive andre aktanter, der med et andet talsystem, et talsystem fra Yoruba[45] kan oversætte det vestlige talsystem (Verran, 2001, s. 45-46). Verran nævner, at hvor Latour og klassisk ANT viste, hvordan usikkerheder [*uncertainties*], og dermed skrøbelige netværk, blev til sikkerheder [*certainties*], og dermed stabiliseringer ved stærke netværk, så er hendes arbejde lignende, men med omvendte fortegn (Verran, 2001, s. 46). Hun vil vise hvordan et stærkt netværk (som ti-talsystemet) også kan de-kompositioneres, og at dette kan gøres ved at skabe forbindelser og forening med helt andre netværk, her et yorubisk talsystem.

44 Verran tematiserer især post-kolonialitetens møder mellem vestlige og andre kulturers generaliseringer, og problematiserer ofte de vestlige generaliseringers tendens til at dominere, og netop kolonialisere andre tilgange.
45 En multibaseret ikke-grafisk numerings-logik (Verran, 2001, s. 31)

På den måde har Verrans akademiske og til dels også rådgivende arbejde (eksempelvis Verran, 1998; Verran, 2002) flere gange bestået i at "blødgøre" eller opløse grænserne mellem, hvad hun kalder forskellige metafysiske tilgange til verden. Hun har sammenstillet tilsyneladende uforenelige intellektuelle praksisser på tværs af vestlige og ikke-vestlige grupper, og argumenteret for at de forskellige parter alligevel har noget tilfælles. Det kan være, at begge parter er afhængige af metaforer og forestillinger (Verran, 1998) i deres produktion af viden eller det kan være, at de begge bruger "*kollektive hukommelser med bevisbyrde og vidner tilknyttet"* [46](min oversættelse af Verran, 2002, s. 729, se også seneste fodnote), når noget risikofyldt og kontroversielt, som afbrænding af landområder, skal praktiseres. Verran fremskriver disse sammenligninger, som kun også kalder "*sameness*" (Verran, 2002, s. 729) med en vision om, at der på den vis kan skabes en mere symmetrisk sameksistens mellem grupper med forskellige programmer i verden, som et mere åbent og destabiliseret vestligt netværk af viden, der forbliver i den tilstand. Verran arbejder på sin vis altså med ANTs netværkstilgang, men sigter mod at se sit genstandsfelt, særligt vestlige praktiseringer af viden, som et netværk, der er de-stabiliseret og præges af flere programmer.

Jeg ser på den måde, at der er en væsensforskel på, hvordan forskellighed rammesættes som studieobjekt hos henholdsvis Verran og Mol[47]. Man kan også sige, at forskellighed er konfigureret på hver sin måde i disse to analytiske tilgange: Verran orienterer sig mod forskellighed som noget, der opstår mellem kulturelle, sociale og politiske generaliseringer af verden, og som noget mennesker på reflekteret vis kan arbejde med og mod (Verran, 2001, s. 30). Mol orienterer sig mod forskellighed som noget der geografisk, kulturelt, socialt og endda kropsligt er situeret på samme sted, men som praktiseres distribueret i flere materielle, teknologiske og medicinsk videnskabelige versioner. Versioner som ikke altid eksplicit artikuleres som forskellige, men hvis multiplicitet Mol i sine studier er med til at fremhæve. Verran forsøger, at mane til refleksioner om forbindelser og forening, og at derved de-stabilisere et dominerende vestligt socio-materielt netværk i mødet med andre praksisser, mens Mol i udgangspunktet nægter et stærkt netværks eksistens som andet end en illusion. I Mols optik har det vestlige sundhedssystem allerede pillet den singulære sygdom i stykker ved en multiplicering af de praksisser sygdommen *gøres* ved, og ved således også at gøre sygdommen til flere

46 Som eksempelvist australske videnskabsmænds tilgang til afbrænding af skovområder og aboriginals tilgang til denne praksis. Hun har foreslået, at disse ret forskellige tilgange til skovafbrænding er fælles om at være "expressions of collective memory which embed evaluative witness" (Verran, 2002, s.729), og således foreslået at det er forskellige former for kollektiv hukommelse der mødes, mere end det er en vestlige videnskabelig og en aboriginal traditionel tilgang der mødes.

47 Mol og Verran positionerer sig til dels begge indenfor post-ANT, ved eksempelvist begge at være bidragere til et af forskningsretningens hovedantologier, Law og Hassards (1999) "*Actor Network Theory and After*". Ligesom der er konstitueret forbindelser i mellem deres arbejder ved referencer (se eks. Mol, 2000. s. 16). Mens Mol mere eksplicit positioneres under benævnelsen post-ANT (se eks. Gad og Jensen, 2010) er Verrans arbejde måske mere løseligt forbundet til dette felt. Alligevel vælger jeg her, at se Mol og Verran som forskere der er fælles om et fokus på forskelligheders sameksistens og fælles om at relatere sig til ANT som en forskningsretning, og derfor begge kan ses som post-ANT forskere.

virkeligheder, eller ontologier (Mol, 1999, s. 75; Mol, 2002). Mols ærinde er, at fremhæve de mange praktiserende ordener og måske vigtigst, deres sameksistens. Fælles er Verran og Mol dog om, at vise, hvordan virkeligheden genereres i praktiske udfoldelser, og dermed hvordan *ontologi* opstår i *praksisser*. Ligesom de begge ser de forskellige versioner af verden, som nogle der konstitueres i gensidige sammenhænge, og dermed i sameksistens. Og de opfordrer begge til, at denne sameksistens udfoldes med intentioner om symmetri.

I mit eget studie af designprocessens forskellighed retter jeg blikket mod forskellige versioner af Rockens Danmarkskort, et fremtidigt designobjekt. Det fænomen, der herskede forskellighed om her, var altså endnu ikke materialiseret med tilknyttede hverdagslige praksisser hos deltagerne. Det var således i høj grad et de-stabilt netværk præget af *uncertainties*, og derfor er det også naturligt, at der i designprocessen skulle arbejdes eksplicit med inddragelse af både diskursive og materielle ressourcer, der kunne praktisere Rockens Danmarkskort som et fremtidigt designobjekt. Man kan sige at det fænomen, Rockens Danmarkskort, der blev praktiseret forskelligt var mindst ligeså menneskeskabt og *fabrikeret,* som Verrans generaliseringer. Endda befandt det sig i processen med at blive fabrikeret, og derfor åbenlyst en konstruktion, eller under konstruktion.

Forskellighed var planlagt i processen ved at en række deltagere var inviteret til, at repræsentere eller præsentere forskellige tilgange til og praktiseringer af Rockens Danmarkskort. Som jeg vil komme nærmere ind på i det første analysekapitel fokuserede vi i udgangspunktet på diversitet med hensyn til alder, profession, samt genremæssige og geografiske tilknytninger til dansk rockmusik. Samtidig var forskellighed, som jeg vil komme nærmere ind på i Kapitel 3 og 4 konstitueret af deltagerne i designprocessen. Forskellighed var altså i designprocessen, mere lig hos Verran, praktiseret i humane relationer, end hos Mol, hvor forskellige praksisser fortrinsvist er distribueret ud i materier, teknologier og discipliner. Man kan måske dermed sige, at jeg via min empiriske situering, orienterede mig mere mod Verrans forskellighed, der tager afsæt i hvordan *generaliseringer* praktiseres blandt forskellige humane grupperinger, end mod Mol, der tager afsæt i hvordan *sygdom* praktiseres i forskellige sundhedsfaglige og -disciplinære sammenhænge. Samtidig er det åbenlyst, at designprocessens humane grupperinger og praktiseringer af forskellighed var situeret i helt andre kulturelle, sociale og politiske dimensioner i forhold til Verrans post-koloniale studier. Her vælger jeg dog, at anskue forskellighed med en symmetrisk optik, og ser således forskellighed som noget, der empirisk fremhandles og tager form i forskellige konkrete lokaliseringer og situeringer. Både i Nigeria, i relationer mellem australske lærere og deres afrikanske elever, og i Roskilde, i relationer mellem museumsansatte, potentielle museumsbrugere og samarbejdsparter. Men på hver sin måde, og dog sommetider med lignende former for sameksistens.

Det element fra post-ANT, som jeg kan se udfoldet hos både Mol og Verran og som jeg også selv er særligt interesseret i at operationalisere i min egen analyse, er opmærksomheden på forskelligheders sameksistens. Rockens Danmarkskort var åbenlyst under konstruktion, og at se analytisk på designprocessen som en praktisering af forskellige versioner af Rockens Danmarkskort, kan således ikke udpeges som et overraskende teoretisk analytisk greb eller en særlig spændende pointe, på samme måde som anskuelsen af talsystemer og sygdomme som multiple kan. Til gengæld er måden forskelligheders sameksistens, i flere versioner, konfigurerer designprocessen og dermed er med til at give den retning, en særlig opmærksomhedsbagage jeg tager med mig fra post-ANT. Min analyses spørgsmål om, hvordan flere versioner af forskelligheders sameksistens optræder i designprocessen og hvordan de på forskellig vis påvirker designprocessen, forbinder sig nemlig med både Mol og Verrans forsøg på at undersøge og diskutere, hvordan sameksistens kan udfoldes.

Ved således at anskue forskelligheders sameksistenser som aktanter i et netværk, i designprocessen mod Rockens Danmarkskort, trækker jeg dog samtidig de mange netværker, eller måder at ordne, som Law og Mol (Law, 1994; Mol, 2002) har forsøgt at opløse Latours enkelte netværk ved, tilbage ind i et enkelt netværk. Nemlig stabiliseringen af designprocessen mod Rockens Danmarkskort, i form af en digital betaversion. Designprocessen var således en empirisk situering, hvor der ikke blev stræbt efter praktisering af flere versioner af Rockens Danmarkskort, nærmere blev der i designprocessen, som jeg senere vil vise, stræbt efter at skabe én konkret stabiliseret betaversion af Rockens Danmarkskort, som kunne rumme forskellighed[48]. Analytisk har mit udgangspunkt og fokus på designprocessen derfor været som ét netværk i bevægelse mod en stabilisering, med dets arbejdende indskrivninger, oversættelser, programmer og forhandlinger. For i min undersøgelse af deltagelse var det i et bestemt designobjekt, i form af betaversionen af Rockens Danmarkskort, at jeg søgte at finde deltagelsens virke. Ved at tage udgangspunkt i dette fokus blev det dog også relevant for mig at spørge til, ikke kun hvordan programmer og anti-programmer virkede i dette netværk, men også hvordan forskellighed, og særligt forskelligheders sameksistens, i flere versioner, virkede heri. I min analyse bevæger jeg mig derfor også i mellem at tale om designprocessen som et netværk med programmer og anti-programmer og at tale om designprocessen som sameksistens mellem multiple måder at ordne og multiple versioner af Rockens Danmarkskort, og dermed i mellem klassisk ANT og post-ANT som analytisk ressource.

48 Jeg vil senere diskutere, særligt i Kapitel 5 og 7, hvorvidt vores empiriske anskuelse af designobjektet kunne have haft gavn af netop en diskussion af dets status som ental eller flertal.

Ufærdige konstruktioner og variationer af multiplicitet

Jeg har i dette kapitel skitseret to tilgange indenfor ANT: Klassisk ANT og post-ANT. Tilgange som på sin vis er blevet artikuleret som forskellige og måske til tider næsten modstridende (Mol, 2002, s. 65; Law & Hassard, 1999, s. 5-6), ligesom de artikulerer sig med fælles ankuelser. Min skitsering reproducerer til dels dette skel indenfor ANT-studier, mellem klassiske *strategi-orienterede* ANT-studier og de mere *multiplicitets-orienterede* post-ANT-studier (Vikkelsøe, 2007). Samtidig er jeg som beskrevet interesseret i at bruge begge tilgange i min analyse. Jeg vil derfor i det følgende vise, hvordan man kan se de to tilgange kombineret i Latours senere arbejde, hvor han lægger vægt på, at selvom der kan være mange forskellige praktiseringer af et objekt, så er det også praktiseringer der til tider interagerer og opsætter muligheder og begrænsninger for hverandre.

Som jeg tidligere har nævnt kan forskellen mellem klassisk ANT og post ANT måske anskues som primært et empirisk skel, en forskel i genstandsområder. Hvor Latour i sine tidligere studier (Latour & Woolgar, 1979; Latour, 1999; Latour, 1993) i udpræget grad har set på modernitetens konstruktioner af viden[49] og teknologisk innovation som netværk der stabiliserer sig, kigger Law, Mol og mange andre multiplicitets-orienterede forskere altså ofte på sen-modernitetens mere ustabile flow af konstruktioner, som et sundhedssystem med mange praksisser (Mol, 2002; Law & Singleton, 2005), redskaber med mange relationer (De Laet og Mol, 2000), organisationer der er multiple og i forandring (Law, 1994; Krogh Petersen, 2011) og it-systemer under konstruktion (Jensen 2010; Winthereik, 2010). Konstruktioner der sammenlignet med modernitetens stabiliserede netværker kan opfattes som midlertidige og under udvikling, men som samtidig typisk forbliver i sådanne flydende former.

Men i sit senere arbejde ser det også ud til, at Latour bevæger sig mod en interesse for de mere flydende og skrøbelige relationer, i stedet for de stærke og stabiliserende. I sit "*Compositionist manifesto*" (Latour, 2010) fremhæver Latour, at verden aldrig vil blive hel, sådan som han har identificeret, at moderniteten ser denne. I stedet er verden skrøbelig, revidérbar og forskelligartet: "[..] *this common world has to be built from utterly heterogeneous parts that will never make a whole, but at best a fragile, revisable, and diverse composite material.*" (Latour 2010, s. 474).

Her ligger de forbindelser og kompositioner, der dog kan konstitueres, Latour særligt på sinde, fordi han ser, at de virkeligheder vi opbygger med vores forskellige interesser, gensidigt påvirker på

49 Han har også set på fiaskoer (eks. Latour, 1996), men her særligt for at blive klogere på, hvad der mangler når et netværk ikke opnår stabilitet og et stærkt program.

hinanden. Selvom vi måske konstruerer og praktiserer verden forskelligt, lever vi stadig i et fælles materielt univers. Latour fremhæver her, at når nogen "konstruerer" klimaet, som noget der ikke er afhængigt af menneskers gang på jord, så kan det indvirke på andre menneskers liv, selvom disse har konstrueret klimaet som noget andet (Latour, 2010a; Latour, 2010). Så selvom verden kan have mange konstruerede virkeligheder, så er der også punkter, hvor disse interagerer og materialiserer sig i hverandre. Ligesom post-ANT tager afstand fra perspektivisme understreger Latour også grundigt, at der ikke blot er tale om en række forskellige syn på én og samme verden, men at der er tale om forskellige diskursive og materielle konstruktioner af verden, men samtidig konstruktioner, der indvirker på hverandre.

I sit senere arbejde er Latour (Latour, 2010; Latour, 2010a; Latour, 2013) altså mere interesseret i, at dvæle ved samtidens mange måder at eksistere og sameksistere, end at vise hvordan moderniteten har stabiliseret netværker af betydning. Samtidig fremstår Latour med en tosidet vision, der fordrer at vi accepterer manglen på færdighed, enhed og helhed, mens vi husker, at vi hele tiden påvirker hinanden ved de konstruktioner vi sætter i verden[50]. Så selvom der eksempelvist kan være mange forskellige praktiseringer af et designobjekt, i en brugerinddragende kollaborativ designproces i et museum, er det også vigtigt at holde sig for øje, at disse til tider interagerer og opsætter muligheder og begrænsninger for hinanden, særligt når de skal forenes i materialiseringen af et designobjekt.

I mit eget studie vil jeg orientere mig både mod klassisk ANT og post-ANT, fordi jeg tror, at en kombination, eller med reference til Latour (Latour, 2010, jf titlen *"Compositionist manifesto"*), en komposition, af en opmærksomhed på tilblivelse ved oversættelser, forhandlinger og stabilisering, og en opmærksomhed på sameksistens af flere versioner af forskellighed kan hjælpe til både at forstå designprocessens retning og dens multiplicitet. For som jeg for lidt siden har beskrevet vender jeg i udgangspunktet netværket om igen i forhold til Verran, idet jeg på klassisk ANT-vis vil undersøge designprocessen på Rockmuseet, som et heterogent netværk af interesser og ressourcer, der bevæger sig mod en form for stabilisering, i et designobjekt. Men ved at fremskrive forskellighed som en vigtig aktant i dette netværk, begynder jeg med inspiration fra post-ANT også at undersøge de forskellige versioner af designobjektet, der praktiseres i designprocessen, og også hvordan forskellighed i et

50 Relationen mellem klassisk ANT, eller rettere Latours opdaterede version heraf, og post-ANT er på den måde i en tidslig forandring. Samtidig byder post-ANT på en variation af relationer til klassisk ANT, som jeg viste ved en sammenholdning af Mol og Verrans studier. Ikke mindst bringer variation i empiriske situeringer også variation i både ANT og post-ANT. De forskellige versioner af ANT og post-ANT bevæger og forandrer sig tilmed i gensidige henvendelser og relationer til hverandre, som der nok kan ses aftryk af i Latours senere arbejde.

flertal af versioner konfigureres i og konfigurerer designprocessen, som jeg dog fortsat anser i ental. I Kapitel 7 vender jeg tilbage til en diskussion af denne kombination.

Opsamling

Jeg har i dette kapitel beskrevet tankesæt og begreber fra klassisk ANT og post-ANT og sat disse i forbindelse med min kommende analyse. Indledningsvist har jeg introduceret til mit studie som et fokus på en praksis i museet, og jeg har vist at mit studie således er en del af en mere bred tendens i museologien, hvor forskellige teoretiske ressourcer operationaliseres i studier af museet som praksisser. Jeg har argumenteret for, at min orientering mod STS-feltet særligt er begrundet i feltets fokus på studier af videns og teknologiers tilblivelse. Og har vist hvordan jeg med hjælp fra klassisk ANT i min analyse kan rette en *symmetrisk* opmærksomhed på deltagelse i museet gennem begreber som *aktanter, netværk, indskrivninger, oversættelser, programmer, forhandlinger og stabiliseringer.* Denne tilgang ser jeg som et alternativ til museologiens idealer og visioner der angiver, hvad god deltagelse er, med demokratiske og dialogiske formler (Arnstein, 1969 og Clifford, 1997). Et alternativ der i stedet har givet mig mulighed for at fokusere på, hvordan deltagelse fik *virke* i den specifikke brugerinddragende kollaborative designproces på Rockmuseet. Et alternativ der har ledt min opmærksomhed på forskellighed, i flere versioner. I kapitlet har jeg beskrevet post-ANT's flere tilgange til forskelighed og præciseret min egen tilgang til forskellighed i relation til disse. Dertil har jeg argumenteret for en kombination af en klassisk ANT tilgang med en post-ANT tilgang. Min analyse vil vise, hvordan en sådan kombination fungerer i praksis.

KAPITEL 3: konfigurationer af et felt

Dette kapitel beskriver mit arbejde med og i et felt, samt arbejdet med at oversætte dette felt til denne afhandlings analyse og tekst. Kapitlet omhandler således både min position og situation i feltet, samt de analytiske og metodiske værktøjer jeg løbende har forbundet mig til feltet ved.

Indledningsvist beskriver jeg mine to studieobjekter, deltagelse og forskellighed, og deres forskellige roller og veje ind i mit projekt. Jeg beskriver hvordan jeg i mit samarbejde med Rockmuseet både planlagde, faciliterede og undersøgte deltagelse. Dette blev gjort gennem en brugerinddragende kollaborativ designproces, der særligt var inspireret af designfeltet, participatory design. Jeg beskriver, hvordan vi på Rockmuseet oversatte principper fra participatory design til en museumssammenhæng.

Følgende beskriver jeg, hvordan jeg også konfigurerede designprocessen som et etnologisk felt, som jeg udsatte for en særlig opmærksomhed på deltagelse, der fæstnede sig i notater, lydoptagelser og i min hukommelse. Med inspiration fra andre, og særligt den engelske museolog og antropolog Sharon Macdonald, viser jeg, hvordan agendaer i min etnologiske og kulturanalytiske tilgang førte til bestemte valg og veje i en analyse og dens tekstlige fremstilling. Dertil beskriver jeg et eksempel på, at min analyse også blev kanaliseret tilbage til feltet, og fik betydning i designprocessen.

Kapitlet beskriver således en række forskellige positioner, som jeg bevægede feltet ved: I takt med, at jeg som projektmedarbejder på museet både planlagde og faciliterede designprocessen, undersøgte og analyserede jeg også denne som en STS-inspireret kulturanalytisk etnolog. Positioner ved hvilke feltet samtidig bevægede mig og mit forskningsprojekt. Samtidig viser jeg, at disse positioner var sammenhængende, hybride og bevægelige i deres interaktion med designprocessen på Rockmuseet.

Til slut relaterer jeg kort min tilgang til feltet til både den samtidige museologi, autoetnografi, til post-ANT samt til Bruno Latours senere arbejde.

Situeret mellem museal praksis og museologisk forskning

Mit studie er blevet til på basis af en bestemt adgang til museumsfeltet, som har været vigtig for mit metodiske og analytiske arbejde med deltagelse og forskellighed.

For lidt over fire år siden fandt jeg i Magisterbladet en annonce for en ph.d.-ansættelse. Her blev stillet et spørgsmål: *Har du lyst til at udvikle og undersøge museers sociale netværkskommunikation?* Jeg skrev en ph.d.-ansøgning, hvor jeg blandt andet fik formidlet et "ja" til dette spørgsmål. Dertil uddybede jeg min interesse for at undersøge, hvordan brugerinddragelse kan udfoldes i en museumssammenhæng. Der lå på den måde fra starten en tråd i mit ph.d.-engagement, der havde at gøre med både at *udvikle* og *undersøge* en praksis i en museumssammenhæng.

Mit ph.d.-projekt indgår i forskningskonsortiet DREAM, som har til hensigt at *medvirke til udvikling* af danske museers formidling[51], og særligt museers digitale formidling. I mit tilfælde drejede det sig om udviklingen af Rockens Danmarkskort. Ved et tidligt møde med Rockmuseet, blev det af museets leder; Lena, understreget, at museet var interesseret i, at mit bidrag ikke blot blev en teoretisk eller empirisk forundersøgelse, der kunne bidrage til museets videre arbejde med Rockens Danmarkskort. Rockmuseet ville hellere at mit bidrag bestod i, at jeg indgik i et samarbejdet med museet om Rockens Danmarkskort. Et samarbejde der kunne munde ud i eksperimentelle interventioner eller prototyper, som museet kunne arbejde videre med. Sådan blev jeg på baggrund af både DREAM-konsortiets arbejdsmetoder og Rockmuseets ønske fra starten af mit ph.d.-projekt engageret praktisk i Rockens Danmarkskort, og dermed situeret i mit empiriske felt som en projektmedarbejder. En projektmedarbejder, der sammen med Rockmuseet, skulle arbejde mod en "god form" for digital brugerinddragelse i relation til Rockens Danmarkskort. Samtidig lå der i min ph.d.-ansøgning og hos mig selv en ambition om, at bidrage til den museologiske forståelse af deltagelse, og specifikt brugerinddragelse, og som uddannet etnolog var etnologiske feltmetoder og kulturanalytiske argumenter, de redskaber jeg havde med mig til en sådan undersøgelse.

Brugerinddragelse var på den måde fra starten et fænomen, der engagerede mig som både projektmedarbejder på museet og som kulturanalytisk etnolog. En flersidighed som mange forskere og ph.d. studerende møder, og som også ses i relation til museologi (Larsen et al, 2014) og i relation til kulturanalyse (Elgaard Jensen, 2012; Petersen & Munk, 2013) oplever i disse år. Mange forskningsprojekter og ph.d.-ansættelser konstitueres nemlig i samarbejder, der bygger på fleres

[51] Se www.DREAM.dk

interesser og ressourcer: Akademiske institutioner, der på den ene side opstiller mål om forskning og publicering, og tilbyder metoder, teorier og akademiske miljøer. Offentlige eller private institutioner der på den anden side opstiller mål om forbedring af praksisser og eventuel merindtjening, og tilbyder konkrete projekterfaringer, samarbejder og empirifelter. Ikke nødvendigvis uforenelige mål, men i hvert fald flersidige. Den danske etnolog Morten Krogh Petersen, præsenterer i relation til en lignende "*industrialness*" i hans eget ph.d.-projekt, to måder at tekstliggøre denne position: *"In the first response the industrialness is treated as a merely practical question of funding. The funding is mentioned in a foreword and it is then left out of the rest of the writings on the research project. In the second response the industrialness is treated as something that might have created biases in undertaking the research in question. These biases are delineated and reflexively discussed, typically in an opening chapter."*(Krogh Petersen, 2011, s. 62)

Petersen nævner en tredje vej, som han selv praktiserer i sin ph.d.-afhandling. Han ser, at det industrielle aspekt i høj grad har været med til at forme hans tilgang til feltet og hans optegning af et studieobjekt, og derfor finder han det også nødvendigt, at denne "*industrialness*" skinner igennem i hans tekstlige output. Han tydeliggør derfor løbende i sin afhandling, hvordan valget af metoder og fokus i hans projekt var informeret af både en traditionel forskningsposition, en intervenerende forskningsposition og en kommerciel position i en kommunikationsvirksomhed.

På lignende vis har jeg forsøgt, at lade min afhandlings tekst bære præg af, at mit ph.d.-projekt har været positioneret mellem forskellige interesser og ressourcer. At der hos mig selv og andre har været en fordring om at tage aktivt del i et musealt projektarbejde og samtidig at transformere dette til forskningsarbejde relevant i relation til eksempelvis museologien. En flersidig, dog ikke nødvendigvis modstridende position. En flersidighed som jeg vil forsøge at fortsætte, praktisere, vedligeholde og anvende gennem min analyse.

Som jeg også vil beskrive i dette kapitel og i øvrigt diskutere i Kapitel 7 har disse positioner spillet sammen og interfereret med hverandre. Ligesom de også på tidspunkter i mit ph.d.-projekt har divergeret og er gået i forskellige retninger med mindre, eller slet ingen, relevans for hverandre. Og, som det i kommende vil fremgå, er det også en flersidighed, der i analysen har fået selskab af yderligere multiplicitet.

Deltagelse og forskellighed som studieobjekter

Den amerikanske antropolog og STS forsker Lucy Suchman har fremskrevet konfiguration som et analytisk redskab, der stiller skarpt på måden teknologier (eller ting) og mennesker *slutter sig sammen*

(min oversættelse af *join together*) (Suchman, 2012, s. 48). I det kommende vil jeg beskrive, hvordan jeg i projektet har *sluttet mig sammen med*, og dermed konfigureret mine to primære studieobjekter, *deltagelse* og *forskellighed.* I de to foregående kapitler har jeg beskrevet deltagelse og forskellighed, udlagt som visioner, idealer, koncepter og praksisser, både i museologi og på STS-feltet. Jeg har vist at deltagelse og forskellighed kan ses som interfererende praksisser, både i museologi og på STS-feltet. I mit eget projekt kan deltagelse og forskellighed yderligere kompliceres ved det, at de kan ses som to studieobjekter, der på forskellig vis er tonet frem, eller rettere, som jeg på forskellig vis og ved forskellige praksisser har fremhævet og konfigureret mig med i mit projekt.

Planlægningen af designprocessen stod primært jeg og Rockmuseets formidlingsinspektør, Jacob, for. Jacob var projektleder på Rockens Danmarkskort og både før og efter min deltagelse i projektet, arbejdede Jacob med Rockens Danmarkskort. Som henholdsvis historiker og etnolog[52], og fra vores hidtidige arbejdsliv[53], havde ingen af os praktiske erfaringer med at planlægge og facilitere brugerinddragelse. Vi startede med, at afstemme vores ideer og visioner for designprocessen mere overordnet og implementerede disse i en hensigtserklæring, som vi også bad museets øvrige medarbejdere kommentere og godkende. Derefter kom jeg med ideer og udkast til designprocessen, som Jacob på sin vis agerede gatekeeper for, i relation til museet. Jacob godkendte de fleste af mine forslag i planlægningsfasen, men kom også af og til med forslag til mindre ændringer eller tilføjelser, som jeg så inddragede i planlægningen. Under de afholdte workshops repræsenterede Jacob museet, og indgik derfor som deltager i aktiviteterne i den brugerinddragende kollaborative designproces, mens jeg var facilitator, og introducerede de forskellige aktiviteter for gruppen i løbet af de afholdte workshops, opsummerede og opsamlede indsigter i løbet af workshops, holdt øje med tid og i det hele taget forsøgte at få de fire workshops til at forløbe. I forbindelse med den anden workshop trådte også museets kommunikationsmedarbejder Lise ind i projektet, og blev både museets kommunikationsfaglige repræsentant i deltagergruppen og også, som jeg kommer tilbage til senere, en del af planlægningsgruppen. Dermed var det altså begge museets to kerneekspertiser, der var repræsenteret i forløbet: Jacob bragte en kulturhistorisk faglighed med og Lise en kommunikationsfaglighed. Jeg vil særligt i det sidste analysekapitel komme tilbage til Jacob og Lises praktiseringer af ekspertise i designprocessen.

52 Jeg er uddannet fra Europæisk Etnologi, Københavns Universitet, i 2007 inden den mere anvendelsesorienterede etnologiske kandidatuddannelse Master of Applied Cultural Analysis (MACA) blev lanceret som en del af etnologifaget.
53 Fra mit tidligere arbejde i den danske høreapparatsvirksomhed Oticon har jeg erfaring med kvalitative brugerstudier og implementering af disse i produktudvikling. Her fulgte jeg også på afstand brugerinddragende processer som mine kolleger planlagde og faciliterede, men var ikke selv involveret som planlægger og facilitator i sådanne processer.

Et digitalt designfirma var også involveret i designprocessen ved en hyret digital designer. Virksomheden havde en kommerciel tilgang til samarbejdet om Rockens Danmarkskort og var interesseret i et fremtidigt samarbejde med museet på en stor skala. Det havde været en forudsætning fra museets side, at det firma der skulle engageres til opgaven også ville forholde sig til inddragelsen af brugere og samarbejdsparter i designprocessens beslutninger. Brugerinddragelsen var i udgangspunktet altså en påtvungen opgave for designfirmaet. Men det firma museet endte med at vælge profilerede sig ved at have som mission, at skabe tætte relationer til deres brugere (som de forstod som både museer og museers brugere). Firmaets chef havde forklaret os, at firmaet opfattede en tæt relation til brugerne som en nødvendighed for en succesfuld udvikling af digitale produkter, der passede til bestemte behov og situationer. Designfirmaet virkede derfor til at have en vis motivation for og erfaring med at engagere sig i brugerinddragende processer, og passede på papiret derfor godt ind i denne designproces. Museet (Jacob og museets leder Lena) valgte at engagere dette firma til opgaven Rockens Danmarkskort. Den digitale designer Christian[54] kom til at indgå i designprocessen som både deltager, facilitator, medplanlægger af designprocessen og som udvikler af den digitale betaversion af Rockens Danmarkskort.

I min kommende beskrivelse af planlægningen af designprocessen figurer der både et *vi*, som henviser til Jacob og jeg, med mindre andet er tydeliggjort, og et *jeg,* der involverer mine forskellige positioner i projektet, som planlægger, facilitator og kulturanalytisk etnolog.

Deltagelse var som nævnt fra starten indskrevet som en både praktisk og forskningsmæssig udfordring, noget der skulle praktiseres på museet og noget der skulle undersøges i min forskning. Som jeg har beskrevet i min indledning og i Kapitel 1 er deltagelse i museet et bredt begreb, i praksis og i museologi[55]. I designprocessen på Rockmuseet blev deltagelse konkretiseret i visionen om en *brugerinddragende kollaborativ designproces*, og vi hentede inspiration til planlægning og gennemførelse af denne fra designfeltet *participatory design*.

På den anden side lå der i planlægningen af designprocessen ikke en reflekteret vision om, at *producere* forskellighed, på samme måde, som der lå en vision om at *producere* brugerinddragelse. Til gengæld lå der en intention om, at producere en brugerinddragelse, der kunne inkludere og repræsentere forskellighed. Forskellighed entrerede planlægningen af designprocessen, ved det at vi

54Pseudonym
55Samtidig var der i relation til Rockens Danmarkskort, to former for brugerinddragelse på tale, både målet om inddragelse af brugere på en digital platform, Rockens Danmarkskort, og inddragelsen af brugere i designprocessen mod Rockens Danmarkskort. Empirisk set blev det den sidste form for inddragelse der blev det primære studieobjekt i min afhandling.

så forskellighed, som en *ressource* for deltagelsen i den brugerinddragende kollaborative designproces. Med en tanke om at forskellighed, i form af forskellige tilgange til rockhistorien, ville være en ressource på Rockens Danmarkskort, forsøgte vi i designprocessen at repræsentere denne forskellighed ved at inddrage bestemte deltagere og planlægge et bestemt forløb der tog hensyn til forskellighed. Senere blev det tydeligt for mig, at forskellighed i høj grad var noget vi som planlæggere *præsenterede* i designprocessen i vores forsøg på at repræsentere det forskelligartede. Vores både *repræsentation* og *præsentation* af forskellighed blev vigtig for, hvilke deltagere vi inddragede, hvordan vi gjorde, og det blev dermed også betydningsfuldt for udfoldelsen af de inddragedes deltagelse i processen. Samtidig præsenterede vi i vores planlægning forskellighed i flere versioner, ligesom der ved de inddragedes deltagelse udfoldede sig yderligere versioner af praktisering af forskellighed.

I dette kapitel beskriver jeg vores planlægning af *deltagelse* i den brugerinddragende kollaborative designproces, i form af planlægningen af aktiviteter og forløb i designprocessen. Vores planlægning af hvilke deltagere der skulle være med i designprocessen, beskriver jeg dog først i Kapitel 4. Jeg ligger der analytisk vægt på, hvordan der i planlægningen af, hvem der skulle inddrages som deltagere i designprocessen, blev praktiseret forskellighed. Beskrivelsen af vores udvælgelse af deltagere i designprocessen indgår således eksplicit i min afhandlings analyse af deltagelse praktiseret som forskellighed.

Metoder til udvikling og undersøgelse af deltagelse

Som jeg beskrev i indledningen af denne afhandling, så jeg min motivation, for en brugerinddragende kollaborativ designproces hen mod Rockens Danmarkskort som en forlængelse af museets interesse for og allerede etablerede praksisser med, at inddrage omverdenen i udviklingen af museet. I museet hørte jeg aldrig denne inddragelse italesat som demokratisk. Nærmere var argumentationen for de mange løbende samarbejder med omverdenen, som museet engagerede sig i, at de var vejene til at gøre museet og dets arbejde mere relevant og attraktivt for omverdenen. Heri lå også tanken om, at slutproduktet af disse samarbejder, som eksempelvist en udstilling eller event, blev mere interessant for brugere og samarbejdsparter, hvis også disse havde været med til at informere til dets udvikling. Mere end det var et demokratisk imperativ, der drev museet til sådanne samarbejder, kunne det således måske ses som et strategisk imperativ mod udviklingen af et brugerrelevant og attraktivt museum. Ind i denne strategi passede også min formodning om, at deltagelse, i form af en brugerinddragende kollaborativ designproces, kunne bane vej for deltagelse på det digitale designobjekt, Rockens Danmarkskort. Samtidig skal museets arbejde ses som placeret i det danske museumslandskab og dermed også underlagt Museumsloven. En museumslov der, som jeg beskrev i indledningen, netop lægger vægt på, at museerne skal arbejde med, at gøre den fælles kulturarv både

tilgængelig, *aktuel* og *vedkommende* for befolkningen, ud fra et demokratisk grundprincip om at være til alment gavn for befolkningen. Vores arbejde med brugerinddragelse i processen mod Rockens Danmarkskort kan dermed siges at være mere strategisk end demokratisk orienteret, men dog at indeholde begge aspekter. Samtidig lå der en mere eksplorativ dimension i motivationen bag arbejdet med brugerinddragelse i designprocessen, som både fra min og museets side drejede sig om bredt at afprøve og undersøge, hvilke muligheder og begrænsninger brugerinddragelse fører til i udviklingen af et museumsprodukt, som en udstilling, event, eller som her, en digital formidlingsplatform.

Måske fordi motivationen for deltagelse på Rockmuseet hældede mod det pragmatisk strategiske fandt vi inspiration i Nina Simons beskrivelser af deltagelsesformer i "*The Participatory Museum*" (Simon, 2010, se også Kapitel 1). En bog som både Jacob og jeg læste på dette tidspunkt. Særligt den deltagelsesform Simon kalder "*kollaborativ deltagelse*", hjalp os til at sætte begreb på den deltagelsesform vi var på nippet til at sætte i gang. Simon beskriver, at der i den "*kollaborative deltagelse"* oftest er en fælles "*design challenge*" (Simon, 2010, s. 238), en konkret problemstilling, der gerne må kalde på et bestemt produkt i museet, eksempelvis en udstilling eller lignende. "*Kollaborativ deltagelse"* består desuden i processer, der planlægges af museet, men samtidig har som ambition at lade de inddragede deltagere give et projekt retning og indhold. Simon lægger vægt på, at museet har en vigtig rolle i at "*stilladsere*" deltagelse, det vil sige at planlægge og facilitere muligheder for at inddragede kan bidrage i en proces, og ikke blot lade det være op til dem selv at komme til at få indflydelse i et samarbejde.

På museet var nogle ting givet, da jeg trådte ind i samarbejdet. Der var et navn og et delvist koncept, der fra rockjournalistens og museets side allerede var formuleret. Der lå således en "*design challenge"* for fødderne af os. Til gengæld stod der ikke en gruppe udenfor museet og bankede på for at få lov at arbejde med denne udfordring (udover de flere digitale designfirmaer der gerne ville involveres). Derfor var det i høj grad museet og jeg, der måtte planlægge og facilitere en proces der gjorde det muligt at udveksle og forhandle visioner og praksisser relateret til Rockens Danmarkskort med omverdenen, og særligt med dem som vi forestillede os i fremtiden ville bruge Rockens Danmarkskort. Der var som i Simons beskrivelse af denne deltagelsesform en ambition om samarbejde og om at noget af kontrollen med og ejerskabet af projektet kom til at ligge hos de inddragede deltagere, men det var museet og jeg, der planlagde og faciliterede processen. Begrundelsen for at inddrage omverdenen i denne udvikling var, alså lige så meget et pragmatisk argument for at vejene til at gøre museet og dets arbejde relevant og attraktivt for omverdenen kunne ligge her, som var det et argument for demokrati.

Hos Simon findes der en række beskrivelser af, hvilke formål, tidsressourcer og prioriteringer, der skal ligge forud for sådanne projekter (Simon, 2010, s. 190-191), samt en række cases på sådanne projekter, men ikke mere detaljerede metodiske beskrivelser og diskussioner af design og planlægning af sådanne processer. Derfor kiggede vi mod designfeltet participatory design, der netop gør inddragelse af andre end designere til sit vigtigste omdrejningspunkt, som både en designmetode og et forskningsobjekt.

Participatory design udlægges ofte som en skandinavisk tradition (se eksempelvis Robertson & Simonsen, 2013, s. 2), der særligt tog afsæt i halvfjerdsernes og firsernes arbejdsmarked, hvor nye digitale informations- og kommunikationsteknologier blev indført på mange arbejdspladser. Her gik faglige organisationer, forskere og arbejdsgivere sammen i forsøg på at lade disse nye arbejdsteknologier designes med hensyn til brugerne, altså de arbejdende. I participatory design var antagelsen, at det krævede arbejdernes inddragelse i designprocessen, at nå frem til de bedste og mest effektive løsninger, som ville kunne balancere hensyn til både arbejdernes velbefindende og virksomheders profitmaksimering. Samtidig var participatory design funderet på en demokratisk ambition om, at lade arbejderne have indflydelse på deres egne arbejdsforhold (Kensing & Blomberg, 1998).

Participatory design har siden 1980'erne spredt sig og bliver i dag anvendt i mange sammenhænge. For eksempel indenfor flere offentlige områder, såsom design af det offentliges ydelser til borgerne, på sundhedsområdet (Simonsen & Hertzum, 2008; Mønsted & Onarheim, 2010; Moll, 2012), indenfor den statslige digitalisering og personregistrering (Clement et al, 2012) og altså også på kulturområdet, og specifikt i relation til museumsudvikling (Taxén, 2005; Smith & Iversen, 2014).

Selvom participatory design altså har parametre, der både vægter demokrati og effektivitet højt, er det ikke i så høj grad modeller og opskrifter for, hvordan man opnår disse, der er at finde på dette praksis- og forskningsfelt. For participatory design er et designfelt, der prioriterer en følsomhed overfor situering og kontekst fremfor systematiske generelle metoder (Robertson & Simonsen, 2013, s. 4). Til gengæld er der dog et par grundlæggende principper i participatory design samt en række mulige værktøjer til at implementere designprocesser, der retter sig efter disse principper. Her ligger der særligt en fordring om *gensidig respekt og læring* mellem forskellige former for viden med relevans for designobjektet viden (Kensing & Blomberg, 1998), og i den sammenhæng nævnes det også ofte, at de inddragede brugere af designobjektet, skal have *direkte indflydelse på designprocessen* (se eks. Robertson & Simonsen, 2013, s. 5; Schuler & Namioka, 1993; Muller & Kuhn, 1993), og være med til at sætte mål for designprocessen. Gensidigheden kan imidlertid også ses i begrebet "*brug før brug*"

(Redström, 2008), som signalerer, at man i en participatory design proces lader brugssituationen indtræde så tidligt som muligt i designprocessen eller på anden måde få stor betydning heri.

En række metodiske værktøjer til at opnå den *gensidige læring*, *demokratiske indflydelse* og *brug før brug* i designprocessen omfatter brugerdagbøger, designprobes og designspil, scenarier, papir- eller papbaserede mockups (Sanders et al, 2010), samt mere teknisk udfoldede prototyper. Designprocessen ses også ofte som en række faser eller aktiviteter som brugere inddrages i. For eksempel som *identificering og definering* af designopgaven, *idegenerering og konceptudvikling*, samt *konkretisering af ideer* (se eksempelvis Bratteteig et al. 2013, s. 131). Eller mere enkelt som *fortællende*, *skabende* eller *afprøvende* aktiviteter (Sanders et al, 2010). I nogle faser[56] i designprocessen foreslås bestemte metodisk værktøjer mere egnede end andre: At *fortælle* (tale, fortælle og forstå via dagbøger, logs, incl. video og billeder), at *skabe* (at lave konkrete objekter som mock-ups, kortlægninger, kollager) og at *afprøve* (eks. via prototyper, spil eller scenarier). Men metoder i participatory design ses som nævnt vigtigst af alt, som noget der til hver en tid skal udvikles og tilpasses den specifikke og situerede designproces. Og i participatory design gælder det derfor netop at "*what is being designed is both the technological product or artefact and the process that enables different participants to engage in designing this product.*" (Robertson & Simonsen, 2013, s. 8).

Et workshopforløb med participatory design som inspiration

At designe til arbejdspladsen er typisk et spørgsmål om, at designe for professionelle med allerede eksisterende arbejdspraksisser. At der også eksisterer praksisser udenfor arbejdspladser kan der let argumenteres for. Alligevel kan man indvende, at museumsbrugerens mål og krav i relation til design af en museumsoplevelse typisk ikke er baseret på samme hverdagslige og konkretforankrede praksisser, som arbejderens krav til design af arbejdsplads og –redskaber. Måske er der i udgangspunktet slet ikke tale om formulerede mål og krav fra museumsbrugerens, eller den potentielle museumsbrugers, side. At designe kollaborativt med brugere i relation til museer indebærer således væsentlige modifikationer af den traditionelle participatory design tradition. Her skal brugerens praksisser, ønsker og motivationer for deltagelse sættes i et andet lys.

Jeg vil i det kommende vise, hvordan vi i designprocessen på Rockmuseet forsøgte, at tilpasse værdier og metoder fra traditionel participatory design til vores specifikt situerede projekt. På Rockmuseet lagde vi i løbet af de første måneder af mit ph.d.-projekt en plan for designprocessens forløb. Udgangspunktet var 6 workshop á 3 timer over en 2 årig periode med de samme ca. 10-15 deltagere

[56] Her skal faser oftest ikke forstås som stringent kronologisk progressive, men som noget der kan komme i forskellige rækkefølger og bestå i flere gentagelser og iterationer.

samlet i plenum til hver workshop. Alle workshops skulle afholdes på Rockmuseets sekretariat på Musicon, Roskilde. Særligt tre punkter fra participatory design forsøgte vi at oversætte til og implementere i vores designproces. Det var: 1) en kollaborativ orientering mod gensidig udveksling og læring (Blomberg & Henderson, 1990, s. 354) 2) en forståelse af design som indlejret i praksisser (Redström, 2008; Ehn, 1988) og 3) en metodisk anvendelse af iterative processer (Suchman et al, 2002). Som jeg vil vise herunder var der dog vigtige aspekter af disse punkter, som var svære at oversætte, og dermed få med ind, i denne kontekst.

Gensidighed mellem praksis og design

Den kollaborative orientering fordrer som nævnt herover en *gensidig* udveksling mellem brugere og designere i relation til det givne designobjekt, der består i, at "*both users become familiar with the technology and developers with the work*" (Blomberg & Henderson, 1990, s. 354). Det bringer os hurtigt videre til det næste punkt, nemlig relevansen af praksis. Altså tanken om, at det kollaborative designarbejde skal tage udgangspunkt i brug (Redström, 2008) eller praksisser (Floyd, 1987: Ehn, 1988). Den svenske designforsker Pelle Ehn (Ehn, 1988) beskriver participatory design som dialektiske processer mellem *tradition* og *transcendens*. Han argumenter for, at brugerinddragende design har de bedste vilkår, når der i en vekselvirkning trækkes både på allerede kendte sociale og måske socio-teknologiske praksisser, som brugere har erfaringer med, og på nye eksperimentelle praksisser, som både brugere og designere i processen stifter bekendtskab med. På Rockmuseet var fordringen dog, at en *gensidig udveksling* skulle finde sted mellem *potentielle* brugere og museet, potentielle brugere der endnu ikke havde en given *praksis*, som de i designprocessen kunne forholde sig til.

På Rockmuseet fandt Jacob og jeg det vigtigt, at imødekomme både fordringen om en gensidig udveksling og om en vekslen mellem allerede eksisterende sociale praksisser samt opfindelser af sådanne. Men da der ikke umiddelbart var allerede eksisterende sociale praksisser koblet til tanken om Rockens Danmarkskort, blev det *traditionelle* aspekt (jf. Ehn, 1988) noget vi oversatte fra praksisser vi fandt forbindelser til. Nemlig det at opleve rockmusik og at fortælle herom. Det gav mening, fordi museets tanke med Rockens Danmarkskort var, at rockens mødesteder skulle præsenteres ved fortællinger om folks oplevelser på stederne. På den måde kan man også se tanken om Rockens Danmarkskort, som museets introduktion af en ny ide, eller opfindelse, som skulle udfordres og afprøves med de inddragede deltagere på basis af allerede eksisterende sociale praksisser. At fortælle historier om rockoplevelser fra bestemte steder, blev derfor en allerede kendt praksis, som vi inddragede, fortsatte og udviklede i designprocessen. Samtidig forsøgte vi, at

planlægge designprocessen så også nyudviklinger af denne praksis kunne præsenteres i designprocessens interaktioner mellem museet og de øvrige deltagere.

Deltagelsesstrategier

Workshopforløbet blev på den baggrund tilrettelagt med udgangspunkt i *historiefortælling* i relation til rockens mødesteder i Danmark. *Historiefortælling* blev den praksis der skulle ligge til grund for de øvrige aktiviteter i designprocessen, der også involverede mere konceptuelle, idegenererende og analyserende tilgange. Vi planlagde designprocessen ved en række strategier for deltagelse, der skulle skabe forbindelse mellem historiefortællingen og designideer, og som samlet set skulle inddrage deltagerne i både at *fortælle, skabe* og *afprøve* (jf. Sanders et al, 2010). Strategierne kaldte vi således: *Historiefortælling, forbindelser, selektioner, diskussioner og design*. Disse deltagelsesstrategier skulle ikke implementeres i en stram kronologisk progression i designprocessen. Nærmere ville vi bruge dem på skift og nogle gange i kombinationer, som en række variationer af måder at inddrage deltagerne. På den måde var strategierne en form idealtyper for deltagelse i designprocessen, samtidig forudså vi også, at deres udfoldelse i designprocessen ville bestå i sammenblandinger og mere komplekse praktiseringer, som ikke altid ville kunne siges, at passe præcist med en eller flere af disse strategier.

Deltagelsesstrategierne var fra min side ikke kun et udtryk for mit engagement som projektmedarbejder på Rockmuseet, men det var også et forsøg på at strukturere den brugerinddragende kollaborative designproces på en måde, så jeg kunne undersøge, hvordan deltagelse kunne have forskellige udfoldelser i brugerinddragelse. Min museologiske nysgerrighed efter at vide mere om deltagelse i praksis, var her en med-aktant i planlægningens konfiguration af designprocessen. Jeg vil følgende kort beskrive, hver deltagelsesstrategi. Se i øvrigt Figur 6 og Bilag 3-6 for mere deltaljerede beskrivelser af de planlagte workshops.

Historiefortælling var en central strategi, der skulle bringe en social praksis ind i designprocessen. Tanken var at tage fat i en bred praksis, som brugerne allerede havde erfaring med, at *fortælle historier om stedsspecifikke oplevelser med rockmusik*. Samtidig var intentionen, at udfordre og bevæge historiefortællingspraksissen hos os selv og deltagerne ved at eksperimentere med denne praksis. Designprocessens første to workshops blev således planlagt som en række eksperimenter med forskellige former for historiefortælling. Der blev fortalt historier i skrift, billeder og mundligt, analogt og digitalt, en til en, gruppe til gruppe, med åbne rammer og med meget faste spørgsmål. Deltagerne blev bedt om, at forberede sig på denne historiefortællingspraksis, ved spørgsmål som dette:

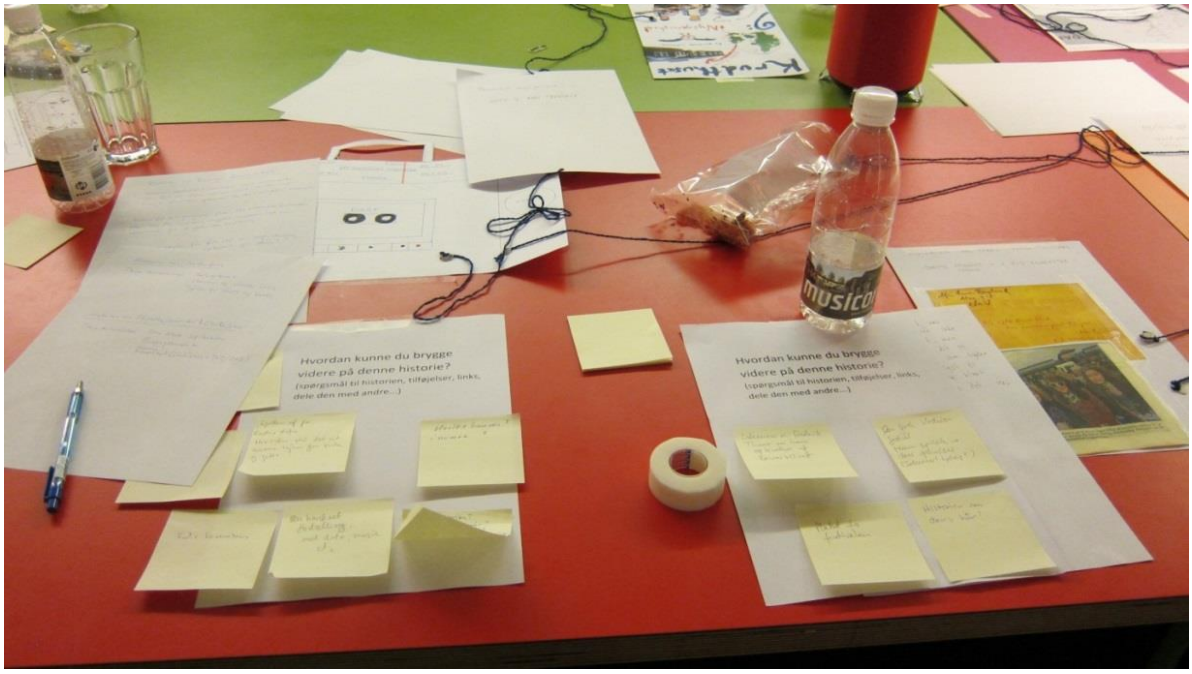
> *Hvilke steder har haft betydning for dit forhold til rock/pop? Lav en planche som repræsenterer en stedsspecifik rockhistorie du kunne forestille dig at fortælle.* (se Bilag 3)

Og de blev i workshopsene bedt om, at arbejde videre med denne praksis ved spørgsmål som disse:

> *Hvor stødte du allerførste gang på rockmusikken?*
>
> *Fortæl om et sted der har haft betydning for dit forhold til musik, men som ikke findes mere.* (se Bilag 4)

I den anden workshop blev deltagerne bedt om, at interviewe hinanden, med mere eller mindre deltaljerede retningslinjer for disse interviews. Derefter blev deltagerne i grupper på tre personer bedt om, at producere et kort lydklip, der kunne udgøre et eksempel på en historie på Rockens Danmarkskort. Grupperne bestemte selv om indholdet af historierne skulle være fakta eller fiktion. Den anden workshop var således planlagt til at undersøge mulighederne for at skabe historier dialogisk, ved interviews, og kollaborativt, i samarbejde mellem flere deltagere. De historier der blev fortalt, særligt i de to første workshops, fungerede som en slags prototyper eller empiri, som både museet, jeg og resten af deltagerne ofte tog udgangspunkt i, da vi videre i designprocessen talte om og diskuterede hvilke former for historiefremstilling Rockens Danmarkskort skulle designes for.

Forbindelser var en strategi til at få deltagerne i designprocessen til at reflektere over sammenhængen mellem historier, og mellem historier og personer, der blev bragt sammen i processen. Ved en analog øvelse i den første workshop bad jeg for eksempel deltagerne om, at tilføje relevant indhold til andres historier, baseret på deres egne oplevelser eller viden, med spørgsmål som: *Hvordan kunne du brygge videre på denne historie?*



Figur 5: Deltagerne har med papir og post-its arbejdet med at skabe forbindelser mellem forskellige historier, og mellem historier og deltagernes oplevelser og viden. Workshop 1.

Deltagerne blev også bedt om at lave koblinger mellem historier og give disse koblinger navne, og et spørgsmål lød derfor: *Hvilke sammenhænge kan du finde mellem historierne?* (se Bilag 1)

Eksempler på sådanne sammenhænge blev her også givet fra vores side, det kunne være fan-historien eller "*her blev jeg første gang grebet af rock*"-historien (se Bilag 1). Da museets tanke var, at Rockens Danmarkskort skulle være et *socialt* digitalt medie, fandt jeg det netop interessant, at undersøge hvilke forbindelser deltagerne selv kunne se og konstruere i mellem hinandens bidrag. Det var et forsøg på, at undersøge betingelserne for en interagerende kollaborativ historiefremstilling på Rockens Danmarkskort. Tanken om at deltagere kunne lade sig inspirere og motivere af andres bidrag ville jeg gerne afprøve og diskutere med deltagerne. Se i øvrigt Figur 5 for eksempel på, hvordan denne aktivitet blev udfoldet i processen.

Selektion var en lignende strategi. Her blev gruppen for eksempel bedt om, at udvælge deres favorithistorier og argumentere for deres valg, ved spørgsmål som:

> *Hvad kan du bedst lide ved denne historie?*
>
> *Og hvad kunne gøre den endnu bedre?*
> (Bilag 1)

Denne strategi var ligesom de to førstnævnte også en slags forsøg på at "øve" sig på og udvikle de praksisser, som det fremtidige Rockens Danmarkskort skulle være site for. Hvordan kunne en indsamling af historier vurderes og struktureres, ikke blot af museet, men også ved brugernes ordninger af indholdet? Hvilke kriterier kunne der stilles op for sådanne selektioner? I den fjerde workshop (se Bilag 6) forsøgte vi også at få deltagerne til at selektere i de mange længere og kortere historier[57] der var kommet på Rockens Danmarkskort i løbet af de fire måneder betaversionen havde været online. Her bad vi dem sortere historier i forskellige typer, og opstille karakteristika for disse historier. Altså igen et forsøg på at skabe rammer for, hvad en god historie på Rockens Danmarkskort skulle være.

Historiefortælling, forbindelser og *selektion* var altså alle strategier, der af mig var tænkt som en slags praksisser der på sin vis "øvede sig" på de praksisser vi forestillede os på det fremtidige Rockens Danmarkskort. Aktiviteterne foregik både individuelt og kollektivt. Deltagerne blev for eksempel bedt om, at lave historier hjemmefra og senere at lave historier gruppevist på en workshop, den anden workshop (se Bilag 4). Samtidig var det vigtigt for mig, at alle de bidrag der blev genereret ved disse praktiseringer på et tidspunkt blev præsenteret for alle de inddragede deltagere i plenum. På den måde forsøgte jeg, at forme designprocessen som en afspejling af forestillinger om den kommende digitale platform, Rockens Danmarkskort. Her skulle noget netop genereres og præsenteres i et samarbejde mellem forskellige ekspertiser, og derfor forestillede jeg mig, at designprocessen også burde "øve" denne fremtidige praksis, ved at lade de fleste aktiviteter designprocessen foregå i plenum.

Jeg forsøgte på den måde altså, at introducere *use-before-use* (Redström, 2008) i designprocessen, selvom der reelt set endnu ingen brugssituation var at finde. Designprocessens praksisser, der øvede sig mod Rockens Danmarkskort, var også teknisk forskudte i forhold til forestillingen om det digitale Rockens Danmarkskort. De foregik nemlig primært analogt ved et mødebord på Rockmuseets sekretariat, og ikke på en digital platform, som det fremtidige Rockens Danmarkskort jo skulle praktiseres ved. Således var *use-before-use* altså væsentligt forvrænget i designprocessen. Men tanken var alligevel af denne version af *use-before-use* kunne bruges som basis for at skabe ideer, koncepter og designudkast til Rockens Danmarkskort. De sidste to deltagelsesstrategier, som jeg nu vil beskrive, var tænkt som måder, hvorved ideer og koncepter kunne genereres og konkretiseres i gensidige

[57] De fleste personlige "historier" var dog bidrag vi fik på Roskilde Festival 2012, i forbindelse med, at Rockmuseet havde en stand på festivallen, hvor vi opfordrede folk til at bidrage med historier til betaversionen via de pc'er og ipads der var opstillet på standen. De fleste profiler af "steder" var nogen museet havde skabt, mere om det i slutningen af Kapitel 6.

udvekslinger mellem de inddragede brugere, museet, og den digitale designer, og gerne på basis af de praktiseringer som blev generet med de andre strategier.

Diskussioner var en strategi til eksplicit at lade de forskellige visioner om historiefortælling på Rockens Danmarkskort, udveksles og udfordre hinanden. Med diskussioner forestillede jeg mig særligt, at den gensidige udveksling og læring, og mødet mellem museum og dem udenfor museet, blev ekspliciteret. Udfoldelsen af diskussioner blev ikke planlagt implementeret i bestemte aktiviteter på samme styrede vis som de øvrige strategier blev. Her var vi i udgangspunktet interesserede i, at alle diskussioner med relevans for Rockens Danmarkskort, der opstod sporadisk på workshopmøderne, skulle udfoldes. Samtidig blev diskussionerne dog planlagt som opsamlinger på *historiefortæller*-aktiviteterne, som en form for "*prompted reflections*" (Blomberg & Karasti, 2013, s. 89). For eksempel opsummerede jeg i den tredje workshop alle de historier, der var genereret i forløbet til da, og bad deltagerne diskutere de ligheder og forskelligheder, der var i historierne. På baggrund af de mange fortalte historier designprocessen på det tidspunkt havde udfoldet, forsøgte jeg at sætte diskussioner i gang ved eksempelvist at spørge:

> *Skal rockhistorier på Rockens Danmarkskort være profiler (spillested, festival, øvelokale, studie, by, egn), anekdoter (fortalte erindringer fra spillesteder) eller tidsbilleder (typiske objekter eller oplevelser fra rockens mødesteder)?*
>
> *Hvor "socialt" skal Rockens Danmarkskort være?*
> (Bilag 5)

Dertil blev forskellige præsentationer af deltagernes skitser og mock-ups løbende planlagt som udgangspunkt for diskussioner. Særligt var det planlagt, at der efter udarbejdelsen af papirbaserede mock-ups (som jeg meget snart vil beskrive) i den tredje workshop, skulle diskuteres fremtidige prioriteringer og specifikationer til designprocessen. På den måde var det meningen, at der ved afslutningen af den tredje workshop skulle ligge en form for retningslinjer og specifikationer, som den digitale designer skulle udvikle den første betaversion af Rockens Danmarkskort efter.

I den tredje workshop havde vi i øvrigt planlagt, at deltagerne på forhånd skulle bidrage med diskussionsemner. Det gjorde vi, for at tage hensyn til og forsøge at inddrage de af deltagernes visioner for Rockens Danmarkskort, som eventuelt ikke allerede var blevet artikuleret i designprocessen. Vi bad deltagerne om, inden workshoppen, at sende os spørgsmål eller oplæg til diskussioner, som de fandt vigtige at tage inden det videre arbejde med betaversionen skulle påbegyndes efter den tredje workshop. Ingen af deltagerne bidragede dog med sådanne emner, og derfor kom diskussionen i slutningen af den tredje workshop i stedet til hovedsagligt, at tage udgangspunkt i de papirbaserede

mock-ups, som deltagerne lavede. En aktivitet der var planlagt som en del af *design*strategien, som jeg nu vil beskrive.

Design var en strategi til at få konkrete udtryk for deltagernes visioner om Rockens Danmarkskort, i papirbaserede skitser og mock-ups. I *design*-strategien lå der også en formodning om, at de diskussioner, der udfoldede sig i workshopforløbet, kunne få alternative praktiseringer, ved at skulle materialiseres i individuelle eller kollaborative *design*aktiviteter. Allerede til den første workshop blev deltagerne bedt om, at medbringe hver deres skitse af Rockens Danmarkskort, med dette spørgsmål:

> *Rockens Danmarkskort, hvad forestiller du dig? Vis dit Rockens Danmarkskort!*

På forhånd havde vi forsøgt at undgå at definere projektet for meget, dog havde vi i invitationsbrevet til deltagerne (se Bilag 1) forsøgt, at konkretisere det fremtidige designobjekt Rockens Danmarkskort. Det lød blandt andet på, at Rockens Danmarkskort skal:

> *Indsamle, selektere, dele og formidle stedsspecifikke rockhistorier på en digital platform, som både kan hjælpe rockmuseet til et mangfoldigt overblik over spillesteder, bands, lokale rock-/pophistorier etc. i Danmark siden 1950'erne og samtidig kan dyrke og skabe interessefællesskaber i en kompleks bruger- og interessentgruppe, hvor det fælles omdrejningspunkt er interessen for rock-/popmusik?*
> (Bilag 1)

Alligevel var intentionen med denne første aktivitet i designprocessen, at deltagerne skulle komme med umiddelbare reaktioner og ideer til, hvad designobjektet kunne bestå i for dem, ud fra blot denne titel, *Rockens Danmarkskort*, og så det vilkår, at der var tale om noget, der kunne kanaliseres online digitalt.

På den sidste workshop arbejdede deltagerne gruppevist med *design* af mere udførlige papirbaserede mock-ups i nogle rammesatte aktiviteter, som var formuleret på baggrund af de første to workshops (jeg beskriver dette nærmere i Kapitel 5). Arbejdet med disse mock-ups skulle give mulighed for, at deltagerne kunne være konkrete og materialisere deres ideer til Rockens Danmarkskort. Vi tænkte også på disse mock-ups, som materielle skitser, der sammen med en række prioriteringer og specifikationer, skulle lægge til grund for den digitale designers videre designproces. *Design*-aktiviteterne i den sidste workshop skulle således give mulighed for, at deltagerne kunne påvirke indhold og funktioner på det fremtidige site.

Jeg har nu beskrevet de fem deltagelsesstrategier, som vi planlagde den brugerinddragende kollaborative designproces efter. Med disse forskellige strategier for deltagelse forsøgte vi, at implementere to vægtige værdier i participatory design. Nemlig et samarbejde baseret på *gensidige udvekslinger* og et samarbejde, der tog udgangspunkt i en *praksis:* At fortælle om rockens mødesteder og særligt om oplevelser herfra. Samtidig forsøgte vi, at gøre det muligt for deltagerne, at få virke i processen på forskellige måder.

Ved udfoldelsen af designprocessen var vi løbende opmærksomme på og tilpassede processen efter, hvordan de forskellige deltagelsesstrategier udfoldede sig. For eksempel blev det allerede i den første workshop klart, at de mere analytiske planlagte aktiviteter med at skabe *forbindelser* og at *selektere* generelt ikke konfigurerede sig meget aktivt med deltagerne. Derfor forsøgte vi fremover, at undgå at planlægge flere af denne type aktiviteter[58]. Samtidig med at vi brugte denne indsigt til, at reflektere over udviklingen af Rockens Danmarkskort, se Kapitel 7 for mere om dette.

Som jeg vil vende tilbage til om lidt, var designprocessen, trods vores forsøg på at skabe gensidige udvekslinger og give deltagerne muligheder for virke, alligevel præget af en stor del asymmetri i forhold til museet, min og de inddragedes muligheder for at give designprocessen retning.

Den iterative prototyping, der forsvandt ud af netværket

Det sidste aspekt fra participatory design som var vigtigt i planlægningen af designprocessen var den iterative digitale prototypeafprøvning. Tankerne bag var, at en simpel digital prototype, der kunne virke som infrastruktur på en begyndende indsamling og udveksling af historier ville kunne hjælpe til at katalysere den sociale praksis, som vi gerne ville designe Rockens Danmarkskort for, og på den måde afprøve det tidlige designobjekt. Prototype-metoden er kendetegnende ved materielt, at praktisere et designobjekt under udvikling, så det ikke længere blot udfoldes ved diskursive ideer og forestillinger, men også ved et praktisk virke. Suchman og hendes kolleger (Suchman et al, 2002) beskriver deres arbejde med prototyper i it-systemdesign som en måde, at arbejde både med en værende og en tilblivende praksis "*that simultaneously reconfigures the work's practice while maintaining its accountability to relevant professional and organizational constituencies*." (Suchman et al, 2002, s. 166).

[58] Undtagen i workshop 4, hvor vi fandt det særligt vigtig, at lade deltagerne arbejde analytisk med det brugergenerede indhold, der på det tidspunkt var blevet skabt på betaversionen af Rockens Danmarkskort. For det havde betydning for den videre udvikling af Rockens Danmarkskort, hvorvidt deltagerne fandt materialet interessant, hvorfor, og hvordan de fandt temaer og forbindelser i det brugergenererede indhold. Derfor introducerede vi i denne workshop igen aktiviteter, der skulle få deltagerne til at skabe forbindelser og selektere. Igen viste det sig at være svært eller mindre interessant for de fleste deltagere at tage del i disse planlagte aktiviteter.

På den måde bliver prototypen ikke bare design for en eksisterende praksis, men introduktionen af en ny praksis, der opstår med prototypen. I designprocessen på Rockmuseet tippede balancen i forvejen, som jeg tidligere har fremhævet, i høj grad mod introduktionen af det nye. Her var det både en ny praksis, en ny teknologi og et nyt samarbejde, der skulle etableres. Men ved netop hurtigt at koble det tilblivende design til praksis igennem en iterativ digital prototypeafprøvning, der kunne være åben for revideringer, tænkte vi at det ville være muligt, at give deltagerne en mere praktisk informeret position, at reflektere over og bidrage til designobjektets udvikling fra. Jacob og jeg havde på den baggrund forestillet os en proces, med en række afprøvninger af simple digitale prototyper efter den tredje workshop. Prototyper, som også kunne sendes ud til større potentielle brugergrupper online, og så ad flere omgange evalueres og revideres af deltagerne i designprocessen. Desværre var det mere besværligt, uvant eller ressourcekrævende for den digitale designer, at arbejde med en sådan iterativ digital prototypeudvikling, end vi havde forestillet os. Og skridtet mellem papirbaserede mock-ups og den første digitale beta-version blev længere og mere irreversibelt, end vi havde forventet, hvilket udfordrede intentionen om en iterativ proces. Det blev ikke en simpel digital prototype med åbenlys plads til nye ideer og ændringer i det funktionelle, indholdsmæssige og tekniske, men en betaversion der fremstod mere færdig.

Samtidig blev workshopforløbet kortere end forventet. Efter de tre første workshops og udarbejdelsen af den første betaversion af Rockens Danmarkskort blev der afholdt en fjerde workshop, hvor betaversionen blev evalueret. Derefter var det meningen, at de inddragede deltagere skulle have samarbejdet med museet, mig og den digitale designer om endnu en række revideringer af versioner af Rockens Danmarkskort. Men den fjerde workshop blev den sidste jeg og de inddragede deltagere var involveret i. Efter denne påbegyndte museet nemlig en omfattende proces, der skulle skabe økonomiske samarbejdsparter og støtte til den videre udvikling af Rockens Danmarkskort. På dette tidspunkt var der ikke umiddelbart økonomisk baggrund for blot, at fortsætte samarbejdet med den digitale designer om yderligere udvikling af prototyper. Samarbejdet med den digitale designer, blev derfor for en tid sat i stå, ligesom med de øvrige inddragede deltagere. Museet, her særligt Jacob og Lise, ønskede på sin vis en pause, der kunne give anledning til at overveje det videre forløb. Museet ville gå videre med de erfaringer som udarbejdelsen af den første betaversion af Rockens Danmarkskort havde givet, og samtidig holde sig åben overfor nye partnerskaber og samarbejder. Der blev derfor aldrig tale om en iterativ række af digitale prototypeafprøvninger, som vi først havde planlagt. Som jeg nævner i min analyse kan man måske i stedet tale om, at der i designprocessen skabtes en prototype på den heterogenitet Rockens Danmarkskort senere skulle fungere ved. Men en egentlig digital og teknisk prototype, af den slags vi havde planlagt, blev ikke realiseret.

Jeg har herunder indsat en figur der giver et overblik over designprocessens forløb, og de enkelte workshops primære aktiviteter og outputs, for mere detaljerede beskrivelser af de planlagte workshops, se de vedlagte planer for workshop, Bilag 3-6.

	Aktiviteter	**Primære output**
Workshop 1, 22.10.11	**Design:** forberedende hjemmeopgaver: papirbaserede mock-ups af Rockens Danmarkskort og af en historie til Rockens Danmarkskort. **Historiefortælling:** præsentationer af mock-ups => stedsspecifikke historier til Rockens Danmarkskort **Selektion:** hvilke historier blandt de fortalte virker godt, hvorfor? **Forbindelser:** hvilke temaer forbinder de fortalte historier **Diskussion:** løbende opståede diskussioner	**Historier**
Workshop 2 04.01.12	**Historiefortælling:** mundtlig historiefortælling i flere omgange **Diskussion:** planlagte diskussion af de fortalte historier i relation til Rockens Danmarkskort, hvad fungerer og hvad ikke?	**Historier**
Workshop 3 15.02.12	**Design:** papirbaserede mock-ups, som bliver udgangspunkt for specifikationer til betaversionen **Diskussion:** opsamling af tidligere diskussioner, samt diskussion på basis af mock-ups	**Design-ideer via mock-ups og diskuterede koncepter**
Udvikling af betaversion 01.03.12-30.06.12	**Design:** deltagerne giver respons på layouts via bloggen	**Design-ideer, detaljer**
Betaversion lanceres 30.06.12-	**Historiefortælling:** deltagerne fortæller deres historier på det digitale site	**Historier** **Afprøvning af betaversion**
Workshop 4 03.10.12	**Selektion:** hvilke historier virker godt, hvorfor? hvilke typer af historier kan man tale om? **Forbindelser:** hvilke temaer forbinder de fortalte historier **Diskussion:** hvad skal der arbejdes videre med? hvad skal der undgås?	**Vurderinger af historier** **Nye design-ideer**

Figur 6: Oversigt over designprocessens forløb der fremhæver de fem deltagelsesstrategier fordelt på designprocessens workshop mm.

Rockens Danmarkskort-bloggen

I løbet af planlægningen og udfoldelsen af den brugerinddragende kollaborative designproces skrev jeg på en blog, som jeg fremover omtaler, *Rockens Danmarkskort-bloggen*[59]*.* Formålet med denne blog var på den ene side, at fortælle omverdenen, særligt museumsverdenen, om projektet og eventuelt få

[59] Se http://rockensdanmarkskort.wordpress.com/2012/01/09/267/ tilgået 02.05.15

deres tanker og kommentarer. Men et mere vigtigt formål med bloggen var, at skabe en platform for en anden type af kommunikation end den der udfoldede sig i de fysiske workshops. Jeg forestillede mig, at deltagerne her kunne bidrage med de overvejelser og refleksioner, som de gjorde sig ovenpå en workshop eller mellem de afholdte workshops. Derfor skrev jeg altid et oplæg et par dage efter hver workshop, med en form for referat eller opsummering af det, som i mine øjne var de vigtigste indholds- og diskussionspunkter, vi havde været omkring i den overståede workshop. Og jeg skrev indlæg, når der skete noget nyt i processen, som eksempelvist når planlægningsgruppen holdt møder, eller da de første layouts til den digitale betaversion blev modtaget af museet og jeg fra den digitale designer.

Deltagernes aktiviteter på bloggen blev dog begrænset til en lille håndfuld kommentarer. Nogle af kommentarerne var ellers gode eksempler på, at andre ting kunne opnås ved denne deltagelsesform. For eksempel da en deltager skrev et længere indlæg om en af de første visuelle layouts til betaversionen af Rockens Danmarkskort. Et indlæg der indeholdt flere konkrete kommentarer, som den digitale designer Christian blev bedt om, at tage stilling til i sin udvikling af Rockens Danmarkskort, og som blev medtaget i overvejelserne i denne udvikling. Bloggen gav i dette eksempel mulighed for en mere kontinuerlig deltagelse, der betød, at de inddragede ikke kun havde mulighed for, at sætte retning på processen ved workshopmødernes plenumforsamlinger. Samtidig var deltagernes aktiviteter på bloggen, som nævnt, dog begrænsede, ligesom kommentarer fra den øvrige omverden også kunne tælles på én hånd.

En asymmetrisk brugerinddragende kollaborativ designproces?

Som de beskrevne deltagerstrategier viser, var de fire workshops planlagt til både, at praktisere historiefortælling samt at inddrage deltagerne i idégenerering og beslutninger om koncepter og design for Rockens Danmarkskort. Midt i alle disse strategier forsøgte Jacob og jeg dog også, at gøre designprocessen fleksibel, så den kunne tilpasse sig deltagernes bidrag. Ligesom vi ved hver workshop spurgte deltagerne, om de havde forslag til ting, vi kunne gøre eller diskutere i workshoppen, og ligeledes opfordrede dem til, at kommentere eller komme med forslag til den brugerinddragende kollaborative designproces på Rockens Danmarkskort-bloggen. I udgangspunktet var designprocessen altså planlagt og samtidig var det vores tanke, at den også kunne være fleksibel overfor deltagernes bidrag og ønsker. Men i løbet af de tre workshops var det sværere, at engagere de inddragede deltagere i planlægningen af workshopsenes indhold, end vi havde forventet, og faktisk kom der slet ingen bidrag til planlægningen af processen fra deltagerne. Og deltagerne var derfor ikke planlægningsmæssigt med til at sætte retning på processens forløb.

Vores forsøg på både, at sætte "*stilladser*" (Simon, 2010) op for de inddragedes deltagelse og samtidig give dem mulighed for, at bidrage til planlægningen af denne deltagelse var måske ikke en god kombination? Måske skulle vi fra starten have inddraget de indbudte deltagere i planlægningen af processen, så de havde fået mulighed for, at være med til at sætte dagsordenen, og ikke blot at bidrage med enkelte punkter hist og her. I udgangspunktet havde vores formodning dog været, at vi til en vis grad var nødt til at sætte rammer op og indbyde til bestemte aktiviteter (Simon, 2010), for at der overhovedet ville opstå aktiviteter og dialoger med relevans for Rockens Danmarkskort i denne heterogene gruppe af deltagere, som ikke på forhånd havde særlige relationer til hverandre. I vores forsøg på, at stilladsere aktivitet blandt de inddragede skabte vi altså også en asymmetri ved netop, at sætte dagsordenen for de inddragedes aktiviteter i designprocessen, og dermed gøre det ligeså meget til vores aktiveringer af de inddragede, som til de gensidige udvekslinger participatory design fordrer.

Samtidig skete der i løbet af den brugerinddragende kollaborative designproces en bevægelse mod en mere og mere retningsgivende planlægningsgruppe. For efter anden workshop trådte museets kommunikationsmedarbejder, Lise[60] og den digitale designer, Christian, ind i planlægningsgruppen, som hidtil blot havde bestået i Jacob og jeg. Fra at have kunnet give designprocessen retning som deltagere i workshops gik de to nu til også, at kunne give den retning gennem planlægningsgruppen[61]. En planlægningsgruppe, hvor der dog ikke var nogen, der repræsenterede de inddragede deltagere. Lise og Christian fik ved deres position, som både deltagere i workshops og i planlægningsgruppen, meget at sige i tilblivelsen af den første betaversion af Rockens Danmarkskort, som det særligt vil blive tydeligt i Kapitel 5 og 6. Ligesom Jacob og jeg også havde meget at sige ved denne tilblivelse.

Noget andet der skete var, at designprocessen blev mindre konkret og materiel end forestillet, fordi det som nævnt ikke lykkedes, at gennemføre et iterativt forløb af digital prototypeafprøvning, men blot udarbejdelsen af en enkelt digital betaversion. Det betød, at deltagernes bidrag i form af mere konkrete og tekniske retninger til udviklingen af Rockens Danmarkskort var meget dårligt faciliteret i designprocessen, og at det primært blev Christian der, i samarbejde med museet, udviklede den brugerflade som betaversionen af Rockens Danmarkskort fik. Dog på baggrund af de inddragedes inputs fra de tre workshops, som jeg også vil vise i Kapitel 5 og 6.

På den måde blev designprocessen mindre gensidig og mere asymmetrisk end tænkt, både fordi deltagerne ikke tog del i planlægningen af designprocessen på samme måde som museets

60 Lises rolle i designprocessen beskrives yderligere i de næste tre kapitler.
61 En dobbeltrolle Jacob hidtil var den eneste der havde haft.

medarbejdere, jeg og den digitale designer, og fordi der i processen ikke blev implementeret iterative digitale prototypeafprøvninger. Men selvom det på den måde i høj grad var museet og jeg, der satte rammer op og dagsorden for den brugerinddragende kollaborative designproces, og selvom visse former for deltagelse fik mindre gode betingelsesmuligheder, viste det sig alligevel, at de inddragedes deltagelse på forskellig vis fik virke i processen, som jeg vil vise i Kapitel 5 og 6, ligesom jeg i Kapitel 7 vil fortsætte diskussionen af de inddragedes virke i museet.

At gøre en designproces til etnologisk empiri

I løbet af den brugerinddragende kollaborative designproces, samt ved planlægningen af denne, var jeg også i gang med et etnologisk feltarbejde. Jeg arbejdede på produktionen af empiri til en afhandling, der i fremtiden ville skulle skrives. En afhandling hvis tema på dette tidspunkt ikke var endeligt defineret, men som dog havde *muligheder og betingelser for deltagelse af forskellige brugere, partnere og interessenter i museumsarbejde* som et delvist specificeret fokus. Mit felt var et kompleks af praksisser, der fandt sted på museet som en designproces og som planlægningen af denne, og hvor både Rockmuseets og en mængde inddragede deltageres interesser, samt mine egne forskningsinteresser mm., konstituerede hverandre i en kontinuerlig interaktion (Järvinen & Mik-Meyer, 2005; Coleman & Collins 2006). Eller nærmere ved en række forskellige konfigurationer og re-konfigurationer (Suchman, 2012). Det var således ved forsamlinger "*conjoinings*" (Suchman, 2012, s. 48) af forskellige elementer, som jeg herunder vil beskrive, at mit felt blev komponeret og afgrænset.

Som etnolog på feltarbejde (Kaijser & Öhlander, 1999) deltog og observerede jeg, og jeg skrev noter i forbindelse med de fire workshops, som gruppen samledes i. I disse designprocesnotater forsøgte jeg, at skabe en præsentation af empirien, der kunne ligge til grund for en senere analyse af deltagelse, som noget der fandt sted i et netværk, hvor hverken deltagelse eller de deltagende nødvendigvis kunne tages for givet. Deltagelse kunne være noget jeg fandt ved at søge blandt deltagerne, men også i deres relationer, i materialer eller andre steder i designprocessen. I designprocesnotaterne beskrev jeg, hvordan de enkelte workshopmøder, andre møder, mailkorrespondancer mm. forløb med særligt fokus på diskussioner, forhandlinger og beslutninger, som de inddragede deltagere tog del i eller ikke tog del i. Det var således et symmetrisk ideal (Latour, 2005a, s. 76; Czarniawska-Joerges, 2007, s. 91-92) jeg forsøgte at orientere mine notater efter, i forfølgelsen af hvad der gav designprocessen retning. Men da jeg selv havde en vægtig interesse, eller flere, for deltagelse, både som planlægger, facilitator og som undersøger af processen var symmetri i bedste fald et ideal jeg kunne stille op for min opmærksomhed og mine notater.

I min situation kan sammenhængen mellem mit engagement i designprocessen og min afhandlings kulturanalyse ses som en praktisering af autoetnografi. Auto-etnografi kan defineres ved, at man er synlig, aktiv og reflekterende engageret i det felt man undersøger (Anderson, 2006, s. 378) og at man lader sine egne oplevelser i feltet danne basis for undersøgelsen (Michael, 2012, s. 26). Den engelske STS-forsker Mike Michael nævner dog, med reference til Heewon Chang (Chang, 2008), at hvor den autoetnografiske metodologi er omhyggelig i refleksioner af metodens fare for "*self-indulgence, over-descriptiveness and over-dependence on memories*" (Michael, 2012, s. 26) er den måske mindre opmærksom på, hvordan forskningens agenda får "*processuality*" i autoetnografien, og dermed "*how the auto-ethnographic moment is itself performative of researcher and researched*." (Michael, 2012, s. 26). Michael opfordrer til, at der i det autoetnografiske studie reflekteres over forskningens agenda og dens tæt sammenflettede konfiguration med feltet, og at disse refleksioner også indgår i en undersøgelses analyse.

I min opmærksom og mine fremskrivninger af deltagelse var det uundgåeligt, at jeg kiggede efter deltagelse på de steder, hvor jeg selv havde planlagt deltagelse, eksempelvis i relation til de fem strategier for deltagelse, og samtidig overså deltagelse der udfoldede sig i andre versioner. Fordi jeg på den måde var en interesseret medkonstruktør af min empiri, både som planlægger og som feltarbejdende notatskribent, var symmetri altså højest en barre jeg kunne sætte for min opmærksomhed og mine notater. Mens jeg gjorde det, fandt jeg det vigtig at notere, hvilke interesser jeg selv havde i designprocessen som planlægger af deltagelse, og notere hvordan jeg implementerede disse interesser i planlægningen af aktiviteter og i beslutninger jeg var med til at tage i processen, for også senere at kunne medtage mig selv, mine interesser og praktiseringer, i analysen. Jeg forsøger således i min analyse at medtage disse interesser og agendaer, sammen med de øvrige deltageres, som elementer, der bliver en del af feltets empiri.

Med opmærksomhed på disse aspekter af processen genererede jeg således ved mine designprocesnotater en præsentation af empirien, som senere kom til at danne basis for de kodninger, analyser og tekstdannelser, som jeg vil beskrive længere fremme i dette kapitel. Mine notater var således allerede fra starten informeret af en bestemt analytisk tilgang til feltet, og en specifik empirisk opmærksomhed på deltagelse, samtidig med at jeg skrev som både planlægger og facilitator i designprocessen, og derfor også forsøgte at anvende notaterne i refleksioner over den løbende planlægning af forløbet. Designprocesnotaterne blev konsulteret fra de første planlægningsmøder til betaversionen af Rockens Danmarkskort var at finde på www. Og jeg skrev videre, da jeg ikke selv længere var en del af designprocessen, men fulgte den på afstand.

Parallelt hermed skrev jeg også på Rockens Danmarkskort-bloggen. Her dokumenterede og formidlede jeg, som nævnt, projektet for omverdenen ligesom jeg henvendte mig eksplicit til de inddragede deltagere i forsøg på at skabe andre deltagelsesmuligheder end de fysiske workshops. Men bloggen kom også til at fungere som en version af mit mere analytiske feltarbejde. Jeg havde i udgangspunktet tænkt, at blogindlæggene kunne give mulighed for en internetbaseret udveksling med feltets øvrige deltagere omkring de refleksioner jeg gjorde mig om designprocessen, en måde at give min analyse et kollaborativt aspekt (Beaulieu, 2004). Men mere udfoldet kom bloggen til at være et redskab der satte mine preliminære refleksioner og analyser af deltagelse i forbindelse med workshopforløbet. Mens mine blogopslag ikke i høj grad blev kommenteret og diskuteret online, kom de til at indgå i workshopaktiviteterne. Som jeg beskriver i Kapitel 5 og 7 kom mine referater og refleksioner i blogindlæggene nemlig til at indgå i min og den digitale designer, Christians, planlægning af den tredje workshop, hvor vi blandt andet tog udgangspunkt i nogle opsummeringer og refleksioner, jeg havde gjort over de to første workshops. På den måde blev bloggen udtryk for alle mine positioner i designprocessen, både positionen som planlægger, facilitator og kulturanalytisk etnolog.

Dertil optog jeg de fire workshops på Rockmuseet og en mindre række møder på en diktafon (se Bilag 2). Ligesom jeg optog en workshop med museets medarbejdere, der blev afholdt som en del af planlægning af designprocessen i begyndelsen af mit ph.d. projekt, som jeg kommer tilbage til i Kapitel 4. Optagelserne af de fire workshops med de inddragede deltagere og workshoppen med museets medarbejdere transskriberede jeg alle ordret, og det er citater af disse transskriptioner, der primært udgør de citater, jeg har indsat i min analyse. I forbindelse med de fire workshops med de inddragede deltagere samt i den ene workshop med museets medarbejdere blev der genereret papirbaserede materialer, både ved planlægning og udførelse af disse workshops. Sådanne materialer har jeg også brugt i analysen som led i min præsentation af feltet. Derudover har jeg løbende indsamlet noteret og dokumenteret de mailkorrespondancer omkring projektet, som jeg selv har været involveret i (se Bilag 2 for en empirioversigt).

Som det fremgår, anser jeg mit felt, som noget jeg har konstitueret af den bevægelige og foranderlige designproces på Rockmuseet, som jeg selv var med til at planlægge. Mit felt bestod altså ikke, som det traditionelle etnologiske felt, i hverdagspraksisser, men i en designproces med planlagt inddragelse af brugere og partnere, der normalt havde andre, eller ingen, praksisser der forbandt dem til museet. Et felt der inkluderede forskellige lokationer: Særligt Rockmuseet og dets mødelokaler, men også mødelokaler andre steder, og onlinebaserede kommunikationsformer, samt udviklingen og brugen af en digital betaversion. Et felt der bar præg af, at jeg gik til det af forskellige veje og arbejdede det frem på forskellig vis, som både planlægger, facilitator, deltager, notatskribent, lydoptager, blogskribent.

kulturanalytiker osv. Derved var mit felt ikke så meget multi-sited (Marcus, 1995), som det var multipliceret (Mol, 2002) ved forskellige praksisser. Det var således i disse flere arbejdende konfigurationer af feltet, mit felt*arbejde*, at jeg konstruerede den empiri som afhandlingens analyse er fremskrevet af.

At praktisere en etnografisk analyse af museale praksisser

Deltagelsens muligheder og begrænsninger var altså fra starten mit studieobjekt. Og ved brug af særligt de fem strategier til deltagelse var tanken, at nærmest på en eksperimentel vis undersøge, hvilke typer af deltagelse, der gav deltagerne mulighed for, at virke i designprocessen, og hvilke der måske var mindre egnede til dette formål. Men hvordan gjorde jeg designprocessens deltagelse til et kulturanalytisk objekt?

Som jeg også nævnte i Kapitel 1, er mange studier i museologien baseret på museumsmedarbejderes arbejde med udstillinger eller projekter. For eksempel var de fleste af de studier af kollaborative processer, som jeg beskrev i Kapitel 1, både udført og studeret af de samme personer. I museologien er det således ikke sjældent, at se forskning og projektarbejde som sider af samme sag. Til gengæld har der i museologien været efterspørgsel på etnografiske studier, der stiller skarpt på de komplekse og forhandlede processer, der ligger i museets kulturproduktion (Macdonald, 2002, s. 7; Handler & Gable 1997; Yaneva, 2003). Macdonald fremhæver det etnografiske studie af museale praksisser, og særligt studiet af det arbejde der ligger bag museumsudstillinger, som en mulighed for at give "*a fuller account of the nature and complexities of production: of the disjunctions, disagreements and "suprise outcomes*" *involved in cultural production*" (Macdonald, 2002, s. 8). I det følgende vil jeg beskrive Macdonalds etnografisk baserede museologiske analyse i bogen "*Behind the Scenes at the Science Museum*" (Macdonald, 2002), som et forbillede for min egen etnologiske og kulturanalytiske tilgang til designprocessen.

Et etnografisk og analytisk metodisk forbillede

Macdonald følger i løbet af et år arbejdet på en ny udstilling på Science Museum London, hun deltager i møder, har en plads på udstillingsholdets kontor og følger i øvrigt holdets arbejde med genstande og udstillingsdesign i museets udstillingsrum. Macdonald præsenterer detaljerede beskrivelser og relaterer sig i sin analyse til STS-feltet. Som i et klassisk ANT-studie følger hun aktanters arbejde i det netværk, som udstillingsarbejdet består i. Og hun fremhæver de situerede betydningsdannelser, der særligt virker og forhandler i arbejdet mod udstillingen: *"My aim is not to presuppose a clear-cut authorial role but to focus on a visible site of intersection between science, state, materials, the public and other interest groups. Precisely because the Team* [udstillingsgruppen, min oversættelse] *have to mediate between diverse potential and actual players, we can try to track the negotiations (and*

sometimes, importantly, the lack of negotiations) involved in encoding." (Macdonald, 2002, s. 94). Som Macdonald netop fremhæver her, gør museets medierende arbejde, mellem stat, materialer, offentligheder og interessegrupper, det muligt at spore de forhandlinger (og nogle gange mangel på forhandlinger), som ligger bag udstillingen som et kulturprodukt.

I mens Macdonalds studie, som et ANT-studie, er empirisk deltaljeret og beskrivende, tydeliggør hun også, at hun selv har en forbindelse til det beskrevne netværk. At hun kommer med bestemte agendaer og oversættelser. Her fremhæver Macdonald sit forsøg på at udvide forståelsen af *"authorship"* (Macdonald, 2002, s. 256) i relation til kulturelle produkter og viden i museet. Til at gøre dette bruger hun ANT som en optik, der detaljeret kan vise, hvordan udstillingen bliver til i en distribueret agens mellem humane og non-humane, konceptuelle og materielle aktører. I denne sporing finder Macdonald, at der forhandles om udstillingens udformning med forskellige ambitioner og mål for øje (Macdonald, 2002, s. 255). For eksempel er der ambitioner om effektivisering og målbare resultater, og så er der nogle om demokrati og bemyndigelse. Samtidig ser hun, at bestemte positive ord, som eksempelvis *"deltagelse"* og *"interaktivitet"* (Macdonald, 2002, s. 255), deles og praktiseres på tværs af både værdier som *"demokrati og bemyndigelse"*, men også *"effektivisering og målbare resultater"*. Der er altså diskursive forhandlinger om disse (deltagelse og interaktivitet), om end altid positive, ords betydning. Ordene anvendes med forskellige implementeringer og konsekvenser for øje. Samtidig ser hun på, hvordan disse ord, altså deltagelse og interaktivitet, får materielle oversættelser, via genstande og udstillingsteknologier.

Macdonald inddrager også mere overordnede diskussioner fra særligt STS-feltet til at forstå situationen på Science Museum London. For eksempel argumenterer Macdonald for, at museets (Science Museum Londons) position i den givne periode er i opbrud og usikkert, og at der med Callons termer er tale om en *"hot situation"* (Callon, 1998, s. 250, citeret i Macdonald, 2002, s. 249). Det er netop derfor, at det er muligt, at bestemte ord får forskellige diskursive og materielle oversættelser. Hun bruger sin empiri til at belyse detaljeret, hvordan en *"hot situation"* på et naturvidenskabeligt museum udformer og udfolder sig, og bidrager derved til STS-feltet med en ny empirisk indsigt i relation til dette begreb.

Analytiske praksisser og bevægelser

Jeg har på den sidste side fremhævet Macdonalds etnografiske og STS-inspirerede studie af udstillingsarbejdet på Science Museum London, fordi jeg opfatter det som forbilledligt for mit eget etnologiske STS-inspirerede kulturanalytiske studie af deltagelse og forskellighed i museet. På et punkt adskiller mit studie sig dog væsentligt fra Macdonalds, nemlig ved mit engagement som

planlægger og facilitator i mit felt. Macdonald hævder, at der er paralleller mellem det etnografiske arbejde og museumsarbejdet som hun studerer, men hun tager ikke del i feltet som planlægger eller beslutningstager, og har dermed en mere traditionel etnografisk tilgang til feltet end jeg.

I udgangspunktet var agendaen for mit studie, at undersøge de inddragede deltageres virke i designprocessen, og hvad der betingede denne. I den konkrete udførelse af analysen udvalgte jeg bestemte funktionelle elementer på betaversionen af Rockens Danmarkskort. Jeg spurgte eksempelvis: Hvordan sitets struktur var opstået? Hvordan brugerlogin var blevet en del af sitet? Hvorfor Rockens Danmarkskort ikke havde noget kort? Spørgsmålene var informeret af mine egne refleksioner på baggrund af min deltagelse i designprocessen, og refleksioner der også løbende var opstået i de situationer, hvor jeg nedskrev mine designprocesnotater. Jeg forsøgte til dels at besvare dem ved et klassisk ANT-inspireret symmetrisk genbesøg i materialet, og jeg kodede således mit materiale: designprocesnotater, mødereferater, mailkorrespondancer og transskriptioner af workshops, efter indhold, der kunne hjælpe til at svare på hvert enkelt spørgsmål. Derefter sammenskrev jeg på basis af det kodede indhold til hvert spørgsmål en detaljeret *tilblivelseshistorie* til hvert spørgsmål. Her forsøgte jeg, at inddrage så mange aktanter (det kunne være deltageres artikuleringer af bestemte problematikker eller interesser, det kunne være aktiviteters udformning, det kunne være tekster eller lignende der gik forud for designprocessen, det kunne være de mock-up som deltagerne konstruerede og præsenterede i processen, det kunne være museets eller den digitale designers prioriteringer eller interesser), som jeg kunne se havde været medvirkende til, at det givne element fik eller ikke fik en plads på betaversionen[62]. På den måde dvælede jeg som Macdonald ved en afsøgning af "*authorship*". I disse tilblivelseshistorier dvælede jeg ved indskrivninger af aktanter i netværket, oversættelser, forhandlinger og stabilisering.

I særligt Kapitel 5 præsenterer jeg en sådan tilblivelseshistorie, men jeg supplerer den med analytiske ressourcer fra post-ANT. For mens deltagelse blev undersøgt ved den analytiske konstruktion af sådanne klassisk ANT-inspirerede tilblivelseshistorier (se også Kapitel 2), var der en særlig aktant der blev fremskrevet i disse tilblivelseshistorier. Det var det, som jeg i denne afhandling kalder for *forskellighed*. I mit forsøg på at forstå designprocessens deltagelse, som det der skabte retning mod designobjektet, blev det nemlig tydeligt for mig, at planlægningen af processen, min og Jacobs, og til tiders Lises og Christians, satte specifikke rammer op for deltagelsen som var præget af intentioner om

62 I udgangspunktet var det fire af betaversionens elementer eller mangel på elementer, jeg skrev tilblivelseshistorier om: 1)Sitets todelte struktur, 2)sitets struktur for bidrag (hvilke trin man skulle gennemgå for at bidrage med en historie på sitet), 3)hvorfor sitet ikke havde et geografisk kort og 4)hvordan det indhold (i form af personlige historier og mødesteders portrætter) der var på sitet ved lanceringen var kommet der.

forskellighed. Ikke kun ved de aktiviteter vi havde planlagt, men også ved vores valg af deltagere i inddragelsesgruppen. Vi havde på sin vis praktiseret forskellighed ved at lægge vægt på, at inddragelsesgruppen bestod i en række forskellige deltagere med diverse tilgange til Rockens Danmarkskort, og samtidig ved at planlægge aktiviteter med forskellige mål for øje. Som jeg vil beskrive detaljeret i Kapitel 4, satte vi ved vores planlægning af forskellighed rammer op, og skabte dermed muligheder og begrænsninger for deltagelsen i designprocessen. Men der var andet end vores "planlagte forskellighed". For i designprocessen workshops kunne jeg se tegn på en flerhed af måder at ordne i denne forskellighed, og jeg begyndte nu i min analyse, at orientere mig mod den del af STS-feltet, nemlig post-ANT, der særligt tematiserer forskellighed, ja endog opmuntrer til at fremhæve multiplicitet (se Kapitel 2). På den måde begyndte jeg at kigge efter flerheder, efter hvordan flere versioner af Rockens Danmarkskort blev konstitueret og praktiseret og hvordan flere ekspertiser blev praktiseret i relation til disse versioner. Man kan sige, at jeg begyndte at arbejde med en "post-plural attitude" (Gad & Jensen, 2010, s. 73-74). Gad & Jensen identificerer en sådan attitude i post-ANT feltets aktive forsøg på, ikke blot at vise, men måske ligefrem "bevise", at forskellige virkeligheder praktiseres side om side, med forskellige metoder og mål for øje, og at de samtidig kan sameksistere og til tider indvirke på hverandre. I min situation var det et spørgsmål om, at forstå hvilke forskellige praktiserede versioner og ekspertiser der sameksisterede i designprocessen, og hvordan disse sameksistenser havde virke i processen.

Konkret kodede jeg nu mine designprocesnotater og de transskriberede lydoptagelser af alle fire workshops med fokus på, hvordan deltagerne praktiserede "det vigtige" og "det relevante" for Rockens Danmarkskort, og dermed konstituerede versioner af Rockens Danmarkskort. Det kunne være praktiseringer af Rockens Danmarkskort, der lagde vægt på det indholdsmæssige eller det mere formmæssige ved det fremtidige site. Og praktiseringerne kunne være mere normativt ladede eller mere spørgende og undersøgende. De kunne være diskursive indlæg i diskussioner eller papirbaserede materialiseringer af ideer. Jeg kiggede således efter hvordan deltagerne koblede det de mente, vidste, havde oplevet og prøvet med deres visioner om Rockens Danmarkskort. Passager som de nedenstående blev således i første omgang kodet som tegn på versioner af Rockens Danmarkskort:

> Ulrik: *Jeg synes Danmarks Radio, og Danmarks Radios radio har haft en utrolig betydning i forhold til formidling af musik gennem tiden. Og derfor kunne jeg ikke forestille mig på Rockens Danmarkskort, at man kunne komme udenom den funktion.* (workshop1)

> Johan: *Egentlig også en ting, jeg har tænkt på sådan meget generelt, altså hvordan sådan regner I med at det bliver sådan et sted hvor folk bare kommer ind igennem internettet, for det kan godt være ret svært at trække folk til på den måde.* (workshop3)

Her var en version af Rockens Danmarkskort, der særligt lagde vægt på indholdet på sitet, og på at netop Danmarks Radio ville være svært at komme udenom rent indholdsmæssigt, og en anden version der lagde vægt på Rockens Danmarkskort som et site, der på internettet ville kunne "*trække folk til.*"
På baggrund af en stor mængde passager som disse, begyndte jeg, at ordne materialet og dermed at forstå det som en mængde forskellige, men samtidig interagerende og foranderlige versioner af Rockens Danmarkskort. Som det ses i Kapitel 4 fandt jeg således forskellige versioner af Rockens Danmarkskort praktiseret i både vores planlægning af designprocessen og i de forskellige former for historiefortælling, der fandt sted i designprocessen. Samtidig fandt jeg forskellige versioner af Rockens Danmarkskort i *diskussioner* og *design*-aktiviteter, som jeg viser i både Kapitel 5 og 6.

I takt med mine fremskrivninger af forskellige praktiserede versioner af Rockens Danmarkskort søgte jeg også, at forstå hvilke måder at ordne der var spil. Her var jeg inspireret af, hvordan John Law beskriver måder at ordne [modes of ordering] som, et analyseredskab (Law, 1994; s. 109) der netop karakteriseres ved en opmærksomhed på refleksive sammenhænge, strategier og ressourcer (Law: 1994; 109), "*that are not simply told, performed and embodied in agents, but rather speak through, act and recursively organize the full range of social materials*." (Law, 1994; 109). Altså var sammenhængende ordener, som *bevægede* og *bevægede sig i* designprocessen, men som fik udtryk i de forskellige versioner af Rockens Danmarkskort, det jeg kiggede efter. I Kapitel 6 fremstiller jeg flere måder at ordne i designprocessen, og kalder disse *ekspertiser*. Her understreger jeg særligt ungeekspertisens bevægelse i designprocessen som en version af forskellighed, der fik virke i designprocessen.

Jeg forsøger særligt, at lade min processuelle tilgang til feltet, via mit flersidige engagement i designprocessen, komme min analyse til gode, på en måde hvor forskellighed ikke blot bliver fremskrevet som en række forskellige, men dog samtidige, praktiseringer af Rockens Danmarkskort. Men nærmere som en række versioner af Rockens Danmarkskort, der konstitueres, praktiseres, bevæger sig i og bevæger designprocessen, i konfigurationer med hinanden og med den planlagte designproces.

I afhandlingen gør jeg min analyse til tekst ved at kombinere detaljerede beskrivelser fra designprocessen (baseret på mine designprocesnotater samt min hukommelse), med citater fra de transskriberede lydoptagelser af de fire workshops og med de analytiske koncepter jeg introducerer og diskuterer designprocessen med. Teksten er på den måde sammensat af indhold, der er blevet fremskrevet på basis af mine konfigurationer med feltet som både planlægger, facilitator, deltager, notatskribent, lydoptager og blogskribent. I den tekstlige analyse inddrager jeg dertil løbende

begreber og diskussioner fra andre tekster, i sær fra STS-feltet og museologien, og forsøger dermed at skabe forbindelser og bevægelser i afhandlingens tekst, der både reproducerer en forståelse af min empiri og af den inddragede litteratur.

Metodologisk opsamling

Jeg har således beskrevet mit arbejde med designprocessen på Rockmuseet, som planlægger der lagde et program for designprocessen med idealer og strategier for deltagelse, som facilitator der afviklede og tilpassede de planlagte workshops, og løbende observerede forløbets bevægelser, og som STS-inspireret kulturanalytisk etnolog der tog notater, havde analytiske forskningsinteresser og fremskrev indsigter i løbet af og efter den brugerinddragende kollaborative designproces. Mine tilgange og metoder, i både planlægningen af designprocessen og i studiet af denne, er blevet beskrevet som strategier og redskaber, der i første omgang kunne hjælpe mig i min interesse for at undersøge *deltagelse* i relation til den brugerinddragende kollaborative designproces på Rockmuseet. Dertil har jeg beskrevet *forskellighed* som et studieobjekt, der i min analyse og forståelse af deltagelse blev fremskrevet som en vigtig aktant i. En aktant som jeg vil bruge de kommende analysekapitler til at komme meget nærmere ind på.

Som en afslutning på dette kapitel vil jeg reflektere en smule videre over min position, situation og konfiguration med mit empiriske felt ved at inddrage nærliggende diskussioner af relationen mellem forsker og det udforskede. Som jeg nævnte i begyndelsen af Kapitel 1, ligger der i den samtidige museologi tanker om, at forskningen bør engagere sig på praktisk vis med museumsfeltet (Brenna, 2009; Macdonald, 2006). Andre museologer kalder sig *post-kritiske* i forsøget på, at signallere *"a break with the theoretical critique of the representational museum and a call for a return to empirical and pragmatic research*." (Dewdney et al. 2013, s. 16). Den engelske museolog og museumspraktiker, Duncan Grewcock, skriver i sin bog *"Doing Museology Differently*" (Grewcock, 2013) ud fra en lignende position. Han skitserer en forskerposition, der arbejder *med* museer i højere grad end den forsøger at sige noget *om* museer. Grewcock ser museologer som Richard Sandell, Andrea Witcomb og Andrew Dewdney, som gode eksempler på forskere, der på en sådan vis skriver *med* feltet, og i deres arbejde væver museumsteori og praksis sammen. Noget andet, han fremhæver hos disse forskere, er netop deres refleksive tilgang til egen forskningspraksis:"*the positionality of the researcher (her or his biography) has to be reflected upon more actively and creatively: "fieldwork is personal" and therefore "we need to integrate ourselves into the research process*" (Grewcock, 2013, s. 189). Her kommer altså igen spørgsmålet om, hvilke agendaer man bringer med sig i sit arbejde med feltet. Hvad er det man gør i dette samarbejde? Implementerer man som forsker sine egne interesser i feltet? Og hvilke former for interesser kan det være?

Som en hjælp til at reflektere metodologisk over, hvordan min relation til feltet både producerede mig som forsker, men i høj grad også producerede det felt jeg forskede i i relation til mine forskningsmæssige agendaer, ser jeg igen en orientering mod post-ANT, men også Latours senere arbejde, som givtig.

Metode er for John Law det, der praktiserer relationer mellem kondenseret tilstedevær og fravær: "*Method assemblage is the process of enacting or crafting bundles of ramifying relations that condense presence and (therefore also) generate absence by shaping, mediating and separating these."* (Law, 2004; s. 122). Hertil siger Law allegorisk, at metode skal skabe et klart signal ud af støj. Men det klare signal skal i Laws øjne være refleksivt omkring, at dets præsentation af verden sker ved interaktioner med denne, som samtidig udelukker og fortrænger dele af verden. Verdens uendelighed og multiplicitet bør derfor også have plads i sådanne fremstillinger. Det kan man analytisk arbejde hen mod ved at lade sin metode *"undersøge*, *resonere med"* og *"forstærke"* bestemte relationer i *"the excessive and overwhelming fluxes of the real."*(Law, 2004: s. 14). Hvis det lykkes godt, reflekterer og ordner man i verdens kompleksitet uden at reducere i denne. En forskerposition der minder om den "post-plurale attitude", jeg tidligere nævnte med reference til Gad og Jensen (Gad & Jensen, 2010, s. 73-74). Men en forskerposition, der også minder mig om Latours senere arbejde, med et *compositionist manifesto,* som jeg omtalte i sidste kapitel. Her fremstiller Latour det som sit, og dermed forskerens, ansvar, at producere og præsentere de kompositioner, der skaber muligheder for sameksistens mellem forskellige socio-materielle versioner af verden. Som forsker skal man ikke generere kritik fra en distanceret position (Latour, 2010, s. 474), men forsøge at skabe forbindelser og kompositioner, der kan pege på sameksistens i feltet, et felt som man samtidig praktiserer som multipelt og irredusibelt.

I mit eget studie har jeg netop *praktiseret, undersøgt, resoneret* og *forstærket* deltagelse som praktiseret i en række konfigurationer med forskellighed, og dermed har jeg både praktiseret og fremskrevet deltagelse. Min agenda i min forskning har været at undersøge de inddragede deltageres virke i designprocessen, og hvad der betingede denne. Samtidig var min agenda i planlægningen af designprocessen, at deltagerne *skulle få virke* i designprocessen, og dermed ligger der en dobbelthed i mine agendaer mellem planlægger, facilitator og kulturanalytiker, som alle på sin vis stilede efter det samme imperativ: deltagelses *virke* i designprocessen. Det er dermed måske ikke overraskende, hvis jeg i min kommende analyse fremstiller deltagelse i praksis i museet, som noget virkningsfuldt. Samtidig har jeg også rettet min opmærksomhed mod deltagelse praktiseret som forskellighed, og i den fremskrivning har jeg søgt at forstå, hvordan forskellighed kunne eller ikke kunne sameksistere i

designprocessens bevægelse hen mod designobjekt, Rockens Danmarkskort. Her forsøger jeg, som Law, Mol og Latour, at forstå, hvordan det forskellige arter sig i flere retninger. Min dagsorden er her således at forstå og fremskrive måder forskellighed kan sameksistere, og hvordan sådanne sameksistenser får indflydelse på deltagelse. Det var på den måde både en planlæggers, en facilitators og en STS-inspireret kulturanalytisk etnologs interesse for deltagelse der var på færde og konfigurerede et felt, hvor deltagelse *gerne måtte virke*. Og det var en STS-inspireret kulturanalytiker der kendte til begreber om det forskelligartede og det multiple, der fremskrev dette felt med en nysgerrighed på, hvordan forskellighed mon kunne arte sig i denne sammenhæng.

KAPITEL 4: forskellighed som kompleksitet i designprocessen

I dette kapitel beskriver jeg min og museets planlægning af deltagernes inddragelse i designprocessen, og jeg beskriver versioner af forskellighed, der blev praktiseret i denne planlægning. Dertil beskriver jeg, hvordan disse versioner blev udfoldet i den tidlige del af den brugerinddragende kollaborative designproces.

Kapitlet viser, hvordan jeg i samarbejde med museet forsøgte at implementere bestemte værdier, der trak på bestemte formodninger og teoretiske tilgange, fra både museologien, STS og participatory design. Her var boundary object ideal for en facilitering af de forskellige interesser som vi tænkte Rockens Danmarkskort skulle udfoldes ved. En anden version af forskellighed praktiseret i vores planlægning var en museologisk artikulering af forskelligheds produktivitet. Samtidig kan min og museets tilgang til forskellighed i designprocessen anskues som en vekselvirkning mellem, eller en sammenfiltring af, en mere eller mindre repræsentativ eller en mere eller mindre performativ forståelse af forskellighed. Disse tilgange var med til at informere beslutningerne om, hvem der skulle deltage i designprocessen og hvilke aktiviteter, der skulle være i designprocessen. Jeg forsøger således at fremhæve, hvordan vores praktisering af forskellighed var et vigtigt komponent i vores planlægning af deltagelse. Og jeg fremhæver, at der samtidig var flere versioner af deltagelse praktiseret som forskellighed i planlægningen af designprocessen.

Derpå viser jeg, hvordan disse versioner af forskellighed blev udfoldet, og dermed oversat, i den tidlige del af designprocessen. Her fremhæver jeg særligt de historier, der blev fortalt og præsenteret, og dermed både var "øvelser" på og versioner af det fremtidige Rockens Danmarkskort.

I dette kapitel beskæftiger jeg mig altså med nogle af de praksisser, jeg engagerede mig med som planlægger og facilitator i designprocessen, og sammen med museet, og jeg har derved gjort min egen involvering i feltet til min empiri. Ligesom jeg også har gjort de mere teoretiske visioner om forskellighed, som jeg søgte at udfolde praktisk i designprocessen, til en del af min empiri. Kapitlet kan derfor læses som en vekslen mellem beskrivelse og analyse af planlægningen og udførelsen af designprocessen, dog hele tiden med praktiseringen af forskellighed som et analytisk fokus.

Forskellighed i planlægningen af designprocessen

Visioner om forskellighed på Rockens Danmarkskort

Den forskellighed, der blev praktiseret ved planlægningen af designprocessen, bar præg af museets og mine visioner om Rockens Danmarkskort som designobjekt. Selvom museets og mine praksisser ofte i processen blev blandet sammen og selvom det kan virke forvrænget på nuværende tidspunkt, at præsentere visioner som mine og/eller Jacobs, Lises eller museets vil jeg alligevel forsøge med at gøre dette i det følgende.

Som jeg skrev i forrige kapitel var min primære samarbejdspartner på museet formidlingsinspektør Jacob, og jeg vil nævne ham specifikt i forbindelse med planlægningen af designprocessen. Den anden deltager fra museet, kommunikationsmedarbejder Lise, vil jeg også nævne specifikt, når der var tale om handlinger eller udsagn, hun bragte ind i designprocessen. Når der er tale om mere institutionelle eller kollektive praktiseringer (som eks. Rockmuseets formål med Rockens Danmarkskort eller Rockmuseets målgruppestrategi), vil jeg fremskrive museet som aktør. Jeg vil dog så vidt muligt forsøge at beskrive konkret og situeret, hvor jeg ser disse praktiseret, eksempelvist i dokumenter, på møder eller lignende.

Museet

Da jeg blev inddraget i arbejdet på Rockmuseet, var forestillingen om Rockens Danmarkskort allerede nogle år gammel. Før jeg blev en del af projektet var Rockens Danmarkskort løbende blevet diskuteret blandt de få medarbejdere i museets sekretariat. Et sekretariat der på det tidspunkt bestod i en museumsleder, to museumsinspektører, en kommunikationsmedarbejder, en sekretær og en lille håndfuld tilknyttede personer; to i løntilskud, en studentermedarbejder, og nogle forskellige frivillige der var tilknyttet.

Jacob havde før jeg kom ind i projektet formuleret en projektbeskrivelse af Rockens Danmarkskort, hvor det blandt andet lød:

> *Rockmuseet ønsker at formidle HELE Danmarks rockhistorie på en virtuel platform. Med ordet HELE sigtes der dels geografisk på alle landets byer, dels befolkningsmæssigt på alle som er blevet formet af denne kultur, ikke kun aktive musikere.*
> (Bilag 7, Jacobs projektbeskrivelse)

Som jeg nævnte i indledningen til denne afhandling havde museet særligt tre bevæggrunde for arbejdet med Rockens Danmarkskort. Forskellighed kan siges at spille en rolle i alle tre bevæggrunde: Det drejede sig om ved tematikken "mødesteder" at se en smule bort fra rockkulturen som genrer, musik og musikere, og i stedet fokuseres på de organisationer, fysiske lokaliteter og hverdagsmiljøer,

som også har skabt rockkulturen i Danmark. Det drejede sig om målet om en forskelligartet fremstilling af dansk rockkultur, der kunne dække den danske pop- og rockkultur bredt både geografisk og kulturet. Og det drejede sig om museets ambition om at engagere folk med diverse tilgange til rockkultur (musiker, fan eller arrangør) og fra forskellige generationer i deres arbejde hen mod det fremtidige museum. I forhold til alle disse bevæggrunde var tanken, at en *forskellighed* i tilgange netop kunne bidrage med nye perspektiver og viden om dansk pop-, rock- og ungdomskultur.

Ved Jacobs projektbeskrivelse og ved en workshop, som jeg kort efter min ph.d.-ansættelse afholdt med museets medarbejdere, fik jeg en forståelse for museets mål og hensigter med Rockens Danmarkskort som et museumsprojekt. Ligesom jeg ved samtaler med Jacob og også ved de to halvårlige strategidage, som jeg deltog i sammen med museets medarbejdere, fik uddybet mit kendskab til museets mere generelle mission og strategi i relation til omverdenen og dets kommende publikum.

Boundary object som ideal for praktisering af forskellighed

I samklang med museets vision forestillede jeg mig, at der på det fremtidige Rockens Danmarkskort kunne skabes forskellige fortællinger om de mødesteder Rockens Danmarkskort skulle kortlægge, og at der samtidig kunne være udfoldelser af dialoger og forhandlinger mellem disse versioner. Konkret forestillede jeg mig, at Rockens Danmarkskort kunne blive en platform hvor billeder, videoer, digitaliserede dokumenter og tekstlige bidrag fra forskellige deltagere kunne stykkes sammen til heterogene kollageagtige portrætter af rockens mødesteder. Portrætter der ikke nødvendigvis var helt konsistente og enstemmige i deres udtryk, og som der hele tiden kunne kommenteres, revideres og arbejdes videre på.

I mine visioner om Rockens Danmarkskort som et designobjekt fandt jeg tidligt i processen den amerikanske STS-forsker Susan Leigh Stars' m.fl. (Star & Griesemer, 1989; Bowker & Star, 2000; Star, 2010) analyser af *"boundary objects"* inspirerende, nærmest som en form for designimperativ[63]. Dette klassiske STS-koncept var empirisk relevant, fordi det oprindeligt var et koncept, der analytisk satte begreb på et musealt arkivsystem med mange forskelligartede brugere. STS-forskerne Susan Leigh Star og James Griesemer studerede således i 80'erne et arkivsystem, der var under udvikling på et naturhistorisk museum (Star & Griesemer, 1989). De viste, at arkivet kunne anvendes blandt

[63]"*Boundary object*" operationaliseredes oprindeligt hos Star (Star & Grisemer, 1989), som analyseredskab for allerede eksisterende objekter, og ikke som et designimperativ. Alligevel ligger hendes studier sig tæt op af et udviklingsperspektiv, idet der tales om behov og mål i designet af informationer systemer (se eks. Bowker & Star, 2000, s. 293). Måske kan man derfor argumentere for at bruge definitioner af "*boundary objects*" til at opsætte visioner for designet af et informationssystem eller lignende.

forskellige grupper, der havde hver deres opfattelse af og specifikke behov for arkivet. Star og Griesemer viste at både videnskabelige kuratorer og folk, der havde som hobby at indsamle planter og dyr brugte arkivet, mens disse gruppers praksisser relateret til arkivets indhold var meget forskelligartede. Arkivet var et objekt, der lå på kanten mellem her og der, det var delt mellem forskellige gruppers brug og dermed var det *grænsebaseret*, et "*boundary object*".

Star beskriver, at opretholdelsen af en eksistens som grænsebaseret muliggøres ved en fortolkningsfleksibilitet [interpretive flexibility] (Star, 2010, s. 602), som er et vigtigt kendetegn ved boundary object. Fortolkningsfleksibilitet afstedkommes ved en vekselvirkning mellem vaghed og specifikation. Selvom kuratoren og hobbybotanikeren således ikke vidste det samme om arkivet og dets indhold, eller brugte det til det samme formål, så var de fælles om at praktisere visse standardiserede metoder i deres arbejde med arkivet. Samtidig praktiserede de forskellige veje igennem arkivet i forsøg på at finde den viden de havde behov for, ligesom de enkelte genstande i arkivet blev svar på forskellige spørgsmål for kuratoren og hobbybotanikeren. Arkivet var således på en gang standardiseret, og samtidig havde det en vis vaghed, som netop gav plads til flere former for fortolkning ved specifik brug. På den måde bliver et boundary object hos Star (Star & Griesemer, 1989; Star, 2010), her eksemplificeret ved arkivet, set som en løsning på en spænding, der kan opstå i sammenhænge, hvor videnskabeligt arbejde gøres på forskellige måder. Her kan et boundary objekt indgå i flere forskellige praksisser[64] på grund af dets fortolkningsfleksibilitet.

Boundary object faldt for mig at se godt i spænd med en af de former for forskellighed, der i udgangspunktet var visionen bag Rockens Danmarkskort. Nemlig tanken om, at forskellige mennesker, med forskellige tilgange til rockmusik, kunne bidrage til den samme digitale platform og måske endda til de samme portrætter af mødesteder. Min forestilling var her, at et mødesteds historie, som eksempelvis Den Grå Hal, eksplicit kunne konstrueres af forskellige personers forskelligartede indholdsbidrag. Og at der samtidig kunne konstitueres en form for enhed på Rockens Danmarkskort. I den sammenhæng tilbød boundary object et koncept for forskellighed, som noget der på en gang var situeret mellem mennesker og i et designobjekt. Et koncept for forskellighed som noget der udfoldede sig ved en vag sameksistens mellem lokale specifikke brugssituationer. En sameksistens der dog kun kunne lade sig ved visse former for fælles standardisering (Star, 2010, p. 602). En form for

64 Hvad jeg ikke reflekterede særligt over på dette tidspunkt var relationen mellem boundary object (BO) og de konceptualiseringer af multiple objekter post-ANT fremskriver. Siden er jeg blevet præsenteret for post-ANTs distancering til BO ved argumenter om, at her er tale om multiple fortolkninger mere end multiple praksisser som det BO gøres ved (Law & Singleton, 2005, s. 334). Men hos Bowker & Star, 2000 og Star, 2010 beskrives BO som et objekt der ved sin distribution i forskellige praksisser bliver til mere end et objekt: "*The same and yet different?*" (Bowker & Star, 2000, s. 291). Jeg ser dette sammenligneligt med de forskellige versioner af en sygdom, som Mol finder ontologisk praktiseret i sine studier (Mol, 2002).

forskellighed der således hverken krævede eksplicitte forhandlinger eller konsensus, men som ved visse standardiseringer lod forskellige praksisser sameksistere ved vage forbindelser.

Min interesse for boundary object som et designimperativ betød, at jeg i planlægningen af den brugerinddragende kollaborative designproces spurgte til, hvordan vi kunne skabe et Rockens Danmarkskort, der både samlede og samtidig opretholdt forskellige tilgange til mødestedernes rockhistorie og dermed forskellige praksisser relateret til et fremtidigt Rockens Danmarkskort. Det betød, at jeg overvejede, hvordan forskelligheden i tilgang til rockmusik (musiker, fan, arrangør, lokalarkivar osv.), samt forskellighed i geografisk og kulturelle tilhørsforhold (eksempel storby-provins, forskellige musikgenrer, forskellige generationer) samtidig kunne faciliteres og praktiseres på Rockens Danmarkskort. At inddrage forskellige personer som repræsentanter for disse forskellige tilgange i udviklingen af Rockens Danmarkskort virkede som en oplagt vej mod et design, der kunne facilitere de forskellige interesser og praksisser, vi forestillede os Rockens Danmarkskort udfoldet ved.

Forskellighedernes produktivitet i museet

Der var også en lidt anden tilgang til forskellighed, som inspirerede mig tidligt i processen, både i forhold til designobjektet og designprocessen. Når mødestedernes rockhistorie skulle samles og fortælles på fremtidens Rockens Danmarkskort, havde jeg nemlig også en formodning om, at der kunne findes en synergi ved forskellighed, en form for *forskellighedernes produktivitet*. Her drejede det sig mere om interaktion end om en vag sameksistens.

Denne tilgang harmonerede med både Hooper-Greenhills og Camerons tilgange til forskellighed, som jeg beskrev i Kapitel 1. Her var eksempelvis Hooper-Greenhills tanker om et museum, der aktivt går i dialog med forskellige fortolkningsfællesskaber en inspiration. Hooper-Greenhill argumenterer, som jeg tidligere har nævnt, således for, at en museumsoplevelse altid er en tovejsproces og et møde mellem forskellige fortolkningsfællesskaber. For Hooper-Greenhill er det således ikke en mængde vagt relaterede parallelle meningsdannelser, der praktiseres i museet, men nærmere "*møder*" [encounters] (Hooper-Greenhill, 2007, s. 80), der kontinuerligt sætter gang i nye fortolkningsprocesser. Hooper-Greenhills vision om, at forskellighed ikke blot skal sameksistere men også kommunikere i museet, fandt jeg relevant i forhold til mine forestillinger om historiefremstilling på Rockens Danmarkskort. Dertil fandt jeg også Fiona Cameron's fremhævelse af digitale museumsgenstandes potentialer for at *performe* komplekst relevant. Som jeg nævnte i Kapitel 1, foreslår Cameron, at nye digitale formidlingsformer kan lade museumsobjekter præsentere og performe mere komplekst, end hvad de hidtil har fået lov til i museet, og dermed også kan åbne for objekternes hidtil (for museet) ukendte flertal af virkeligheder: *"The benefit of a complex approach is that the scope and reach of the museum is*

expanded, linking heritage collections to debates, communities and other expertise within public culture […] *Previously static documentation categories become more ambiguous, as objects are interpreted in unexpected and interesting ways.* […]*The museum becomes open to the different ways the object is translated and consumed."* (Cameron, 2008, s. 239-240). I Camerons understregning af digitale museumsobjekters potentielle performative kompleksitet er det netop også i interaktionen mellem forskellige præsentationer af et sådan objekt, at forskelligheden udfoldes. De eksplicitte møder, dialoger og forhandlinger understreges altså hos både Hooper-Greenhill og Cameron som der, hvor forskelligheden bliver produktiv i museet. Derfor betegner jeg begge deres fremstillinger af forskellighed som *forskelligheders produktivitet*.[65]

At inddrage forskellige personer i arbejdet med Rockens Danmarkskort, som jeg på baggrund af tankerne om boundary object var interesseret i, ville formodentlig både Hooper-Greenhill og Cameron være tilhængere af, idet forskellighed for dem er noget der skal mødes, forhandle og kommunikere. Med baggrund i disse museologers fokus på kommunikation og forhandlinger var der basis for, at ikke kun vekselvirkninger mellem vaghed og specifikation var en måde at være vært for forskellighed i museet. Men at eksplicitte dialoger og forhandlinger, og måske endda konflikter, mellem museum og brugere, samt brugere imellem også var en vigtig måde at praktisere forskellighed, der kunne afstedkomme ny viden om rockens mødesteder. I relation til Rockens Danmarkskort ville det betyde, at de forskellige tilgange til rockens mødesteder gerne måtte blive eksplicitte og diskutere eller forhandle med hverandre. Det kunne for eksempel være en eksplicit diskussion om, hvornår Den Grå Hal havde sin storhedstid. Var det 70'ernes rockcirkus, tiden med undergrundshiphop i 80'erne eller nutidens mere mainstream rockkoncerter?

I mine visioner om Rockens Danmarkskort var der altså to lidt forskellige teoretiske tilgange til forskellighed på spil. I Stars' (m.fl.) boundary object så jeg således forskellighed defineret som forskellige specifikke brugssituationer der kunne sameksistens i vaghed, mens jeg hos museologerne, Hooper-Greenhill og Cameron, så forskellighed defineret som eksplicitte møder og forhandlinger mellem forskellige tilgange.

[65] At der, som jeg beskrev i Kapitel 1, også kan fremlæses et skel i Hooper-Greenhill og Camerons ontologiske tilgang til forskellighed i museet, som henholdsvis et fænomen, der skal repræsenteres i museet eller et der skal performes og præsenteres i museet var ikke noget jeg på dette tidspunkt var særligt opmærksom på i min forståelse af forskelligheders produktivitet, som en fællesnævner i de to museologers arbejde. I min analyse har jeg dog netop været opmærksom på denne forskel.

Jeg har således beskrevet, hvordan Rockens Danmarkskort på flere måder, både museets og mine, blev tænkt som noget der skulle kunne facilitere forskellighed, samt gøre brug af forskellighed som en form for ressource i indsamlingen og formidlingen af historien om rockens mødesteder.

Participatory design og repræsentationen af forskellighed i designprocessen

I det kommende vil jeg beskrive, hvordan vi i planlægningen af designprocessen implementerede vores visioner om forskellighed, særligt gennem planlægningen af designprocessen som en form for participatory design.

Da visionen hos museet og mig selv, som beskrevet herover, var at den fremtidige brugergruppe var præget af forskellighed, var det også en direkte repræsentation og præsentation af denne forskellighed, der i mine øjne burde præge designprocessen. At repræsentere forskellighed i relation til arbejds- og brugssituationer har man arbejdet med indenfor mange brugerorienterede designfelter, participatory design inkluderet. Kompleksitet på arbejdspladser er for eksempel blevet repræsenteret ved de beskrivelser som etnografiske brugerstudier (Blomberg & Karasti, 2013; Crabtree et al, 2012) har bragt hjem fra felten til brug i designarbejdet. En etnografisk opmærksomhed rettet mod "skjulte" og "kategoriløse" aspekter i brugen af designobjektet (Suchman, 1995; Star & Bowker, 2007) har været foreslået som midler, der kan føre til en passende repræsentation af den forskellighed af brugssituationer, der kan være relevante at tage hensyn til i designprocessen. Men kollaborative designprocesser der inddrager brugere til direkte at repræsentere den praksis, der skal designes for, er netop et af de vigtige kendetegn ved traditionelt arbejdsplads-orienteret participatory design (Kensing & Greenbaum, 2013; Kensing & Blomberg; 1998). Her er det de inddragede brugere, der selv repræsenterer de forskellige relevante praksisser i designprocessen (Robertson & Wagner, 2012). Når participatory design i dag, som jeg beskrev i Kapitel 3, anvendes på mange andre områder end arbejdspladser, er direkte repræsentation af brugere og deres brugssituationer også ofte et vigtigt element.

I forbindelse med Rockens Danmarkskort var der, som jeg beskrev i forrige kapitel, dog tale om et designobjekt som endnu ikke havde specifikke praksisser tilknyttet. Derfor var der heller ikke på forhånd en helt oplagt gruppe af mennesker at inddrage. Her var ikke et oplagt demokratisk valg af dem, der ville blive berørt af designprocessen og designobjektet, som der ofte er på arbejdspladser hvor participatory design praktiseres. I Jacobs projektbeskrivelse stod der:

> *Brugerne kan uploade billeder, lyd, film og personlige historier fra netop deres by og således bidrage til den samlede fortælling. Indholdet, der på den måde genereres går så at sige udefra og ind til museet og ikke den anden vej, som det ellers tit ses, når institutioner iværksætter den slags projekter. (Bilag 7)*

Hvem brugerne var, og hvorfor de havde interesse i at "*uploade billeder, film og personlige historier*" fremgik dog ikke. Her lå implicit en formodning om, at brugerne havde interesse i at levere indhold til museet.

Eller måske lå der i visionen om Rockens Danmarkskort et forsøg på at opfinde nye relevante og attraktive praksisser, som museets potentielle, men endnu ukendte, brugere ville finde attraktive. Som mange andre former for kulturformidling havde Rockens Danmarkskort nemlig som opgave selv at definere og gøre sig relevant for sine fremtidige brugere. Der var ikke på forhånd en egentlig efterspørgsel på dette designobjekt fra en eller flere brugergrupper, og der var heller ikke et oplagt velafgrænset *source community*[66] at inddrage. Udover selvfølgelig alle de danskere, der havde haft stedsspecifikke oplevelser med pop- og rockmusik gennem tiderne.

Det var altså ikke kun et spørgsmål om, hvorvidt museet og jeg havde kontrollen til at udpege, hvem der skulle inddrages, nærmere måtte vi forestille os og opfinde profiler på dem, det kunne være relevante at inddrage i projektet. Det gav museet en udfordring men også en mulighed for at tegne en fremtidsvision om et forskelligartet brugerfællesskab med forskellige brugerpraksisser. Det blev også især museet, som afsender eller vært for Rockens Danmarkskort, der definerede, hvem der skulle deltage i designprocessen. Den mere detaljerede beskrivelse af de forestillede forskellige brugere og deres forskellige interesser i relation til Rockens Danmarkskort blev nemlig en opgave, der involverede alle medarbejdere på museet. Jeg vil i det kommende beskrive, hvordan en række stereotyper på personer, der skulle inddrages i designprocessen, blev udviklet på museet, og hvilken forskellighed museet dermed fik castet til at være repræsenteret i designprocessen mod Rockens Danmarkskort.

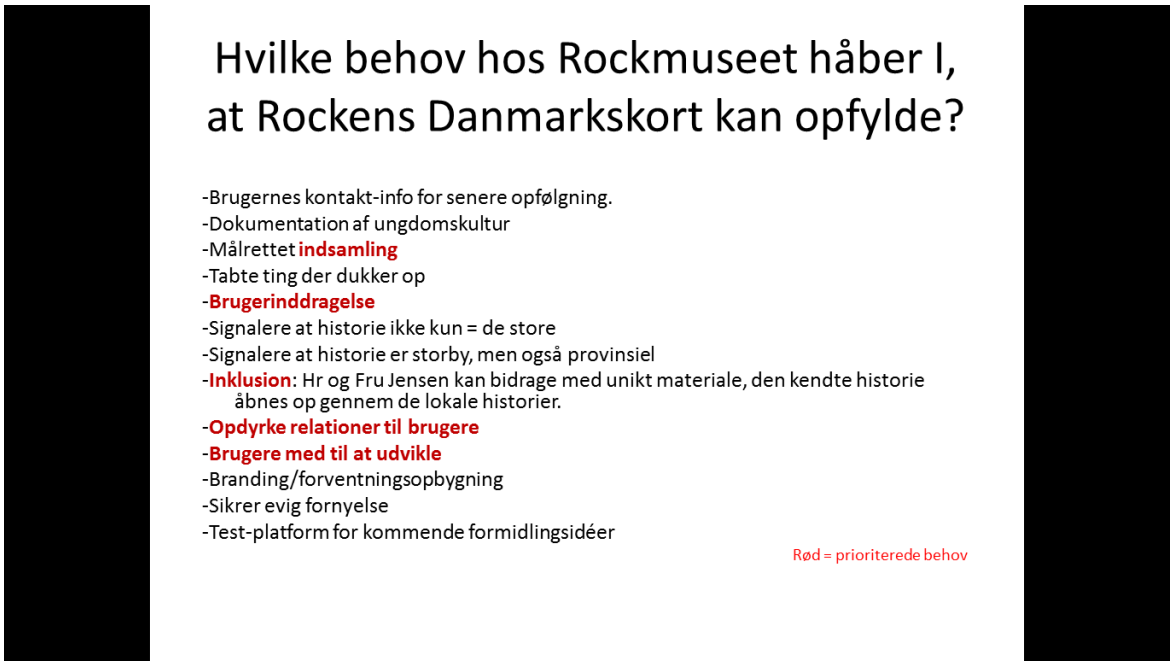
Stereotyper for forskellighed i designprocessen

Som nævnt var visionerne omkring Rockens Danmarkskort, da jeg blev inddraget i arbejdet på museet, allerede nogle år gammelt og var løbende blevet diskuteret i museets sekretariat. Samtidig var medarbejderne i denne periode i gang med generelt at definere en målgruppestrategi for det kommende museum. En formulering af en målgruppestrategi blev af flere medarbejdere italesat som en vigtig opgave for museet. En sådan strategi kunne være med til at sætte retning for indsamlingsarbejdet, som var i fuld gang, og udstillings- og formidlingsarbejdet, som begyndte at tage form på dette tidspunkt. Heri lå også arbejdet med at udforme en større projektbeskrivelse af museet,

[66] Se sådanne beskrevet i Kapitel 1.

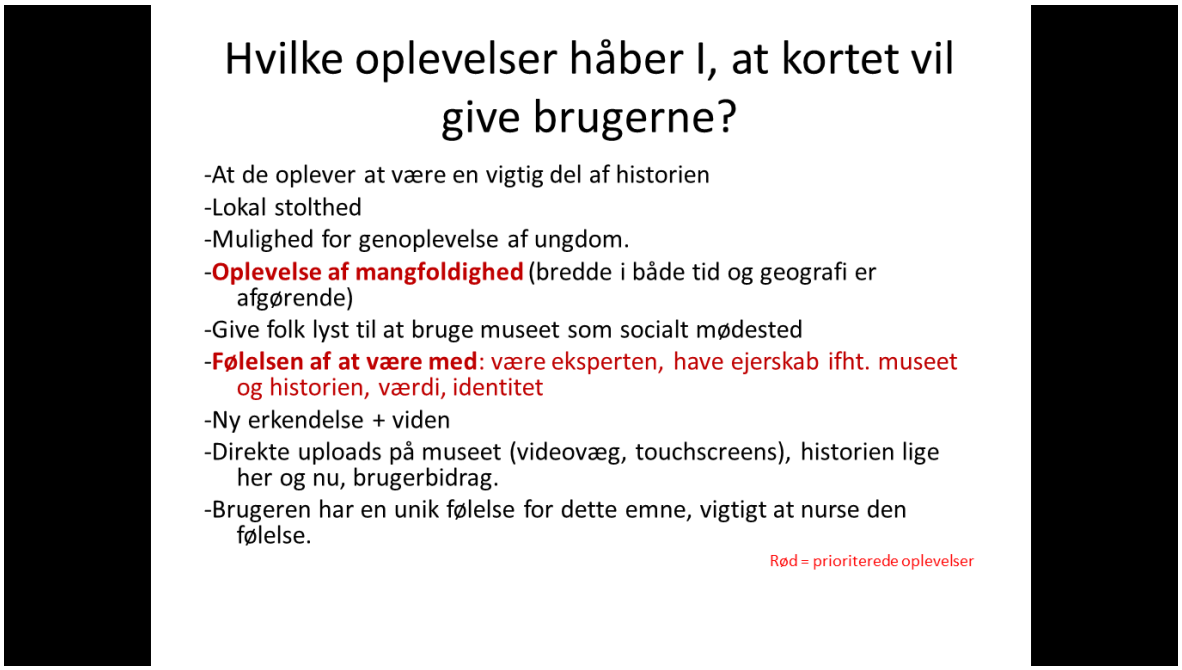
som med tiden skulle munde ud i en beskrivelse af museets specifikke ansvarsområde som et statsanerkendt museum. En målgruppestrategi kunne pege på, hvem der var museets kernemålgruppe og hvilken strategi museet ville implementere for at nå denne. Da hele sekretariatet på Rockmuseet i denne periode var involveret i arbejdet med formuleringen af en målgruppestrategi, virkede det for mig oplagt, at inddrage den samme gruppe til at definere profiler for de personer, som skulle inddrages i designprocessen mod Rockens Danmarkskort. På den baggrund arrangerede jeg en workshop, som primært havde til formål at skabe detaljerede stereotype profiler på de deltagere, der skulle inddrages i designprocessen mod Rockens Danmarkskort. Syv medarbejdere fra museet[67], var samlet til denne workshop. Medarbejderne var delt op i to mindre grupper.

Til en indledning blev medarbejderne bedt om at overveje, hvilke behov Rockens Danmarkskort skulle arbejde mod at dække, både hos museet og de potentielle brugere, se figurer (figur 7 og 8) herunder:



Figur 7: Opsummering af formål med Rockens Danmarkskort fra museets side, fra power-point-slide referat af workshop med Rockmuseets medarbejdere 08.07.11.

[67] Museets leder, to museumsinspektører, en kommunikationsmedarbejder og derudover to historikere i løntilskud og en studentermedhjælper fra IT-universitetet



Figur 8: Opsummering af formål for modtager af Rockens Danmarkskort, fra power-point-slide referat af workshop med Rockmuseets medarbejdere 08.07.11.

Grupperne blev derefter bedt om at lave kortfattede beskrivelser af en mængde mulige stereotyper, som de selv fandt på. Der var i udgangspunktet mange potentielle stereotyper på tinge, og det var nødvendigt med en afgrænsning af disse. Da der endnu ikke var en stabiliseret målgruppestrategi, fandt jeg, at denne afgrænsning bedst blev afgjort ved en afstemning. Alligevel var der i denne periode en del snak på museet om en primær målgruppe, som nok ville blive *den unge festivalgænger mellem 16 og 30 år.* Denne profil blev formodentligt også et vigtigt pejlemærke i afstemningens udvælgelse af stereotyper på deltagerne i designprocessen. Afstemningen afgjorde, at der blev arbejdet videre med de følgende titler på stereotyper: Festivalgængeren#1, festivalgængeren#2, forretningsmanden, eks-musikeren, spillestedslederen, rockjournalisten/eksperten, musikbibliotekaren, lokalarkivaren. Dem der ikke blev valgt ind ved afstemningen talte blandt andet: Mand 67 år tidligere punkmusiker, tidligere booker på saltlageret, folkeskoleelev med historisk skoleopgave, udlændinge (eksempelvis folk i udlandet med særlig interesse for dansk rockkultur). Samtidig var der flere af de forslåede stereotypprofiler, der blev sammentænkt i en. Eksempelvis var vi enige om at *Alexander Tølløse musikskole 16 år, rockpilot 17 år* og *universitetsstuderende* alle ville kunne dækkes af festivalgæst #1 og #2, så selvom ingen af disse blev udvalgt udgik de på sin vis heller ikke som stereotyper.

De mere udførlige profiler på disse stereotyper blev udarbejdet på basis af en form for spørgeskema, som jeg havde lavet. Her skulle de to grupper af medarbejdere udfylde imaginære demografiske oplysninger, som alder, bosted og uddannelse, ligesom nogle andre aspekter af stereotypens profil, som dagligdagsaktiviteter, interesse for musik, andre interesser og brugen af digitale medier i hverdagen. Spørgsmålene afspejlede således aspekter, som jeg forestillede mig var udslagsgivende for forskellige tilgange til at kortlægge rockens mødesteder på Rockens Danmarkskort. Her var vi både interesseret i personens officielle status i relation til rockhistorien (fan, musiker, arrangør, ekspert), men også deres mere personlige interesser og præferencer i forhold til musik og brug af digitale medier.

Selvom stereotyperne var tænkt som imaginære, så konstruerede medarbejderne på workshoppen spontant stereotypprofiler med inspiration i nogle konkrete personer. Det var personer, som museet allerede havde i sit netværk, og som der ovenikøbet i flere tilfælde direkte blev sat navn på, mens grupperne arbejdede med at beskrive stereotyperne. Selvom vi kaldte det for stereotyper blev flere af disse beskrivelser altså funderet i helt konkrete personer med tilknytning til museet: En ung kvinde, og entusiastisk rockfan, som var i løntilskud på museet, en ung fyr, der tidligere havde været inddraget i et projekt på museet og en musiker man i forbindelse med indsamlingen havde været i kontakt med. Uden at stoppe op og reflektere over det, så vi disse fremtidige brugere af og partnere til Rockens Danmarkskort igennem personer, der allerede var relateret til museet og dermed projicerede vi museets allerede eksisterende netværk over på vores forståelse af Rockens Danmarkskorts brugere. Det betød også, at stereotyperne på sin vis havde hjemme i noget allerede eksisterende, i et netværk af folk der allerede var interesseret i Danmarks Rockmuseums tilblivelse. Stereotyperne var dermed heller ikke blot udtryk for en praktisering af Rockens Danmarkskort som opfindelsen af nye behov hos potentielle, men ukendte, brugere, som jeg tidligere foreslog. For disse stereotyper havde altså også udgangspunkt i interesser der allerede forbandt sig til museet, som allerede var udtrykt og praktiseret blandt de konkrete personer i museets netværk. Samtidig var hver af stereotyperne tænkt som repræsentant for en større gruppe af potentielle brugere eller partnere i projektet.

Stereotypprofilerne, som museets medarbejdere udarbejdede på workshoppen, blev samlet sammen af Jacob og jeg. Efter workshoppen tilføjede Jacob og jeg beskrivelser af, hvilke perspektiver vi forventede stereotyperne ville bidrage med i processen, altså en form for *vores motivation for deres inddragelse*. De inviterede deltagere var på den måde eksplicit italesat som talsmænd/kvinder for en større gruppe af mennesker, der på udvalgte kriterier (som formuleret i spørgeskemaet til dannelsen af stereotypprofilerne) mindede om dem selv.

Herunder er forkortede beskrivelser af de otte stereotyp-profiler og de perspektiver vi forventede, at de hver især bragte med ind i designprocessen:

> *A-B "Den unge festivalgæst", opdelt i to typer: A)overvejende tiltrukket af musikken B)overvejende tiltrukket af det sociale liv og det fællesskab musikken bringer med sig.*
> *Den unge festivalgæst og rockfan skal være med, fordi unge mellem 16 og 30 år er museets primære målgruppe. Samtidig er denne profil vigtig for inddragelse af viden om brug af sociale medier.*
>
> *C- "Den 40-årige forretningsmand" der identificerer sig med en bestemt musikgenre, som hørte til hans ungdom, ex. heavy metal, men som ikke længere har meget tid at bruge på hans interesse for musik. Han var den unge festivalgæst for 15-20 år siden, og vil gerne se tilbage på den tid. Han skal være med, fordi han repræsenterer en del af museets brugere, dem der erindrer deres passion for musik og som kan sætte den nuværende ungdomskultur i perspektiv.*
>
> *D - "Den 60-årige ex-musiker". En kvinde/mand som selv spillede musik i sin ungdom og stadig primært lytter til musik fra sin ungdom. Hun skal være med fordi museet gerne ville have musikere repræsenteret på Rockens Danmarkskort til at fortælle om deres oplevelser på scenen. Det kan også være relevant at inddrage denne profils erfaringer med sociale medier.*
>
> *E- En musikjournalist, musikekspert, forfatter, nørd eller lignende. Denne repræsentant skal hjælpe til både at forstå, hvilke former for viden og ekspertise fageksperter kan bidrage med og hvilke research- og videnbehov sådanne omvendt kan have i relation til et Rockens Danmarkskort.*
>
> *F- En medarbejder på et spillested eller en festival. Repræsentanten skal hjælpe til at forstå, hvordan spillesteder og festivaller vil kunne inddrages til at fortælle stedernes historier på platformen, og hvilke motiver disse kan have for at bruge sitet og bidrage med indhold til sitet.*
>
> *G- En medarbejder på et musikbibliotek. Han/hun skal være med for at repræsentere musikbiblioteker som mulige samarbejdspartnere til Rockens Danmarkskort. Musikbibliotekaren vil også kunne bidrage med viden om målgruppen, de unge musikfans, som der også formidles digitalt til på musikbiblioteket.*
>
> *H- En medarbejder på et lokalarkiv. Lokalarkivaren skal være med for at repræsentere lokalarkiverne som indholdsleverandører og –producenter på Rockens Danmarkskort. Flere lokalarkiver i Danmark ligger inde med materiale, der kan være relevant for Rockens Danmarkskort. Repræsentanten skal hjælpe til at forstå, hvordan lokalarkivarer vil kunne inddrages som bidragsydere på platformen.*

På den måde var rollesætningen temmelig klar og, når man ser tilbage på det i dag, måske en anelse forceret, når man tager i betragtning, at der var tale om en fremtidig praksis og potentielle brugere, og dermed en mængde potentialer, som på sin vis lagde mere op til opfindelser af noget nyt end repræsentation af noget allerede eksisterende. Løbende i designprocessen kom museet, jeg, den digitale designer og deltagerne også til at reflektere over, hvorvidt deltagerne repræsenterede større grupper af potentielle brugere eller samarbejdspartnere, eller om det mere var specifikt og spontant

konstruerede praktiseringer af versioner af Rockens Danmarkskort, de bidragede med. Derved artikulerede vi på sin vis også forskellighed i to versioner, som noget der var afstedkommet ved *repræsentationen* af en form *baggrund* af potentielle brugere og partnere vs. noget der var afstedkommet, af de enkelte deltageres situerede *præsentationer* af versioner af Rockens Danmarkskort i designprocessen.

Nørden der blev tæmmet og IT-hackeren der ikke blev inviteret

Selvom museets målgruppestrategi endnu ikke var helt fastlagt, var der generelt set ikke meget uenighed blandt medarbejderne, eller Jacob og jeg, om hvilke stereotyper, der var vigtige at have repræsenteret i designprocessen. Museets udvalgte fokus på unge festivalgæster mellem 16 og 30 år var i den sammenhæng særligt en stabiliserende aktant, der orienterede medarbejderne og mig i forhold til beskrivelsen af stereotyperne. Samtidig var museets generelle tilgang til inddragelse af fans, musikere, rockarrangører og rockjournalister (eller –skribenter), men måske sjældnere for eksempelvis lærere, underviserer eller repræsentanter for andre institutioner, hvor unge kommer, tydelig at se i processen med at udvikle stereotyperne. I workshoppen med museets medarbejdere og i processen derefter var der dog alligevel enkelte eksempler på tvivl og diskussioner, i forhold til hvilke repræsentanter, der var passende og ikke passende i designprocessen. Jeg vil i det følgende beskrive et eksempel på to stereotyper, som vi var tøvende med at inkludere i processen. Denne tøven kan sige noget om, hvordan der også midt i alle ambitionerne om forskellighed blev sat grænser for forskellighed i planlægningen af designprocessen.

Vi var som nævnt alle enige om, at den primære målgruppe, de unge festivalgæster, var vigtige at have med i designprocessen. Men blandt museets medarbejdere blev der også givet udtryk for, at der helst ikke måtte være deltagere i gruppen, der ville kunne "skræmme" denne målgruppe væk. I workshoppen havde nogle af medarbejderne for eksempel udarbejdet en stereotyp, der hed "*nørden*". En 50-årig fyr på dagpenge med leksikal viden om al rockmusik fra før 80'erne. En type man forestillede sig kunne bidrage med store mængder af materiale, og særligt levere historiske fakta og dokumentation i relation til stederne på kortet. Bidrag museet var interesseret i. Men også en type man blandt museets medarbejdere forestillede sig ville irettesætte andre i deres uvidenhed. Her trak flere af medarbejderne i workshoppen på deres erfaringer med personer, der var en del af museets netværk på dette tidspunkt. Personer der udførte en form for, enten professionelt eller amatørbaseret, indsamlings- og forskningsarbejde med relation til rockhistorien. Samtidig blev der henvist til erfaringer fra internettets musikfora, hvor også denne type af "nørder" ofte var aktive og nogle gange bidragede med en hård tone ved deres deltagelse i diskussioner om rockmusik og rockhistorie.

”Nørden” var altså forestillingen om en person, der var meget engageret i rockhistorie, men ikke nødvendigvis samtidig god til eller interesseret i at kommunikere sin viden mere bredt.

Måske ville han ikke skræmme andre deltagere i en designproces, men på Rockens Danmarkskort som et socialt medie, kunne vi alle, på denne workshopdag, se for os, hvordan ”*nørden*” typisk ville bidrage til en arrogant eller hård tone med sin overlegne viden. Inden vi kom til afstemningen om stereotypprofilerne opstod der på baggrund af denne argumentation således enighed om, at man skulle passe på med ikke at tiltrække for mange af denne type ”*nørdede”* brugere på Rockens Danmarkskort. Der var allerede en foreslået stereotyp, som hed ”*rockjournalist, ekspert etc*.” og det blev foreslået, at denne stereotypprofil oplagt ville have nogle af de ekspertiser, man var interesseret i hos ”*nørden*”, og samtidig være i besiddelse af formidlingskompetencer, som man altså ikke forventede, at den stereotype ”*nørd*” sad inde med. Det betød, at ”*nørden”*, fra at være en stereotyp i sig selv, i stedet blev forhandlet ind i en anden stereotyp, nemlig ”*rockjournalisten*”. Ved rockjournalistens stereotyp blev der lagt vægt på en grad af formidlingsvenlighed, og samtidig var det vigtigt, at denne stereotyp kunne bidrage med ”*nørdens*” tilgang og interesser i designprocessen. Fordi det indhold, ”*nørden*” ville kunne bidrage med på Rockens Danmarkskort, fortsat var attraktivt for museet.

I dag ser jeg det som praktiseringen af en afgrænsning af forskellighed, at jeg således sammen med museets medarbejdere ekskluderede den rendyrkede ”*nørd*” og de potentielle forhandlinger han/hun kunne have bragt ind i designprocessen og i stedet kompenserede for denne eksklusion ved et ønskebillede af en stereotyp på en ”*rockjournalist*”. Som jeg tidligere beskrev, havde jeg i udgangspunktet tænkt i en platform med imperativ i boundary object, hvor en vekselvirkning mellem vaghed og specifikation ved forskellig brug muliggjorde en infrastruktur, der kunne facilitere meget forskellige praktiseringer af viden om rockens mødesteder. I stedet for at tænke, at vi med platformen kunne skabe en infrastruktur, der gav mulighed for en vag sameksistens mellem forskellige, ”*nørdede*” og ”*nørd-forskrækkede*”, præsentationer af rockens mødesteder, så besluttede vi nu at ekskludere ”*nørden*”. Fordi vi gruede for, at denne i sine interaktioner med andre på platformen, ville skræmme de ”mere ønskede” brugere væk.

Samtidig overhørte vi ved vores tillempning af ”nørden” også den anden teoretiske forestilling om forskellighed, som jeg ellers forsøgte at implementere i designprocessen. Det var tanken om *forskellighedernes produktivitet*, om at det direkte møde mellem forskellige praksisser i relation til mødestedernes historie, på Rockens Danmarkskort kunne skabe nye versioner af rockhistorie, at det var i forhandlingerne mellem forskellige tilgange, at rockhistorien bedst blev fortalt. Ved vores

tæmning og lempning af denne stereotyp viste vi, at vi på dette punkt alligevel ikke troede på, at denne forskellighed kunne praktiseres på en måde, hvor den blev gjort til et produktivt og positivt aspekt.

Måske hang det sammen med, at vi hidtil i vores visioner havde situeret de forskellige tilgange som noget, der primært kunne fremkomme på baggrund af en variation i geografiske og kulturelle tilhørsforhold, alder, samt tilgange til historierne, på tværs af selvoplevede musikerberetninger og lokalarkivarens fremgravede historier. Forskellighed i formidlings- og kommunikationsformer havde vi dog ikke italesat som en positiv ressource i denne sammenhæng. Vi havde nærmere, uden dog at have reflekteret grundigt over det, taget for givet, at en velformuleret, letfordøjelig, ligefrem, men også høflig og konstruktiv tone og sprogbrug ville være at finde blandt brugere af platformen. Selvom vi havde fokuseret på forskellighed i tilgange, havde vi på sin vis uniformeret vores forestilling om kommunikation på Rockens Danmarkskort, og her ikke medtænkt, at også mange forskellige udtryksformer kunne være legitime i dialogerne på platformen.

Vores tillempning og tæmning af "*nørden*" var måske også et udtryk for et mere generelt paradoks som Rockens Danmarkskort som socialt digital medie udfoldede. Nemlig sammenkoblingen mellem sociale mediers deltagerkultur og museet som en offentligt kommunikerede institution. Kommunikation på sociale medier er blevet beskrevet som en *symmetrisk* og *de-institutionaliseret genre* (Lomborg, 2011), hvor skellet mellem producenter og forbrugere ofte er udvisket og brugere typisk kommunikerer direkte med hinanden uden en tredjepart som medierende instans. Men i sammenhænge hvor kulturinstitutioner, som et museum, gør brug af sociale medier, med flervejskommunikation og deltagerkultur som forbillede, praktiseres der samtidig ofte en vis form for kontrol over indholdet. For institutionen står her oftest som en form for afsender, og har dermed et ejerskab, enten formelt eller uformelt, af det indhold der skabes i relation til deres sociale digitale kommunikation. Som flere forskere (Stuedahl, 2011; de Rijke & Beaulieu, 2011; Zeitlin, 2011; Drotner & Schrøder, 2013) i museumskommunikation har påpeget befinder museer, der anvender social digital kommunikation, sig stadigt i nyt terræn, og man kan måske dertil sige, at museer på sociale medier stadig har en de-stabiliseret rolle, hvor der balanceres mellem facilitering af mere inkluderende risikofyldte udvekslinger og fastholdelse af en mere sikker kontrol.

At vi tillempede "*nørden*" til en "*rockjournalist*", så han i højere grad kunne passe ind i museets forestilling om den rette form for kommunikation på en digital social platform, var udtryk for, at museet med en stadig ustabil rolle i et socialt digitalt terræn navigerede mod en vis form for sikkerhed og kontrol. Fremfor at se den produktivitet, der kunne ligge i mødet mellem nørdens indsigter og de øvrige deltagere, så vi den kommunikationsmæssige problematik, der kunne opstå i dette møde. I

stedet for at se forskellighed som en ressource, som vi i andre sammenhænge gjorde, var det i denne specifikke sammenhæng i stedet en potentiel konflikt, der måtte løses ved eksklusion. På den baggrund foretog vi en grænsedragning som måske også var en nedprioritering af viden til fordel for forbrugervenlig kommunikation?

Også en anden foreslået stereotyp kom ikke til tinge i designprocessen. Her var det dog en stereotyp, der blev foreslået af en medarbejder fra et andet museum, på et tidspunkt hvor vi mødte ham ved lejlighed. Ideen var at en IT-udvikler/hacker i designprocessen kunne fungere som en medudvikler af Rockens Danmarkskort og på sigt hjælpe til at revidere og integrere platformen i internettets øvrige flow. Jacob og jeg fandt dette forslag interessant og vi overvejede muligheden for at invitere en sådan type deltager med også. Men IT-udvikleren/hackeren var en type, som Jacob og jeg forestillede os ville have en anden motivation end de rockinteresserede og -praktiserende unge, ældre og professionelle. Vi forestillede os, at en IT-udvikler ville have interesse i platformens tekniske funktion og ikke i så høj grad i de indholdsmæssige aspekter af historiefremstilling på Rockens Danmarkskort. Derfor havde Jacob og jeg svært ved, at se denne type som en del af designprocessen, hvor vi primært havde planlagt, at der skulle udvikles koncepter og ideer til, hvordan rockens mødesteder indholdsmæssigt kunne portrætteres og historisk kortlægges. Vores tanker om forskellighed i designprocessen havde på den måde svært ved at indeholde en deltager, der i vores forestilling primært var interesseret i IT-udvikling. Vi havde svært ved at se, hvordan designprocessen, som vi havde tænkt den, kunne konfigureres med en sådan deltager. På den anden side havde vi selvsagt den hyrede digitale designer med i processen. Men måske kan man sige, at vi på sin vis opfattede IT-udvikling som et kompetenceområde den digitale designer i designprocessen havde monopol på. Her var altså ikke lagt op til den samme forskellighed, som i forhold til de historiske indholdsmæssige aspekter af Rockens Danmarkskort.

Som de to eksempler med "*nørden*" og "*IT-udvikleren/hackeren*" viser, var der grænser for, hvilke interesser og deltagelsesformer, der kunne projekteres ind i museets og mine visioner om Rockens Danmarkskort og dets designproces. Disse grænser var konstruerede i relation til museets primære målgruppe, de unge, og de var konstrueret i relation til vores ideer om, hvad den egentlige opgave for repræsentanterne i designprocessen skulle være, indholdsmæssig eller teknisk udvikling. Samtidig lå der i de beskrevne stereotyper også et klart billede af, hvad både museet og jeg tænkte om indholdet på det fremtidige Rockens Danmarkskort. Et billede der i høj grad afspejlede de tanker om steder, der blev fremstillet i Jacobs projektbeskrivelse af Rockens Danmarkskort: For her var der primært stereotyper, som kunne hjælpe med at sætte spillesteder og live-koncertoplevelser op på et kort. Der var ikke en musikforsker fra universitetet, der var ikke en pladebutik-ejer eller en musiklærer. Men

der var primært folk, som havde haft oplevelser på eller på anden måde sad inde med viden om landets spillesteder, festivaller og klubber. Dermed afspejlede vores udarbejdelse af stereotyper, at oplevelsen af livemusik var vigtige for vores vision om Rockens Danmarkskort, at rockens mødesteder i høj grad var steder hvor man hørte livemusik.

Vores praktisering af forskellighed var i planlægningsfasen således afgrænset ved at være praktiseret i nogle bestemte dimensioner. Selvom jeg i teorien havde set forskellighed som produktivt var der altså dimensioner, hvor vi ikke fandt den ønskværdig. Og hvor jeg i teorien havde set forskellighed som noget, der kunne sameksistere vagt og uden konsensus, så var der altså dimensioner, hvor vi forsøgte at reducere i forskelligheden. I disse sammenhænge sætte vi grænser for forskellighed i designprocessen, mens vi i andre sammenhænge, som jeg vil vende tilbage til, planlagde designobjektet og designprocessen som noget mere åbent og komplekst.

Boundary object, repræsentation eller præsentation?

På baggrund af de beskrevne stereotyper kontaktede Jacob personer, der kunne passe som deltagere i designprocessen. De fleste blev kontaktet fordi en stereotyp-profil var skabt med henblik på dem. For eksempel de tre unge musikfans, der tidligere havde deltaget i en brugerinddragende proces på museet kaldet Rockpiloterne[68]. Musikbibliotekaren og spillestedslederen, som begge allerede var blandt museets samarbejdspartnere. Den 60-årige kvindelige ex-musiker, der tidligere var blevet interviewet om sin deltagelse i 60'ernes pigtrådsmiljø. Den eneste person, der ikke blev fundet blandt museets allerede etablerede kontakter, var den 40-årige mand og ex-fan. Han blev eftersøgt og fundet via sociale medier (dermed stadig via museets netværk).

Det endte således med, efter stereotypbeskrivelser, diverse tilføjelser og Jacobs aktive arbejde med at kontakte og invitere deltagere, at gruppen talte: 3 yngre festivalgæster mellem 18 og 20 år, Johan, Sofie og Rikke (hvor Johan selv var musiker og brugte meget tid på musik, og Sofie og Rikke var koncertgængere og fans af bestemte bands), en 40-årig ex-fan, administrativ kommunalmedarbejder og aktiv borger i Roskilde, Ulrik, en 60-årig kvinde der i 60'erne spillede musik og gik til koncerter i pigtrådsmiljøet, Birte, en musikbibliotekar, Mette, en lokalarkivar, Mads (der havde arbejdet specifikt med dokumentering af 60'ernes rockkultur i Tåstrupegnen), en spillestedsleder, Claus, en musikjournalist, Søren (ham som oprindeligt præsenterede ideen om Rockens Danmarkskort til museet), en digital designer, Christian, to medarbejdere fra museet, Jacob og Lise, og jeg.

[68] I forbindelse med Rockpiloterne var de tre unge blev rekrutteret via et opslag i lokale medier.

Udover de allerede nævnte afgrænsninger i vores planlægning af forskellighed var der også nogle begrænsninger, som måske kan forklares ved mere praktiske omstændigheder. Af praktiske årsager var det for eksempel ikke muligt at sammensætte en gruppe af personer, der kunne repræsentere en bred geografisk tilgang. Alle de inddragede deltagere var nemlig bosat i enten Roskilde eller Københavnsområdet. Men flere af deltagerne var født og opvokset andre steder i landet, og derved blev også oplevelser fra og erfaringer med rockkultur i jyske og fynske provinsbyer inddraget i processen. Ligeledes var de tre unge festivalgæster ved deres uddannelsesforløb en ret homogen gruppe, da de alle stod mellem gymnasiet og en videregående uddannelse. At der i forvejen var en kontakt til disse tre unge udgjorde en praktisk lettilgængelighed, som ganske simpelt blev prioriteret på bekostning af en større diversitet i uddannelsesbaggrund blandt de unge deltagere.

Samtidig blev det allerede ved de første kontakter med deltagerne tydeligt for os, at forskellighed også blev praktiseret på måder, som vi ikke umiddelbart havde planlagt og forudset. For eksempel blev det eksplicit, at deltagerne havde forskellige motivationer for at sige ja til at være med i designprocessen. Nogle bundede i professionelle og nogle i fritidsbaserede interesser. For eksempel kom musikbibliotekaren og spillestedslederen som professionelle samarbejdspartnere og brugte arbejdstimer på at deltage i projektet. Henholdsvist gjorde de det begge klart i deres svar på invitationen til at være med i designprocessen, at den institution de repræsenterede kunne se en interesse i at samarbejde med Rockmuseet, både i relation til Rockens Danmarkskort og mere generelt. Derfor fik de lov til at tilsidesætte arbejdstimer til at deltage i designprocessen. Mens de unge musikfans og den 40-årige kom i deres fritid, fordi de gerne ville være med til at skabe noget spændende og nyt, og den 60-årige kom i sin fritid og så det som en pligt at fortælle sin historier[69]. De forskellige interesser deltagerne havde og deres betydning for processen, vil jeg senere vende tilbage til.

Den operationalisering af boundary object som et designimperativ, som jeg herover fremstiller i form af vores rekruttering af deltagere til designprocessen, vender på sin vis tingene på hovedet. For i konceptet boundary object ligger der netop som et vilkår, og måske en udfordring, at eksisterende sociale grupper har forskellige behov- og brugssituationer. Det kan således være en udfordring at skabe et botanisk arkiv, der kan praktiseres både af videnskabelige botanikere, hobbybotanikere, registranter og måske naturvejledere, og dermed af grupper med forskellige praksisser relateret til arkivets botaniske genstande. Men i relation til Rockens Danmarkskort var forskellighed ligeså meget

[69] Efter den tredje workshop afholdt jeg en række interviews med nogle af de inddragede deltagere (se også Bilag 2 Feltarbejde oversigt)om deres oplevelser af designprocessen og talte her også med dem om deres motivationer for at være med i designprocessen.

noget, som designobjektet skulle være med til at performe i forsøget på at opnå forskellige sameksisterende versioner af mødestedernes rockhistorier. Museet og jeg tænkte således Rockens Danmarkskort som noget, der *gerne skulle* praktiseres og udtrykkes ved forskellige former for viden. Vi forsøgte dermed at designe *årsag til*, i lige så høj grad som *håndteringsværktøj for*, forskellige gruppers praktiseringer af rockhistorien. Rockens Danmarkskort skulle dermed konfigurere forskellighed i mindst lige så høj grad som det skulle konfigureres ved en sådan. Min forståelse og praktisering af boundary object blev dermed også fordrejet for at passe til de empiriske omstændigheder. For at Rockens Danmarkskort kunne tænkes som et boundary object krævede det en brug af konceptet, der også kunne rumme at et boundary object i sig selv havde en form for aktantstatus, og dermed agens, at også dét kunne være generator af forskellighed. Samtidig forsøgte vi at lade dette boundary object konstrueres ved forskellige personers praktiserede ekspertiser, idet vi netop inddragede en række forskellige potentielle brugere til at tage del i og konstituere praksisser relateret til Rockens Danmarkskort i designprocessen. Om det så var de inddragede deltageres praktiseringer af forskellige ekspertiser i relation til Rockens Danmarkskort, eller om det var visionen om Rockens Danmarkskort som en forskelligartet praksis fra min og museets side, der præsenterede og konstruerede forskellighed i designprocessen, er måske et spørgsmål, som det bliver svært at svare på.

I min og Jacobs planlægning af designprocessen praktisererede vi under alle omstændigheder forskellighed ved vores planer om, at forskellige forestillede brugere og interessenter skulle repræsenteres i designprocessen mod et Rockens Danmarkskort, som kunne praktiseres ved forskellighed. De var således *forestillede forskellige* brugere og interessenter, der skulle være med til at *forestille* sig et fremtidigt designobjekt og deres *forskellige* brug deraf. Der var på den måde en form for rundgang i forskelligheden. Rockens Danmarkskort skulle konfigurere forskellighed, ligesom Rockens Danmarkskort skulle konfigureres ved forskellighed. Forskellighed var på en gang noget vi *præsenterede* og *repræsenterede*.

Præsentationer af forskellighed

I sidste kapitel beskrev jeg vores planlægning af designprocessens aktiviteter. Her fremhævede jeg, at jeg fandt det vigtigt, at de fleste af designprocessens aktiviteter foregik i plenum. Jeg forestillede mig på den måde, at designprocessen til dels var en "øvelse" på det fremtidige Rockens Danmarkskort. På Rockens Danmarkskort skulle forskellige oplevelser og viden om rockens mødesteder udveksles. Derfor ligesom med Camerons komplekst performede objekt skulle også designprocessen performe et

komplekst designobjekt, der måske i fremtiden kunne praktiseres multipelt[70], og her var min forestilling at eksplicitte interaktioner og forhandlinger bedst kunne være "øvelser" på den fremtidige praksis på Rockens Danmarkskort. Det betød også, at jeg så designprocessens aktiviteter som noget der i lige så høj grad konstruerede forskellighed som noget, der var udtryk for allerede eksisterende forskelligheder. Det var derfor vigtigt at overveje, hvilke former for forskellighed vi var interesserede i at konstituere og praktisere i relation til Rockens Danmarkskort. Som jeg også beskrev i forrige kapitel implementerede jeg en række strategier til deltagelse: *Historiefortælling, forbindelser, selektioner, diskussioner* og *design.* Samtidig vægtede jeg den eksplicitte diskussion som noget, der til enhver tid gerne måtte afbryde eller forstyrre de aktiviteter, der var planlagt i processen (se Kapitel 3). Her var tegn på, at designprocessens aktiviteter blev planlagt mere med *forskelligheders produktivitet* end med *boundary object* for øje.

Men med disse forskellige strategier til deltagelse, og med de mange forskellige typer af aktiviteter planlagt i designprocessen[71], forsøgte jeg samtidig at give deltagerne mulighed for at bidrage til forløbet på forskellige måder. Jeg tænkte, at dette både gav mulighed for en diversitet i den enkelte deltagers bidrag, og at det samtidig skabte de bedste betingelser for, at alle i gruppen fik mulighed for at deltage i designprocessen. Hvis en type aktivitet ikke var passende for en deltager, ville en anden type aktivitet måske være det. Jeg tænkte dermed på, hvordan vi kunne tage hensyn til de forskellige betingelser for deltagelse, der ville være til stede i vores gruppe af deltagere, og herved forsøgte jeg på sin vis at se designprocessen og de forskellige praktiseringer af designobjektet, Rockens Danmarkskort, som en mere vag sameksistens. Det betød at jeg forstillede mig at forskellige versioner af Rockens Danmarkskort kunne genereres sideløbende med hverandre uden at de nødvendigvis skulle konfronteres med hinanden i plenum. Nogen ville skabe en version af Rockens Danmarkskort primært på basis af historiefortællingsaktiviteter og nogen på basis af designaktiviter. Jeg forestillede mig således, at deltagerne fandt deres talerør i processen ved forskellige aktiviteter eller ved forskellige kombinationer af aktiviteter. Som ved et boundary object skulle designprocessen praktisere en infrastruktur, der gjorde det muligt at lade forskellige versioner af Rockens Danmarkskort sameksistere uden at disse i alle sammenhænge skulle udveksles eksplicit.

Som jeg i forhold til designobjektet, Rockens Danmarkskort, var inspireret af både boundary objects idealer om en vag sameksistens mellem forskellige specifikke praktiseringer og af Hooper-Greenhill og

70 Flere designforskere, også på participatory design-feltet (Telier et al, 2011; Halse et al, 2010; Moll, 2012; Danholt, 2005; Storni et al, 2012) har i de senere år arbejdet med en ANT-inspireret og performativ tilgang til design, som er relevant i denne sammenhæng, men som jeg først vil komme nærmere ind på i næste kapitel.
71 For eksempel mange forskellige måder at fortælle historier, særligt i workshop 1 og 2, bilag 3 og 4.

Camerons idealer om forskelligheds produktivitet ved eksplicitte interaktioner og forhandlinger, så blev også designprocessen planlagt på en måde, der konfigurerede forskellighed i en vekselvirkning mellem disse to praktiseringer af forskellighed.

Tilbageblik på praktiseringer af forskellighed i planlægningen af designprocessen

Vores måder at ordne forskellighed i planlægningsfasen af designprocessen havde således nogle forskellige retninger. For eksempel var der måske to retninger, der minder om hvordan Law og Mol har beskrevet to former for multiplicitet: *"There are ways out of singularity that generate a pluralism in which different parts of the world coexist within their own insulated spheres, but different modes of ordering or different styles of justification or different discourses may also overlap and interfere with one another. Attending to multiplicity, then, brings with it the need for new conceptualizations of what it might be to hold together."* (Law & Mol, 2002, p. 10). Ved planlægningen af designprocessen forestillede vi os netop forskellighed som noget, der både sameksisterede vagt ved en form for isolering af forskellige specifikke tilgange der alligevel var materialiseret i et fælles objekt, et boundary object. Ligesom vi forestillede os forskelligheders eksplicitte sameksistens som en produktivitet, i de planlagte diskussioner og direkte interaktioner mellem deltagernes forskellige praktiseringer af viden. I planlægningsfasen var vores forståelse af og tilgang til forskellighed altså præget af forskellige versioner af hvad Law og Mol kalder multiplicitet, disse versioner sameksisterede i en form for uafklaret, u-ordnet og destabiliseret forhold. Samtidig kan man sige, at jeg på den baggrund, men måske uden at have gjort mig det helt klart, praktiserede to versioner af forskelligheds sameksistens i relation til Rockens Danmarkskort. Versioner som jeg fik mulighed for at praktisere og undersøge i løbet af og efter designprocessen.

Når vi i udgangspunktet forestillede os Rockens Danmarkskort som en digital platform, der ville kunne facilitere forskellige tilgange til kortlægningen af rockens mødesteder, var de forskellige tilgange i høj grad tilkoblet personer og forskelligheder mellem disse. Det kom i planlægningen af designprocessen til udtryk i en temmelig grundig proces med at identificere præcist de forskellige stereotyper, som vi ønskede inddraget i designprocessen. En del af planlægningen som også inkluderede alle museets medarbejdere. Det kom også til udtryk i vores planlægning af designprocessens aktiviteter. Her betød det, at vi i høj grad lagde vægt på deltagernes roller som historiefortællere, der bragte forskelligt personligt indhold og tilgange til museal historisk viden ind i designprocessen.

Vi ordnede forskellighed i planlægningen af designprocessen, og vi gjorde det på flere måder. Samtidig var der i den forskellighed, vi forestillede os praktiseret, blandt de inddragede personer ikke mange konstanter, eller faste fælles referencer, hvorom der ikke blev praktiseret og planlagt forskellighed. Jeg

vil uddybe dette ved igen at referere til Sharon Macdonalds studie på Science Museum London. Macdonald understreger, at der i processen med at skabe en ny udstilling var en form for *"overflow af usikkerheder"* [*overflow of uncertainties*]. Macdonald refererer her som nævnt til STS-forskeren Michel Callon (Callon, 1998; Macdonald 2002, s. 249-250), der har beskrevet samtidens kompleksitet og mangel på universelle ordener som en kontinuerlig praktisering af *"hot situations*". Hermed mener han situationer, hvor der ikke kan sættes faste rammer *"framings*" for de beslutninger der skal tages, i stedet sker der det, at *"alt bliver kontroversielt*" (Macdonald 2002, s. 249-250). I en tid hvor Science Museum London gik ind i en ny kulturpolitisk era[72] og havde fået en ny ledelse, var det i arbejdet mod en ny udstilling ikke så meget rutiner og traditionelle former for ekspertise, der blev praktiseret, men her var nye spørgsmål og hensyn i et de-stabiliseret netværk nærmere, hvad arbejdet bar præg af. Med reference til Callon kalder Macdonald således dette arbejde præget af et *"overflow af usikkerheder"*.

Man kan i planlægningen af designprocessen mod Rockens Danmarkskort måske tale om et lignende, og dog lidt anderledes *overflow af usikkerheder* i et destabiliseret netværk. Potentielle brugere og samarbejdspartere var i denne designproces inddraget til at repræsentere forskellige tilgange til Rockens Danmarkskort. Men da disse ikke i forvejen havde en praksis som brugere, og da der endnu ikke var noget konkret at bruge, var det, som tidligere nævnt, delvist en illusion, at der i det hele taget var noget at repræsentere. Der var ikke nogen klar relation til en praksis som deltagerne med erfaring, og dermed på sikker grund, kunne repræsentere i processen. Nærmere var repræsentationen i udgangspunktet baseret på *usikre* fremskrivninger af Rockens Danmarkskort. Med ambitionen om at skabe mere sikkerhed og basis for deltagernes bidrag i processen, forsøgte vi, som jeg beskrev i Kapitel 4, at genere praksis omkring historiefortælling i designprocessen. En praksis som skulle danne udgangspunkt for mere konkrete, situerede, og dermed *sikre* repræsentationer i deltagernes bidrag til konceptudvikling og idegenerering i relation til Rockens Danmarkskort.

Samtidig var det ikke klart om nogle af disse forestillede repræsentationer blandt de forskellige deltagere havde en særligt prioriteret position i designprocessen. Selvom de tre unge repræsenterede den primære målgruppe, var der ikke på forhånd lagt retningslinjer for designprocessen, der gjorde, at disse tre unge havde det sidste ord i diskussioner og uenigheder, eller om bestemte aspekter af deltagernes bidrag var prioriterede over andre[73]. Vi planlagde således mod forskellighed uden at have

[72] Macdonald (2002, s. 23-) beskriver slutfirsernes kulturpolitik som præget af økonomiske stramninger og af premierminister Margaret Thatchers forsøg på at *"rulle staten tilbage"* [*rolling back of the state*] (2002, s. 31), og opmuntre de offentlige institutioner til i højere grad at blive selvforsørgende. Det betød blandt andet ny fokus på *"managerial structures and marketing strategies*" (2002, s. 23)i engelske museer. Macdonald beskriver dog udfoldelsen af denne kulturpolitiske era i Science Museum London som en kompleks proces med mange forskellige samtidige bevægelser.

[73] Diskuteres også i Kapitel 6 og 7.

lagt faste rammer for, hvad der skulle prioriteres, når designprocessen krævede beslutninger og prioriteringer, der gik i mod nogle af deltagernes bidrag. Uden helt at have gjort os det klart, havde vi måske regnet med, at processen af sig selv ville pege på, hvilke retninger og beslutninger, der var oplagte.

Det betød, at der lidt som på Science Museum London herskede et *overflow af usikkerhed* i designprocessen. Her var forskellighed på mange parametre, og ingen af disse var særligt prioriteret i udgangspunktet. Visionen var blot, at forskellighed på mange parametre kunne gavne og være produktiv for designprocessen, eller at disse kunne sameksistere vagt på Rockens Danmarkskort.

Jeg vil i det kommende gøre rede for hvordan forskellighed, især i vage og specifikke konfigurationer, og med et *overflow af usikkerheder* kunne ses i den tidlige del af workshopforløbet. I de kommende analysekapitler, Kapitel 5 og 6 gør jeg rede for, hvordan designprocessens *overflow af usikkerhed* blev ordnet på andre måder, og dermed skabte andre versioner af forskellighed i designprocessen.

Et parameterløst væld af historier

I det kommende fremskriver jeg forskellighed i de historier deltagerne havde taget med til den første workshop. Det var deltagernes forslag til historier, der ville kunne findes på fremtidens Rockens Danmarkskort. I de historier, der blev fortalt, blev stedet, det personlige, det autentiske og fortælleformen praktiseret på forskellige måder. Jeg ser disse som pegende hen mod forskellige versioner af Rockens Danmarkskort, og samtidig som deltagernes forsøg på at skabe orden i workshopforløbets planlagte parameterløse forskellighed. På baggrund af de narrative greb og de særlige udfoldelser bestemte fortalte historier fik i workshoppen, har jeg valgt at fremhæve tre historier, som jeg kalder henholdsvis: a)*stedet og det personlige*, b)*den rigtige rockhistorie* og c)*lokalarkivaren som detektiv*. Jeg vil hertil vise, hvordan disse forskellige versioner af rockhistorier, og dermed forskellige versioner af Rockens Danmarkskort, var med til at producere og præsentere eksplicit forskellighed i workshoppen, samtidig med at disse versioner til dels også sameksisterede ved vage forbindelser.

Stedet og det personlige

Som forberedelse til den første workshop havde jeg og Jacob blandt andet bedt deltagerne, om at lave en planche. En planche som repræsenterede en stedsspecifik rockhistorie, de kunne forestille sig at fortælle på fremtidens Rockens Danmarkskort. På workshoppen blev disse plancher præsenteret af deltagerne selv, som den første aktivitet gruppen havde i plenum. Vi stod alle rundt om et bord, hvor plancherne og andre dokumenter var lagt.

Johan havde medbragt en planche, der skulle repræsentere ungdomsklubben Krudthuset, som et sted på Rockens Danmarkskort. Udgangspunktet og titlen på historien var mødestedets navn, nemlig Krudthuset, men Johans personlige oplevelse på stedet var også central i hans medfølgende præsentation:

> *I hvert fald har det været et sted, hvor jeg selv startede med at spille musik, men også et sted, hvor jeg blev præsenteret for musik, som jeg ikke selv dengang havde fundet frem til, tror jeg, hvor jeg blev udfordret dernede. Hvor der blomstrede en stor ny kærlighed for musik, for mig, dernede. Der var der, jeg for første gang selv samlede et instrument op og begyndte at spille.* (Johan, workshop 1)



Figur 9: Johans planche af en historie til Rockens Danmarkskort, historien om ungdomsklubben Krudthuset og Johans forhold til musik. Workshop 1.

Rikke tog også udgangspunkt i sin relation til et bestemt sted, spillestedet Viften, og gav historien navn derefter. Samtidig var historien en beretning om hendes fangruppe "Bevar Håret":

> *..ja, jeg har taget, også en "Bevar Håret" historie med, det er en ret stor del af vores.. for ikke at sige, at det er faktisk sådan alle vores musikoplevelser har været, med "Bevar Håret". Og det her, det var faktisk den koncert der ligesom lavede startskuddet til Bevar Håret. Og alle koncerter vi har gået til, der har vi mødt helt åndsvagt tidligt op til koncerter, og siddet, nogle gange i, ja, hvad har vi siddet, 8 timer inden koncerten startede,*

bare for at snakke med de her musikere. Og første gang vi gjorde det, det var på Viften i Rødovre, den 15. marts år 2007, og det var første gang vi skulle se Oh No Ono, og vi gik rundt.. Jeg ved ikke hvor mange der har været på Viften, men der er sådan, det er et ret specielt sted, der er både biograf og musiksted, og alle dem der arbejder der, de rystede bare på hovedet og tænkte, "hvad laver de nu?" (Rikke, workshop 1)



Figur 10: Rikkes planche af en historie til Rockens Danmarkskort, som hun selv havde givet titlen "Viften og mig". Workshop 1.

Både Rikke og Johan bragte via deres plancher billeder ind i deres fortællinger, som illustration og dokumentation. De havde begge medtaget billeder af sig selv. Der var også små tekstbidder på begge plancher. Begge kædede deres portræt af stedet sammen med personlige oplevelser:

Rikke lod historien om Bevar Håret forstærkes af, at det netop foregik på Viften. Bevar Håret stod i kontrast til Viften og personalets oplevelser med at servicere forstadens gæster til både biograf, cafe og koncerter. Her var personalet ikke vant til den form for fandyrkelse Bevar Håret kom med. I Rikkes historie var det altså den kontrasterende relation mellem sted og den specifikke begivenhed, der forstærkede begges betydning. Her blev historien særligt fremhævet som interessant af Rikke på grund af dens således defekte og atypiske karakter. Den umiddelbare destabilisering, af både forstadens stille cafestemning og den overdrevne fandyrkelse ved deres sammenbragte eksistens, bliver central i Rikkes historie. En destabilisering der var med til at understrege den, måske bevidste,

aparte fan-identitet både hun og Sofie flere gange i designprocessen praktiserede. Samtidig kan denne destabilisering ses som et typisk eksempel på rock- og ungdomskulturens berømmede status som opposition og forstyrrelse i forhold til mere konventionelle måder at leve de tidlige voksenår. Her er rockkulturen *netop* funderet ved sin opposition. Man kan også blot se Rikkes fremhævelse af forskellighed som et oplagt historiefortællergreb, forskelligheder der sammensættes skaber spænding og plot i en historie.

Hos Johan var det ligeså relationen mellem stedet og hans egen historie, der skabte historien, men her ikke som en kontrasterende relation, nærmere som et typisk eksempel på, hvordan unge i det område, han var vokset op i, havde relateret sig til en ungdomsklub, hvor rockmusik var centralt. Her var rockkulturen på sin vis blevet institutionaliseret som et vigtigt element i en offentlig ungdomsklub, og det var på sin vis historien om integritet mellem denne ungdomsklubs og Johans praktisering af rockkultur, der blev fortalt. Johan fortalte også, hvordan Krudthuset var stedet, hvor hans interesse for at lytte til og spille musik blev udfordret og fik en ny drejning, der havde ført ham til den praktisering af rockkultur han senere og fortsat tog aktivt del i. Bagudrettet så han således sine nutidige interesser og praktiseringer primært som et resultat af hans tidligere relation til Krudthuset. Relationen til Krudthuset har netop for Johan været med til at stabilisere hans identitet i relation til praktiseringen af en rockkultur. Denne relation har skabt en historie om Johan og rockmusikken, en historie som netop indgik i den historie om Krudthuset Johan på workshoppen fortalte.

Johan og Rikkes historier blev modtaget med forskellige kommentarer i gruppen. Kommentarer som selvfølgelig også pegede på forskellighed i opfattelsen af, hvad en historie på Rockens Danmarkskort skulle være. Deltagerne skrev enkeltvis disse kommentarer ned på papirlapper, der lå ved siden af historierne, som en del af *forbindelses*-aktiviteten. Nogle efterspurgte mere fortælling om den specifikke ungdomsklub, hvem havde ellers trådt deres ungdomssko her? Nogle spurgte til noget mere generelt om ungdomsklubberne og deres historie, mens nogle efterlyste indspilninger med Johans band's musik. Til Rikkes historie blev der spurgt og kommenteret i forhold til spillestedets betydning for musikoplevelsen, hvorfor hun havde valgt Viften. Det blev foreslået, at der kunne laves en lille lydfil om, hvorfor de kaldte sig "Bevar Håret", og fortælles andre historier om "Bevar Håret". Kommentarerne pegede på mange forskellige retninger Johans og Rikkes historier kunne bevæges i, som selvfølgelig ikke nødvendigvis var uforenelige, men som i hvert pegede på et *overflow af usikkerhed* i relation til gruppens samlede artikulering af, hvilken retning historierne skulle justeres eller finpudses i.

Samtidig gav de to historier på et punkt dog en fælles ordnende retning, ved det at de begge eksplicit kombinerede den personlige oplevelse med portrættet af et sted. Umiddelbart set var der forskellige ordnende mekanismer og ret forskellige budskaber mellem Johan og Rikkes historier; præsentationen af en kontrast mellem spillested og koncertgængere, og præsentationen af et steds rolle for en rockidentitet med personlig historisk integritet. Men Rikke og Johan var også fælles om en bevidst kommunikativ agenda i deres historier. Ved at sammendrage stedet og det personlige byggede både Johan og Rikke i deres historier, som i et klassisk aktør-netværk, en stærk alliance op, hvor begge elementer forstærkede sin betydning ved den andens tilkobling. Ved at *indskrive* den personlige oplevelse i disse historier fik stedet en særlig betydning, ligesom den personlige oplevelse blev interessant ved at finde sted på stedet. De konkrete situationelle omstændigheder ved både Viften og Krudthuset var med til at gøre både Rikkes og Johans historie til overbevisende eksempler på at oplevelser, steder og rockkultur hænger sammen. Det var deres praktiske ontologiske version af historiefremstilling, og dermed viden, på Rockens Danmarkskort. En version af Rockens Danmarkskort, som de eksplicit praktiserede og forhandlede, også i andre dele af designprocessen. Ved deres præsentation af historier i den første workshop praktiserede de for første gang i designprocessen denne orden.

Ved praktiseringen af denne version relaterede Johan og Rikke sig på sin vis til en version af Rockens Danmarkskort, som museet og jeg delte med dem. Her kunne "stedet" og det "personlige" allieres og skabe indbyrdes relevans, og præsentationen af et steds historie kunne afstedkommes ved en personlig tilgang i lige så høj grad som en mere overordnet faktuel tilgang. Der var på den måde en alliance mellem Johan og Rikkes version af Rockens Danmarkskort og museets og mit, som måske hang sammen med, at disse unge allerede én gang havde været inddraget i et projektforløb med museet. Rikke og Johan havde nemlig (sammen med også Sofie), som tidligere nævnt, været inddraget i Rockmuseets Rockpilotprojekt, hvor en gruppe unge sammen med museet havde brainstormet på koncepter, strategier og projektideer til det fremtidige museum. Samtidig lå denne version af historier på Rockens Danmarkskort måske også allerede delvist i opgavestillingen der dannede afsæt for disse plancher: *"Lav en planche som repræsenterer en stedsspecifik rockhistorie du kunne forestille dig at fortælle?"* (se Bilag 3). På den anden side ville man også med dette oplæg kunne forestille sig, at der blev lavet andre versioner af stedsportrætter. Det blev der netop også, som jeg nu vil beskrive.

Den rigtige rockhistorie

Birte havde taget en historie med, som hun så relevant på et kommende Rockens Danmarkskort. Det var historien om hendes bands turné på Færøerne i februar 1969. Historien præsenteredes ikke ved en planche, men ved at Birte læste den op fra et stykke papir. Det hun læste op var en beretning, hun

havde lavet et par år tidligere i forbindelse med, at en hjemmeside til dokumentation af hendes pigeband Ladybirds[74] blev lavet. Det var således en fortælling, hun havde fortalt både mundligt og skriftligt flere gange før, og i andre sammenhænge. Hun havde øvet sig på den, og den var en del af hendes identitet i relation til rockkultur. Det kunne mærkes ved hendes præsentation af historien, der involverede plotbaserede detaljer om, hvordan turen blev arrangeret for de fire teenagepiger, hvad honoraret var og hvordan de blev indlogeret privat hos den færøske manager. Hos manageren blev der serveret klipfisk og Ladybirds' koncerter blev annonceret i morgenradioen i køkkenet. Stemningen og skrigeriet ved Ladybirds' koncerter berettede Birte også om i sin historie.

I forhold til Rikke og Johans praktiseringer af historiefremstilling, var Birtes historie ikke i samme grad skabt til sammenhængen og til at være et eksempel i en argumentation for en bestemt type historiefremstilling på Rockens Danmarkskort. Nærmere var historien en form for repræsentation for hendes måde, at fortælle historier og relatere sig til rockhistorien. Her var ligefrem tale om en form for repræsentation af en erfaringsbaseret praksis. En form for *tradition* (Ehn, 1988) der i designprocessen kunne bygges videre på. Birte repræsenterede på den måde sig selv og de praksisser hun også udenfor designprocessen tog del i, i højere grad end hun præsenterede og ontologiserede historiefremstilling i workshoppen, som jeg fremhævede at Johan og Rikke gjorde.

Umiddelbart blev Birtes historie modtaget med benovet tavshed blandt alle deltagere i gruppen, og den fik hurtigt betegnelsen "*en rigtig rockhistorie*" af flere af gruppens deltagere. Flere fremhævede at det var eksotisk at høre "*en historie fra dansk beatrock's opståen"* (Ulrik, workshop 1) og en anden tid: "[..] *fordi det er en helt anden tid, som jeg ikke kender til, så det er ligesom der, jeg bliver mest overrasket."* (Johan, workshop 1). Her så jeg en snert af det, jeg i planlægningsfasen havde forestillet mig som forskellighedernes produktivitet. Det var netop fremmedheden og det anderledes ved Birtes historie, der gjorde den særligt interessent for Johan. Det var spændet mellem Birtes og Johans identitetsdannelser i relation til rockmusik, der skabte en ny indsigt. Samtidig blev der sat pris på historiens form og plotmæssige sammensætning: "[…]*og så blev den også præsenteret og fortalt som en fin historie med start og slutning, hvor der var en del af os andre der var lidt mere udsvævende i den historie vi prøvede at fortælle."* (Johan, workshop1). Det at historien kom fra en musiker, fra scenekanten, og at Birte selv har været med i denne eksotiske periode tidligt i dansk rockhistorie gav historien yderligere styrke: "[…] *Og så synes jeg også generelt, at historien set fra kunstnerens synspunkt måske er lidt mere interessant end fra fan's synspunkt."* (Johan, workshop1).

74 Pseudonym

I det hele taget havde historien en anderledes effekt på gruppen sammenlignet med de øvrige historier. Den blev opfattet som en slags sandhedsvidne eller en tidsrejse. Et udsagn der ikke i så høj grad kunne stilles spørgsmålstegn ved og konstrueres videre på, men som i sig selv udgjorde et hele, en *"rigtig historie"*. Søren så den for eksempel som en form for repræsentation af "*historien*" om at være rockmusiker, superstjerne og ung pige for cirka 50 år siden: "[…] *den rummer bare …det hele i det små og så det fede, det der med at være superstjerne på Færøerne, som selvfølgelig har haft deres eget musikliv, og hvordan får man de ting spændt op, og hvordan har det været at være pige eller være kvinde* […]".(Søren, workshop1). På dette tidspunkt i designprocessen syntes alle, at være enige om, at det autentiske indhold og det stærke førstepersons-historiefortællerelement i Ladybirdshistorien var noget, der passede ind i forhold til Rockens Danmarkskort. At denne konkrete historie Birte fortalte, måske skulle klippes og fordeles mellem andre enheder før den kunne indgå som et element i et Danmarkskort, der skulle kortlægge dansk rockmusiks mødesteder blev først taget op på et senere tidspunkt. Der opstod på den måde en umiddelbar konsensus om, at dette i sig selv var en *rigtig rockhistorie,* og dermed også var det for Rockens Danmarkskort. Det var en stabilisering af Birtes historie som en *rigtig historie*, der måske samtidig overhørte nogle af de diskussioner, der ellers ville være meningsfulde at tage med hensyn til denne histories plads på et Rockens Danmarkskort: Hvor langt (rumsligt og tidsligt) rækker Danmarkskortet? Hvad er et sted på kortet? Og hvordan relaterer historien sig i det hele taget til at portrættere *rockens mødesteder*?

Men historiens eksotiske indhold kombineret med dens form som en autentisk vidneberetning, eller næsten en direkte kilde fra fortiden gjorde, at alle deltagere kunne se, at den havde relevans og relation til Rockens Danmarkskort. Den version af Rockens Danmarkskort, der således blev praktiseret med Birtes historie havde at gøre med det autentiske og vidneberetningen som et ideal for historiefremstilling, og i forbindelse med Birtes historie artikulerede gruppen et homogent bifald til denne måde at ordne i designprocessens mange parametre for historiefremstilling. Selvom en række personer var samlet til at repræsentere multiple praksisser relateret til Rockens Danmarkskort, blev feltet af forskellighed i forhold til Birtes historie udvisket og opløst, og i stedet var der en slående enighed og homogenitet omkring værdsættelsen af denne historie. Og her var det både værdsættelsen af historiens eksotiske indhold, og til dels også dens praktisering som en autentisk og klassisk vidneberetning med et plot, der korrelerede deltagerne imellem. Som forskellighed kunne repræsenteres, performes og genereres i designprocessen, kunne forening og homogenitet altså også opstå, selvom processen var kendetegnet ved sin planlagte forskellighed.

Man kan her fundere over, hvor designprocessens momentvise kollektive praktisering af dette ideal kom fra? Var det en form for autentisk formidlingsaffekt, der ramte hele gruppen, på tværs af alder og

interesser? Eller havde det at gøre med, at gruppen, bevidst og ubevidst, var samlet i en kulturhistorisk museumssammenhæng, hvori der var (/er) tradition for at fremhæve den type vidneberetninger, som en slags kilder fra fortiden? Jeg vil ikke, med denne forskningstilgang, forsøge at besvare dette spørgsmål mere udførligt. Men jeg vil fastholde, at gruppen på dette tidspunkt, som et hele, værdsatte Birtes historie i relation til Rockens Danmarkskort, og fremhævede den på grund af dens autentiske, arketypiske og samtidig eksotiske karakter af at være en vidneberetning.

Lokalarkivaren på detektivarbejde

En anden historie, der heller ikke tog udgangspunkt i et specifikt mødested, var Mads' historie om Tåstrupegnen[75]. Mads præsenterede i sin historie flere af rockens mødesteder, og fokuserede på deres relation til hinanden. Som lokalarkivar var han interesseret i at undersøge, hvordan en hel rockscene var opstået på Tåstrupegnen i 60'erne, og hvordan denne scene relaterede sig til andre musikmiljøer i forstadsområderne omkring København. Mads fortalte om, hvordan han havde opsporet kontakter og haft samtaler med folk, der havde deres gang i dette miljø, og hvordan det havde ledt ham på sporet af sammenhænge mellem "Hønsehuset" i Tåstrup, mesterskaberne i Beat på ungdomsklubben "Spirren" og musikbladet Superbizar. Mads fortalte også om rørforstærkeren, der fik betydning for Tåstrupegnens rockscene, fordi dens hidtil usete evne til at forstærke musikkens volumen gjorde det muligt at trække store bands og publikummer til egnen.

I kommentarerne til Mads' historie, spurgte de andre deltagere til mere konkret information om Hønsehuset, som et sted der kunne sættes på Rockens Danmarkskort. Der spurgtes efter mere konkrete personlige beretninger fra folk, der havde spillet og danset i 60'ernes rock- og popklubber. Dermed opfordredes der til, at Mads' mere overordnede fokus på Tåstrupområdet også kunne deles op og tilrettes et mere personligt format samt et mere deltaljeret geografisk kortformat. Men samtidig var der også kommentarer, der opfordrede til, at bibeholde fortællingens brede og eksplorative format, ved at fokusere på forstædernes forhold til hovedstaden, på musikfronten, eller at lægge et *land og by*-perspektiv på 60'ernes musikmiljøer.

Netop historiens form værdsattes også af nogle af deltagerne, særligt de unge, Johan, Sofie og Rikke. At Mads' rolle som en slags detektiv i forsøget på at lære Tåstrups tressermusik at kende, stod tydeligt frem: Hvem har han haft ringet til og besøgt, hvilke spørgsmål stillede han folk, og hvad kunne de huske og ikke huske? I gruppen var der flere der sagde, at de selv fik lyst til at arbejde videre som Mads, som en detektiv eller rettere en lokalarkivar. Gennemsigtigheden i historiefremstillingen var for dem med til at styrke historien.

75 Forstadsområde til København

Overordnet syntes gruppen på sin vis, at denne type historiefremstilling passede sammen med Rockens Danmarkskort, samtidig var der dog også forslag til, at man kunne gå ind og pille i sammensætningen af Mads' historie, så den passede endnu bedre med tanken om en kortlægning. Flere af deltagerne gav således udtryk for, at de opfattede det som en historie, der ikke havde nået sin endelige form, men som der kunne arbejdes videre med.



Figur 11: Mads notater der lå til baggrund for hans historie" om Tåstrupegnen musikmiljøer i tresserne. Workshop 1.

Hermed blev Mads' historie på en helt anden måde end Birtes omtalt som en slags konstruktion, der kunne konstrueres videre på. Det var ikke en urørlig autentisk beretning som Birtes, men et projekt som deltagerne fandt det muligt at bidrage til en viderebearbejdning af. Mads' historie blev på den vis i høj grad opfattet som en performativ handling, og dermed en præsentation, der var skabt til lejligheden og også ved lejligheden, i workshoppen, kunne arbejdes videre med. Den var for os andre deltagere i workshoppen som et eksplicit *forsøg* på at skabe orden omkring historiefremstilling i relation til Rockens Danmarkskort.

Opsamling på de parameterløse historier og deres sameksistens

Som det var min og museets tanke drog de forskellige deltagere i gruppen nogle forskellige tilgange til Rockens Danmarkskort sammen ved deres historiefremstillinger i både den første og den anden workshop, og det er de historier, jeg herover har præsenteret eksempler på. *Historiefortæller*-aktiviteterne i de to workshops bekræftede os først og fremmest i formodningen om, at der kunne

fortælles historier i relation til rockens mødesteder. At det var et emne, der kunne aktivere både forhenværende rockmusikere, rockfans samt lokalarkivarer til at præsentere historier. De inddragede deltageres mange og aktive historiefortællinger blev af jeg og museet opfattet som et tegn på, at det overordnede koncept omkring Rockens Danmarkskort var noget, der kunne bygges videre på. Samtidig viste de fortalte historier stor forskellighed i praktisering af historiefremstilling til et fremtidigt Rockens Danmarkskort. Relationen mellem stedets beskrivelse og den personlige beretning varierede fra en kombination af de to komponenter (Rikke og Johan), til en vægtlægning på enten den autentiske personlige beretning (Birte) eller stedernes særegenhed set fra en mere distanceret personlig position (Mads). Ligeledes var der forskellighed i måden deltagerne bragte historierne ind i designprocessen, som en slags repræsentation for en persons allerede eksisterende praksis med relevans for Rockens Danmarkskort (Birte) eller i højere grad som en form for præsentation af, eller en praktisk ontologisering af, historiefremstilling, og dermed viden, på Rockens Danmarkskort (Rikke, Johan og Mads). Designobjektet, Rockens Danmarkskort, blev således praktiseret i forskellige versioner gennem disse historier, som en form for multipelt objekt.

At historiefremstilling bar præg af forskellighed og at der ikke på dette tidspunkt blev sat parametre op for denne forskellighed, blev af gruppen som et hele accepteret og ikke udfordret på dette tidspunkt i designprocessen. De forskellige historieformer fik lov at sameksistere på vage præmisser. Dette ser jeg blandt andet ved, at gruppens respons på historierne gik i mange retninger. Her blev både efterspurgt mere biografiske og fakta-baserede profilbeskrivelser af stederne og deres historiske kontekst, og der blev spurgt til flere personlige oplevelser. Ligesom der blev spurgt til en transparens i forhold til konstruktionen af historierne, noget der eksempelvist kunne opnås ved en tydeliggørelse af den detektivopgave lokalarkivaren havde været på i sin undersøgelse af et lokalområdes rockkultur. I kommentarerne til historierne blev der opretholdt en form for vaghed i forhold til, hvordan de forskellige historier og måder at fortælle dem på skulle kunne sameksistere. Samtidig var der nogle historier (som Birtes), der ikke umiddelbart ville kunne plottes ind på et geografisk Danmarkskort, men som alligevel blev anerkendt, som noget der helt sikkert skulle være med på Rockens Danmarkskort. En geografisk kortlægningsaktivitets grundvilkår og logik, at man kan knytte elementer til bestemte geografiske punkter, blev således ikke eksplicit sat i relation til de enkelte historier og vurderet som noget, der skulle kunne passe hånd i hanke på hinanden. Alligevel var der kommentarer som Johans': "[…] *og så blev den også præsenteret og fortalt som en fin historie med start og slutning, hvor der var en del af os andre der var lidt mere udsvævende i den historie vi prøvede at fortælle."* (Johan, workshop1). Og: *"Og så synes jeg også generelt, at historien set fra kunstnerens synspunkt måske er lidt mere interessant end fra fan's synspunkt."* (Johan, workshop1). Kommentarer der på sin vis stillede de forskellige versioner af historier op overfor hinanden i en form for diskussion

og forhandling, og også forsøgte at fremhæve, hvad der var godt i Ladybirds-historien og som måske havde manglet i nogle af de andre historier. Men Johans og de andres vurderinger af historierne blev på dette tidspunkt ikke udfoldet til mere generelle holdninger i forhold til, hvad Rockens Danmarkskort skulle være og ikke skulle være.

Der var på dette tidspunkt altså ingen i gruppen, heller ikke jeg, museet eller den digitale designer, der på en konsistent manér forsøgte at *stabilisere* eller at overtage processen ved bestemte *programmer* for Rockens Danmarkskort. Der var ingen, der forsøgte ved hjælp af for eksempel fælles kriterier eller målsætninger at reducere i det *overflow* af forskellighed, der blev praktiseret i designprocessen på dette tidspunkt. Som ved et boundary objekt var der sameksistens mellem multiple historiefremstillingspraksisser, men sameksistensen blev praktiseret som vag. Forhandlinger og dialoger mellem versionerne, som var det vi havde forestillet os med visionen om *forskellighedernes produktivitet,* blev på dette tidspunkt ikke praktiseret i så høj grad, nærmere var her et *overflow af usikkerhed* eller en åbenhed, i relationerne mellem forskellige og isolerede tilgange til historiefremstilling på Rockens Danmarkskort. Et overflow der samtidig var med til at opretholde disses sameksistens som vag.

Opsamling på kapitlet:
Jeg har i dette kapitel beskrevet hvordan jeg i samarbejde med Rockmuseet, og særligt Rockmuseets formidlingsinspektør Jacob planlagde forskellighed i designprocessen.
Jeg har beskrevet, hvordan både STS-begrebet *boundary object* og museologiens fremstilling af *forskelligheders produktivitet* var betydningsfulde for vores visioner om fremtidens Rockens Danmarkskort, ligesom for vores planlægning af designprocessen mod Rockens Danmarkskort, fordi designprocessen til dels var planlagt til at skulle "øve" fremtidens praksisser på Rockens Danmarkskort. Jeg har også beskrevet den planlagte designproces som præget af forventninger til forskellighed som ressource. Samtidig med, at der i visse tilfælde var grænser for og prioritering i forhold til forskellighed. Jeg har fremhævet at vi, Jacob og jeg, særligt planlagde forskellighed som noget, der skulle udfoldes mellem forskellige personers forskellige praktiseringer af designobjektet, og at vi i denne vision om forskellighed forestillede os, at disse forskellige personer både ville repræsentere og præsentere forskellighed i designprocessen.

Dertil har jeg med udgangspunkt i en række af de fortalte historier i den første workshop i designprocessen beskrevet, hvordan den tidlige designproces udfoldede forskellige versioner af historiefremstilling, og dermed af Rockens Danmarkskort. Jeg har vist, hvordan designprocessen i denne fase primært var præget af vagt sameksisterende, og således isolerede specifikke versioner af

Rockens Danmarkskort, og ikke i så høj grad udfoldelser af forskelligheders produktivitet i diskussioner og forhandlinger mellem disse versioner. Som jeg vil vise i det kommende analysekapitel var der dog allerede i de første workshops anslag til en anden version af forskellighed. I dette kapitel har jeg således beskrevet en version af forskellighed i designprocessen, *den komplekse forskellighed med vage isolerede og specificerede praksissers sameksistens*. Den blev afsæt for andre versioner af forskellighed, dem som jeg i de kommende to analysekapitler vil beskrive.

KAPITEL 5: forskellighed som modsætninger

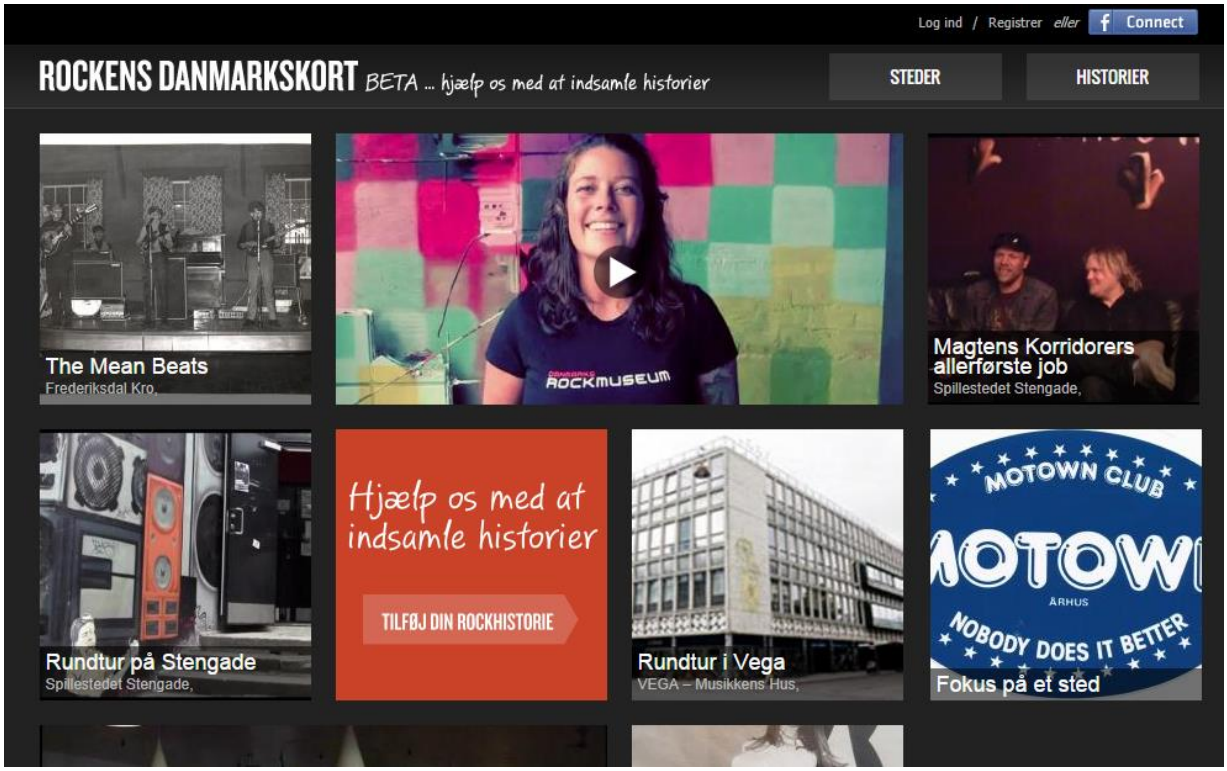
I dette kapitel stiller jeg med klassisk ANT i bagagen spørgsmål til en teknologis tilblivelse. Mere specifikt spørger jeg til, hvordan en indholdsmæssig todelt struktur på betaversionen af Rockens Danmarkskort tog form i designprocessen. Det leder mig til at følge konstitueringen af to versioner af Rockens Danmarkskort i designprocessen. To versioner, som på tidspunkter blev praktiseret som gensidigt inkluderende og forenelige og på andre tidspunkter som modsætning og dikotomi. Relationen mellem de to versioner, som jeg kalder Rockens Danmarkskort som fakta og Rockens Danmarkskort som oplevelser, blev i designprocessen særligt praktiseret i diskussions- og design-aktiviteter, og fik både diskursive og materielle udformninger. Ligesom relationen mellem fakta og oplevelser blev praktiseret som mere eller mindre kompleks. Med klassisk ANT som analytisk ressource beskriver jeg de aktanter, der indskrives og konfigurerer netværket, så netop disse to versioner og deres modsætning bliver eksplicit i designprocessen og senere oversat til betaversionen af Rockens Danmarkskort.

Dertil forfølger jeg en forståelse af designprocessens konstituering af modsætningen Rockens Danmarkskort som fakta og Rockens Danmarkskort som oplevelser gennem flere begrebsmæssige ressourcer fra STS-feltet. Jeg forsøger således, at forstå denne bevægelse af forskellighed i flere glimt, og ser den både som "kontrovers", som "gensidig inklusion", som en "delvis forbindelse" og som "purificeret dikotomi".

I dette kapitel beskriver jeg således en version af forskellighed, der adskiller sig fra de både komplekse, vagt sameksisterende og produktive former for forskellighed, som jeg beskrev i mit første analysekapitel. I dette kapitel undersøger jeg, hvordan det, der i udgangspunktet var mange tilgange til Rockens Danmarkskort, på tidspunkter i løbet af designprocessen, særligt i den tredje workshop, blev til to versioner af Rockens Danmarkskort. Til sidst i kapitlet viser jeg, hvordan denne version af forskellighed fik betydning for materialiseringen af Rockens Danmarkskort, i form af den første digitale betaversion.

To indgange til Rockens Danmarkskort

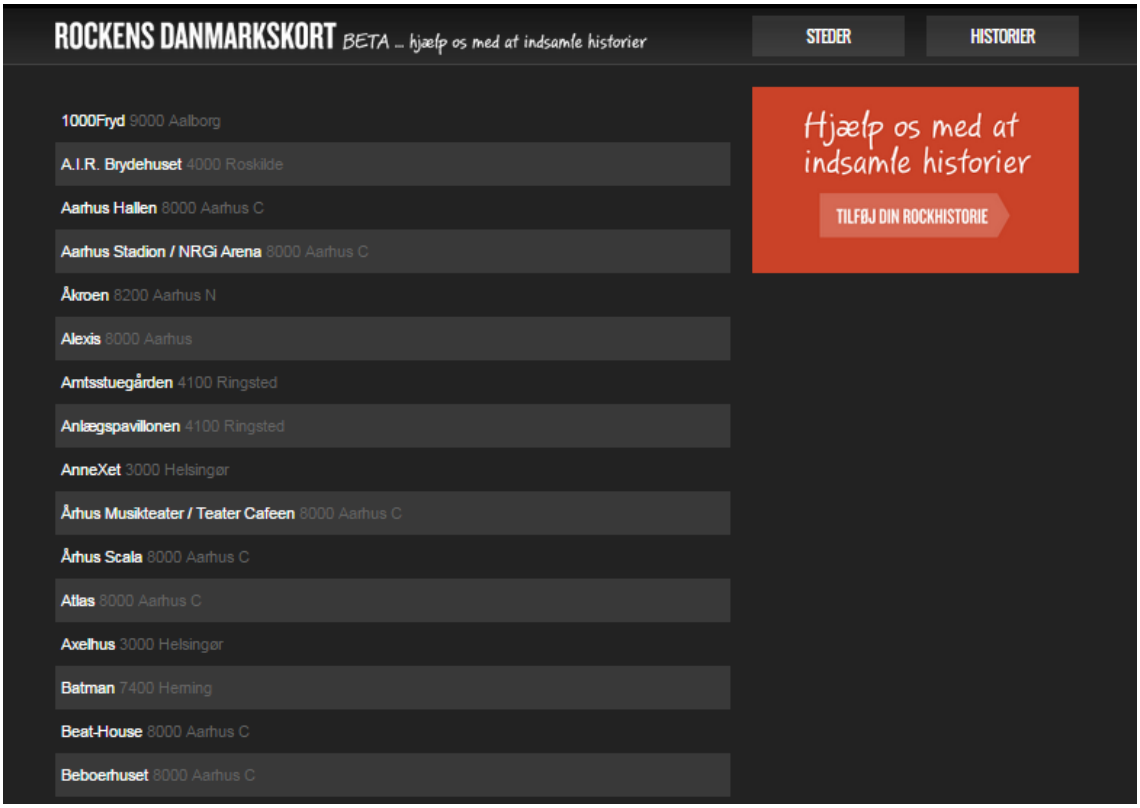
Min analyse i dette kapitel vil altså fremhæve to versioner af Rockens Danmarkskort, der gradvist blev artikuleret som et modsætningspar. Et modsætningspar som fik betydning for den første digitale betaversion af sitet, som blev udviklet efter den tredje workshop. Jeg vil gerne starte med at anskueliggøre, hvordan de to versioner af Rockens Danmarkskort kan spores på betaversionen. Derfor viser jeg nu fire skærmbilleder fra den første betaversion af Rockens Danmarkskort[76]:



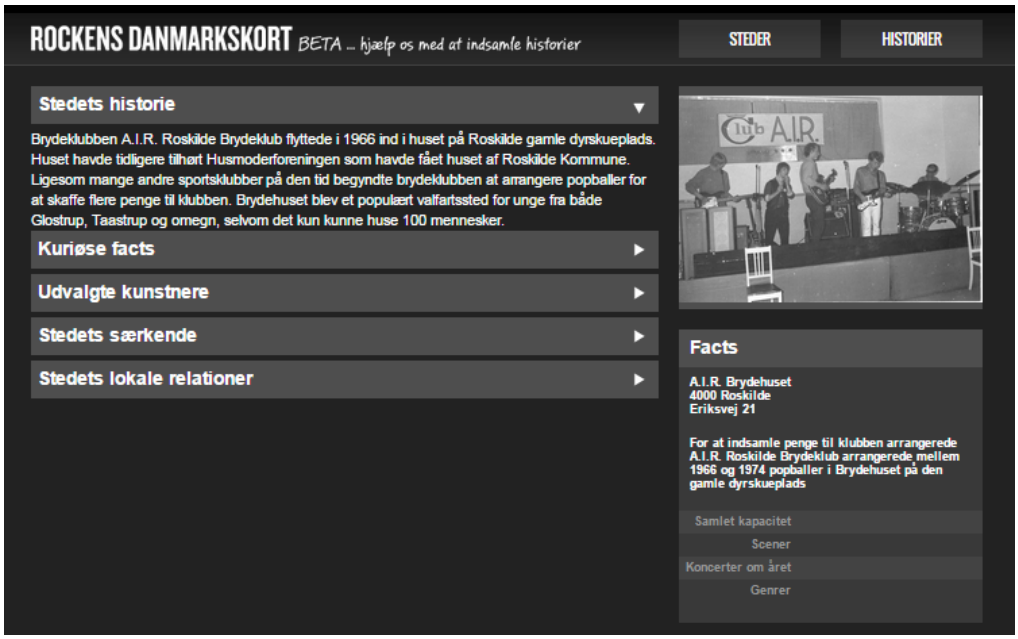
Figur 12: "Forsiden" af betaversionen af Rockens Danmarkskort. Øverst ses titel og de to punkter "STEDER" og "HISTORIER". Derunder er en mængde rubrikker med billeder som fungerer som direkte links til indhold på sitet, både portrætter af spillesteder "STEDER" og historier "HISTORIER".

I figuren ovenover (Figur 12) ses "forsiden" til Rockens Danmarkskort på den digitale betaversion. Altså den side som man vil gå ud fra, at de fleste brugere vil entrere platformen igennem. På siden er en overskrift med titlen "*ROCKENS DANMARKSKORT*", og langs den samme linje som overskriften står på er der også to indholdsfaner med titlerne "*STEDER*" og "*HISTORIER*". "*STEDER*" og "*HISTORIER*" er links til to undersider (Figur 13 og 14), der hver især lister indhold op.

[76] Se http://www.rockensdanmarkskort.dk/, betaversionen er fortsat at finde online pr maj 2015, men vil snart blive erstattet af en ny version.

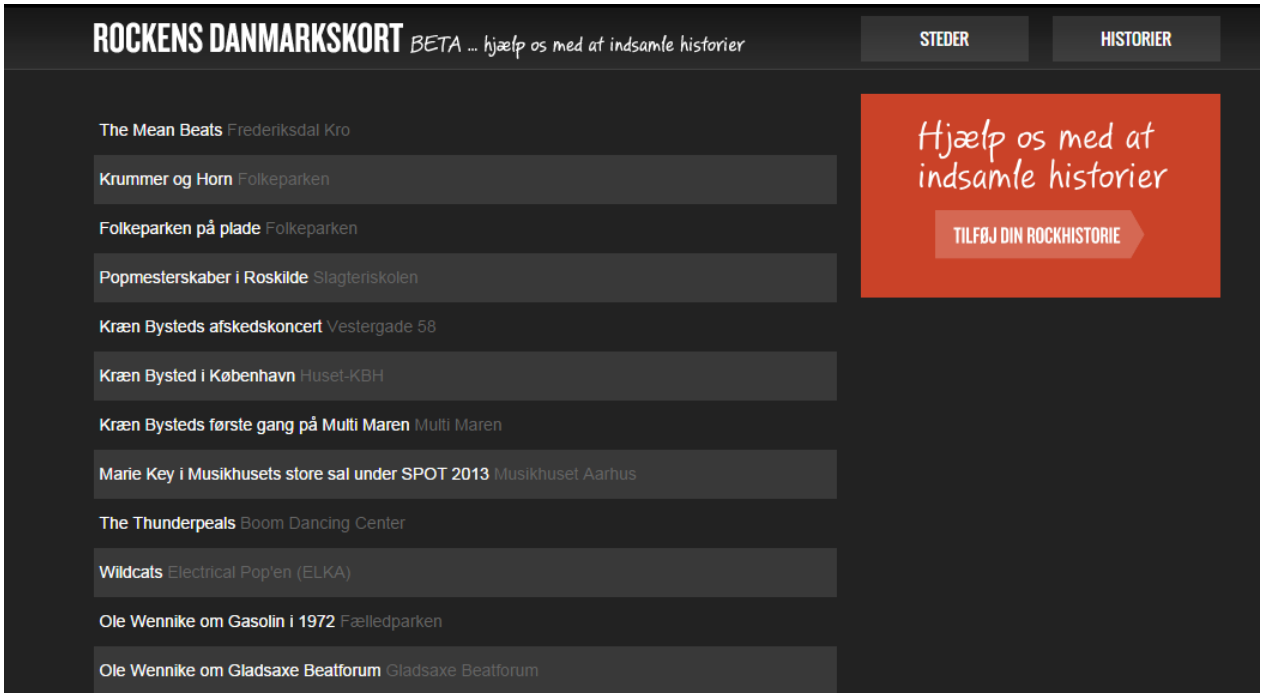


Figur 13: Ved at klikke på punktet "STEDER" når man på betaversionen af Rockens Danmarkskort frem til denne liste over portrætter af rockens mødesteder.



Figur 14: Portrætside af et af de steder der findes i punktet "STEDER" på betaversionen af Rockens Danmarkskort. Stedet er her Brydeklubben, A.I.R., Roskilde.

På listen af "STEDER" (Figur 13) kan man for eksempel klikke på Brydeklubben A.I.R i Roskilde, og komme ind på endnu en underside med en mængde faner med titler som "Stedets historie", "Facts", "Stedets særkende" osv. (se Figur 14).



Figur 15: Ved at klikke på punktet "HISTORIER" når man på betaversionen af Rockens Danmarkskort frem til denne liste over historier (mest personlige historier og anekdoter ved tekst, men også enkelte billeder og videoer) fra rockens mødesteder.

På listen af "HISTORIER" (Figur 15) kan man for eksempel finde en, der hedder "*Valravn på Østhimmerlands*", som er en kort beskrivelse af en koncertoplevelse på en efterskole. Og man kan finde historien "*Disneyland After Dark, Saltlageret, København*", som er en historie om en fans' oplevelse af en af de første koncerter givet af kopunk-bandet, der senere blev til D.A.D. De øvrige billeder på "forsiden" er links til unikt indhold, altså billeder, videoer eller tekst på Rockens Danmarkskort, og fungerer som en slags appetitvækkere og hurtige indgange til kortets indhold.

Ved en hurtig observation af betaversionen af Rockens Danmarkskort er det således tydeligt, at "STEDER" og "HISTORIER" udgør en vigtig indholdsmæssig struktur på platformen, som sætter brugeren i forbindelse med portrætter af rockens mødesteder på to forskellige måder. En der

præsenterer brugeren for faktuelle biografier af de enkelte spillesteder, og en der præsenterer brugeren for beskrivelser af, eller historier om, oplevelser på rockens mødesteder.

Jeg vil her ikke dvæle ved en mere dybdegående analyse af platformens udformning, men hellere spørge til, hvad der i designprocessen gik forud for denne opdeling mellem "STEDER" og "HISTORIER". Hvilke aktanter virkede i designprocessens netværk så betaversionen kom til at have netop disse to indgange? Det er et sådan spørgsmål om tilblivelse, som et klassisk ANT-studie ville søge at svare på ved at fremskrive det netværk, der virker til denne teknologis tilblivelse. Hvilke specifikke aktanter har ved deres indskrivninger, oversættelser, programmer og forhandlinger medvirket til, at teknologien har materialiseret og stabiliseret sig således? Som jeg nu vil vise, leder dette spørgsmål mig mod en beskrivelse af en bestemt version af forskellighed.

Tilblivelsen af et modsætningspar 1: de første tegn

I dette kapitel beskriver jeg primært den tredje workshop samt tiden mellem denne workshop og udviklingen af den første betaversion. Jeg vil dog starte med at vise, hvordan *forskellighed som modsætninger* til dels blev praktiseret allerede i den første workshop. Som jeg viste i Kapitel 4 blev der via forskellige historier praktiseret forskellige versioner af Rockens Danmarkskort i den første workshop i designprocessen. Birte praktiserede historiefortæling ved en klassisk autentisk plotbaseret vidneberetning, mens Johan og Rikkes historier var mere kollageagtigt sammensat. Mads lagde vægt på at skabe et sammenhængende portræt af rockens mødesteder på en hel egn, mens Rikke og Johan både fortalte om personlige oplevelser og samtidig forsøgte at stykke et portræt af et sted sammen.

Som jeg fremhævede i sidste kapitel var Johan og Rikkes praktiseringer af historiefremstilling kendetegnet ved, at stederne blev beskrevet via specifikke personlige oplevelser og udviklinger, og ikke så meget oplysninger som årstal, beliggenhed og kapacitet. Johan og Rikkes historier udstak en mulig retning for Rockens Danmarkskort. En version af Rockens Danmarkskort, der tog udgangspunkt i personlige oplevelser, og samtidig anvendte disse til at sammenstykke portrætter af de enkelte mødesteder. Selvom jeg i sidste kapitel beskrev den tidlige designproces som en fredelig og vag sameksistens mellem forskellige versioner af Rockens Danmarkskort, var der alligevel små tegn på praktiseringen af en mere forhandlende forskellighed, som siden hen skulle udfolde sig mere. Et eksempel på dette var da Søren i den første workhops lagde op til, at mødestedernes (og særligt spillestedernes) portrætter og de personlige historier var noget adskilt, og at disse også skulle prioriteres i en bestemt rækkefølge:

> Søren: *Men jeg ville simpelthen starte med at tage kontakt til jeres organisation (kigger på Claus), spillestedernes organisation, og sige.. "vi skal have jeres hjælp til at lægge alle spillesteder ind, alle dem der er medlemmer af spillestedsorganisationen."[..]. Så er der noget, der viser noget om, hvordan pokker ser Rockens Danmarkskort ud i forhold til 2013-14-15, alt efter hvornår museet og kortet nu er. Og inden det, så skal man selvfølgelig havde bygget nogle lag ned og ud, for det skulle gerne ende med sådan nogle historier som jeres, altså det skulle gerne ende med de konkrete anekdoter, der gjorde, at man var nået ned til den brune kødby, eller at man var nået ned til dit barneværelse, hvor det end var.*
> (workshop 1)

En stor del af argumentet for at starte med at koncentrere sig om mødestedernes (særligt spillestedernes) bidrag til fordel for de konkrete oplevelsesbaserede "*anekdoter*" lå i en formodning om, at det via spillestedernes organisation ville være let at engagere spillestederne til at bidrage med indhold til Rockens Danmarkskort. Indhold der, ifølge denne formodning, allerede skulle være at finde på spillestederne, og som derfor forholdsvist let vil kunne sættes på et kort:

> Søren: *Men der er jo nogen der skal starte et sted, og der forekommer det mig at spillestederne (peger på Claus), det er et godt sted at starte, fordi det er landsdækkende og det er velorganiseret og nogen af jer har allerede lavet nogle gode beskrivelser af nogle af de historier. Der findes mange steder et billedarkiv, så det kunne være et sted at starte.*
> (workshop 1)

"*Historie*" blev hos Søren lig med spillestedets historie, formidlet af spillestedets ansatte eller frivillige, for eksempel i forbindelse med billeder eller dokumenter fra spillestedernes egne arkiver. Materialer der kunne fungere som en form for kilder eller dokumentationer af spillestederne. Søren formodede, at indhold som billeder, dokumenter og andre optegnelser om spillestederne, ville være relativt let at finde på spillestederne, og derfor var et samarbejde med spillestederne en god vej til hurtigt at få opbygget et Rockens Damarkskort med en vis mængde indhold. Det kunne danne baggrund for, at personlige "*anekdoter*" senere kommer til.

Disse visioner om det mest praktiske og gennemførlige forløb mod Rockens Danmarkskort kan ses som en del af Sørens arbejdede på at stabilisere sit *program* for Rockens Danmarkskort i designprocessens netværk. Han arbejdede her, på klassisk ANT vis, strategisk med at stabilisere sit program for Rockens Danmarkskort. Sørens program for Rockens Danmarkskort lagde særligt vægt på det arkivmateriale, der allerede ville være at finde på spillestederne, i form af billeder, dokumenter, allerede nedskrevne biografier om sådanne steder o. lign. På mange måder en version, der minder om en klassisk indsamlingsstrategi i et kulturhistorisk museum, hvor allerede eksisterende dokumenter og billeder (i museet dog oftest genstande) indsamles af museet, og derved via museets anerkendelse får status som kulturarvsobjekter. Som det ses herover argumenterede Søren for, hvordan dette

program havde relevans og styrke i relation til andre mulige *programmer*. Derved innoverede han sit *program* i relation til mulige *anti-programmer*.

Anti-programmer der netop var, eller måske rettere blev konstitueret, i designprocessen. For der var andre deltagere, der i den første workshop, og senere, holdt fast i den personlige oplevelse som en vej mod konstitueringen af mødestedets portræt, og som et grundlæggende element i Rockens Danmarkskort. Kort efter at Søren havde argumenteret for at starte ud med spillestedernes materiale, var det Mettes tur til at fortælle en historie, hun kunne forestille sig kunne være med på Rockens Danmarkskort. Mette fortalte en personlig historie om oplevelsen af Christianshavns Bluesband på sit gymnasium i Vejle, i hendes ungdom engang i 90'erne. Dette var hendes første møde med danske "*rockstjerner*", og det blev et afgørende øjeblik i hendes forhold til dansk rockmusik. Efter koncerten pillede Mette en bandplakat ned fra gymnasiets vægge og gik "*backstage*" for at få den signeret af bandets medlemmer. Lone Kellerman[77] bad hende til gengæld om at hente noget vand til sin hund. I denne beskrivelse af en musik- og idoloplevelse på gymnasiet understregede Mette sin personlige udvikling: Hun overvandt sin generthed, og det blev samtidig et af de første skridt i hendes egen historie med dansk musik (hun blev siden musikbibliotekar).

Mettes historie, som den blev præsenteret på den første workshop, ser jeg ikke som en del af et eksplicit argument imod Sørens forslag om, at gøre spillestedernes indhold til udgangspunkt for Rockens Danmarkskort. Eller med klassiske ANT termer, så jeg det ikke som et eksplicit antiprogram til Sørens program, der prioriterede spillestedernes indhold først. Det var blot den historie Mette havde forberedt hjemmefra, en version af en historie på Rockens Danmarkskort. Men ved at blive fortalt lige efter Sørens kommentar blev Mettes historie på sin vis alligevel en potentiel aktant i et antiprogram til Sørens vision om det bedste gennemførlige forløb mod Rockens Danmarkskort. En sådan aktantstatus blev udfoldet, da Mettes historie kort efter kom til at indgå i en anden deltagers diskursive praktisering af et program for Rockens Danmarkskort. Det var Claus, spillestedslederen:

> Claus: *Og så backstageoplevelsen nede fra Vejle, fordi den personlige oplevelse, det er det jeg synes skal være med til at bære det, i stedet for bare tørre facts.*
> (workshop 1)

I forhold til Mette praktiserede Claus således et mere eksplicit antiprogram til Sørens, og Claus inddragede Mettes personlige historie som en vigtig alliance i konstitueringen af sit program. I hans program var det netop den personlige oplevelse, der skulle være indgangsvinklen i portrættet af et mødested. På den måde ville dem der bidragede med personlige historier om oplevelser på rockens

[77]Et af bandets medlemmer.

mødesteder i høj grad komme til at definere, hvad der var betydningsfuldt ved disse mødesteder. Heri lå måske også en vægtning af en form for immateriel kulturarv (Giaccardi, 2012), hvor viden om fortiden blev praktiseret ved den personlige oplevelse og fortolkning gennem historiefortælling. Fremfor en mere traditionel museal materiel kulturarv, hvor viden om fortiden forankres i objekter og dokumenter.

Samtidig igangsatte Claus her en række diskursive oversættelser af Sørens distancering mellem spillestedets "*historie"* og de personlige "*anekdoter*". Claus oversatte Sørens program for spillestedets profil til "*tørre facts*" og personlige anekdoter til "*personlige oplevelser*". I Claus' program for denne todeling var de personlige oplevelser at foretrække som det "*bærende*" (se citat herover) ved Rockens Danmarkskort. Samtidig var der i Claus' antiprogram en anden form for oversættelse: Hvor Søren lagde vægt på, at spillestederne ville give et godt praktisk udgangspunkt for "*indsamling af indhold"* til platformen, lagde Claus mere vægt på, at "*formidlingen"* ville fungere bedst for ham ved at være baseret på personlige historier.

> Claus: *Jeg synes det er så vigtigt, at man netop får den personlige historie og anekdoter ind. Altså, jeg har jo observeret ved mig selv, at jeg lærer bedst via anekdoter. Hvis der er en lærer, der overfor mig har nogle gode historier og kan følge det op på nogle ting og nogle personificerende historier, så er det at jeg bliver fanget af det. I stedet for at det bare er noget maskinelt, med fakta, havde jeg nær sagt (griner lidt)..* (workshop 1)

Måske igen et eksempel på, at der var flere parametre på spil i praktiseringerne af de forskellige versioner af Rockens Danmarkskort, end programmet mod en praktisk gennemførlig *indsamling*sopstart via spillestedernes arkiver overfor programmet om et udgangspunkt i den personlige *formidling*. Eller var der tale om, at indsamling og formidling i dette projekt var meget tæt sammenhængende, da Rockens Danmarkskort ved en vægtning af brugergenereret indhold og sociale medieværktøjer netop lagde op til en mere direkte og ufordøjet præsentation af det indsamlede indhold end ved traditionelle museumsudstillinger. På det fremtidige Rockens Danmarkskort skulle der således gerne være en meget direkte forbindelse mellem indsamlings- og formidlingspraksisser. Sørens pragmatiske praktiske vision om en indsamling, der tog udgangspunkt i de billeder, dokumenter og andre arkivalier, der allerede var at finde på spillestederne var således ikke kompatibel med Claus' vision om en formidling, der tog udgangspunkt i de personlige oplevelser. Selvom der var tale om to, i udgangspunktet forskellige aspekter af Rockens Danmarkskort, så Claus disse to visioner som strittende for meget i forskellige retninger til at kunne indeholdes i det samme program for en designproces.

Selvom jeg i det forrige kapitel har beskrevet de første to workshops primært som vag sameksistens mellem forskellige versioner af Rockens Danmarkskort, fremskriver jeg nu også en anden, dog mindre eksplicit, tendens i den første workshop. Nemlig modsætninger mellem forskellige programmer for Rockens Danmarkskort. En række modsætninger, der dog ikke befandt sig langs helt den samme akse eller med helt de samme parametre, så på tidspunkter var der måske nærmere tale om flere forskellige modsætningspar, eller post-ANT's multiple versioner af Rockens Danmarkskort, end om klassisk ANT's programmer, der tydeligt ses som hinandens udfordringer. Samtidig var det en form for forskellighed mellem versioner af Rockens Danmarkskort, der var i forandring, som blev oversat og re-konfigurerede sig i designprocessens netværk.

Potentialet af en konflikt i designprocessen

Efter den anden workshop var sådanne tegn på modsætninger begyndt at vække min opmærksomhed i designprocessen. I mine designproces-notater skrev jeg nemlig: *"Der dukker efterhånden et tema op, omkring dilemmaet: fakta eller oplevelse, hvor deltagerne har lidt forskellige præferencer…."*. I designprocessen så jeg dette dilemma som modsætninger i artikuleringerne af, hvordan mødestedernes historie skulle fortælles. Jeg tror, at jeg dengang kaldte det et "*tema*", fordi jeg så det som en interessant kulturanalytisk pointe, at drage ind i min analyse af designprocessen. Her var en kulturel forskel af forfølge. Jeg fandt det interessant, at her var noget som nogle af deltagerne var uenige om, og som de, trods jeg stadig kun havde set få tegn derpå, virkede til at være ret engagerede i, at være uenige om. Dette tema skulle jeg komme til at praktisere også som andet end en kulturanalytisk interessant observation. Som planlægger og facilitator af designprocessen var jeg nemlig også interesseret i min observation af et "*dilemma*", fordi det tydede på at inddragelse af personer med forskellige tilgange til dansk rockmusik kunne sætte gang i en diskussion, som lagde sig lige i centrum af et kulturhistorisk museums arbejde, historiefremstillingen.

Efter den anden workshop skrev jeg således om dette dilemma på Rockens Danmarkskort-bloggen, i citatet herunder kommenterede jeg på to lister, som deltagerne i fællesskab havde genereret på den anden workshop, en med stikord på hvad Rockens Danmarkskort gerne måtte blive til og en med stikord på, hvad det helst ikke måtte blive (se Bilag 4).

> *Det er jo mange, og måske også lidt forskellige, meninger, om hvilken vej Rockens Danmarkskort ikke skal gå og også et par hints om, hvilken vej det gerne må gå i. Blandt andet har jeg bidt mærke i, at skellet mellem facts og oplevelser/følelser dukker op et par gange, hvilket det også gjorde i løbet af workshoppen, det kommer vi nok til at snakke om igen……*[78]

78 http://rockensdanmarkskort.wordpress.com/2012/01/09/267/ tilgået 02.05.15

Som planlægger og facilitator var jeg altså tiltrukket af en praktisering af modsætningen, men uden egentligt at have sat begreb eller teoretiske formodninger bag denne praktisering. Nu, hvor jeg analytisk ser tilbage på processen, forstår jeg denne praktisering af modsætningen som en parallel til en nyere ANT-inspireret tendens indenfor participatory design, nemlig design som praktisering af kontroverser, eller design som Design-Ting (Telier et al, 2011)[79]. Det vil jeg her komme lidt nærmere ind på.

De to participatory design-forskere Bannon & Ehn (Bannon & Ehn, 2013) beskriver, at Latour på en designkonference[80] i 2008 foreslog, at designere burde orientere sig mere mod de socio-materielle kontroverser, som er en del af herkomsten til designede objekter (Bannon & Ehn, 2013, s. 134). Som jeg beskrev i Kapitel 2 mener Latour, at det er vigtigt at eksplicitere, at objekter, og dermed også designobjekter, er konstitueret i en hybriditet mellem mennesker og materialitet, ved forhandlinger mellem forskellige humane og non-humane interesser. Noget som Latour eksempelvist har gjort meget ud af i udstillingen *Making Things Public*, som jeg også tidligere har nævnt: "*Each object gathers around itself a different assembly of relevant parties. Each object triggers new occasions to passionately differ and dispute. Each object may also offer new ways of achieving closure without having to agree on much else. In other words, objects – taken as so many issues – bind all of us in ways that map out a public space profoundly different from what is usually recognized under the label of "the political". It is this space, this hidden geography that we wish to explore through this catalog and exhibition."* (Latour, 2005, s. 5)

Denne eksplicitering af det forsamlede [assembled] objekt skal ifølge Latour ikke blot praktiseres som en refleksion over *designede* objekter, men også implementeres i designprocesser. Designprocesser kan i Latours ordvalg således praktiseres som forsøg på tydeligt at eksplicitere, hvordan objekter sammensættes af mange ting og mange interesser. Latour sammenstiller designprocessers forsamlinger af mennesker, materialiteter, ideer og interesser med det at sætte politiske sager på Tinge, jf. de nordiske og germanske folketing og alting, og han taler dermed om at sætte designobjekter på Tinge ved at samle og eksplicitere de involverede interesser og aktanter i et objekts tilblivelse og virke. At se designprocesser som sådanne "*Design-Ting*" (Telier et al, 2011) medfører en fremhævelse af og en designmæssig hensyntagen til heterogenitet og kontroverser i det netværk som objekter konstrueres i (Bannon & Ehn, 2013, s. 134). En designers opgave bliver således ikke at designe "*single*

79Bogen "Design-Ting" er Pelle Ehns værk (blandt andre), han har dog her anvendt pseudonymet A. Telier, for måske at eksplicitere, at bogen i højere grad skal ses som resultatet af en socio-material forsamling, eller et Ting, etableret i et atelier, end blot som et menneskeligt subjekts værk.
80 Design History Society gathering i Cornwall, 2008.

objects, but rather to draw things together, by 'opening-up' controversial things". (Bannon & Ehn; 2013, s. 134).

Som et svar på Latours opfordring beskriver Bannon og Ehn participatory design som en praksis, der netop altid har været opmærksom på hybriditeten mellem ting og mennesker, og hvor "*objects have always been projects".* For dem har participatory design altså haft designprocesser i fokus i lige så høj grad som de endelige designobjekter. Men Bannon og Ehn foreslår, at man med Latours begreb "*Making Things Public*" (Latour, 2005), yderligere kan konceptgøre participatory design til at lade Design-Tinget og dets kontroverser være i fokus: *"...to design where a political community, a public characterized by heterogeneity and difference with no shared object of design, is in need of a platform or infrastructure, an 'agonistic' public space* [..], *not necessarily to solve conflict, but to constructively deal with disagreements – public controversial matters where heterogeneous design things can unfold, and actors engage in alignments of their conflicting objects of design."* (Bannon & Ehn, 2013, s. 136). Bannon og Ehn forestiller sig således designprocessen, som en forsamling uden et "*shared object of design*" men nærmere med "*conflicting objects of design*". Her er forskellige behov, men også brug for en form for interagerende sameksistens i et offentligt rum, eller på et Ting. Her kommer fokus til at ligge på inddragelsen og hvordan denne er i stand til at "*offentliggøre"* [publisize] de socio-materielle "*kontroverser"*, som relaterer sig til et specifikt fremtidigt design, så designprocessen bliver et offentligt *Ting,* og dermed medvirker til tilblivelsen af en ting (designobjektet), der kan svare til dette Tings offentlighed og kontroverser. Heraf "*Making Things Public*".

I stedet for at tænke, at man ved designobjektet skaber funktioner, der kan svare på en række forskellige behov og brugstilgange, så bliver det med kontroversen i fokus hellere relationer mellem forskellige tilgange, eller programmer og anti-programmer, som designobjektet skal forholde sig til og forsøge designmæssigt at konfigurere en sameksistens imellem. På den måde lader man ikke et program overvinde de andre, men man tager i designprocessen mere udgangspunkt i relationerne mellem forskellige interesser. Med et klassiske ANT vokabular lader man flere programmer og deres gensidigt udfordrende og kontroversielle indbyrdes relationer, være udgangspunkt for design. Teoretisk ser jeg denne fremhævelse af performative kontroverser som meget lig Camerons[81] artikulering af det komplekst performede museumsobjekt. Her praktiseres objektet også eksplicit mellem forskellige programmer, og det fremhandles som vidensobjekt i kommunikationen mellem

[81] Som jeg kort var inde på i Kapitel 1 er det kontroversielle i museet også blevet foreslået og debatteret i museologien. I antologier og tidsskriftstemanumre er museets rolle som skuested for varme diskussioner (Cameron & Kelly, 2010), kontroversielle temaer (Tøndborg, 2013) og konfliktfyldte meningsudvekslinger (Lynch, 2013) blevet præsenteret. Blandt disse bidrag figurerer netop også Latour og hans version af det kontroversielle (Meyer, 2010), men også en mængde andre teoretiske tilgange er på spil i museologien.

disse. Konstruktionen af et designobjekt er dog oftest mere materielt konkret en den vidensmæssige konstruktion af et museumsobjekt, og konstruktionen af et objekt der rummer relation og kontrovers er derfor også ofte mere materiel og konkret fæstnet.

Når jeg i dag ser tilbage på, hvordan jeg og den digitale designer (Christian) planlagde og faciliterede den tredje workshop, er tanken om at *publisere* kontroversen nærliggende. For som jeg i det kommende vil beskrive, forsøgte vi netop at mobilisere de forskellige versioner af Rockens Danmarkskort, så de ved deres gensidige relationer og forhandlinger, som en slags programmer og antiprogrammer, kunne pejle mod designet af Rockens Danmarkskort.

Tilblivelsen af et modsætningspar 2: vores genintroduktion

Den tredje workshop blev altså primært planlagt af den digitale designer, Christian og jeg, hvor de første to var planlagt af formidlingsinspektør, Jacob og jeg. Ved planlægningen talte Christian og jeg om, at det var interessant, at der i de første to workshops var blevet formuleret nogle forskellige visioner for Rockens Danmarkskort, hvor fakta blev hæftet på den ene og oplevelser på den anden. Vi snakkede om, at det var visioner for Rockens Danmarkskort, der var blevet artikuleret som forskellige af gruppens medlemmer, men ikke nødvendigvis som gensidigt ekskluderende. Samtidig mente vi dog heller ikke, at nogen af deltagerne i designprocessen havde foreslået, at Rockens Danmarkskort godt kunne rumme begge aspekter. I den tredje workshop, som også var den sidste workshop inden den digitale betaversion skulle udvikles af Christian, forsøgte vi på den ene side at dvæle ved denne forskellighed og samtidig at foreslå at begge dele kunne rummes i Rockens Danmarkskort.

I den tredje workshop, hvor deltagerne skulle deles op i tre mindre grupper, og hver gruppe skulle lave en papirbaseret mock-up af et spillested på Rockens Danmarkskort. De skulle altså skitsere, hvordan der ville se ud, når man på fremtidens Rockens Danmarkskort havde klikket på et bestemt mødested. Sådan præsenterede Christian mock-up opgaven på den tredje workshop:

> Christian: *Altså den første øvelse her, den går ud på, at der er de her forskellige historietyper, som vi ligesom har identificeret, og det er spillestedets profil som er en historie, og det er anekdoterne, som er en anden historie…* (workshop 3)

I formuleringen af mock-up-opgaven opsummerer og oversætter Christian således de spæde diskussioner, der har været i de to foregående workshops, og komprimerer modsætningerne til to forskellige historietyper. "*Spillestedets profil*" er en slags historie mens "*anekdoterne*" er en anden slags historie. Christians oversættelse genintroducerer, men giver også samtidig anledning til at re-artikulere de to versioner. Her er det ikke så meget en modsætning mellem "*tørre facts*" og "*personlige*

oplevelser", som det Claus praktiserede i første workshop. Her er det mere en opdeling af genstandsområderne: Er det spillestedets særkende, der er i centrum, eller er det de personlige stedsspecifikke oplevelser med rockmusik, der er i fokus? Implicit lå der dog en praktisering af spillestedernes profiler som faktabaserede, mens de personlige anekdoter selvsagt var oplevelsesbaserede.

I mock-up-opgaven var vi interesserede i, at deltagerne eksperimenterede med at sammensætte de flere tilgange Rockens Danmarkskort, og gerne fandt måder hvorved Rockens Danmarkskort som oplevelser kunne sameksistere med Rockens Danmarkskort som fakta. Men i vores artikulering af denne opgave artikulerede vi samtidig et skel mellem de to versioner af Rockens Danmarkskort, som citatet herover viser.

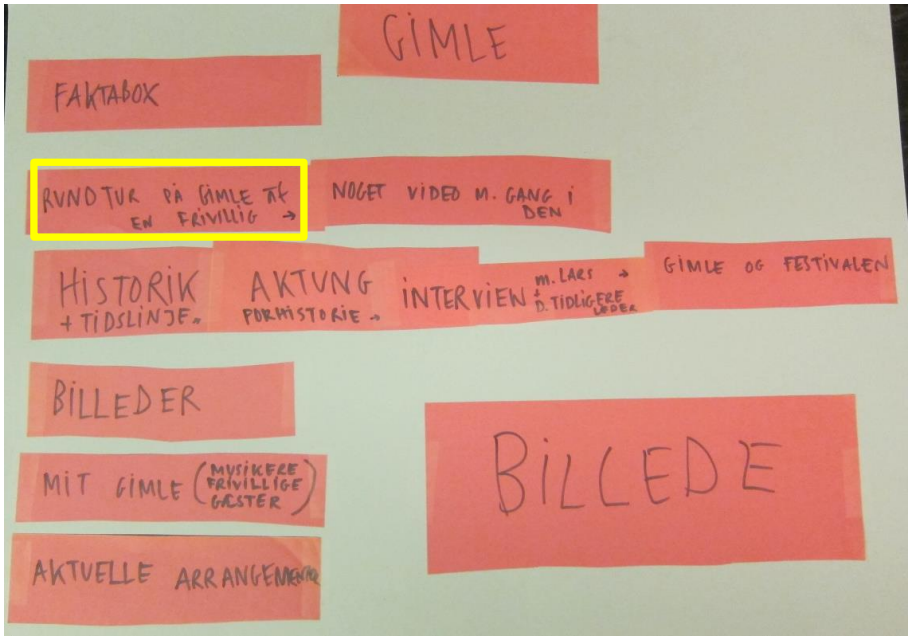
Mock-up-opgaven gav dertil anledning til oversættelse i en anden dimension, end Christians diskursive oversættelse af "*tørre facts*" og "*personlige oplevelser*". Nu skulle det der tidligere havde været diskursive praktiseringer, materialiseres i en papirbaseret form. En form der også ville kunne forbindes til et interface på en webside. De historiefremstillinger og dermed versioner af Rockens Danmarkskort, der hidtil havde været fortalt og diskuteret, skulle nu udfoldes som forskellige indholds- og mediefunktioner på en hjemmeside. Dog først altså ved papirbaserede mock-ups. Mock-up-opgaven var en materiel og internetmedieorienteret oversættelse af visionerne om Rockens Danmarkskort.

Og endnu en oversættelse fandt sted ved denne opgave. For her skulle deltagerne *gruppevis* udforme deres design-ideer. På baggrund af Christians og mine refleksioner over de to forskellige versioner af Rockens Danmarkskort havde vi valgt at forsøge at sammensætte hver gruppe så den bestod af personer, blandt hvilke der i forløbet havde været praktiseret forskellige versioner af Rockens Danmarkskort. For eksempel blev Søren, der havde fremhævet den faktabaserede indgang til projektet, sat i gruppe med Rikke, der havde understreget vigtigheden af den personlige tilgang til rockens mødesteder. Jeg forestillede mig med en sådan gruppesammensætning, at hver gruppe ville komme til at forhandle kontroverser for at kunne ende op med én papirbaseret mock-up. Samtidig forestillede jeg mig, at de enkelte mock-ups kunne ende med at have elementer, der tilhørte flere versioner af Rockens Danmarkskort, og jeg fandt det som et spændende potentiale.

I det følgende vil jeg vise, hvordan mock-up-aktiviteten igangsatte en proces af yderligere oversættelser af to versioner af Rockens Danmarkskort.

Materialisering som praktisering af forskellighed ved gensidig inklusion

Ved at kigge på de tre mock-ups (se Figur 16) der i denne aktivitet blev fremstillet som bud på, hvordan der ville se ud, når man på fremtidens Rockens Danmarkskort havde klikket på et bestemt mødested, var det i udgangspunktet tydeligt, at der var blevet arbejdet på at have både fakta og personlige oplevelser med. Der var skitseret indholdsfaner med titler som "*fakta-boks*" og "*historik*", som primært lagde op til faktuelle informationer og biografier om mødesteder. Samtidig var der også indholdsfaner som "*interview*", hvor musikere, frivillige og gæster ville kunne fortælle deres oplevede historier fra mødestedet. De enkelte faner var dog ikke altid rendyrkede praktiseringer af en bestemt af de to tilgange til at fortælle stedets historie.



Figur 16: Papirbaseret mock-up af et stedsportræt af spillestedet Gimle på Rockens Danmarkskort. Workshop 3.

For eksempel fremhævede den gruppe, der præsenterede en mock-up af Gimles[82] portræt, indholdselement som de kaldte "*rundtur*" (se gul markering på Figur 16). Gruppen forklarede indholdselementet som en videorundtur, hvor stedets særtræk skulle vises frem og stedets historie fortælles af en frivillig medarbejder på Gimle. Denne fortæller skulle knytte sine egne oplevelser og position på stedet sammen med et videoportræt af spillestedet, fortalte gruppen, som bestod i Sofie, Claus, Jacob og Birte. Gruppen fremhævede særligt som argument for dette indholdselement, at det netop var frivillige, der startede Gimle som spillested, og at frivillige stadig i dag har stor betydning for, at stedet er, som det er. Det blev nævnt, at en eller flere frivillige (både fra i dag og tidligere) fra Gimle

[82] Spillested i Roskilde.

ville være de bedste kandidater til at fortælle stedets historie. For Gimles historie er netop historien om de frivilliges engagement og oplevelser, blev der argumenteret.

Mock-up'en foreslog på den måde et indholdselement, hvor det historiske portræt af stedet kunne praktiseres som noget personligt anekdotisk og samtidig indeholde elementer som årstal mm. Den personlige oplevelse blev her ikke blot noget, der var forbeholdt en anden del af sitet, hvor de personlige stedsspecifikke oplevelser med rockmusik kunne genereres, men også en byggesten i det historiske portræt af stedet, lidt ligesom i Johans og Rikkes historie fra den første workshop. Et indholdselement som "rundtur" pegede derfor på en mulig retning for Rockens Danmarkskort, der ikke i så høj grad skelnede mellem mere faktuelle konstruktioner af historisk viden overfor de mere personlige oplevelsesbaserede konstruktioner.

I Mols beskrivelser af multiplicitet findes der som nævnt i Kapitel 2 flere forskellige versioner af sameksistens mellem forskellige praktiseringer af orden. I visionen om indholdselementet "*rundtur*" var der måske tale om en sameksistens mellem forskelligheder, der kan sammenholdes med det Annemarie Mol har kaldt gensidig inklusion [*mutual inclusion*] (Mol, 2002, s. 132). For Mol drejer det sig om, at forskellige tilgange til eller varianter af en sygdom på sin vis kommer til at indeholde hinanden. Mol viser hvordan en epidemisk tilgang og en individbaseret tilgang til åreforkalkning i en form for cyklisk sammenhæng praktiserer viden om sygdommen: "*To assess the severity of a disease in a population, individual instances are counted. But to assess individual disease, doctors take their epidemiological knowledge of it's frequency into account. The population includes the individual – but the individual, in its turn, also includes the population".* (Mol, 2002, s. 150). Selvom der i designprocessen mod Rockens Danmarkskort ikke var tale om viden om sygdom, men nærmere forskellige praktiseringer af hvad historiefremstilling, og dermed historisk viden skulle være, og mere specifikt hvordan rockens mødesteders historie skulle indsamles og formidles på Rockens Danmarkskort, så var det netop relationen mellem noget mere overordnet, generelt, faktuelt, leksikalt og nærmest "epidemisk", og så den personlige oplevelse i den enkelte anekdote, der i enkelte mock-up-forslag blev inkluderet i hverandre. Lidt på samme vis som individet indgår i det epidemiske, og ligeså det epidemiske indgår i behandlingen af den enkelte, så indgik anekdoten om den personlige oplevelse i mødestedets historiske profil, mens mødestedets historiske profil var en vigtig relation, eller kontekst, for anekdoten om den personlige oplevelse. Mads, som var med i en anden gruppe, formulerede noget lidt lignende på et senere tidspunkt i den tredje workshop:

> Mads: *Altså, jeg kunne godt tænke mig, at hvis man gik ind og kiggede på VEGA, på en eller anden måde fik man en masse oplevelser i forhold til nogle spørgsmål som måske var lagt ud på forhånd. F.eks. i forhold til nogle musikere… hvordan var det at spille på VEGA, og opleve det sted. Eller hvordan var det at være ansat, og så forskellige kan plotte ind og*

> *svare på hvordan var det at være ansat .. så anekdoterne udfolder sig sådan, så de kommer ind i en eller anden form for ramme. Det ser jeg også lidt der.. så er der måske nogle, der sidder og kan bidrage med noget om arkitektur, så det er ikke en løsreven anekdote om arkitektur, men så kommer den ind i…. i forhold til… ind i spillestedet Vega, under arkitektur…* (workshop 3)

Det var altså ikke blot historier om enhver personlig oplevelse fra et mødested, der ville være interessante, men dem som var med til at stykke en historisk profil af mødestedet i relation til emner som eksempelvis lokalitet, organisation og musikgenrer. Der lå måske dermed i flere materielle og diskursive bidrag[83] i relation til mock-up aktiviteten, noget der pegede på en mulig praktisering af en *gensidig inklusion* mellem de to versioner af historiefremstilling. Gimlegruppen og Mads udstak en vej ad hvilken fakta måske kunne gøres mindre "*tørre*" og de personlige oplevelser mere "*faktuelle*". På den måde kunne de to tilgange ved gensidigt at inkludere hverandre skabe nye versioner af hinanden, men måske mest interessant en kombination, der kunne give historiefremstillingen en anderledes karakter.

En form for historiefremstilling som man måske kan finde referencer til i historie- og kulturhistoriefagenes diskussioner af, hvad historieskrivning er. Historiefaget er netop blevet ontologiseret med svingende vægtlægning på enten en modernistisk objektiv socialvidenskabelig tilgang til historieskrivning overfor en mere modernismekritisk narrativ litterær tilgang til historieskrivning (Partner 1986; Ankersmit, 1990). Her er der i den modernismekritiske tilgang blevet argumenteret for, at der reelt set ikke er nogen modsætning mellem disse tilgange, da historieskrivning aldrig kan være en positiv videnskab, men at al historieskrivning beror på udvælgelse og fortolkning, og derved "*narrative substanser*" (Ankersmit 1990, s. 274), som i sidste ende er selvreferentielle og aldrig vil kunne repræsentere fortiden objektivt (se også Nielsen & Ringskou, 2013). Som følge af en sådan logik bliver tanken om en forbindelse mellem den mere fakta-baserede og den mere personlige oplevelses-baserede tilgang til mødestedernes profiler ikke nødvendigvis en særlig ny eller alternativ tilgang til historiefremstilling. Alligevel lå der et usædvanligt potentiale for en meget tæt forbundet relation mellem mødestedets historie og de personlige oplevelser i både de foreslåede indholdselement "*rundtur*" og i Mads' version af et stedsprotræt. Her var mulighed for en praktisering af historiefremstilling som i en enhed kunne integrere portrættet af mødestedet med den personlige oplevelse. Hvis Gimles historie kunne fortælles som en praksis blandt frivillige, der skabte et sted, og samtidig som et specifikt mødested, der gav situationelle betingelser for praktiseringer af rockmusik, både som frivillige, musikere og fans, så ville den personlige oplevelse

83 Her har jeg nævnt indholdselementet "rundtur" på en papribaseret mock-up og Mads' kommentar. Dertil var der andre indholdselementer i Gimle gruppens mock-up og deres præsentation af denne, der pegede på muligheden for en hybriditet, eksempelvis "mit Gimle" og "tidslinje".

og mødestedets historie blive gensidigt konstituerende. Her ville historien, både i sin konstruktion og sit indhold, fremhæve den gensidige relation mellem praksis (de frivilliges) og situation (stedet).

Hvor Mols pointe om den gensidige inklusion mellem det individuelle og epidemiske er generelt gældende, er den generelle inklusion, jeg forslår mellem Rockens Danmarkskort som fakta og Rockens Danmarkskort som oplevelser, noget der kan konstrueres eller designes for, men også noget der kan vælges fra. At overføre begrebet fra Mols genstandsfelt og til mit betyder således også en oversættelse af dele af dets betydning. Hvad jeg særligt gerne vil fremhæve ved denne forbindelse til Mols begreb om gensidig inklusion er dog, hvordan der i mock-up-forslagene og Mads' forslag blev udfoldet potentialer mod en infrastruktur for historiefremstilling, der ikke bare inkluderer både det faktuelle og det personligt oplevelsesbaserede, men også lader de to versioner gensidigt konstruere hverandre.

Det var interessant, og samtidig også oplagt, at mock-up-aktiviteten på denne måde gav anledning til at de to versioner fik nye udformninger. Måske blev der ved mock-up-aktivitetens materialiseringer tænkt mere konkret over de enkelte indholdselementer og mindre over de overordnede visioner i relation til Rockens Danmarkskort. Rockens Danmarkskort blev i flere af de materialiserede forslag ikke udtrykt som visioner om, hvad der gælder for en god historiefremstilling, men nu mere som konkrete bud på indholdselementer, som "*tidslinje*", "*rundtur*", "*mit Gimle*" osv. Selvfølgelig var der spor at følge fra deltagernes tidligere praktiserede versioner i designprocessen, og til de indholdselementer grupperne foreslog, men samtidig kom der i mock-up-aktiviteten altså forslag til indholdselementer som praktiserede kombinationer af versioner. Kombinationer der ikke havde været italesat tidligere i designprocessen, og som måske ikke i så høj grad blev præsenteret som resultaterne af diskursive refleksioner over, hvordan der kunne medieres mellem forskellige praktiseringer af Rockens Danmarkskort, men i lige så høj grad blot fremstod som spontane og kollaborativt opståede materialiseringer, der pludseligt åbnede op for nye muligheder.

Mock-up-aktivitetens materialisering af diskussionerne i designprocessen var altså, nærmest i sig selv, en aktant, der var i stand til at oversætte forskellighed og give den en ny form for sameksistens. Her har jeg fremhævet den *gensidigt inkluderende*. Men der viste sig stadig at være andre virksomme versioner af forskellighed på spil i designprocessens netværk.

Tilblivelsen af et modsætningspar 3: Diskussioner der praktiserer modsætninger

For på den anden side satte mock-up-aktiviteten også diskussionen mellem "*tørre facts*" og den "*personlige oplevelse*" på spidsen og simplificerede den i en grad, som jeg nu vil vise.

At kvalificere historier

Lise, Søren og Rikke udgjorde den sidste gruppe i præsentationsrunden af mock-up-forslag. I stedet for at tage udgangspunkt i gruppens mock-up-forslag startede Søren med at tale generelt om hele projektets retning, som han så det. Han sagde, at han var bekymret for, at det sociale aspekt og visionerne om "*at lave et netværk a la facebook, som handler om hvordan musik opleves generelt*" (workshop 3, Søren) ville komme til at tage overhånd i forhold til visionerne om at portrættere og dokumentere danske spillesteder med deres unikke omstændigheder og historier.

> Søren: *"*[..] *jeg vil bare gerne have, at når man bruger et kort, at den anekdote der er, den har noget at gøre med det sted, der er på kortet, og det… når du så siger, at du har været til en koncert på VEGA, som du gerne vil lægge op. For at den historie så kvalificerer sig til at være her, så skal den handle noget om, hvad er det VEGA gør ved dig som publikum i forhold til musikken, den skal ikke bare handle om, at den fedeste koncert du havde med din veninde, det var der og der. So what?"* (workshop 3)

Søren begyndte altså her at tale om, hvad der kvalificerede historierne om de personlige oplevelser, på Rockens Danmarkskort. Han stillede her et klart kriterie for de personlige historier op. Det skulle være historier, der på eksplicit vis fremhævede stedernes særkende. Særkende uddybede han som faktuelle oplysninger om stedet arkitektur, genrer og organisation, samt stemning (som et mere udefineret element). Disse informationer skulle i øvrigt relateres til en mere generel Rockens Danmarkshistorie. Stedets særkende kunne i det program Søren her artikulerede bedre præsenteres ved sådanne biografiske fakta, end ved beskrivelser af de oplevelser og historier mennesker tager med sig fra stedet. For Søren blev det omvendt en form for kriterie for de tilkomne personlige historier, at de skulle relatere sig til stedets mere faktuelle biografiske særkende, for at være relevante som en del af Rockens Danmarkskorts kortlægning af rockens mødesteder.

Søren artikulerede således de personlige historier på Rockens Danmarkskort med en mere snæver ramme, end det tidligere have været gjort blandt deltagerne. I forbindelse med den anden gruppes præsentation af deres mock-up og indholdselementet, "*rundtur*", som jeg beskrev tidligere, var det denne netop gruppes vision, at der skulle være forbindelse mellem mødestedets profil og de personlige oplevelser. I den sammenhæng var det heller ikke alle personlige historier om oplevelser der gjaldt. Men Sørens program for Rockens Danmarkskort, som han artikulerede den på dette tidspunkt i designprocessen, var alligevel den mest ekskluderende der hidtil havde været på spil i designprocessen. I Sørens program skulle de personlige historier om oplevelser på mødestederne i sig selv eksplicitere deres relevans for den biografiske portrættering af mødestedet: *"jeg opfordrer jo også bare til, at man så fortæller, at det er et vigtigt element af den historie, at det foregår på stedet, at det har noget at gøre med det sted."* (workshop 3, Søren). Historierne skulle således eksplicit kunne eksemplificere et mødesteds særkende.

Analytisk kan man nuancere Sørens arbejde med at ordne i forskellighed, ved at pointere at Søren her ikke bare forsøgte at lade sig program for Rockens Danmarkskort udfordre og besejre andre programmer, men at han også forsøgte at koordinere i forskellighederne, på en måde der på én gang minder om to forskellige former for *koordinering* [coordination] beskrevet af Annemarie Mol (Mol, 2002, s. 53-87). Sameksistens ved *koordinationer* kan ske ved både *sammenlægninger ved hierarki* [add-up by established hierarchy] (Mol, 2002, s. 84), hvor en version bliver mere afgørende end andre, og *koordination ved kalibrering* [coordination by calibration] (Mol, 2002, s. 84), hvor det forsøges at omregne værdier fra en version, af for eksempel en sygdom, til en anden version, for på den måde at skabe fællesnævnere, der kan forbinde forskellige versioner[84]. I Mols eksempel er der tale om oversættelser mellem forskellige måder visuelt at kortlægge gennemstrømning af blod gennem blodårerne, men måske kan disse to former for koordinering også hjælpe til at forstå, hvordan Sørens praktisering af orden på dette tidspunkt i designprocessen var en praktisering af forskelligheds sameksistens.

For måske kan man sige, at Søren praktiserede en kombination af disse to former for koordinering. Idet han på en gang *hierarkisk* forsøgte at overføre sine kriterier for historiefremstilling på de personlige historier, som andre deltagere i designprocessen havde argumenteret for vigtigheden af, samtidig med at han oversatte, og dermed kalibrerede, den personlige historie, i forhold til sin egen opfattelse af og *hierarki* for, hvad god historiefremstilling på Rockens Danmarkskort ville være. På den måde *koordinerede* han forskelligheden, så der på sin vis fortsat var sameksistens mellem to tilgange, men han *kalibrerede*, eller oversatte, den ene tilgang, den personlige historie, så den kunne praktiseres som udtryk for de værdier, der var i hans egen tilgang, den faktuelle biografiske præsentation af mødesteders særkende. Sørens *hierarki* for god historiefremstilling hjalp ham således til at oversætte Rockens Danmarkskort som oplevelser, så denne version ved hierarki kunne sammenlægges med, og dermed altså også inkorporeres, i hans version af Rockens Danmarkskort, Rockens Danmarkskort som fakta.

Selvom Søren således ikke forsøgte at udelukke den personlige historie, men i stedet koordinerede og oversatte i forskelligheden, så var dette ordningsforsøg måske netop årsagen til at modsætninger nu begyndte at tage særlig eksplicit form i deltagernes praktiseringer af de to versioner af Rockens Danmarkskort. Ved at Søren havde oversat og specificeret, hvad der skulle gælde for de personlige

84 Latour beskriver på lignende måde oversættelser af aktanter i et netværk, men for Mol er det vigtigt at understrege, at her ikke nødvendigvis er tale om versioner, der relaterer sig strategisk til hverandre i bestemt konfiguration i et netværk, men i stedet en mængde forskellige men til tider sameksisterende ordnende praksisser som flettes ud og ind af hinanden, nogle gange ved oversættelser og andre gange ved andre former for sameksistens.

historier på Rockens Danmarkskort, blev det nu mere konkret for andre deltagere, hvilke ekskluderende effekter Sørens version af Rockens Danmarkskort kunne få. For eksempel kunne Sofie ikke se sig selv som aktør i relation til den historiefremstilling, som Søren nu praktiserede:

> Sofie: *Jeg kan bare ikke forstå, hvordan du vil engagere den almindelige "gæstebruger", jeg ved ikke noget om toiletterne på Vega. (folk griner højt) Hvad skulle jeg skrive et indlæg om?*
> Søren: *det forstår jeg udmærket godt, og det er ikke dig der skal skrive om toiletterne, det er Vega.*
> Sofie: *nej nej, men hvad skulle jeg så skrive et indlæg om, jeg må ikke skrive om de koncerter jeg har været til på Vega, jeg ved ikke noget om Vegas arkitektur, så… jeg er jo fuldstændig ligeglad, ovenikøbet.. ørh.. (nogen griner). Så er vi bare tilbage til "hvad skal jeg lave på det danmarkskort"..*
> (workshop 3)

På dette tidspunkt i den tredje workshop betød Sørens kriterier for historiefremstilling altså, at Sofie så sine muligheder for aktiv deltagelse på et fremtidens Rockens Danmarkskort elimineret. Det var ikke blot en forskellighed praktiseret af Søren og Sofie, men flere andre deltog på dette tidspunkt også i praktiseringen af denne tilblivende modsætning:

> Claus: *Jeg tror, at hvis det skal kvalificeres så meget, så kræver det jo nærmest, at man er akademiker med speciale indenfor området, hvis du skal kunne skrive om, hvorfor dette var specielt for VEGA,og ikke ville kunne lade sig gøre på Gimle. Altså, det kræver virkelig meget af en bruger, der vil jeg da være i tvivl, om jeg var i stand til at komme med et indlæg.*
> Søren: *Det jeg bare ikke forstår, det er, hvorfor er det under Danmarks Rockmuseum's hat, at man vil lave et danmarkskort, hvis det handler om alt muligt andet end noget, som har en historisk vinkel, som har et landsdækkende perspektiv..*
> Lise: *Musik handler om følelser og om oplevelser.*
> Claus: *Det er koncertoplevelsen, der skal være det centrale, det er da det centrale ved spillestedet.*
> (workshop 3)

Modsætningen blev her praktiseret som det "*akademiske*", "*historisk vinklede*" og "*landsdækkende*" på den ene side, og "*følelser*", "*oplevelser*" og "*alt muligt andet*" på den anden side. Og som det ses i citatet herover tog flere af workshoppens deltagere, Søren, Sofie, Claus og Lise, del i gradvist at praktisere de to versioner af Rockens Danmarkskort som mere og mere gensidigt ekskluderende, som programmer og anti-programmer.

At praktisere modsætning i en delvis forbindelse

De første to mock-up-forslag, der blev præsenteret på workshoppen, havde, som jeg tidligere har beskrevet, synliggjort at indhold på Rockens Danmarkskort potentielt kunne inkludere flere tilgange til historiefremstilling. I den sidste gruppe var modsætninger dog i stedet blevet omdrejningspunktet for deres mock-up-aktivitet. Gruppens præsentation bar præg af, at deltagerne havde diskuteret mere

overordnede vægtninger af indhold på platformen, og ikke i så høj grad kigget konkret på, hvilke indholdspunkter og funktioner platformen skulle have. De havde inddraget diskussioner fra tidligere i designprocessen, og forsøgt at finde konsensus i disse før de gik videre med opgaven. Det betød, at de ikke rigtigt nåede frem til den konkrete mock-up-opgave. Og da de skulle præsentere deres mock-up præsenterede de i stedet nogle overordnede bekymringer, som eksempelvis Sørens bekymring for, at Rockens Danmarkskort kom til at ville for meget. At det ville være både faktuelt og socialt, at det satte sig mellem flere stole. Denne diskursive specificering tog Sofie dog stærk afstand fra. Og som jeg lige har beskrevet, og som jeg også vil fortsætte med at beskrive, blev de versioner af Rockens Danmarkskort som et modsætningspar skærpet på dette tidspunkt i designprocessen.

Denne bevægelse mod mere skærpede versioner af Rockens Danmarkskort vil jeg anskue i relation til den engelske antropolog Marilyn Stratherns begreb om *delvise forbindelser* (Strathern, 1991). Et begreb der peger på, at forskellighed bliver praktiseret i gensidige relationer. I relation til designprocessen er Verrans operationalisering af Stratherns *delvise forbindelser* endda endnu mere oplagt. Her understreger Verran i sin præsentation af forskellige sociale gruppers forhold til tal, at forskellighed finder sted *i* mennesker hellere end *mellem* mennesker (Verran, 2001). For forskellighed genereres ved de relationer, og altså *delvise forbindelser*, som vi som mennesker indgår i, mere end det er noget, der ligger latent og ruger mellem os. Med *delvise forbindelser* som et analytisk redskab forstås forskellighed således ikke på skalaer eller tidslinjer, men nærmere *i* praktiseringer af relationer og distinktioner. Aktanter har *"possibilities for doing difference by contingently separating or connecting"* (Verran, 2001, p. 30). Dermed *gør* vi selv hele tiden forskellighed i vores relationer til andre praktiseringer, men vi gør det på varieret vis. Hvor klassisk ANT's programmer og antiprogrammer måske signalerer, at programmer og anti-programmer hele tiden, på nærmest mekanisk vis, reagerer på hinandens gensidige udfordringer, er forskellighed hos Strathern og Verran måske mere fleksibel og uforudsigelig. Her bliver en praktiseret version af verden til ved sin forholden sig til en anden version eller flere andre versioner, både ved distinktion men også ved andre relationer.

Som jeg for lidt siden viste, var det netop Sørens forholden sig til Rockens Danmarkskort som oplevelse, der gav afsæt for, at han artikulerede en version af Rockens Danmarkskort som fakta, der både inkoorporerede og oversatte den personlige historie, og på sin vis derfor praktiserede Rockens Danmarkskort som fakta i en *delvis forbindelse* med Rockens Danmarkskort som oplevelser. Forskellighed blev således indbygget *i* og *ikke* mellem versionerne. At forstå forskellighed som noget, der gradvist konstitueres i delvist forbundne relationer, indebærer også en opmærksomhed på forskellighed som noget, der kan handles med. En distinktion kan performes og bruges strategisk. Men

samtidig indebærer distinktionen også en relation, som ikke altid kan vælges til eller fra, men som situerer og betinger handling og forhandling (Strathern, 2011, s. 94-97).

Rockens Danmarkskort som fakta og *Rockens Danmarkskort som oplevelser*, var netop i store dele af den tredje workshop i kontinuerlige forbundne tilblivelser, og samtidig tilblivelser der tog form langs flere akser. For som jeg nævnte tidligere var det både indsamling, formidling og genstandsfelt, der kunne være i fokus, når den mere faktabaserede eller den mere oplevelsesbaserede version af Rockens Danmarkskort blev artikuleret. Her var altså en række dimensioner af forskellighed og ikke blot et bestemt modsætningspar på spil. Det drejede sig om en uenighed om sidens konkrete indhold, hvordan indholdet skulle findes og hvorvidt Rockens Danmarkskort skulle være medie for en historisk vinklet information, eller for oplevelser og underholdning. Og det drejede sig om, hvilke brugere Rockens Danmarkskort skulle konfigurere og konfigureres ved. Var det brugere som Sofie og Claus, eller brugere som Søren?

Sofie og andre tænkte på Rockens Danmarkskort som sted for en kollektiv generering af indhold, hvor mange forskellige mindre bidrag og deltagelsesformer kunne være med til at skabe et større billede. Her var udfordringen at fastholde brugere med formålet om at få dem til at bidrage med deres personlige historier:

> Sofie: *[…] Hvis jeg følte mig godt underholdt, den første gang jeg var der* [på sitet], *så skulle jeg nok kigge tilbage en anden gang. Så inden den går i luften og inden vi begynder at reklamere og alt muligt for den, så ligesom sørge for via det netværk, der nu skulle være i den her gruppe, at der var nogen mennesker, der blev interviewet og at der blev lagt nogle små filmklip og noget inden vi siger, "nu skal I gå ind og kigge". Sådan så underholdningsværdien ligesom allerede er i top, fra første gang folk de klikker sig forbi.* (workshop 3)

For Sofie skulle platformen være vært for de mange brugeres sporadiske deltagelse og ikke for enkelte entusiasters omfattende dokumentation af spillestedernes historier, her var Rockens Danmarkskorts succes derfor betinget af, at det ville kunne overkomme internettets mange deltagelsesbarrierer. Men i relation hertil specificerede Søren sin version af Rockens Danmarkskort:

> Søren: *Jeg tænker ikke at kortet er noget, vi skal sælge som en oplevelse, kortet skal være et rigtig godt værktøj for dem der via en interesse i rockhistorie, en interesse for musik eller det lokalmiljø de lever i, finder det her som en mulighed. […] ..derfor har vi opgaven at gøre dem, der er interesseret interesserede, det er opgave nummer 1, og det kan godt være at i første omgang, så handler det om at lave noget for dem der i forvejen er interesseret, men det… er en god start…*(workshop 3)

Søren artikulerer her en målgruppe, der vil bruge et Rockens Danmarkskort til at researche på emner, som de allerede havde interesse for, og i kontrast til Sofies version forsøger han netop at artikulere Rockens Danmarkskort som et sted, der ikke skal "*sælges*", men hvor brugere vil søge til med et specifikt formål relateret dansk rockhistorie.

Forskellighed mellem de to versioner af Rockens Danmarkskort udviklede sig således ved stærke relationelle, men også *arbejdende*, modsætningspar, som mange deltagere praktiserede. Det var eksplicitte aktanter i designprocessen. Deltagerne praktiserede modsætninger, både som en måde at få orden på det, der på andre tidspunkter i designprocessen var et *overflow af usikkerhed* og forskellighed, men også som italesættelser, der var med til at styrke den version af Rockens Danmarkskort, som de selv artikulerede. Som da Claus oversatte skellet en smule ved at tale om "*tørre facts*" i stedet for fakta, og dermed gav begge sider af sagen en lidt anden nuance. Eller da Søren på den anden side lavede personlige oplevelser om til "*følelser*" og fakta om til "*system*", og dermed igen gav modsætningsparret en lidt anderledes karakter.

> Søren: *Jamen det er da rigtigt, at musik er følelser, men det er da også derfor, at det er vigtigt, efter min vurdering, at have nogle steder, hvor musik ikke er følelser. For hvis vi kun taler musik og følelser, så er der overhovedet ikke nogen grund til at sætte noget i system, fordi dine følelser og mine følelser er nøjagtig lige gode.*(workshop 3)

Modsætningerne, der nu ikke længere var vagt sameksisterende, som de primært var det i de første to workshops, var i den tredje workshop hverken tabu eller ureflekterede blandt deltagerne, men altså nærmere tydelige aktanter, der blev handlet med og forhandlet fra begge sider. Versionerne af Rockens Danmarkskort blev således hele tiden eksplicit forhandlet og oversat en smule, samtidig med at der var mange modsætninger i relation til flere dimensioner af Rockens Danmarkskort. I min transskription af den tredje workshops diskussioner i relation til mock-up-præsentationerne har jeg fundet en hel række af modsætningspar, der af deltagerne blev brugt til at beskrive hendholdvis deres egne overfor andres visioner om Rockens Danmarkskort. Modsætningspar som deltagere artikulerede samtidig med, at de vægtede det ene ord frem for det andet. Modsætningspar der for mig at se alle på en eller anden vis relaterede sig til Claus' artikulering af "*tørre facts*" overfor den "*personlige oplevelse*".

Modsætningspar	
Informationsværktøj	Oplevelse
Redaktionelt	Personligt drevet
Historisk vinkel	”Alt muligt andet”
Fakta	Oplevelser
Fakta	Underholdning
Fakta	Socialt
Leksikon	Fanoplevelse
Akademisk	Koncertoplevelse
System	Følelser
Stedsfokuseret	Oplevelse
Danmarkshistorien	Fortællinger om oplevelser

Figur 17: Skema over ord til beskrivelse af fremtidens Rockens Danmarkskort der i den tredje workshop hos deltagere blev sat overfor hinanden, som forskellige eller ligefremt modsætninger. Workshop 3.

De modsætningspar jeg her opsummerer, ser jeg netop som en række delvist forbundne modsætninger, mere end udtryk for universelle eller rationelt logiske modsætninger. Det var ikke modsætningspar, der lå og dvælede blandt deltagerne og ventede på at blive repræsenteret i designprocessen, men nærmere delvist forbundne praktiseringer af modsætninger som blev til i designprocessen. For som Strathern også understreger, er dikotomier praktiserede vedligeholdelser af intervaller, af forskellighed: *“the crucial work of binary distinctions: they maintain intervals between terms, simultaneously keeping them connected and establishing the terms as prior to the relation that shows up the resemblance (the common ground) between them. Binary distinctions are thus a particularly powerful enactment of the kinds of connections that must be made, over and over again, in order to compose an exposition.* (Strathern, 2011, s. 100).

Det var således i den specifikke forsamling af deltagere og aktiviteter i designprocessen, at der blev konstitueret dette væld af versioner af Rockens Danmarkskort. Modsætninger som ikke altid blev artikuleret ved programmer og anti-programmers arbejde i designprocessen, men mere som deltagernes måder at ordne i designprocessen ved delvise forbindelser, og også ordne i deres egne specificering af versioner af Rockens Danmarkskort. Til at skabe stærke artikulationer af fremtidens Rockens Danmarkskort i designprocessen var modsætninger et godt værktøj, og modsætninger blev som Figur 17 viser netop sat ind i mange dimensioner og langs mange akser. Men de var samtidig på

tidspunkter, sidst i den tredje workshop, i en bevægelse mod komprimering. De var på vej mod en mere og mere singulær modsætning, som jeg nu vil beskrive.

For eksempel omtaler Lise på et tidspunkt midt i den tredje workshop diskussionen således:

> *Lise: Vi brugte rigelig lang tid på at snakke om fakta versus oplevelser, erhm…*

Og i den følgende samtale mellem Søren og Lise er det også min forståelse, at flere modsætninger sammendrages til en.

> Søren: *Men når diskussionen kommer dertil, så tror jeg bare, at jeg måske er startet diskussionen fra den anden ende ved at nærme mig den fra faktasiden, og et eller andet sted, hvor jeg fornemmer at andre har startet den mere fra den sociale side. Og så bliver spørgsmålet jo, hvor er det så man mødes?*
>
> Lise: […] *der skal både være en vægt på fakta, men også på oplevelser, hvad enten det er publikums oplevelser, musikernes oplevelser eller de ansattes oplevelser.*
> (workshop 3)

Her sammenstiller Lise Sørens *"sociale"* med *"oplevelser*", uden at Søren eller andre stiller spørgsmål ved denne komprimering af modsætningerne, og artikulerer dermed igen fakta og oplevelser som den egentlige modsætning. Retrospekt får jeg lyst til at spørge, om ikke det er to helt forskellige ting? Om ikke man for eksempel godt kunne forestille sig, at et socialt medie i høj grad praktiserede faktuel viden? Det er for eksempel tilfældet på mange internetforaer, hvor fakta genererer og genereres af en social platform?

Måske kan en sådan komprimering af flere modsætningerne til én sammenlignes med den form for *gentagelser af distinktioner* som Strathern har beskrevet. Med referencer til den amerikanske sociolog Andrew Abbott argumenterer Strathern for, at vi i vesten, særligt i socialvidenskaberne, praktiserer en form for gentagelser af distinktioner, hvor eksempelvist: *"positions that divide biological from social anthropology get labeled by the same distinction that separates different positions within social anthropology"*[85] (Strathern, 2011, s. 88-89). Strathern argumenterer altså for, at vi i vesten netop har for vane at sammenligne ting og relationer som havde de fælles og symmetriske interesser. Relationen mellem biologi og antropologi, som måske primært distanceres fra hinanden ved at være forskellige fag med hvert deres genstandsområde, bliver således let sammenlignet med relationen mellem positivistisk og fortolkende vidensformer, som primært distanceres fra hinanden ved at være forskellige tilgange eller metoder til at opnå viden. Man skærer tingene over en kam og formoder, at det i sidste ende er den samme interesse og det samme objektiv, der ligger bag de to dimensioner.

85 Altså en mere positivistisk overfor en mere fortolkende, antropologisk tilgang, jf. Strathern, 2011, s. 88 nederst.

Strathern ser derimod, med inspiration fra den brasilianske antropolog Eduardo Viveiros de Castro, at sammenligninger i andre dele af verden har en anden logik. Han ser, at hvor vi i vesten sammenligner som var der altid tale om brødre med samme objektiver og interesser, så sammenligner man i andre dele af verden mere som var der tale om *svorgerrelationen* [brother-in-low]. Her er to mænd interesserede i den samme kvinde, men på hver deres måde, en som bror og en som ægtefælle. Derved er relationen mellem disse asymmetrisk, og baseres således ikke på en fællesnævner, men nærmere på forskellige relationer og objektiver rettet mod det samme objekt/subjekt. Man specificerer så at sige personers interesser og relationer, og forsøger ved sammenligninger ikke i så høj grad at skabe enhed og lade mange elementer passe i en kategori, men hellere at vise, at det, der kan sammenlignes, på visse punkter også har varians og går i forskellige retninger, man konkretiserer sin sammenligning med både ligheder og forskellighed.

I en sådan praktisering af sammenligning giver det ikke mening blot at gentage distinktioner fra en slags relation og til en anden. For eksempel ville det med denne form for sammenlignende logik ikke nødvendigvis give mening, at komprimere relationen mellem "tørre facts vs personlige oplevelser" og relationen mellem "fakta vs socialt", som både Lise, Christian, jeg og andre i designprocessen gjorde. For de modsætningspar forbinder sig til forskellige aspekter af Rockens Danmarkskort. Hvor "*personlige oplevelser*", siger noget om det indhold, deltagerne ser for sig på platformen, siger "*socialt*" måske nærmere noget om måden dette indhold skal samles. Ligesom jeg tidligere har beskrevet, at der i diskussionerne om fakta og oplevelser både blev henvist til indhold, indsamlingspraksis, formidling og brugerkonfigurationer, som selvfølgelig kan være sammenhængende dimensioner af et Rockens Danmarkskort, men som samtidig har forskellige specificiteter. En kritisk teoretisk opmærksomhed, lignende den Strathern retter mod vestens generaliserende gentagelser af modsætningspar, kunne måske også være relevant at rette mod designprocessens gradvise reduktion af kompleksitet. En sådan refleksion koblet med post-ANT i bagagen vil netop bestræbe sig på at holde fast i det multiple og de mange situerede parametre i stedet for at lade kontroverser tegnes op som en generel dikotomi mellem fakta og oplevelser, som måske på sin vis klinger lidt for velkendt i en museumssammenhæng.

Også Johan artikulerer modsætningsparret fakta og følelser som et mere generelt træk i relationen mellem Rockmuseet og "et normalt museum": *Det skal ikke bare være et museum for fakta, for det handler om musik, og musik er følelser og genkendelse og sådan noget, og jeg synes det er lige præcis med sådan noget her, at museet viser, at de ikke bare bliver et normalt museum. Men at det handler om noget andet, fordi musik ikke bare er fakta".* (Johan, workshop 3). Her er for Johan altså ikke blot tale om et modsætningspar, fakta og følelser, som er opstået specifikt i designprocessens diskussioner om Rockens Danmarkskort, men noget han mere generelt kobler til diskussionen om et godt Rockmuseum

og så "et normalt museum", som altså i hans praktisering ikke er specielt attraktivt. Uden nødvendigvis at kende til museologiens modsætningspar mellem eksempelvist oplysning og oplevelse, eller ekspertviden og brugernes behov, praktiserer Johan måske en lignende modsætning. Og han gør dette mere generelt i forhold til sine visioner for det fremtidige Rockmuseum, men han kobler det sammen med sine argumenter der specifikt er rettet mod udviklingen af Rockens Danmarkskort. Det viser på sin vis, at designprocessens praktisering af dikotomien mellem fakta og oplevelser også kan ses som gentagelse, forsættelse, eller repræsentation af en mere generel modsætning i diskussionen om, hvad et museum skal være.

For med tilblivelsen af den generelle dikotomi: fakta vs oplevelser, kan man argumentere for at kontroverser i slutningen af den tredje workshop blev til en stereotyp modernistisk dikotomi, eller måske, hvad Latour har kritiseret som en modernistisk *purificering* af forskellighed.. Distinktionen mellem kvantitativ og kvalitativ viden bliver her oplagt at referere til igen. Meget lig modernismekritikken i historiefaget, som jeg tidligere nævnte, med reference til Ankersmit, fremhæver Latour, at alle former for menneskelig viden og konstruktion er hybrider og kvasi-objekter. Bag enhver udregning, eller opstilling af fakta og tal, ligger der en metode og en udvælgelse, der er betinget af interesser og narrativer. Latour argumenterer altså for, at mens vi praktiserer modsætninger, som eksempelvist fakta vs oplevelser (min tilføjelse), praktiserer vi samtidig hybrider, og han opfordrer til, at man i højere grad reflekterer over denne dobbelthandling og i sær lader hybriderne ekspliciteres og udfoldes, og ikke gemmer dette aspekt væk. Lidt ligesom post-ANT argumenterer han således også for en fremskrivning af heterogenitet som en måde at ontologisere verden mere flersidigt og mindre monolitisk.

I designprocessen kan man sige, at den skarpe opdeling mellem fakta og personlige oplevelser der diskursivt blev praktiseret, særligt i slutningen af den tredje workshop, optegnede en stereotyp modernistisk purificering af historiefremstilling. På den ene side var der historiske faktuelle oplysninger, som årstal, størrelse, antal gæster, hvilke personer, bands og genrer, der havde været tilknyttet et mødested gennem tiden, og på den anden side var der beskrivelserne af de personlige oplevelser mødestedet havde rummet gennem tiden. Selvom jeg tidligere beskrev de mange modsætninger som situerede og specifikke for designprocessen, så vil jeg også overveje om ikke den generelle dikotomi mellem historiske fakta og personlige oplevelser fandt sine forbindelser i en mere bred modernistisk og post-modernistisk diskussion om viden, som også både historiefaget, museologien, Latour og mange andre har taget del i. En diskussion om viden som noget mere eller mindre objektivt, eller mere eller mindre subjektivt.

Samtidig kan jeg, måske med fare for også selv at opsummere og generalisere i modsætningspar, sammenligne dikotomien mellem fakta og oplevelser, med nogle af de modsætningspar jeg refererede fra museologien i Kapitel 1; eksempelvist *oplysning* og *oplevelse* (Skot-Hansen, 2008), *universelle sandheder* og *diversitet* (Bennett, 2005) eller måske *ekspertviden* og *brugernes behov* (Macdonald, 2002). Jeg, museet, Christian og flere af de inddragede deltagere genoptog måske på den måde en velkendt diskussion om museets overordnede formål. Skulle Rockmuseet være en *autoritær vidensinstitution*, der netop sad inde med og genererede historiske fakta, og dog eventuelt gjorde dette i samarbejde med sine brugere, eller skulle Rockmuseet som et kulturhistorisk museum være en *fortolker af kulturel betydning* (Vergo 1989) sammen med sine brugere.

En version af en tilblivelseshistorie om Rockens Danmarkskort kan således fortælle om, hvordan en række strategier til deltagelse og særligt til historiefremstilling i sidste ende resulterede i en efterhånden klassisk ny-museologisk diskussion om museets måde at praktisere kulturhistorisk viden, som enten faktabaseret eller mere oplevelsesbaseret. En diskussion, der også ofte kommer til at dreje sig om, hvem der har autoriteten og betegnelsesretten, når kulturhistoriske emner og genstande skal beskrives og formidles i museet. Som jeg beskrev i Kapitel 1, en diskussion, der typisk dukker op i kollaborative processer i museer, som har intentioner om at lade deres brugere inddrages og deltage i museumsarbejdet. Flere af de nævnte studier (Lagerkvist, 2006; Tzibazi, 2013; Fouseki, 2010) peger på, at der praktiseres og opleves en modsætning mellem museets ekspertise og de inddragedes ekspertise. Det blev for eksempel fremhævet, at museumspersonalets orientering mod interessante, autentiske og unikke genstande (Fouseki, 2010, p. 187) var svær at interagere med for de inddragede, der gerne ville præsentere deres personlige tilgange og oplevelser i den givne udstilling. Litteraturen viser således, at den opløsning af en distance mellem en traditionel ekspertdreven faktabaserede museal viden og en mere oplevelses- og fortolkningsbaseret tilgang til historie, som brugerinddragende kollaborative projekter forsøger at katalysere har svære kår. Her kan en lignende konklusion drages i relation til designprocessen på Rockmuseet, hvor netop en generel dikotomi mellem fakta og oplevelser gradvist blev praktiseret med mere og mere konfigurerende fylde i designprocessen.

Omfordeling af versioner

Jeg har således argumenteret for at opsummeringen og komprimeringen af de mange modsætninger til en generel dikotomi reducerede i designprocessens kompleksitet. Samtidig har jeg sammenstillet denne modsætning med en modernistisk dikotomi og med museologiens diskussioner af museets praktisering af viden. Sammen med museologien kan jeg dog også fremskrive en anden tendens i

relationen mellem de forskellige praktiseringer af viden i museet som udfoldede sig i den brugerinddragende kollaborative designproces på Rockmuseet.

For hvad museologien også viser er, at modsætningsparret ikke altid kan ses som to tilgange til historisk viden, der praktiseres henholdsvist af museet og brugerne/borgerne. Hos både Morse og Tzibazi (Morse et al, 2013; Tzibazi, 2013) fremhæves det, at museets forventning om, at inddragelse af brugere bringer noget alternativt til museets traditionelle leksikale vidensform, også kan møde brugere, der faktisk gerne vil tilegne sig og praktisere museet vidensform. For eksempel lærer de unge sig hos Tzibazi at være "*professionelle*" i en museumssammenhæng, fordi de ser, at det giver dem størst muligheder for at gøre ting og udøve indflydelse i museet. Hos Morse lægger museet selv op til, at brugerne praktiserer en alternativ og oplevelsesbaseret tilgang, mens det er brugerne der holder fast i en mere traditionel museal leksikal vidensform. Den klassiske modsætning mellem ekspertdrevne fakta og personlige oplevelser er til stede, men som nævnt bliver den ikke klart praktiseret med museum og brugere på henholdsvis hver sin side.

Præcist det samme skete ved praktiseringen af den generelle dikotomi mellem fakta og oplevelse i designprocessen på Rockmuseet. Her var det ikke museets, Jacobs eller Lises, praktiserede version af historisk viden, der var i modsætning til de inddragedes version af historisk viden. Her var det primært Sørens praktisering af historisk viden, samt den forventning han havde til museets praktiserede viden, der var i modsætning til flere andre deltageres praktisering af historisk viden, heriblandt også museumsmedarbejder Lises. Det var altså især hos en af de inddragede brugere, at praktiseringen af historisk viden som traditionel leksikal og fakta-baseret var at finde. Og det var særligt i hans artikulering af, hvad et museum skulle kunne, at denne version af historisk viden blev ekspliciteret, som det eksempelvist ses i det også tidligere inddragede citat:

> Søren: *Det jeg bare ikke forstår, det er, hvorfor er det under Danmarks Rockmuseum's hat, at man vil lave et danmarkskort, hvis det handler om alt muligt andet end noget, som har en historisk vinkel, som har et landsdækkende perspektiv..* (workshop 3)

Det er altså Sørens praktisering af historisk viden, men han forstærker denne ved sin ekspliciterede forventning og vision om, at museet også praktiserer historisk viden på denne måde. Selvom, især Lise, flere gange udtrykker andre visioner om Rockens Danmarkskort, forsøger hun ikke på museets vegne, at afkræfte Sørens version af det fremtidige Rockens Danmarkskort[86]. Blandt andet derfor er det

[86] Søren er en vigtig forbindelse for Rockmuseet, som en dygtig, erfaren og meget alsidig rockjournalist har han bidraget til projektet mod Danmarks Rockmuseum både med et kæmpe overblik og netværk i musikverdenen. I øvrigt har han, som jeg tidligere har nævnt, samarbejdet med museet løbende i flere år. Han har været med i projektet mod museet i længere tid end

muligt for Søren, kontinuerligt gennem de tre workshops før betaversion samt i den fjerde efter betaversionens udvikling, at praktisere sin tilgang til historisk viden i alliance med hans vision om det fremtidige Rockmuseum. Sørens evner til at lade denne alliance virke, indskrive sig og oversætte i designprocessens netværk vidner hans vægtige rolle i dette kapitels analyse om.

Praktiseringer af viden var på den måde omfordelt sammenlignet med nogle af de museologiske studier af kollaborative processer (Lagerkvist, 2006; Fouseki, 2010; Smith, 2013). Omfordelt på en måde der, som jeg lige nævnte, minder om tilfældet i Morses studie. Både i Morses og i min analyse ses det, at brugerne, både unge og ældre, selvom de castes som et alternativt input til museets praksis, til tider i stedet hælder mere til, at praktisere en traditionel autoritær museal praksis. Dermed opretholdes et modsætningspar mellem museet som autoritært faktabaseret og personligt oplevelsesbaseret, men med en ny fordeling af disse praktiseringer blandt museum og brugere.

En kollaborativ praktisering af en dikotomisk orden og en produktiv kontrovers

Mens Søren stort set er alene[87] om praktiseringen af Rockens Danmarkskort som fakta i designprocessen, så er han på den anden side ikke alene om praktiseringen af modsætning. Som jeg for lidt siden beskrev nævnte eksempelvist Johan skellet mellem et "normalt museum" og Rockmuseet, Lise talte om "fakta vs. oplevelser" og jeg selv talte, eksempelvist på bloggen om "skellet mellem facts og oplevelser/følelser". Vi talte ofte ligeså meget om den anden version, som vi ikke ønskede for Rockens Danmarkskort, som den vi ønskede. Måske er Johans forenende referende udtalelse herunder et godt eksempel på, at dikotomien var en form for forhandlingsredskab i designprocessen, et redskab der processuelt bevægede sig med sine præsentationer i designprocessen, og hvor der måske var plads til mere, end hvad der umiddelbart blev givet udtryk for med den generelle dikotomi mellem fakta og oplevelse:

> Johan: *Der er heller ikke nogen, der har sagt, at der ikke skal være fakta overhovedet, jeg tror samtlige herinde har fakta med på en eller anden måde om spillesteder. Ja, der har været en faktaboks alle steder eller en generel profil. Så jeg tror de fleste er enige om, at det skal bygges op på en måde med en profil, men det må ikke bare kun være det der fakta.*(workshop 3)

I mock-up-fremstilingerne havde det været muligt at forene de to versioner, og alligevel blev dikotomien mellem fakta og oplevelser samtidig opretholdt som en vigtig vektor for forskellighed i designprocessen. Udover at holde fast i en bestemt version af Rockens Danmarkskort, holdt vi hver

---

nogle blandt medarbejderne. Måske er det derfor, at den vision og forventning om museet som Søren udtrykker flere gange i løbet af designprocessen hverken bliver be- eller afkræftet af Jacob og Lise. Sådan en forklaring tilhører dog ikke en den irredusible klassiske ANT tilgang.

[87] Og dog, som jeg lige har beskrevet, i alliance med sine, eksplicitte, og ikke-afkræftede, visioner om Rockmuseet.

især fast i, at der var denne modsætning, som vi til dels, kendte andre steder fra, jeg fra museologien, Johan fra sine tidligere overvejelser over museets udformning osv. Den generelle dikotomi fakta vs oplevelser var en form for kollaborativ praktisering af orden i designprocessen. Både for mig, Lise, Christian, Søren, Sofie, Claus, Johan m.fl. gav denne forsimpling en fælles reference, en slags anker, i et *overflow af usikkerheder*. Usikkerheder som både gjaldt indhold, indsamling, formidling og brugerkonfigurationer, men som vi sammen opsummerede til en generel dikotomi, som vi hver især kunne koordinere vores praktisering af Rockens Danmarkskort langs med.

Jeg ser således dikotomien mellem Rockens Danmarkskort som fakta og Rockens Danmarkskort som oplevelser som en kollaborativ praktisering af orden i designprocessen, en form for forskellighed der gav orden i den parameterløse kompleksitet. Måske kunne denne orden konstitueres som særligt fyldig og retningsgivende i designprocessen, fordi den i høj grad var situeret mellem bestemte deltagere i designprocessen. Søren som fortaler for den faktuelle og leksikale tilgang, mens Claus, Rikke, Sofie, Johan og Lise var fortalere for, at de personlige oplevelser og følelser fik stor betydning på Rockens Danmarkskort. Der var således forskellige personer forbundet til de to versioner af Rockens Danmarkskort, og den gradvise dynamiske delvist forbundne artikulering af en dikotomi, som jeg i dette kapitel har beskrevet, var netop situeret blandt forskellige personer i designprocessen. En deltager som Mads, der artikulerede en gensidig inklusion mellem de to versioner, tog sig/fik næsten ingen taletid sidst i den tredje workshop. Måske var årsagen, at dikotomien mellem fakta og oplevelse var blevet så stærk, at det var svært at artikulere en position, der ikke enten præsenterede den ene eller den anden. Det var som om, at dikotomien konfigurerede designprocessen og dens muligheder og begrænsninger for deltagelse i forløbet, fordi den skabte en enkelt struktur, som deltagerne reproducerede og praktiserede. Fakta vs oplevelser blev således en fælles praktiseret orden, man i sin deltagelse i designprocessen måtte indrullere sig i for at få virke i denne. Deltagerne satte sig på enten den ene eller den anden side, eller de blandede sig udenom og forholdte sig tavse[88], og mistede dermed aktantstatus i designprocessen.

Men for de deltagere, der lod sig indskrive i og praktiserede denne orden, dikotomien mellem fakta og oplevelser, var der til gengæld mulighed for kontinuerligt at reproducere og re-artikulere deres version af Rockens Danmarkskort. For selvom fakta vs oplevelser blev praktiseret som en generel dikotomi, der homogeniserede og stabiliserede forskelligheders sameksistens i designprocessen, så blev de forskellige versioner af Rockens Danmarkskort kontinuerligt udviklet og skærpet ved denne gensidige relation, som henholdsvis både Claus' og Sofies reaktioner på Sørens version af Rockens

88 Som særligt Birte og Mads gjorde det.

Danmarkskort viser (se tidligere i dette kapitel). På den måde var det nærmere tilstedeværelsen af en modsætning mellem versioner af Rockens Danmarkskort, der var konstant, og ikke versionerne per se.

Potentialet ved kontroverser som vi netop var interesserede i at fremhæve og undersøge i designprocessen, blev på den måde udfoldet som en form for gensidig eskalering af skarphed og konkretisering i forskellige tilgange til Rockens Danmarkskort. I designprocessen blev generelle dikotomi mellem fakta og oplevelser en slags katalysator for udviklingen af formål og koncepter i relation til de to versioner af Rockens Danmarkskort, og der var således en produktivitet i modsætningen. Dermed kan jeg måske paradoksalt nok tale om, at der var en form for interferens, der bidragede til at begge praktiseringer af Rockens Danmarkskort hele tiden udviklede sig, udforskede og ændrede sig. Den fælles praktisering af en eksplicit kontrovers, i designprocessens bevægelse hen mod dikotomien mellem fakta og oplevelser, var således en katalysator for kontinuerlige oversættelser af visioner om Rockens Danmarkskort. Her var ikke en mængde kontroversielle forskelligheder i designprocessen, men særligt var der en kontrovers, der virkede som en stærk aktant i designprocessen. Dikotomien mellem fakta og oplevelse, en version af forskellighed i designprocessen, virkede således som en akse der konfigurerede den sidste del af den tredje workshop op mod udviklingen af betaversionen af Rockens Danmarkskort. Og dermed en version af forskellighed, der havde særligt betydning for, hvad der virkede, og således hvad der kunne *tage del i* designprocessen. Det var således praktiseringen af *forskellighed som modsætninger*, der særligt betingede deltagelse på dette tidspunkt i den brugerinddragende kollaborative designproces.

Samtidig vil jeg igen minde om, at det ikke var den eneste vej praktiseringen af forskellighed kunne have bevæget sig i den tredje workshop. For flere af mock-up forslagene pegede i andre retninger, med andre forskelligheder eller med andre konstellationer af relationer mellem fakta og den personlige oplevelse. Law og Mol ville måske netop beskrive denne version af forskelligheders sameksistens, som noget temporært, som en *momentvis forsimpling* der potentielt kunne *re-kompleksificeres* (Law & Mol, 2002, s. 13). Og som jeg om lidt kort vil beskrive blev forskellighederne også igen komplekse inden den digitale betaversion stod færdig. Dermed er den generelle dikotomi mellem fakta og oplevelser, som jeg i dette kapitel har fremskrevet også blot én version blandt designprocessens situerede praktiseringer af forskellighed. Også derfor vil jeg i næste kapitel særligt lægge vægt på en anden version af forskellighed, der blev praktiseret i designprocessen.

Fakta vs oplevelser oversat igen

Jeg har nu beskrevet, hvordan fakta vs oplevelser i slutningen af den tredje workshop kollektivt blev praktiseret som en generel dikotomi. Det krævede dog stadig en god portion oversættelsesarbejde, at

nå fra den tredje workshops praktisering af "fakta versus oplevelser" og så til betaversionens to-delte struktur mellem "STEDER" og "HISTORIER", som jeg beskrev i begyndelsen af dette kapitel. Som en epilog på dette kapitel forsøger jeg nu at beskrive og diskutere, hvordan *forskellighed som modsætning* igen blev oversat af planlægningsgruppen og derpå blev digitalt materialiseret i betaversionen af Rockens Danmarkskort.

Et par uger efter den tredje workshop holdt Christian, Lise, Jacob og jeg et møde, hvor vi forsøgte at udarbejde nogle specifikationer for betaversionen af Rockens Danmarkskort, som Christian skulle udvikle. Her var det igen tydeligt, at designprocessen fortsat var præget af et *overflow af usikkerheder*, efter mange timers arbejde i de afholdte workshops på at specificere visionerne for det digitale design af Rockens Danmarkskort sammen med de inddragede deltagere. Der var, som jeg har vist i dette kapitel, efterspørgsel på mange forskellige elementer, og i forhold til flere aspekter af platformen. Det var blevet klart at både fakta og oplevelser var efterspurgt, at underholdning og deltagelse på sin vis hang sammen, og vi havde en række konkrete bud på funktioner på platformen fra deltagernes mock-ups, alligevel virkede der fortsat til at være et stykke vej til at det stod klart for os hvad det var Christian skulle i gang med at udvikle. Platformen blev på dette møde diskuteret både som indsamlingsprojekt, inddragelsesprojekt og formidlingsprojekt, og løbende forsøgte vi, at bringe workshopforløbets diskursive og materielle aktanter ind i dette møde. I citatet herunder ses det, hvordan Jacob bragte den tredje workshops mock-up-forslag i tale. Eller man kan sige, at han (i samtalen med os andre) oversatte de tre mock-ups forslag af spillestedportrætter fra workshoppen:

> Jacob: *Så er der de enkelte opslag, det var noget af det øvelsen gik ud på sidst, og i virkeligheden tænkte jeg, at de tre grupper jo mindede forholdsvist meget om hinanden.*
> Line og Christian: *ja.*
> Jacob: *egentlig.., der skulle være en "faktaboks", der skulle være en "mit gimle", eller hvad fanden det nu kunne være, hvor brugere og musikere kunne uploade, der skulle være en eller anden form for tidslinje, det kunne så godt være, at vi skulle gå væk fra det, men et eller andet, hvor du får stedets historie rullet op, eller hvad man nu kunne finde af historiske dokumenter, eller… de mindede forholdsvist meget om hinanden.*
> Line: *ja der var nogle enkelte funktioner, der var nogen, der havde… I havde noget med aktuelle arrangementer, som de måske ikke havde i de andre to grupper. Men det er jo det der med at finde den der skabelon, der skal være udgangspunktet for sitet..*
> Christian: *to skabeloner ik, en spillestedsskabelon og en anekdoteskabelon*
> (planlægningsmøde, 29.02.12)

Som det ses blev den simple dikotomi, jeg i dette kapitel ellers udførligt har redegjort for, på sin vis tilsidesat i Jacobs inddragelse af mock-up-aktivitetens indhold. Jacob kiggede nemlig på det samlede

billede af de tre gruppers mock-ups[89]. Han kiggede på de materialiseringer, som jeg tidligere beskrevet som primært bærende præg af sporadiske og kollaborative forslag til indholdselementer, der enten var udpræget faktabaserede eller anekdotebaserede, eller måske i enkelte tilfælde inkluderede begge tilgange. På samme måde, som hos den gruppe der præsenterede en mock-up af Gimle i den tredje workshop, var det blot en konkret liste af indholdselementer Jacob bragte i tale på dette punkt i mødet, og ikke en overordnet diskussion om fakta vs oplevelser.

Men hvor opdelingen mellem Rockens Danmarkskort som fakta og Rockens Danmarkskort som oplevelser måske var mindre present i workshoppens mock-ups og i Jacobs udlægning af disse, var det et vigtigt element i Christians version af Rockens Danmarkskort. Som det ses i uddraget herover bragte Christian distinktionen mellem spillested og anekdote på banen igen. Måske hang det sammen med, at Christian som designer tænkte i funktioner og strukturer i relation til platformens bidragsmuligheder, mens vi andre i højere grad tænkte på platformen i forhold til, hvilket indhold vi forestillede os, at vi som publikum ville møde på platformen. For Christians videre arbejde med Rockens Danmarkskort var det vigtigt at finde en retningslinje for, hvordan han skulle konstruere en infrastruktur, som kunne optage bidrag fra brugere, og måske gøre dette på forskellige måder i relation til forskellige brugere. Han talte om "*skabeloner*", og artikulerede dermed Rockens Danmarkskort som et sted, der skulle facilitere brugernes bidrag og deltagelse, men på flere måder og i henhold til flere former for historiefremstilling. I Jacobs beskrivelse sameksisterede den udprægede fakta-del (eks "*faktaboks*") og den udprægede oplevelse-del (eks."*mit Gimle*"), mens disse i Christians version således var to forskellige afdelinger at tænke bidrag til Rockens Danmarkskort i. Ved dette fokus genintroducerede Christian en version af steder vs personlige historier opdelingen, som han også, sammen med mig, havde gjort det i den tredje workshop, men nu lå der spor af den tredje workshops dikotomi i Christians måde at tale om spillestedernes portræt overfor de personlige historier. For nu var stedernes portrætter en afdeling for en slags bidragere, der kunne levere fakta og arkivmateriale, mens de personlige historier var en afdeling for en slags bidragere, der kunne leverer fortællinger om personlige oplevelser, og der var ikke længere blot tale om to genstandsfelter på kortet.

Christian inddrager også en helt ny aktant som får betydning for "HISTORIER"-"STEDER"-konstellationen på sitet.

> Christian: *Men det er noget, vi også skal finde ud af, hvor låst er..? Kan jeg gå ind på Gimle og ændre i deres faktaboks, der er nogle ting der…*

[89] Særligt to af gruppernes mock-ups, da den tredje gruppe, Søren, Lise og Rikke, som nævnt ikke kom så langt i deres skitsering.

Line: *Det har vi snakket om, at det synes vi, at man skal kunne, det skal være en slags stub wikipedia.*[90]
Lise: *(griner).. bloody hell*
Christian: *jamen det er ikke mig I skal vende det med, det er spillestederne. I virkeligheden, er de interesserede i at deltage i sådan noget her, hvis alle kan gå ind og ændre på det?*
Jacob: *ja.*
Christian: *Det skal I måske lige høre deres holdning til.[…]*
Line: *Hvad er risikoen?*
Christian: *I musikverdenen kan der være en del følelser og business involveret i beskrivelsen af et spillested. I anekdoterne kan folk skrive hvad de vil. Måske skal spillestederne eje deres spillestedsprofil.*
(planlægningsmøde, 29.02.15)

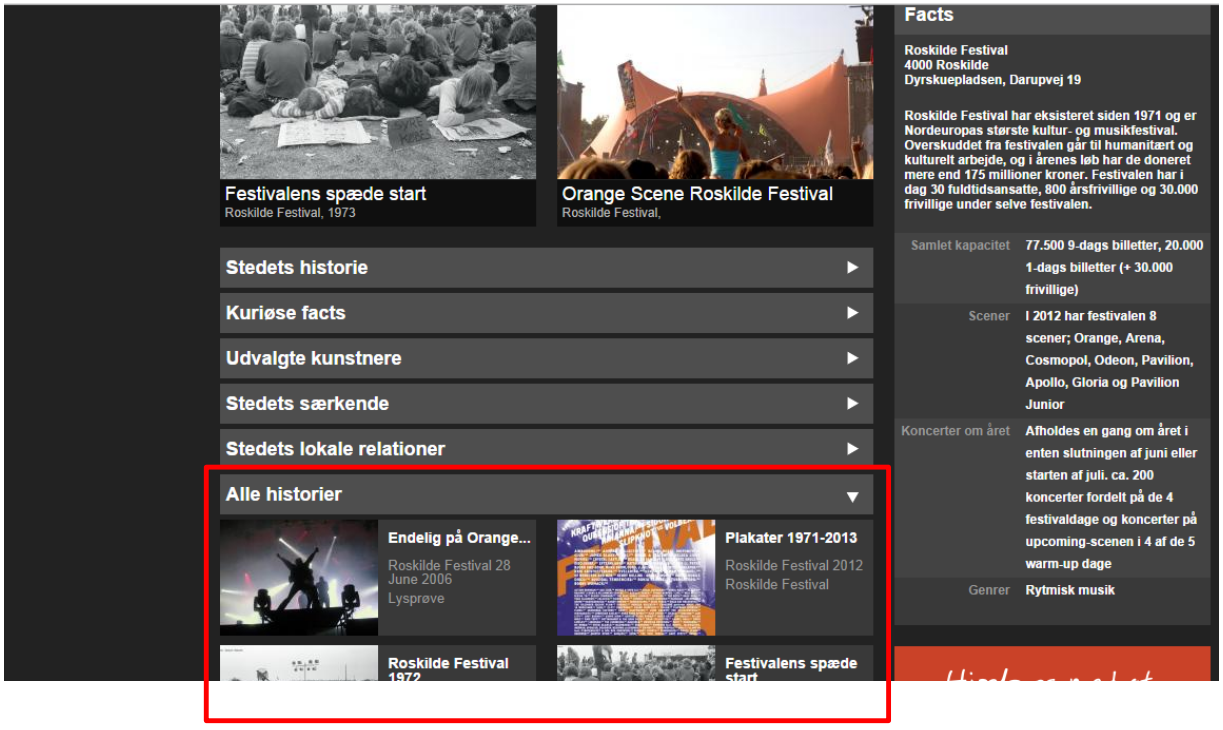
Opdelingen mellem portrætter af steder og historier kom nu pludselig til at handle om ejerskab og rettigheder til at skrive historier. Her dukkede hensynet til spillestedet som forretning op. Spillestedet blev pludselig en aktant med særlige interesser, og disse kunne potentielt give udslag i sanktioner i relation til Rockens Danmarkskort. Hvad hvis spillestederne ikke ville være interesserede i at deltage, når også andre kunne skrive med på deres historie? Ved dette møde var spillestederne ikke selv tilstede (som eksempelvis Claus var i de fire workshops), men ved Christians inddragelse og oversættelse af deres interesser fik spillestederne stor betydning for den videre designproces. I den version Christian nu praktiserede kunne indholdet som et portræt af et spillested bestod i, ikke være identisk med de personlige historier, nu på grund af rettigheds- og ejerskabsforhold. I den opdeling Christian her lavede, ville eksempelvis indholdselementet "rundtur", som jeg tidligere beskrev fra mock-up-aktiviteten, falde udenfor kategori. Var det spillestedets materiale, når det kom fra en frivillig? Og var det ikke delvist bestående i personlige oplevelser? Hvor ville denne type bidrag passe ind i Christians opdeling mellem spillestedsportræt og anekdoter om personlige oplevelser? At der skulle være så skarp en opdeling mellem forskellige gruppers bidragsmuligheder, behøvede måske ikke nødvendigvis betyde en skarp opdeling på Rockens Danmarkskort eller en skarp opdeling mellem fakta og oplevelser, men det var den udformning den fik på betaversionen. For her endte det med at Christians indskrivning af spillestedernes interesser på dette møde betød, at betaversionen blev udformet sådan at "STEDER" kun skulle kunne redigeres af spillesteder, museets ansatte, og eventuelt andre, der fik særligt adgang til dette. Mens "HISTORIER" blev en anden kategori af indhold, som alle brugere af platformen kunne bidrage til. Steder og historier var to både visuelt og bidragsmæssigt adskilte zoner på Rockens Danmarkskort.

Dog var der den undtagelse at "HISTORIER" på sin vis var forbundet til bestemte "STEDER" ved at udgøre en form for underkategori til et steds portræt, men både visuelt og bidragsmæssigt adskilt fra

[90] Altså give mulighed for at alle kan bidrage, som det formelt set er tilfældet på wiki-pedia.

stedets faktuelle profil. På skærmbilledet herunder (Figur 18) ses materialisering af disse tanker således ved, at indholdsfanen "Alle historier" indeholder alle de "almindelige brugeres" historier, mens de øvrige felter og bokse kun kan gives indhold af spillesteder, museet eller andre med særlig tilgang til sitet. På den måde blev der altså på betaversionen praktiseret en skarp adskillelse mellem forskellige brugere: Spillestederne og de andre.

Den mere overordnede todeling på "forsiden" til platformen, mellem "STEDER" og "HISTORIER" gør dog, at historierne og stedsportrætterne umiddelbart figureres med hver deres indgang, som to parallele indgange til Rockens Danmarkskort, to afdelinger. Denne struktur på forsiden kan til dels være svaret på et behov hos museet for at sidestille fakta og den personlige historie. For eksempel siger Jacob på mødet med den digitale designer:



Figur 18: Portræt af Roskilde Festival på betaversionen af Rockens Danmarkskort. Rød markering viser feltet "Alle historier", hvor de historier (også at finde under punktet "HISTORIER"), der handler om Roskilde Festival kan tilgås. Historierne indgår på den måde som en underkategori i portrættet af stedet.

> *Jacob: det der er ret vigtigt for mig, og de skabeloner, det er at fakta og folks egne personlige historier, det på en eller anden måde er sidestillet, altså det er ikke noget med, at du havner via fakta før du skal ind i den personlige historie, eller omvendt for den sags skyld. (planlægningsmøde, 29.02.15)*

Her var altså igen den tredje workshops fyldige diskussion og dikotomi fremhandlet i mødet om betaversionens specifikationer. Jacob praktiserede her igen modsætningen mellem fakta og de

personlige historier, og argumenterede samtidig for at lade de to tilgange få en "*sidestillet*" vægt. Med sidestillet refererede Jacob til præsentation af de to tilgange på Rockens Danmarkskort, og han argumenterede på sin vis for en form for distribueret visuel sameksistens, hvor de to versioner af historiefremstilling kunne eksistere side om side med en form for ligedeling af det visuelle interface, samt struktur og funktioner på Rockens Danmarkskort. Samtidig ville det dog være svært at forudsige hvor vægten af indhold ville komme til at ligge, da indholdet på Rockens Danmarkskort var tænkt som brugergenereret. Resultatet af bestræbelsen på en "*sidestilling*" blev nok primært "forsiden", som jeg beskrev i begyndelsen af dette kapitel. For her har brugeren mulighed for at vælge mellem to indgange, steder eller historier. Denne valgmulighed på forsiden, praktiseret ved to indholdsfaner, bliver det digitaliserede svar på Jacobs bekymring om, at den ene tilgang kunne få overvægt i forhold til den anden. Det er på meget bogstavelig vis en sidestilling og distribution af fakta og personlige historier, dog i deres oversættelse "STEDER" og "HISTORIER". Samtidig er der også forbindelser mellem de to tilgange: Vælger du først at finde en *personlig historie* kan du via denne komme videre til et bestemt *sted* på kortet. Og vælger du først et *sted* kan det lede dig videre til en eller flere *personlige historier* tilknyttet dette *sted*. "STEDER" og "HISTORIER" er således både adskilt, sidestillet, og samtidig forbundet i betaversionens struktur, og materialiserede sig også som flere af de modsætningspar der i slutningen af den tredje workshop var komprimeret ind under hatten fakta vs oplevelser, eksempelvis redaktionelt vs personligt drevet, fakta vs socialt, leksikon vs oplevelse, stedsfokuseret vs oplevelse, proaktivt museum vs socialt medie (fra designproces notater). Modsætningen blev på den måde et designspørgsmål og fik betydning for designobjektets udformning, i sin betaversion.

Når jeg tidligere har talt om boundary object som et designimperativ for et objekt, der ville kunne praktisere forskellighed, har jeg fremhævet visionen om et fælles objekt praktiseret blandt forskellige sociale grupper. Selvom visionen med Rockens Danmarkskort var, at der var forskellige praksisser og disse kunne sameksistere vagt i forskellige retninger, så var der fortsat tale om et objekt, et Rockens Danmarkskort. Da designprocessen udviklede sig til noget andet end vag sameksistens, nemlig forskellighed som eksplicitte og delvist forbundne modsætningspar, var det måske på den baggrund mere nærliggende for os at tænke imod et design der kunne rumme begge disse retninger, men samtidig også eksplicit lod dem fremstå som to aspekter af kortlægningen af rockens mødesteder.
Da vi skulle udforme betaversionen af Rockens Danmarkskort blev det nemlig modsætningen, den eksplicitte forskellighed eller kontroversen mellem programmer for Rockens Danmarkskort, der blev udgangspunktet i vores forsøg på i den digitale udformning af Rockens Danmarkskort at skabe konsensus, sameksistens og en eksplicit sidestilling. Vi tænkte, at det måske var to aspekter, der på produktiv vis kunne bidrag til hinanden belysning, ligesom den ene gruppes mock-up-forslag også havde peget hen mod med en funktion som "rundtur", som jeg beskrev tidligere i dette kapitel. Eller vi

tænkte, at der kunne findes plads til, at de to versioner kunne eksistere side om side i betaversionens portrætter af rockens mødesteder.

Hvad vi tænkte mindre var, at der kunne designes mod flere Rockens Danmarkskort med hver deres praksisser tilknyttet. Her kunne vi måske have haft gavn af et andet STS-koncept, nemlig Casper Bruun Jensens "*delvist eksisterende objekt*"(Jensen, 2010). Som et analytisk greb fremhæver "*delvist eksisterende objekt*" et multipel objekts skiftende referencerammer, nogle gange er det et ord, nogle gange en tekst, en procedure eller en prototype. En analyse med et "*delvist eksisterende objekt*" for øje "*følger de processer, hvorigennem ustabile, svage, næsten ikke-eksisterende objekter gradvist spredes igennem flere netværk og praksisser og derigennem bliver multiple og distribuerede, delvist eksisterende objekter."* (Jensen, 2010, s. 379). Jensen undersøger selv med denne tilgang den elektroniske patientjournals tilblivelse i det danske sundhedsvæsen. Det ser han som et multipelt objekt, der bliver til via de praksisformer som det distribueres ud i, og dets virkeliggørelse (eller ontologisering) kan variere meget fra praksis til praksis. Derfor kan man tale om, at det har en multipel virkelighed, objektet tager simpelthen forskelligt form i forskellige sammenhænge, former der ikke nødvendigvis interagerer og på kontinuerlig vis påvirker hverandre, men som alligevel sameksisterer.

Havde vi haft et sådant delvist eksisterende objekt i tankerne i designprocessen, som en måde at lade et objekt praktisere forskellighed, ville vi nok have været særligt opmærksomme på at forsøge at praktisere Rockens Danmarkskort som et objekt med skiftende referencerammer, eller måske endda som flere forskellige objekter. Designprocessens tidlige aktiviteter, som jeg beskrev i sidste kapitel, gav i sig selv netop situationelle betingelser for et "*delvist eksisterende objekt*", fordi alle deltagere, museet, den digitale designer og jeg, på dette tidspunkt opererede på en uudtalt præmis om at være åbne og undersøgende, og ikke i så høj grad lade forskellige versioner Rockens Danmarkskort konfronteres med hverandre. Måske kunne Rockens Danmarkskort have opretholdt en sådan delvis eksistens mellem flere versioner, hvis den videre designproces havde været planlagt og havde udfoldet sig anderledes end den kom til. Tanken om at versionerne på et tidspunkt skulle samles, sættes i dialog, og sammenkoges i *et* designobjekt ville måske have været mindre present, hvis det "*delvist eksisterende objekt*" havde været medregnet som et designimperativ.

Det giver god mening at tale om et objekt under udvikling som et multipelt og "*delvist eksisterende objekt*". For særligt i en designproces kan et designobjekt under konstruktion eksistere som distribueret i en række forskellige versioner, via prototyper, hensigter og specifikationer. Men kan et designobjekt opretholde en sådan status som "*delvist eksisterende*" igennem en hel designproces og også efter denne proces? Som Jensen skriver, er han mindre interesseret i, hvad det "*delvist*

eksisterende objekt" bliver til og mere interesseret i, at se på de processer, hvor objekter spredes til flere sameksisterende netværk (Jensen, 2010, s. 387). Derfor finder man ikke hos Jensen en beskrivelse af, hvorvidt eller hvordan vedligeholdelsen af det "*delvist eksisterende objekt*" hænger sammen med en designproces ved sin afslutning, eller om man i det hele taget skal tænke en designproces som noget der har en afslutning. Overgangen fra forskellighed i en designproces til forskellighed i et designobjekt er således fortsat en uhjulpen størrelse i relation til de teoretiske koncepter, og var netop en afgørende passage i designprocessen, også i relation til hvordan deltagelse fik virke for tilblivelsen af Rockens Danmarkskort.

Som jeg for lidt siden nævnte tænkte den digitale designer Christian i skabeloner for bidrag, og dermed på hvordan man på flere måder kunne facilitere brugernes bidrag og deltagelse, i henhold til forskellige typer af brugere, som spillesteder, fans, musikere osv. Måske kunne man have forestillet sig en fortsættelse af denne tankegang, hvor man ikke kun som bidragere men også som beskuere kunne guides ad forskellige veje, veje som var veldefinerede, sammenhængende og lagde vægt på bestemte aspekter i en kortlægning af rockens mødester. En vej der udelukkende, i både form og indhold, fulgte rockjournalisten, Sørens, interesse for en form for leksikon over rockens mødesteder og en vej der udelukkende fulgte de unges (og andres) interesse for en deltagerbaseret formidling af oplevelser og følelser relateret til rockens mødesteder. Måske ville det være muligt at indholdsdele, som et billede, et lydklip eller et årstal, kunne cirkulere på tværs af disse forskellige veje gennem Rockens Danmarkskort. På den måde ville der stadig være en mulighed for at forskellige tilgange og viden om rockens mødesteder kunne bidrage til hinanden, men mere ved overførsler og distributioner af indhold end ved direkte udvekslinger og konfrontationer, altså gøre det på måder, hvor det ikke var kontroversen og den eksplicitte forskellighed, der var i fokus, men nærmere en form for distribuering af indhold og forskellige praksisser, hvis forbindelser blev bibeholdt ved vage sameksistens. På den måde en sameksistens der minder om hvad Mol kalder distribution, der "*separate out what otherwise might clash*" (Mol, 2002, s. 113), altså nærmest en sameksistens af forskellighed helt omvendt af forskellighed som produktivitet, men lig boundary object der lader forskellige praksisser sameksistere side om side ved vage forbindelser og netop ved at være fælles om at praktisere i relation til bestemte objekter, eksempelvist museumsobjekter. Måske var det en lektie vi kunne have lært af den inddragende proces, at i denne sammenhæng og i forhold til dette projekt var det i virkeligheden forskellige distribuerede praksisser på Rockens Danmarkskort, der skulle faciliteres og ikke kontroversielle udvekslinger mellem disse.

Som afslutning på dette kapitel er min pointe, at de inddragedes deltagelse havde virke i designprocessen mod betaversionen af Rockens Danmarkskort, men det var på ingen måde et virke,

der udfoldede sig lig et frø der plantes og så fast determineret udvikler sig til en bestemt plante. Det var i stedet et virke, der blev konstitueret ved relationelle forbindelser i designprocessen, blev oversat, distribueret og bevæget i designprocessen, og ved gensidige inklusioner og interferens blev specificeret og betinget. Her var både jeg, museet og den digitale udvikler Christian medaktanter i konstitueringer, oversættelser og distribueringer af de inddragede deltageres virke.

Samtidig var det et virke, der både bestod i strategiske programmer og anti-programmers gensidigt relaterede innovation, og i mere multiple konfigurationer af praktiserede versioner af Rockens Danmarkskort som et designobjekt. Der var i designprocessen ikke et enkelt program eller version af Rockens Danmarkskort, der blev en vinderversion og derpå materialiseret i den digitale betaversion. I stedet var det nærmere *forskellighed som modsætninger*, der kom til at sætte aftryk i betaversionens struktur. En version af *deltagelse praktiseret som forskellighed,* der kollaborativt blev praktiseret særligt i den tredje workshop. Det var på den måde også det forsamlede Tings kontrovers, jf. "*Making Things Public*", der fik aftryk i betaversionen. En kontrovers der på én gang blev konstitueret i designprocessen og samtidig kunne ses i forbindelser til praksisser, diskussioner og dilemmaer, der i andre sammenhænge er set artikuleret. At netop denne konfiguration blev mejslet ind i betaversionen af Rockens Danmarkskort var på sin vis et valg som museet, jeg og den digitale designer, som beskrevet herover, i sidste ende tog på planlægningsmødet inden Christians udvikling af betaversionen fandt sted. Men som det ses, var det måske mere end en egentlig beslutning, en gradvis bevægelse i en proces, der både skulle tage hensyn til bidragsskabeloner, ophavsrettigheder, "*sidestilling af fakta og oplevelser*", forskellige teoritiske idealer for forskelliged og meget mere, som førte os til denne betaversion.

KAPITEL 6: forskellighed som flersidige og flydende re-konfigurationer af ekspertise:

I sidste kapitel viste jeg, hvordan forskellighed som modsætninger fik virke i designprocessen på Rockmuseet. I dette kapitel vil jeg vise, hvordan relationer mellem praktiserede ekspertiser fik virke i designprocessen.

Jeg starter med at introducere til et bredt og symmetrisk ekspertisebegreb, som jeg henter fra STS-feltet. Her er ekspertise ikke en given størrelse, men kan strække sig fra disciplinær ekspertviden til hverdagserfaringer med et givent fænomen. Denne ontologisering af ekspertise som symmetrisk og relationel, har givet STS-feltet anledning til at undersøge, hvad det er for elementer, både humane og non-humane, der konstituerer ekspertise i samarbejder, om eksempelvist viden og teknologiudvikling. Jeg undersøger på samme måde ekspertise i designprocessen med en symmetrisk optik., og med spørgsmål om hvilke relationer og situationer der i designprocessen gjorde praktiseringer af ekspertise virksomme i tilblivelsen af Rockens Danmarkskort.

I mit svar på disse spørgsmål beskriver jeg, hvordan forskellige måder at vide noget blev praktiseret i designprocessen, og hvordan disse praktiseringer relaterede sig til hverandre. Jeg viser hvordan relationer mellem praktiserede ekspertiser og designprocessens aktiviteter konstituerede forskellige betingelser for deltagelse i designprocessen. Jeg beskriver kort museets praktiseringer af ekspertiser samt rockhistorikerekspertisen og historiefortællerekspertisen. Mens jeg går mere i dybden med en beskrivelse af det jeg kalder ungeekspertisen. Hertil fremhæver jeg ungeekspertisens forening med en af museets praktiseringer af ekspertise, nemlig den kommunikationsfaglige, og jeg fremhæver hvordan ungeekspertisen var med til at sætte retning på designprocessen.

STS og ekspertiser

I STS har man interesseret sig for, hvordan videns- og teknologiudvikling kan praktiseres inkluderende, ved at der også gives plads til andre ekspertiser end de disciplinære eksperters (Funtowicz & Ravetz, 1993; Gibbons et al., 1994; Lengwiler, 2008). De engelske STS-forskere Harry Collins og Robert Evans (Collins & Evans, 2002) skriver således, at STS-studier har vist, at: "*the basis of technical decision-making can and should be widened beyond the core of certified experts"* (Collins & Evans, 2002, s. 237). Meget som i participatory design ses en sådan inddragelse som en vej mod mere indsigt i potentielle betydninger og konsekvenser af videns- eller teknologiudvikling, og samtidig en vej mod et mere demokratisk beslutningsgrundlag i sådanne udviklingsprocesser.

Den engelske STS-forsker Brian Wynnes klassiske studie (Wynne, 1989) af relationen mellem fårebønders ekspertiser og naturvidenskabelige ekspertiser fremhæves i den sammenhæng dog oftest som en kritik af en inddragelse, der ikke reelt gav mulighed for indflydelse på de statslige beslutninger. Wynne beskrev her, hvordan videnskabsmænd efter Tjernobylkatastrofen i 1986 kom for at undersøge radioaktiviteten i et lokalområde i Nordengland. Omdrejningspunktet for denne videns-udveksling var, hvorvidt bøndernes får kunne græsse i området uden at de, og den fødekæde de var en del af, tog skade af den neddryssede radioaktivitet. Eksperterne havde en måde at vide noget om det radioaktive nedfald, gennem prøver og statistikker, mens bjergbønderne vidste noget gennem erfaringen med deres kreaturer og de lokale miljø- og klimaforhold. Samtidig pegede bjergbøndernes viden på andre risikofaktorer end nedfaldet fra Tjernobyl. Der var nemlig også et atomkraftværk i nærheden, som over en længere periode kunne have forårsaget skader lignende dem fra Tjernobylkatastrofen. Men bøndernes viden, om lokale forhold, forandringer over tid og om fårehold, som kunne have bidraget til de naturvidenskabelige undersøgelser, blev i udgangspunktet ikke anerkendt eller anvendt (Wynne, 1996, s. 66). For de indgik ikke i den problemformulering, som eksperterne kom med. Eksperternes interesse var udfaldet af den aktuelle ulykke i Tjernobyl, og ikke hvilke skader Englands egne atomaktiviteter kunne have forvoldt.

Som en underliggende præmis viser Wynne, hvordan forskellige *praksisser* i verden medfører forskellige måder at vide noget, at stabilisere viden og anerkende viden, og således forskellige ontologiske praktiseringer af ekspertise (Wynne, 2007, s. 104). På den måde harmonerer Wynne også med post-ANTs fremhævelse af forskellige ekspertiser som forskellige versioner af verden, fra kemi til kreaturhold, fra biomedicin til kulturanalyse (Mol, 2002), og fra vestlig til afrikansk omgang med tal (Verran, 2001). Forskellige ekspertiser beror i væsensforskellige praksisser i verden, og kan derfor ikke ordnes eller defineres ved hierarkiske systemer, men skal anskues symmetrisk. På den måde

fremskriver Wynne, i god takt med STS og ANT-feltet ekspertise, som noget der konstitueres og praktiseres situationsbestemt og relationelt. Her sætter mennesker, teknologier og ting sig i kontinuerlige relationer, der *afstedkommer* og er *afstedkommet af* en form for orden. Det kan således være relationer, der udspiller sig mellem naturvidenskabelige aktanter som geigertællere, statistikker, gennemsnitstal mm., men det kan også være relationer, der er skabt i statslige institutioner mellem eksempelvis love, politik og administration. Eller det kunne endog være relationer, der udspillede sig i de hjemlige praksisser omkring madlavning eller rengøring.

Wynnes hovedpointe i sine studier af relationen mellem offentligheden [public] og videnskabelige praktiseringer af viden er, at begge parters praktisering af ekspertise bør udredes og undersøges symmetrisk: "*We cannot properly conduct relevant research on publics in relation to science, unless we also critically examine the elephant in the room—what is the "science" which we are supposing that people experience and sense..[..]".* (Wynne, 2008; s. 21). Man bør således på lige vilkår lade offentlighedens viden og de institutionelle former for viden udredes og forstås, for at kunne forstå relationer mellem disse.

Ekspertiser i museet

Ekspertise er også et ord, der ofte bruges i museologien, og særligt i relation til museers praktiseringer af viden og måder at udveksle viden med omverdenen (Macdonald & Fyfe, 1996; Meyer, 2008; Crowley & Jacobs, 2002; Beaulieu et al, 2012). At blive inddraget til at skabe Rockens Danmarkskort på et kommende rockmuseum er selvfølgelig en meget anden situation, end den engelske fårebønder sad i, da de blev inddraget i beslutningerne om hvorvidt og hvordan deres fårehold kunne fortsætte med at befinde sig i et område med radioaktivt nedfald. Som jeg vil beskrive praktiserer et museum som institution en meget anden form for ekspertise end et landbrugsministeries videnskabscenter, og deltagerne i designprocessen på Rockmuseet bragte helt andre former for ekspertise ind i dette projekt sammenlignet med fårebønderne. Faktisk var der ovenikøbet, som jeg tidligere har beskrevet, mangel på en egentlig praksis som kunne siges at gå forud for designet af Rockens Danmarkskort. Derfor planlagde vi netop designprocessen i et forsøg på at konstituere en historiefortællerpraksis, som kunne skabe basis for det videre udviklingsarbejde mod Rockens Danmarkskort. Samtidig inddragede flere af deltagerne dog deres hverdagslige brug af internettet og sociale medier. Men hvor fårebønderne havde deres hverdagslige praksisser at drage med sig, generede deltagerne i designprocessen delvist de praksisser, som de baserede deres bidrag på, i løbet af designprocessen. De forskellige ekspertiser var på den måde i særlig høj grad konstitueret i designprocessen, og i mindre grad var de noget, som blev bragt til designprocessen fra andre praksisser.

Selvom designprocessens deltagere på den måde adskiller sig fra Wynnes møde mellem fårebønder og videnskabsmænd ser jeg det alligevel relevant, at følge designprocessen på Rockmuseet med en opmærksom, der minder om Wynnes. Nemlig en form for symmetrisk opmærksomhed på ekspertise, hvor praktiseringer af ekspertise kan bestå i mange forskellige ting: Fra viden om rockens stilhistorie, over værdsættelse af bestemte personlige historier til erfaring med brug af sociale medier. Og fra historiefortælling til kommunikationsfaglige overvejelser. Som jeg beskrev i det første analysekapitel var gruppens deltagere udvalgte til at repræsentere forskellige tilgange til et fremtidigt Rockens Danmarkskort. At designprocessen derfor var præget af forskellige praktiseringer af ekspertise er ikke så bemærkelsesværdigt eller interessant i sig selv. Hvad jeg finder interessant at fokusere på er nærmere, hvordan de forskellige ekspertiser konfigurerer og konfigureres af designprocessen og hinanden.

Praktiseringer af ekspertiser i designprocessen

Rockmuseets praktisering af ekspertiser i designprocessen

For at konkretisere museumsekspertise i relation til designprocessen på Rockmuseet og for at give en form for udgangspunkt for mine beskrivelser af de praktiserede ekspertiser og deres konfiguration i designprocessen, vil jeg nu kort genopfriske min læsers hukommelse og samtidig uddybe med hensyn til de praktiseringer af ekspertise medarbejderne, Jacob og Lise, fra Rockmuseet primært bidragede med i designprocessen. Ligesom jeg tidligere har beskrevet deltagernes virke i designprocessen som en fortsættelse af mine beskrivelser af planlægningen af designprocessen, finder jeg det også vigtigt her at give en indsigt, om end kortfattet, i hvilke former for ekspertise museet, som initiator og planlægger af designprocessen præsenterede i designprocessen, ved henholdsvis Jacobs og Lises tilstedeværelse.

Jacob, formidlingsinspektør og historiker, var interesseret i at fortælle rockhistorie gennem emner og fortællinger, der gav anledning til nye indgange til rockhistorien, sammenlignet med de klassiske kronologiske gennemgange man for eksempel finder i danske bøger om rockhistorien. Det kunne for eksempel være rockhistorien set gennem dansekulturen, fankulturen eller drikkekulturen. Han var interesseret i at få mange forskellige historier, oplevelser og fortolkninger af rockhistorien præsenteret som en del af en ungdomskultur. Dermed vægtede han også de personlige, men kulturelt betingede, tilegnelser af rockkultur, som man eksempelvis ser i fandyrkelsen, højt. Og en måde at fremstille denne dimension af rockkulturen var for Jacob netop ved, at lade personer med rockoplevelser komme til orde i museets formidling. Det kan for eksempel ses i Jacobs fremhævelse af en genstand, som han fandt særligt interessant for Rockmuseet.

> Jacob: *Apropos "Bevar Håret", så har vi faktisk fået, på Rockmuseet, det længste drengehår i dansk pigtrådsmusik, længere end Peter Belli's. Vi interviewede Lars fra Stryg ….., et stort provinsorkester, og vi spurgte blandt andet, fordi han var så langhåret, hvordan det var at være langhåret der i 50'erne. Og så efter interviewet, da sagde han* [hviskende] *"jeg har det faktisk stadig nede i kælderen". (folk griner). Så det har vi fået. Det er simpelthen sådan en fantastisk genstand, det er simpelthen så smukt.* (workshop 1)

Samtidig var begreber fra en mere klassisk faghistorisk tilgang som genrer og perioder vigtige for Jacobs forståelse af rockhistorien, og genstande blev ofte refereret til som tidstypiske og eksemplariske i relation til genrer, perioder eller forskellige ungdomskulturelle udtryk. Det betød, at det at koble enkelte genstande og –historier sammen med mere overordnede historiske tendenser også var en del af den ekspertise Jacob praktiserede. Som formidlingsinspektør forsøgte Jacob på den måde at inddrage flere tilgange til rockhistorien som en form for videnspraksis. Man kan måske dermed sige, at hans egen ekspertise som formidlende historiker blev praktiseret ved at kombinere forskellige videnspraksisser:

> Jacob: *jeg tænker også, at noget af det interessante ved Rockens Danmarkskort kunne jo netop også være at få de forskellige stemmer. Altså hvor, lokalarkiverne, er lidt mere desinteresserede, det er noget de fremlægger. Det er den her detektivrute, de har været ude i. Men det er jo ikke en aktie de selv har i det. Men at få kombineret det med nogen, der har været aktive, og så kan bidrage ik…* (workshop 1)

Lise var kommunikationsansvarlig på Rockmuseet, som i en lille stab på ca. 5 fuldtidsansatte eksplicit prioriterede kommunikation ved at have Lise ansat (dog på deltid). Kommunikation var således ikke kun delelementer i andre jobpositioner på Rockmuseet, som eksempelvis Jacobs formidlingsstilling, men var også en faglig profil med sin egen jobposition. I relation til Rockens Danmarkskort bidragede Lise, både som deltager og som del af planlægningsgruppen, med overvejelser om projektets strategiske sammenhænge og kontinuitet, og dets position i relation til museets andre aktiviteter og museets udvikling. Hun stillede kritiske spørgsmål til formål, motivation og strategi. I mine designprocesnotater har jeg eksempelvis beskrevet nogle af Lises input til processen på et tidligt stadie. Jeg skriver således: *"Jeg har en idé, om det med at aktivere eller motivere alt det indhold, der er på siden, så det på en måde alt sammen er svar på et spørgsmål, der har figureret på siden, og således ikke umotiveret er kommet ind på siden… Lise stiller spørgsmålstegn ved, om der så er nogle, der vil stille de spørgsmål, der kan aktivere lokalarkivernes materiale."* (designprocesnotat).

På denne måde stillede Lise mange gange i processen spørgsmålstegn ved relevansen af Rockens Danmarkskort for potentielle brugere og samarbejdsparter, hvilke former for virkemidler og indhold, der motiverer til brug af sitet, og hvad der ville kunne motivere eksempelvist spillesteder til at bidrage? I sådanne sammenhænge fordrede Lise altid specifikke udtalte strategier for relationen til

brugere og samarbejdsparter, og udfordrede tanken om, at brugere eller samarbejdsparter automatisk ville være interesserede i museet eller museets indhold. Lise bragte kommunikationsfaglige termer som kommunikationsmål, virkemidler og målgrupper ind i designprocessen, og praktiserede således eksplicit en kommunikationsfaglig ekspertise. Hvor Jacob tænkte i formidlingsgreb og spændende historier, var Lises tilgang til museumsformidling yderligere suppleret med strategiske kommunikatoriske redskaber. Jacob og Lise udgjorde tilsammen en flersidig praktisering af museal ekspertise, og gav som jeg vil vise i dette kapitel derfor også deltagerne mulighed for at forbinde sig til museet ved flere former for ekspertise. I det følgende vil jeg særligt med udgangspunkt i rockhistoriker-, historiefortæller- og ungeekspertisen vise forskellige veje, som ekspertise blev praktiseret ad i designprocessen blandt de inddragede deltagere, og vise hvordan disse var betingede af de specifikke situationer og relationer, de indgik i. I disse beskrivelser er det fortsat deltagelsens virke i designprocessen jeg er på jagt efter, men her med i udganspunkt i en undersøgelse af, hvad det var for nogle videnspraksisser der via praktiseringer af ekspertise gjorde sig gældende eller mindre gældende i designprocessen.

Den stabile praktisering af rockhistorikerekspertise

For læseren er det nok igennem de sidste to kapitler blevet tydeligt, at Sørens tilstedeværelse i gruppen var præget af hans ekspertise som rockjournalist og leksikonforfatter.

> Søren: *Nu har jeg arbejdet med musikjournalistik i så mange år og jeg har brugt rigtig meget tid til research, og det er selvfølgelig også derfor jeg taler meget om der her med kortet, fordi det er stort set noget der ikke findes. Nu handler det ikke om det fysiske kort, men det handler om det der med at fortælle et stykke rockhistorie, ungdomshistorie eller populærmusikhistorie med et geografisk snit. Det er derfor Thomas Gjurups*[91] *historier er interessante, lige meget om det er Roskilde eller Bornholm eller Amager eller Ringsted eller hvad pokker der står, for det findes ikke, og du kan ikke gå ind og researche, hvis jeg vil vide noget …* (workshop 4)

Søren brugte således det musikhistoriske overblik han havde tilegnet sig i sin profession som rockjournalist, i sin argumentation for, hvorfor noget var relevant for Rockens Danmarkskort og andet ikke var. Og når han talte om, hvad der var vigtigt i relation til Rockens Danmarkskort refererede han til en national eller en international rockhistorie, som den står beskrevet i bøger om rockens bands, genrer, scener og byer. Den viden han præsenterede i relation til Rockens Danmarkskort kunne, som jeg også tidligere har fremhævet, knyttes op med en klassisk faghistorisk tilgang til feltet, og derfor kalder jeg det han praktiserede i designprocessen for *rockhistorikerekspertise*.

91 Thomas Gjurup er bogforfatter og researcher og har udgivet en række bøger om forskellige danske byers rockkultur i samarbejde med Danmarks Rockmuseum.

Endnu et eksempel på hvordan Søren praktiserede denne ekspertise kan findes i den første workshop, hvor han kommenterede på Birtes historie om Ladybirds' turne på Færøerne. Han sagde, som jeg også tidligere har nævnt, at hendes historie var interessant som et eksempel på, hvordan det var at være ung pige i musik og i tresserne, og han tilføjede, at "*piger i rocken*" (Søren, workshop 1) var et tema der for eksempel kunne drages frem til 90'ernes *girlriot*-bevægelse. Han satte på den måde eksplicit tingene i et musikhistorisk perspektiv, der passede til det arbejde han i det daglige praktiserede som historisk generalist på rockmusikområdet, og han brugte denne tilgang til at bedømme historiernes relevans. I sidste kapitel præsenterede jeg flere eksempler på Sørens praktisering af denne ekspertise.

Også andre praktiserede rockhistorikerekspertisen i designprocessen. For eksempel Ulrik, den 40-årige ex-rockfan, der kun deltog i den første workshop[92]. I slutningen af workshoppen fortalte han hvilke historier han syntes passede særligt godt til Rockens Danmarkskort og hvorfor:

> Ulrik: *Jeg nåede kun at skrive to ned, men jeg synes også, at der var rigtig mange der var rigtig gode. Men.. Ladybirds, altså en historie fra dansk beatrock's opståen. Og så historien om hvordan det startede typisk for mange bands, altså at ingen kunne spille, og var inspireret af noget andet ikke. Fantastisk historie. Og så også Skjoldhøjkoncerterne, som har det der med de lokale små spillesteder, som jo findes over det hele, og som jo handler om personligt engagement, men som så også har noget kendthedsfaktor i sig, fordi de har haft mange danske bands ude og spille, før de var store måske ovenikøbet.* (workshop 1)

Ulrik fremhævede her historierne på baggrund af deres evne til at belyse bestemte aspekter af rockhistorien, som "*dansk beatrocks opståen*" og "*de lokale små spillesteder*." Selvom også andre deltagere på denne måde momentvis bidragede til designprocessen på måder, der kan siges at være kendetegnede ved den rockhistoriske ekspertises overblik og historisering, var rockhistorikerekspertisen særligt stabilt praktiseret gennem Sørens deltagelse i designprocessen. Det betød også, at selvom designprocessen var planlagt ved forskellige strategier til deltagelse, der gav mere eller mindre anledning til at praktisere en rockhistorisk ekspertise, så var Sørens praktisering af den rockhistoriske ekspertise bemærkelsesværdigt stabil.

Mens nogle af deltagerne i gruppen tilpassede sig designprocessens forskellige aktiviteter og dermed eksempelvist skiftede mellem at praktisere en rockhistorisk ekspertise og en historiefortællende ekspertise, så holdt Søren fast i en bestemt position igennem hele designprocessen. Stabiliteten hvormed Søren praktiserede en rockhistorisk ekspertise, passede på tidspunkter godt med processens planlagte aktiviteter og på andre tidspunkter spillede den en mere "forstyrrende" rolle. For eksempel

92 Han meddelte mellem den første og den anden workshop, at han var nødsaget til at melde afbud til resten af forløbet pga. travlhed.

ses det allerede i begyndelsen af den første workshop, hvor Søren ikke præsenterer en historie som alle de andre gør i begyndelsen af denne workshop, men i stedet lægger ud med denne replik:

> Søren*: Ja, men så vil jeg lige kaste mig ud i noget, for mit papir ser jo sådan her ud… (tomt), og det er ikke fordi jeg ikke har lavet mit hjemmearbejde. Men jeg havde hele tiden tænkt, at det her Rockens Danmarkskort, det var noget meget konkret kortagtigt. At det var muligt på et Danmarkskort at forbinde noget, som var ude, med kortet. Så min oprindelige vision var sådan en rock-walk, måske i København, måske et andet sted hvor der var tilstrækkeligt meget at gå efter. Det kan man i London, det kan man i New York, så hvorfor skulle man ikke kunne i København.* (workshop 1)

Her fremgår det tydeligt, at der i Sørens praktisering af ekspertise også lå det vigtige element, at han var den oprindelige idemager til konceptet Rockens Danmarkskort. Noget der måske også gav ham en position, som var lidt asynkron i forhold til de andre deltagere: Han havde allerede tænkt meget over Rockens Danmarkskort og udviklet sine ideer, og måske var det derfor også svært nu at skulle spole tiden lidt tilbage og gøre disse ting i samarbejde med andre. I sidste kapitel var der også et eksempel på en af Sørens "forstyrrelser" i designprocessen, da jeg beskrev Sørens gruppes arbejde som præget af overordnede diskussioner mere end af konkrete skitseringer og designideer.

Sørens "forstyrrelser", som denne, kan måske også ses som udfoldelser af *forskelligheders produktivitet* i designprocessen, for i sådanne forstyrrelser måtte forskellige ekspertiser forhandle og afprøve hinandens logikker, og dermed også konstituere disse. Den rockhistoriske ekspertise, som Søren bidragede med, var på den måde vigtig for konstitueringen af andre ekspertiser i designprocessen, for mens den satte spørgsmål ved og udfordrede mange af de andre deltageres bidrag, så var rockhistorikerekspertisen også noget andre deltagere satte spørgsmål ved og udfordrede. Og som jeg viste i det forrige analysekapitel, var nogle af Sørens udsagn, med til at skærpe andre tilgange til Rockens Danmarkskort. Tilgange som delvist opstod som en form for reaktion på Sørens praktisering af rockhistorikerekspertise og dermed en særlig rockhistorisk orden. Den rockhistoriske ekspertise, som Søren praktiserede, var i høj grad stabil og forudsigelig, næsten som en stereotyp, og det gjorde den særlig håndgribelig og mulig at positionere sig overfor for de øvrige deltagere. De andre former for ekspertise, jeg nu vil fremhæve, var enten mere ustabile eller mere distribuerede, eller begge dele.

Den flersidige praktisering af ungeekspertise

Som tidligere nævnt havde museet og jeg inviteret og dermed iscenesat "de unge" som en gruppe med et særligt repræsentantskab. De repræsenterede museets primære målgruppe og havde erfaringer med, at være unge rockfans samt at være brugere af sociale medier. Det at være ung og praktisere som en ung person i relation til rockmusik og sociale medier var i udgangspunktet altså kriteriet for

ungeekspertisen. Dette kriterie passede Johan, Rikke og Sofie på, men som jeg i det kommende vil vise var ungeekspertisen åben for, at også andre deltagere i gruppen lejlighedsvis praktiserede denne ekspertise.

Fra starten af designprocessen var det tydeligt, at alle tre unge var engagerede i samarbejdet med museet, og at de så det som en fortsættelse af det samarbejde, der allerede var introduceret i form af inddragelsesprocessen Rockpiloterne. Det betød, at de unge havde en del holdninger til, hvordan museet generelt skulle formidle dansk rockhistorie. Særligt havde de i forbindelse med Rockpiloterne snakket om, at oplevelser var en vigtig del af rockmusikken, og at museet skulle kunne formidle, koncert- og musik*oplevelsen*. De unge var bevidste om, at de i designprocessen var konstituerede med en position som "de unge", og praktiserede en eksplicit og refleksivt ekspertise som værende unge i processen. Det kunne ses i måden de på bogstavelig vis inddragede sig selv som eksempler på "unge", som Johan her gjorde i den første workshop: "*Og så tænkte jeg, at der er selvfølgelig nogle steder, hvor vi unge kommer og får os nogle store oplevelser i dag, tag Roskilde Festivallen, og sådan noget.*" (workshop 1, Johan)

De unge inddragede deres praksisser relateret til rockmusik, som eksemplet herover viser, men særligt i relation til internettet og sociale medier. De argumenterede ofte ud fra deres egne erfaringer med "*irriterende*" (workshop 3, Sofie) momenter, mangel på underholdning og i det hele taget kedelige internetsider, som de hurtigt havde forladt igen. På baggrund af deres egne praksisser på internettet, konstituerede og praktiserede de unge en fortælling om "de unges" (og således deres egen) relation til internettet, der handlede om ombejlede unge, der blev tilbudt mange aktiviteter online, men som gang på gang blev skuffede over designede aktiviteter, der ikke levede op til deres behov for at blive "*underholdt fra starten…*" (workshop 3, Sofie). Og de unge praktiserede på den baggrund en fortælling, eller måske rettere en *viden*, om at deltagelsesbarrieren på internettet er lav, en viden som de bakkede hinanden op omkring.

Samtidig kom ungeekspertisen, i relation til brug af internettet, også til udtryk som en form for repræsentantskab for "de unge". For eksempel var der i den tredje workshop en intens og længere diskussion om, hvorvidt der skulle være brugerlogin på Rockens Danmarkskort. Den digitale designer, Christian, artikulerede en version af Rockens Danmarkskort, hvor det nærmest var uundgåeligt med brugerlogin. I hans artikulering var det vigtigt, at fremtidens Rockens Danmarkskort kunne spore sin trafik og sit indhold, og en sikring af dette var kun, ifølge Christian, muligt ved at bidragere på sitet havde et brugerlogin. De tre unge var meget imod, at platformen skulle operere med brugerprofiler og brugerlogin, fordi de mente, at det ville blive en forhindring for deltagelse. Her argumenterede Sofie på

vegne af "de unge" generelt: *"..de unge, de har allerede 74 forskellige internetprofiler"* og lidt senere: *"Du vil tabe hele den unge generation, 100%."* (workshop 3, Sofie).

Både Christian, jeg og museets medarbejdere havde nok tænkt, at brugerprofiler og –login var en form for nødvendighed for deltagelse på et fremtidigt Rockens Danmarkskort. Og vi var overraskede over de unges forhandling på dette område. Sofie gjorde det, som i eksemplet herover, netop tydeligt, at hun ikke kun talte på sine egne vegne, men på en hel generations vegne. Hun inddragede her ikke så meget sin egen praksis med at bruge internettet og sociale medier, men nærmere praktiserede hun en repræsentativ ungeekspertise som en stærk aktant i designprocessen, ved at anvende sin position som ung til at udtale sig på en hel generations vegne. I sin *præsentation* af sin version af Rockens Danmarkskort anvendte hun således sin position som *repræsentant* for "de unge".

Ungeekspertisen var et vægtigt forhandlingselement, en alliance, i denne diskussion, idet tanken om at *"tabe hele den unge generation"* var problematisk i relation til visionerne for Rockens Danmarkskort. I relation til Christians praktisering af ekspertise, der her fremhæver brugerlogin som en form for kvalitetssikring af indholdet på Rockens Danmarkskort, var ungeekspertisen i stand til at sætte relevante spørgsmål op og forhandle om hvorvidt et sådan brugerlogin skulle være en del af fremtidens Rockens Danmarkskort. Diskussionen om *brugerlogin eller ej* blev derfor fyldig og åben i både den tredje workshop og det følgende planlægningsmøde i styregruppen, og kunne ikke blot stabiliseres med Christians argumenter, der i første omgang drejede sig generelt om sikkerhed og kvalitetssikring. Først da Christian senere bragte en afgørende aktant ind i forhandlingerne, i form af ophavsrettigheder, kunne det afgøres, at betaversionen af Rockens Danmarkskort skulle have brugerlogin. Hvis ikke de bidragende brugere på det kommende Rockens Danmarkskort ville kunne identificeres var det heller ikke muligt, at drage dem til ansvar ved overtrædelse af ophavsrettighedsloven, og det ville være et problem for museet. Selvom denne vigtige aktant, som Christian således bragte ind i designprocessen, blev afgørende for at brugerlogin blev en del af den første betaversion af Rockens Danmarkskort, så fortsatte emnet om brugerlogin efter betaversionens udvikling med at være en del af designprocessens forhandlinger, og det forblev usikkert, hvordan problematikken om brugerlogin i fremtiden skulle løses på kommende versioner af Rockens Danmarkskort. Jeg ser Sofies praktisering af et repræsentantskab for "en hel generation af unge" som en vigtig aktant i det antiprogram, der overfor Christians og andres ide om brugerlogin, bevirkede at en afgørelse omkring brugerlogin var svær at nå i designprocessen.

Det andet aspekt i praktiseringen af ungeekspertisen var baseret på de unges erfaringer som rockfans.

På dette område var gruppen dog knap så direkte i deres inddragelse af praksisser og erfaringer i relation til diskussioner om koncepter og design, og ungeekspertisen var heller ikke praktiseret med så homogent et budskab, som den var i relation til sociale medier. Det sås for eksempel i den fjerde workshop ved evalueringen af de mange historier, der var kommet ind til betaversionen af Rockens Danmarkskort på Roskilde Festival. Her sagde Johan, at han syntes at mange af de historier, der var fortalt af fans og koncertgængere blev for ens og ligegyldige for ham. Johan adskilte sig her lidt fra den mere generelle praktisering af ungeekspertise, hvor historien om koncertoplevelsen i høj grad blev fremhandlet som vigtig, både når den kom fra fans og musikere. Samtidig var hans argument omkring ensartethed som en mindre fængende faktor netop en mere typisk artikulering i relation til ungeekspertisen, som var interesseret i underholdning og indhold med umiddelbar relevans. Der var således også eksempler på, at de unge bevægede sig lidt i forskellige retninger og måske i andre retninger end den der tydeligvis præsenterede unges interesser i processen. Til Johans forbeholdenhed overfor fanhistorierne kommenterede Sofie:

> Sofie: *Altså, jeg synes det er ret sjovt, sådan noget bare med folks personlige,.. jeg synes… nu har jeg også været på Roskilde nogen gange, jeg kan sagtens sætte mig ind i de der Roskilde-historier, hvis de er godt skrevet, så synes jeg, så kan man jo næsten føle det, og så synes jeg ikke, at det gør noget, at nogen af dem ligner hinanden. Så kan det godt være, at det ikke er de samme, der gider at læse dem alle sammen, så klikker jeg jo typisk ind på nogen, hvor der er en chance for, at jeg har været der, eller jeg har været til koncert der fem år senere med det samme band, men så klikker man lige ind og læser den, og så tænker jeg "nej det var sjovt, det var jo lige det jeg tænkte, da jeg stod der"…* (workshop 4)

Sofie var på den måde talsmand for fanhistorierne, og hun bragte her sin egen erfaring og dermed praksis som ung koncertgænger og fan ind i sin praktisering af ungeekspertisen, i kombination med sin erfaring med at "*klikke*" rundt på sociale medier, bedømme hvornår noget fænger, og er sjovt, eller ikke gør. Her argumenterede hun for, at disse historier havde betydning og ville skabe resonans hos det unge publikum på Rockens Danmarkskort. På baggrund af sine egne erfaringer med at læse disse historier på betaversionen argumenterede hun for, at man som fan ville kunne genkende og føle sine egne oplevelser igen ved at læse andres fanoplevelser. Det var et eksempel på at designprocessens historiefremstillinger genererede en praksis, som dannede basis for en ekspertise, og dermed en form for viden, der blev artikuleret i processen.

Sofie konstituerede altså sin ekspertise på basis af disse erfaringer fra designprocessens praksis, men samtidig sneg ordet "*synes*" sig ind flere steder og signalerede, at hun var klar over, at det primært var hendes egen mening, og at eksempelvis Johan havde en anden mening om dette. På den ene side udfoldede hun her ungeekspertisen, og i denne sammenhæng ekspertisen som både ung fan og bruger af sociale medier, men også i relation til en praksis der var genereret i designprocessen, at bruge

betaversionen af Rockens Danmarkskort. Samtidig praktiserede hun her eksplicit ungeekspertisen, som en ekspertise der var til forhandling. Implicit heri lå en refleksion af, at andre, det vil sige Johan, der også praktiserede ungeekspertisen, artikulerede en anden retning på dette punkt.

Eksemplerne herover viser, at praktiseringen af ungeekspertisen var flersidig. Sofie trak på flere former for viden, hun inddragede praksis udenfor og indenfor designprocessen, og hun præsenterede sin viden på flere måder, både ved et mere overordnet repræsentantskab for *"hele den unge generation"* og som et personligt subjektivt *"synes*". Praktiseringen af ungeekspertisen var på den måde i nogle situationer meget bastant i sit repræsentantskab og gjorde sig her svær at forhandle med, som ved diskussionen om brugerlogin, mens den i andre sammenhænge var mere refleksiv omkring sin subjektivitet og gjorde sig eksplicit til forhandling.

Ungeekspertisen genererede på den måde en kompleks form for viden. Ligesom den bestod i forskellige individuelle praktiseringer, der gik i forskellige retninger, og samtidig en gruppe der bakkede op om hinandens udsagn. På trods af, at der var en sådan heterogenitet i praktiseringen af ungeekspertisen, vælger jeg stadig at se det som en sammenhængende praktiseret ekspertise, og ikke flere forskellige. Det gør jeg fordi jeg finder, at de unge i designprocessen, hvad end de inddragede deres praksisser som rockfans eller sociale mediebrugere, om de trak på erfaringer fra designprocessen eller andre steder, og hvad end de talte som enkeltpersoner eller på en hel generations vegne, havde en mere eller mindre eksplicit gennemstrålende position som "de unge" i designprocessen. En position som de havde i kraft af at *de var unge* og dermed *gjorde som unge*. Som citaterne ovenover viser fremhævede de ofte selv helt bogstaveligt den position. Men det var samtidig en position, der også var konstitueret og reproduceret ved deres relation til Rockmuseet, som ved deres invitation af disse unge, i flere omgange Rockpiloterne inklusive, havde gjorde det klart, at museet fandt det særligt attraktivt at kommunikere med repræsentanter for denne målgruppe. De unges relevans for museet bliver også flere gange artikuleret i designprocessen, for eksempel som her hvor Sofie fortæller om en oplevelse med hende og Rikkes fangruppe "*Bevar Håret*":

> Sofie: […]*men vi hyggede os, og vi havde taget ting med til at lave t-shirts og vi lavede bannere, og vi gik i Netto og købte kage. Og så sad vi ellers bare ude foran salen og hyggede, og kom..*
> Jacob: *Har I gemt de ting?*
> Sofie: *Jo, t-shirts'ene. Nej, banneret det fik de.. Det ligger i en kasse hos Mads' forældre i Nordjylland. Du har spurgt om det før, hvor de er..*
> (workshop 1)

Jacob signalerer således at Sofie og Rikkes oplevelser som unge rockfans er interessante for museet og at de genstande, der var involveret i deres fandyrkelse kunne være interessante museumsgenstande.

Ungeekspertisen var således en position som de tre unge i en alliance med museet praktiserede, hvor begge parter bekræftede at "de unge" var et vigtigt element i Rockmuseets relation til omverdenen.

De andres praktisering af ungeekspertise

Ungeekspertisen var også både tiltrækkende og inkluderende i forhold til andre deltagere i designprocessen. For der var deltagere i designprocessen, der ikke i udgangspunktet var indbudt og iscenesat som unge i designprocessen, men som alligevel bekræftede, eller måske ligefrem abonnerede på, ungeekspertisen på tidspunkter i designprocessen. Som jeg vil beskrive herunder var det således ikke kun det, at *være ung* og *gøre som ung*, der kunne konstituere en ungeekspertise. Men også det, at *kende de unge*, at *gøre ligesom de unge* og at *have været ung,* kunne konstituere praktiseringer af ungeekspertisen.

Det var Claus et godt eksempel på. Claus argumenterede ligesom de unge stærkt for, hvordan sociale medier skulle designes for at undgå at opstille deltagelsesbarrierer. Claus præsenterede især mange konkrete forslag til platformens indhold og design, eksempelvis:

> Claus: *Det skal jo nemlig handle om lige nu, man skal jo faktisk være helt opdateret, faktisk, "det er i morgen, du skal tage til den koncert", ik. For det er det nye sort, altså man skal faktisk være sådan, at man er virkelig med på beatet hele tiden, for så bliver det også interessant for de helt unge, for det er ikke kun din far på tres eller din farfar på halvfjerds, der synes det her det er interessant. Det er helt up-to-date.* (workshop 1)

I dette eksempel talte Claus på de unges vegne, som en der kendte de unge, og således vidste, hvad der var "*interessant for de helt unge*". Han praktiserede på den måde en ungeekspertise, der på sin vis repræsenterede de unge bredt, lidt ligesom Sofie, Rikke og Johan gjorde, når de talte generelt på de unges vegne, eller en "*hel generations*" vegne (se Sofie citeret tidligere i dette kapitel). Men samtidig inddragede Claus ofte sine egne praksisser i relation til sociale medier, og særligt sine dårlige oplevelser og ærgrelser over sociale mediers mangler. På baggrund af, at han i hverdagen brugte en del tid med disse medier, bekræftede, eller ligefrem tilegnede han sig, flere gange ungeekspertisen. Som da han tilføjede en kommentar til Sofies bidrag i diskussionen om internetprofiler og brugerlogin:

> Sofie: *Det er fordi, de unge, de har allerede 74 forskellige internetprofiler.*
> Claus: *Og der tæller vi lige mig med som de unge… (folk griner)*(workshop 3)

Claus artikulerede således sin egen praksis i relation til brug af internettet og sociale medier som værende lig de unges praksis med disse medier, og han konstituerer dermed sig selv som en del af ungeekspertisen i denne diskussion. Her forsøger jeg ikke blot at sige, at der var bestemte sympatier og alliancer deltagerne imellem i designprocessen. Men jeg vil også gerne vise, at særligt ungeekspertisen havde en form for tiltrækning på deltagere, som ikke i udgangspunktet, og heller ikke

igennem hele designprocessen, nødvendigvis praktiserede denne. Andre deltagere lod sig på den måde indskrive i ungeekspertisens praktisering af viden, ved at sidestille deres hverdagslige praksisser med de unges hverdagslige praksisser. En sidestilling der gav mulighed for at kunne praktisere ungeekspertisen i designprocessen.

Også i forhold til de unges erfaring som rockfans var der andre deltagere, som indskrev sig i ungeekspertisen. Her kom de professionelle tilgange hos Mads, Claus og Mette, som henholdsvis lokalarkivar, spillestedsleder og musikbibliotekar, eksempelvis flere gange i baggrunden til fordel for deres hukommelser med erfaringer som unge rockfans. Som i dette eksempel fra en aktivitet, der havde til formål at udfolde den strategi til deltagelse vi kaldte *forbindelser*:

> Mads: *Må jeg lige sige til det… at jeg er opvokset med Christianshavns Bluesband, det har nok været i slutningen af 80'erne. På Midtfynsfestivallen, de spillede nede på den .. mindre scene, og det var simpelthen en fest for os. Altså, vi var en lille gruppe der kom derned, og det var måske lidt passé, og vi syntes at vi skulle høre et eller andet nyt på den store scene eller sådan noget. Men da vi kom ned og så Christianshavns Bluesband, og så at det var Franz Beckerlee og Søren Berlev og sådan noget, så… Så blev det en fest, fuldstændig. Og de var forrygende.*
> Mette: *Ja.. men det var sådan et touch på, at jeg også selv kunne have lavet Midtfynsfestivallen* [som et mødested på Rockens Danmarkskort]. *Når man er vokset op i Jylland i slutfirserne, så var det dér, man tog til. Da tog man ikke helt til Roskilde.*
> Claus afbryder*: jo!*
> Mette: *…da tog man til Midtfynsfestivallen! (folk griner). Eller det gjorde vi, i hvert fald, altså, og der kunne jeg også fortælle mange historier fra.*
> (workshop 1)

Da et af kriterierne for deltagelse i designprocessen netop var en interesse for rockmusik giver det næsten sig selv, at alle deltagere på et givent tidspunkt havde været unge rockfans, og derfor ville kunne tale fra den position. Selvom "de unge" i relation til vores stereotyper af deltagere i designprocessen, som jeg beskrev i Kapitel 4, henviste til personer der i dag var unge, var det alligevel oplagt, at drage forbindelser til tidligere tiders erfaringer med at være unge rockfans, som Mads, Claus og Mette her gjorde[93]. Og da det viste sig, at disse tre deltagere tilhørte den samme ungdomsgeneration, dem der var teenagere i slutfirserne/starthalvfemserne, blev deres praktisering af ungeekspertisen til som en form for kollektiv interaktion. Ved at genpraktisere diskussionen om, hvorvidt Midtfynsfestivallen eller Roskilde Festivallen var det rigtige sted at tage hen, genoplivede Mads, Claus og Mette således sammen deres praksisser som tilhørende en ungdomskultur, hvor referencer til rockmusik var et vigtigt led i identitetsdannelse. At kunne genpraktisere denne

[93] Selvom "de unge" i den brugerinddragende kollaborative designproces henviste til personer mellem 16 og 30 år, var Rockmuseets adressering af unge, ungdom og ungdomskultur samtidig en mere bred henvisning til noget, der kunne praktiseres på tværs af generationer, som noget ungdommeligt. Ligesom det også for museet var vigtigt at alle brugere over 16 år på et tidspunkt havde været unge, og derfor på sin vis ville kunne identificere sig med det at være ung.

diskussion blev et implicit bevis for, at de tre deltagere besad ungeekspertisen. Dog ved praksisser med at være unge rockfans, der var ca. 25 år gamle.

På den måde var det muligt at bevæge sig ind og ud af ungeekspertisen for flere af deltagerne, som ikke i udgangspunktet repræsenterede "de unge". Det var udtryk for, at ungeekspertisen blev praktiseret ved en form for inklusion, der gav mulighed for en skiftende besætning. Så længe visse fællesnævnere, og her særligt referencen til unges praksisser, blev praktiseret, så var det muligt at flyde ind og ud af denne ekspertise, selvom man ikke nødvendigvis konsistent praktiserede denne ekspertise i relation til designprocessen.

Samtidig var ungeekspertisen attraktiv at praktisere, fordi det at praktisere denne ekspertise kunne fungere som en form for forstærkning af en deltagers udsagn. Det hang nok igen sammen med, at de unge var vurderet som vigtige fra museets side. Og i det hele taget hang det sammen med den forbindelse, der af museet blev, og også mere generelt bliver, artikuleret mellem rock og ungdomskultur. At rocken på sin vis har konfigureret et ungdomsbegreb og at ungdomskulturen kontinuerligt har praktiseret rocken[94] som et vigtigt ikon.

En helt anden måde ungeekspertisen blev praktiseret var som en form for negation eller fravær. Som da Søren kommenterede på en række andre bidrag i den tredje workshop, som præsenterede Rockens Danmarkskort som et medie, der skulle kunne underholde og fastholde brugerne.

> Søren: *Det er sjovt, det er skægt, men det er måske en generationsforskel, fordi jeg kan jo sagtens have glæde af et gammeldags leksikon, som jeg har stående på min hylde og så bruger jeg leksikonet, når jeg har brug for det, men….* (workshop 3)

Her understreger Søren, at den type bruger som de andre refererer til, adskiller sig fra Søren som bruger, og at denne adskillelse måske netop skyldes en generationsforskel. Her blev fraværet af en ungeekspertise tilskrevet praktiseringen af en bestemt tilgang til eller version af Rockens Danmarkskort. Søren praktiserer på den måde et fravær af ungeekspertisen, men er samtidig med til at konstituere ungeekspertisen som en vægtig opposition til sine egne praktiseringer af ekspertise i designprocessen.

Den fikserede historiefortællerekspertise og den flydende ungeekspertise

Jeg har nu beskrevet ungeekspertisen som en flersidig praktisering. Det gav sig udtryk ved variationer af artikulationer i relation til Rockens Danmarkskort og variationer i de deltagere som praktiserede

[94] Her skal rock forstås bredt som den rytmiske musik, der har progresseret i takt med en række af ungdomsgenerationer, fra pigtrådsmusik, til rock'n'roll, over syrerock, til techno og hip hop osv.

denne ekspertisen. Samt ved at ungeekspertisen kunne praktiseres som fravær, eller opposition. I det følgende vil jeg beskrive ungeekspertisen som en flydende ekspertise i designprocessen. Jeg gør det ved løbende at sammenstille denne med historiefortællerekspertisen, som var en anden vigtig praktisering af ekspertise i designprocessen.

Som jeg tidligere beskrev, var alle deltagere benovede over Birtes personlige historie om at være på turné med et pigeband på Færøerne i 60'erne. Birte afsluttede historien: *"Det var min historie om Ladybirds, der er mange flere"*, og understregede således, at hun sagtens kunne se sig selv fortsætte med at bidrage til Rockens Danmarkskort med flere lignende historier. I relation til Rockens Danmarkskort så hun sig selv som historiefortæller, og det gav god mening, da hun netop var blevet inviteret til workshopforløbet på grund af sin fortid som rockstjerne i 60'ernes pigtrådsmiljø. Birtes praktisering af ekspertise lå i, at hun som bandmedlem selv havde oplevet turneen på Færøerne, at hun var i stand til at huske og præsentere sin historie med detaljer og give den et plot, så det blev en "rigtig rockhistorie". Birte trak dermed på en praksis som hun tog del i for mange år siden, da hun var en del af pigebandet Ladybirds, ligesom hun, som jeg tidligere har nævnt, trak på en praksis med at fortælle historier fra en svunden tid, som hun var vant til at udfolde også i andre sammenhænge end i designprocessen.

Selvom Birtes historie i den første workshop blev modtaget med det homogene bifald, som jeg beskrev i Kapitel 4, så dukkede der senere i forløbet spørgsmål op i relation til historiens relation til Rockens Danmarskort, som Sørens her i den tredje workshop:

> Søren: […]*Vi kommer også til at snakke om din glimrende historie fra Færøerne (til Birte) , hvor visionen hos os var, at det som handler om, det der sker i Klakvig, det skal i Klaksvig og det der handler om det der sker i Thorshavn, det skal være under Thorshavn. Sådan så tingene benes ud, sådan at der vitterligt er en grund til at bruge et danmarkskort, for ellers kan man bruge alle mulige andre slags platforme.* (workshop 3)

Den betingelsesløse benovelse over Birtes historie var altså momentvis, og forandrede sig til senere også at kunne se mere på historien som noget, der skulle arbejdes med, før den rigtigt passede til Rockens Danmarkskort. Men mens Birtes historie kun momentvis fikserede deltagergruppen omkring sig, blev hendes egen ekspertise som historiefortæller mere stabilt fikseret i designprocessen. Dette var der flere eksempler på i løbet af designprocessen, men jeg vil her fremhæve Birtes deltagelse i den fjerde workshop. I denne workshop havde vi netop planlagt, at deltagerne skulle reflektere over og vurdere det indhold, der på det tidspunkt var blevet indsamlet via den digitale betaversion af Rockens Danmarkskort. Som forberedelse til denne workshop var deltagerne blevet bedt om, at kigge på betaversionen og udvælge historier og mødestedsportrætter, som de fandt interessante. Spørgsmålene

som deltagerne skulle forberede sig på op til workshoppen lød således: *1a) hvilke historier/materialer på rockens danmarkskort fungerer og hvilke gør ikke? 1b) hvilke typer historier/materialer skal rockens danmarkskort efterspørge hos den almindelige bruger i fremtiden?* (se mere i Bilag 6). Det var altså her tanken, at den strategi til deltagelse, som vi kaldte *selektion* skulle udfoldes.

På workshoppen var Birte en af de første rundt om bordet til at evaluere:

> Birte: *Jeg ledte jo først efter noget til genkendelsens glæde. Da jeg dyrkede musik i 60'erne i Roskilde, var det jo typisk Fjordvilla*[95]*. Og jeg synes beskrivelsen af Fjordvilla, den synes jeg er ganske god, når jeg så ser på de der antal historier, der er, så synes jeg der mangler nogen, men det er måske fordi I ikke har fundet dem. Altså Red Squares, det var jo super super. De er ikke nævnt med et ord, godt nok er Peter Belli nævnt, det er hvor jeg sidder udenfor og venter på ham. Der kunne jeg også tilføje.., hvorfor sidder vi der og venter i timevis? Fordi de første fire kom gratis ind. Og vores forældre vidste det ikke.*
> Jacob: *det skal du da ind og kommentere Birte*
> Line: *det skal du ind og kommentere*
> Lise: *Ja, hvorfor har du ikke skrevet en kommentar om det?*
> Birte: *Jamen, det kan jeg gøre*
> (workshop 4)

Birte overstår således hurtigt i sin replik kriterierne for hendes fremhævelse af mødestedsportrættet af Fjordvilla samt hendes overordnede vurdering af det indhold, der var tilgået dette portræt på betaversion af Rockens Danmarkskort. I stedet fortsætter hun med at fortælle historier om Fjordvilla. Hun ser, at der mangler ting og har ideer til, hvad hun selv kan tilføje. Som det ses i Jacobs, Lises og min kommentarer opfattes disse fortsættelser af historien om Fjordvilla som relevant materiale på Rockens Danmarkskort, som indhold. Men vores kommentarer var udtryk for, at vi tænkte, at det var materiale, der skulle med på Rockens Danmarkskort, men ikke nødvendigvis var kommentarer der skulle uddybes i denne del af designprocessen. Når Birte fortalte videre på historierne om Fjordvilla uden længere at befinde sig i den situation, hvor det var historiefortælling, der var centrum for designprocessens aktivitet, så var der ikke længere den samme plads til, at hendes historier kunne foldes helt ud. De blev ikke modtaget med samme opmærksomhed som i den første workshop, hvor netop historiefortælling var på dagsordenen.

Birtes aktive deltagelse i designprocessen var i høj grad begrænset til de aktiviteter, der svarede til den strategi for deltagelse, som vi havde planlagt med navnet *historiefortælling.* I forhold til de øvrige aktiviteter svarende til de strategier for deltagelse, som jeg har kaldt *forbindelser, selektioner, diskussioner og design,* var hun ikke meget aktiv. Da designprocessen netop var sammensat af en

[95] En villa ved Roskilde Fjord, der i 60'erne dannede spillested for pigtrådsscenen.

række forskellige aktiviteter, der hver især var forbundet til forskellige af disse strategier til deltagelse, så var Birtes fyldige deltagelse i takt med de forskellige aktiviteter ret forskelligartet: Sådan at hun i forbindelse med historiefortælleraktiviteter indtog en fyldig position, mens hun i forbindelse med alle de øvrige aktiviteter ikke lod sig se eller høre meget i designprocessen. Hun konfigurerede sig så at sige ikke lige aktivt med alle aspekter af designprocessen.

Til gengæld blev hendes historier brugt som eksempler, der kunne tjene andre aktanter i diskussioner og forhandlinger i designprocessen. Det sås blandt andet da Johan, som jeg tidligere nævnte, argumenterede for, at der skulle være en begrænsning på de mange fanhistorier, og samtidig en fremelskning af historier fra scenekanten. Her brugte han Birtes historie som et eksempel på, at det gav en særlig autencitet til en historie at få den fortalt fra musikerens synspunkt fremfor fra en fans synspunkt. Birtes historie blev her forbundet til Johans argumentation, og dermed på klassisk ANT-vis *distribueret* videre i designprocessen i en *oversat* version som en del af Johans argumentation. Birtes deltagelse i form af hendes fortalte historier fik i sin oversatte og dsitribuerede version betydning i diskussionen om opleveser eller fakta, fordi den var et godt eksempel på hvor meget en personlige historier fænger. Men dette virker fik den kun fordi andre, som Johan, havde hjulpet til at give den sådan betydning og brugt den til at skabe orden i designprocessen. Måske en orden som Birgitte ikke selv ville have praktiseret, men fortsat en orden som hendes historie var en aktant i.

Eksemplet her udfordrer på sin vis Wynnes kritik en smule, for det trækker vores opmærksom væk fra den symmetriske eller asymmetriske relation mellem dem, der inddrager, og dem, der inddrages. Her bliver det interessant at spørge til, hvordan inddragelse af flere forskellige former for ekspertise praktiseres? Hvordan forskellige praktiseringer af ekspertise sameksisterer, interagerer og distribuerer virke og agens i en inddragelsesproces? Nogle af de samme spørgsmål stillede Morse, som jeg beskrev i Kapitel 1, i sit studie af en museal kollaborativ proces, hvor forskellige grupper var involveret. I Morse og kollegers projekt var intentionen netop at en ekspertise, de unge, ville kunne agere mediatorer mellem museet og en etnisk gruppe udenfor museet, og på sin vis transportere den etniske gruppes ekspertise ind i museet på en anden måde end museet ville kunne gøre det. En af erfaringerne fra dette studie var, at inddragelse af forskellige ekspertiser stiller store krav til museet om koordinering og prioritering blandt disse. Som jeg beskrev i Kapitel 1, endte det med at de unge inddragede begyndte at mime museets ekspertise, og dermed ikke etablerede en relation til den etniske gruppe, der kunne give anledning til nye videnspraksisser i museet. I eksemplet fra designprocessen på Rockmuseet med Johans distribuering af Birtes historie ser jeg omvendt, at der faktisk udfolder sig en form for infrastruktur for virke i designprocessen. Det ses ved, at ungeekspertisen sammenlægger sig med og inkoorporerer, eller blot allierer sig med,

historiefortællerekspertisen og derved får yderligere specificeret sit virke i designprocessen. En opmærksomhed på deltagelse som distribueret og transporteret via forskellige praktiseringer af ekspertise kan på den måde vise et lidt andet billedet end Wynnes kritik. Her peges på, at de inddragede får virke i designprocessen også på andre måder end dem, der umiddelbart er synlige ved deres aktiviteter i en sådan proces.

I forhold til praktisering af ekspertise var Birtes stabile fiksering i historiefortællerekspertisen på sin vis en modsætning til Johans praktisering af ungeekspertisen, som i stedet var flersidig, og samtidig lod sig flyde mellem forskellige aktiviteter og vidanspraksisser. Johan praktiserede også en form for historiefortællerekspertise, men han inddragede den i sit mere brede repertoire af ekspertise i sin praktisering af ungeekspertisen. Johans fortælling om Krudthuset, som jeg flere gange tidligere har nævnt, var ikke så rendyrket som Birtes historie, men foregik som nævnt på to planer. Han fortalte sin historie om Krudthuset, om sin egen oplevelse med Krudthuset, men samtidig reflekterede han over historiens relevans i relation til Rockens Danmarkskort og dermed også i en museumssammenhæng:

> Johan: *…Og så tænkte jeg, om jeg synes at min historie som sådan var interessant, men jeg tænker egentlig, at det er interessant også at få plottet ned på dette kort, hvor det er at folk først støder på musik, altså sådan nogle institutioner og steder, hvor folk ligesom støder på noget første gang, altså hvor de bliver introduceret til det, og sådan noget.* (workshop 1)

Johan skiftede altså her tilgang; fra historiefortæller til en mere diskuterende refleksion over brugernes og museets interesser. Derved forsøgte han også, at mediere mellem positioner som oftest, i designprocessen, blev italesat som værende i kontrast til hinanden. Nemlig kontrasterne mellem den glade historiefortæller og museets visioner om ny viden. Ved at fremhæve historiens relevans i forhold til "*at få plottet ned på dette kort, hvor det er at folk først støder på musik*" praktiserede Johan en form for medierende position, der på én gang kunne forbinde sig med den fortællende og med museets interesser: En fortæller der gerne ville fortælle om dér, hvor han/hun første gang havde stødt på musik, og et museum der var interesseret i at kortlægge den type af steder, hvor "*folk først støder på musik*". Johans historie skabte således forbindelser, ikke blot mellem stedets profil og hans personlige oplevelse (som jeg særligt beskrev det i Kapitel 4), men også mellem den viden, der blev praktiseret af en fortæller og den der blev praktiseret af museet, han forsøgte at vise, hvordan koblingen mellem disse kunne være produktiv og skabe interferens.

Forskellen på Johans og Birtes måde at relatere sig til Rockens Danmarkskort var altså, at Birte blev ved at praktisere historiefortælling i løbet af hele designprocessen, mens Johan skabte både *historier, forbindelser, selektioner* og bidrag til *diskussioner*, og således også praktiserede som både historiefortæller og bruger/beskuer af historier. Dertil praktiserede han en form for forestillet

museumsekspertise, ved det at han forsøgte at sætte sig ind, hvad museet ville være interesseret i. I sin flyden mellem forskellige praksisser i designproces var Johan dog hele tiden i takt med ungeekspertisen ved sin orientering mod en version af Rockens Danmarkskort, hvor oplevelser med rockmusik, internetbaseret deltagelse og underholdning var udgangspunktet for den gode kortlægning af rockens mødesteder. Måske var det i sær Johan der blandt de unge praktiserede sine argumenter ved at forgrene sig ud i flere forskellige relationer og aktiviteter i designprocessen, og på den måde være flydende. Men både Rikke og Sofie praktiserede også ungeekspertise ved at sætte sig i forbindelse med flere dimensioner af designprocessen, som jeg også vil komme nærmere ind på senere i dette kapitel.

Når jeg siger, at Johans ungeekspertise var flydende, er det netop dens evne til at opretholde relationer til forskellige aktanter og på sin vis i forskellige netværk samtidig, som jeg forsøger at fremhæve. I en helt anden kontekst har Mol (og hendes kollega) (De Laet og Mol, 2000) beskrevet en vandpumpes flydende tilstedeværelse og agens i relation til afrikanske landsbyboer, hydrauliske ingeniører, nationale eller internationale sundhedsorganisationer. De fremhæver her, at vandpumpens holdbare relevans bestemmes af dens evne til at være flydende og passe ind i flere sammenhænge. Dens evne til at konfigurere sig med omverdenen ligger særligt i dens evne til at forandre og bevæge sig. Law og Mol skriver på lignende vis om det flydendes topologi: *"A topology of fluidity resonates with a world in which shape continuity precisely demands gradual change: a world in which invariance is likely to lead to rupture, difference, and distance. In which the attempt to hold relations constant is likely to erode continuity."* (Law and Mol, 2001, s. 617). Ved denne artikulering af det flydende overfor det stabile er præmissen, at verdens vedvarende bevægelighed fordrer, at mennesker og ting også har en form for flydende topologi. Konfigurationen er således afhængig af, at parterne er i bevægelighed. På den anden side er det stabile noget, der kan forårsage kontrast og afstand i en verden som er præget af foranderlighed.

I post-ANT taler man på den måde, om objekters enten flydende eller uforanderlige topologi (se også Law & Singleton, 2005), mens jeg her forsøger, at lade designprocessen fremstå med mere eller mindre flydende, mere eller mindre uforanderlige praktiseringer af ekspertise. Her var ungeekspertisen et godt eksempel på en praktisering af noget flydende: De unge relaterede sig til Rockens Danmarkskort i designprocessen, som både rockfans med historier at fortælle, som brugere og indholds-bidragere på sociale medier, og som nogen der kunne forestille sig, hvad et museum ville ønske sig i relation til et sådan projekt. Ungeekspertisen var aktiv i relation til alle deltagelsesstrategier i designprocessen, og kunne således både fortælle historier og diskutere koncepter og design i relation til Rockens Danmarkskort. Samtidig var ungeekspertisen konsistent i

praktiseringen af en version af Rockens Danmarkskort som et designobjekt, der skulle centreres om oplevelser med rockmusik, og som skulle kunne kapere internettets lave deltagelsesbarrierer. Det at ungeekspertisen var flydende gjorde ungeekspertisen til en praksis i designprocessen, der var med til at bestemme processens retning, hvor det oplevelsesbaserede og det underholdende blev vigtige kriterier. At forandre og bevæge sig i en proces er altså ikke tegn på mindre indflydelse eller mangel på autonomi, men kan netop være en bevægelse, der bevarer en position og en relation til en proces, som eksempelvist designprocessen på Rockmuseet.

En ny ekspertise får plads i museet, men hvad vil den?

I forhold til Wynnes kritik af inddragelse af lægmandsekspertise, og særligt hans fremhævelse af, at institutioner ofte kun lader de inddragede få minimal indflydelse og en indflydelse som ofte begrænser sig indenfor snævre rammer som institutionen har udpeget, finder jeg det interessant at fortsætte analysen og diskussionen af ungeekspertisen, med en optik der sætter konfiguration og re-konfiguration mellem ungeekspertisen, designprocessen og Rockmuseet i fokus. Måske kan jeg med denne optik igen vise tegn på noget lidt andet i designprocessen på Rockmuseet, end den indflydelsesløse inddragelse Wynne i flere omgange har beskrevet (Wynne, 1989; Wynne, 2003).

Her er det vigtigt, at jeg igen minder om, at de unges ekspertise fra starten var central for Rockmuseets prioriteringer. Med baggrund i mine beskrivelser i Kapitel 4 af planlægningen af designprocessen og dens relation til museets mere overordnede målgruppestrategi kan jeg måske ligefrem sige, at rammerne for designprocessen på sin vis forfordelte de unge og deres praktiseringer af ekspertise. De tre unge, der var inddraget i designprocessen, kendte godt til museets fokus på unge fra deres tidligere engagement i Rockpiloterne, og tog det nærmest for givet at et projekt som Rockens Danmarkskort også ville have "de unge" som en vigtig målgruppe. Ligesom beskrivelsen af Rockens Danmarkskort som en social medieplatform til dels lagde op til, at målgruppen var unge brugere[96]. Selvom det, som jeg nævnte i Kapitel 4, ikke var besluttet, at hensynet til de unges praksisser og deres praktisering af ekspertise i designprocessen altid skulle vægtes højest, blev der alligevel af museet og jeg givet god plads til ungeekspertisens udfoldelse i designprocessen. Det kunne i udgangspunktet helt konkret ses i form af deres antal i designprocessen. De var tre, hvor alle andre stereotyper kun havde en repræsentant. Men selvom museet havde fokus på de unge, og deres praktisering af ekspertise, var en tæt relation til de unge endnu ikke opbygget som en tradition i museet. Ungeekspertisen var i centrum og var ønsket, men den var stadig i høj grad "en anden" i forhold til museet. Selvom både Jacob og Lise var interesserede i kommunikationen med de unge, var det fortsat en mere traditionel og faghistorisk

[96] Det kan dog diskuteres, da det efterhånden er almindeligt kendt at brugen af sociale medier, som eksempelvist Facebook, også har stor tilslutning blandt andre aldersgrupper.

museumspraksis, der på sin vis var afsættet i arbejdet med Rockens Danmarkskort. Det var i sådan udstillings- og indsamlingspraksis, Jacob havde erfaring. Ligesom museets mest kontinuerlige relationer til omverdenen på dette tidspunkt bestod i kontakter til folk i musikbranchen, og til fageksperter som rockjournalister, universitetsforskere mv. Med dette som udgangspunkt var det, at en bevægelse mod de unges praktisering af ekspertise skulle foretages. Relationen mellem museets praktisering af ekspertise og ungeekspertisen var i høj grad ustabil og i en eksperimenterende udvikling.

Rockmuseets relation til "de unge" kan ses i lyset af det, Sharon Macdonald i sit studie af processen med at lave en udstilling på Londons Science Museum i begyndelsen af 1990'erne beskriver som en kulturrevolution i museumsinstitutioner som sådan. Macdonald beskriver, hvordan denne nye orientering mod de besøgende og deres ønsker er afstedkommet af en økonomisk krise og et følgende fokus på besøgende som en vigtig indkomstkilde for engelske museer. Hun skriver, at museet således bevæger sig: *"*[..]*from a model in which the museum sought to provide knowledge which the public lacked, to one in which museums should begin from the point of view of what the public might want and desire."* (Macdonald, 2002, s. 47). Macdonald viser i sit studie, hvordan de besøgende på baggrund af denne nye model, der orienterer sig mod deres ønsker og lyster, fik særlig betydning for både målsætninger for og organisering af udstillingsarbejdet. Hun fremhæver her særligt den praksis i museumsarbejdet, som hun kalder en "*virtual construction of visitors*" (Macdonald, 2002, s. 158). Udstillingen på Science Museum, som handlede om mad, skulle særligt tiltrække middelklassens kvinder og gerne etniske af slagsen (Macdonald, 2002, s. 158). Denne gruppe af besøgende, blev dog ikke indbudt til at hjælpe med at skabe udstillingen, som i vores designproces mod Rockens Danmarkskort, men var som Macdonald beskriver det, "*virtuelt*" tilstede ved udstillingsmedarbejdernes forestillinger om de besøgende. Den virtuelle konstruktion af de besøgende havde gennemgående betydning i alle faser af udstillingsarbejdet. Der blev således taget hensyn til disse "*virtuelle"* besøgende og deres behov ved at sætte fokus på deres potentialer som både læsere af labels, som aktive beslutningstagere blandt et udbud af muligheder i udstillingen, som kunder der søgte sjov underholdning og borgere i et demokratisk samfund.

I denne sammenhæng betragtede udstillingsmedarbejderne ikke nødvendigvis ekspertviden på det givne emneområde som en fordelagtig ting at have i udstillingsarbejdet. Når det gjaldt målsætningen om at lave en udstilling, der svarerede til den "*virtuelle*" besøgendes ønsker, blev ekspertviden faktisk ligefrem af nogle opfattet som noget der potentielt kunne opsætte barrier: *"*.[..]*. in the process of "visitor-substitution", lack of expertise was equated with a greater capacity for being able to identify and communicate with lay people."* (Macdonald, 2002, s. 114). Når der skulle skabes forbindelser og

kommunikation mellem de besøgende og museet var det i dette projekt ikke ekspertviden, der var at foretrække, men i stedet medarbejdernes evne til virtuelt at konstruere de besøgende, og særligt middelklassens kvinder (Macdonald, 2002, s. 114).

At "de unge" fra starten var udvalgte som vigtige vektorer for, hvordan Rockens Danmarkskort skulle udvikles kan ses som en parallel til denne bevægelse mod et øget fokus på museumsbesøgendes ønsker, som Macdonald beskriver. Ligesom det var tilfældet på Science Museum i 1990'erne var der i forbindelse med Rockens Danmarkskort, og i det hele taget Rockmuseet, en intention om at fremhæve de unges praktiseringer af ekspertise. Også hvis dette i nogle tilfælde kunne komme til at betyde, at værdier, der var forbundet til traditionel faghistoriske museal ekspertise, af den grund måtte træde i baggrunden. Noget, der umiddelbart ser ud til at adskille designprocessen mod Rockens Danmarkskort fra udstillingsarbejdet på Science Museum, var dog at en gruppe unge faktisk var inviterede til at bidrage til designprocessen, og således var virkelige og ikke virtuelle i designprocessen. Samtidig var der dog også elementer af det virtuelle i praktiseringen af ungeekspertisen i designprocessen. For ungeekspertisen, som den blev praktiseret både af "de unge" og også af andre deltagere (som Claus, Mette og Lise), talte på vegne af andre unge, som ikke var inddraget i designprocessen. For eksempel når Claus talte om at tiltrække "*de helt unge*" ved hele tiden at holde Rockens Danmarkskort opdateret med aktuelle begivenheder på spillesteder og lignende. Og når Sofie, talte imod brugerlogin og sagde "*Du vil tabe hele den unge generation*" så talte de begge på vegne af en større gruppe unge, som ikke var til stede i designprocessen. Det var, som jeg tidligere har nævnt, ikke altid praksis der dannede baggrund for deltagernes praktisering af ungeekspertisen, men også som her en form for repræsentantskab, der byggede på en *virtuel* konstruktion af alle unge som en brugergruppe. Samtidig var praktiseringen af ungeekspertisen netop kompleks, og trak på mange former for praksis og måder at vide, som jeg beskrev tidligere i dette kapitel, og gik derfor til tider også i forskellige retninger.

Macdonald ville måske nok kalde vores inddragelse af brugere for en aktualisering af brugerne i designprocessen i forhold til på Science Museum, hvor ingen aktuelle brugere var inddraget i udstillingsarbejdet. Alligevel vil jeg med eksemplerne herover argumentere for, at der også i, både de unge og de øvrige deltageres praktisering af ungeekspertisen, var et aspekt af det "virtuelle", og dermed noget simuleret og potentielt åbent. Den måde ungeekspertisen udfoldede sig i designprocessen gav måske af den grund også anledning til en form for *overflow af usikkerhed.* For på den ene side artikulerede ungeekspertisen (både de unge og de andre der praktiserede denne) personlige oplevelser, deltagelse og underholdning som vigtige elementer i deres version af Rockens Danmarkskort. Så langt var der en form for homogenitet i ungeekspertisens artikulering af Rockens

Danmarkskort. Men det mere specifikke udtryk for disse værdier og de værktøjer der skulle anvendes til at nå derhen blev ikke i så høj grad homogent artikuleret af ungeekspertisen. Det sås ved, at de unges vægtlægning på indsamlingen og formidlingen af den personlige fanoplevelse flere gange blev udfordret af dem selv. Det sås i Johans artikulering af fanoplevelsen, som både noget der er essentielt for rockkulturen og samtidig noget der alligevel ikke skal være alt for meget dominans af på Rockens Danmarkskort. Det sås også i Sofies argumentation for hurtig og umiddelbar underholdning og relevans, som ikke krævede brugerlogin, samtidig med at der skulle være tale om en deltagelsesplatform hvor folk engagerede sig i at fortælle om deres oplevelser med rockmusik. Her var det nogen gange svært at se, for mig i hvert fald, hvordan umiddelbar underholdning og deltagelse hang sammen, eller var tænkt til at hænge sammen. Det var svært at se om ungeekspertisen artikulerede disse som forenelige eller uforenelige størrelse hos de unge, og om de havde prioriteret rækkefølge. Ungeekspertisen ville på én gang et Rockens Danmarskort, der kunne *indsamle* og *formidle* fængede oplevelser med rockmusik, men hvad man startede med og hvilken strategi man skulle følge til at nå derhen var ikke artikuleret. Her var således homogene overordnede ønsker og visioner for Rockens Danmarkskort, der havde at gøre med oplevelser, underholdning og deltagelse, men når det kom til konkrete værktøjer, planer og strategier var det svært at se den naturlige fortsættelse af disse visioner. På sin vis var det lettere at se, hvordan Rockens Danmarkskort som fakta, som rockjournalisten forestillede sig, kunne gribes an. At indsamle arkivmaterialer og sætte dem i en form historisk orden var noget, der kunne stables på benene. Men underholdning, oplevelser og deltagelse var en form for magiske ord, som det for os, og også de unge, var svært at artikulere vejen i mod.

En af Macdonalds pointer ved fremhævelsen af den "virtuelle" konstruktion af museumsbesøgende er, netop, at når den traditionelle praktisering af ekspertviden i relation til en udstillingspraksis kommer i baggrund til fordel for en orientering mod virtuelle museumsbesøgende, så opstår der en ny form for orden i museets udstillingsarbejde (Macdonald, 2002, s. 246). En orden der adskiller sig væsensforskelligt fra praktiseringen af den traditionelle ekspertviden ved at have et mindre netværk af stabile praksisser sammenlignet med traditionel ekspertviden, og have mere tendens til at blive genforhandlet og oversat i forskellige retninger, der ikke nødvendigvis tegner et sammenhængende hele. I forbindelse med sit studie af udstillingsarbejdet på Science Museum var Macdonalds råd, at man i museet reflekterede mere over, hvilke nye ordener der skulle gælde og at man på sin vis arbejdede mod nye definitioner af, hvordan museets praktisering af viden skulle udformes i relation til museums- og udstillingsarbejdet. Så det ikke kun blev virtuelle og forskelligrettede fremskrivninger af brugernes ønsker og interesser der blev gældende. Hun understregede dog også, at sådanne ordener ideelt set burde være væsensforskellige fra den traditionelle ekspertviden, ved ikke blot, at have homogene videnskabelige dogmer som rettesnore. At de på en gang skulle være præget af visse

dogmer og samtidig på reflekterende vis give betingelser for at forskellige praktiseringer af orden kunne sameksistere i museet. Macdonald argumenterede for at artikuleringer og stabiliseringer af sådanne ordener kunne give bedre betingelser for udstillingsarbejdet, som ellers i et *overflow af usikkerheder* havde tendens til at få meget tilfældige kriterier og retninger, som ikke nødvendigvis var baseret på reflekterede interesser hos museet (Macdonald, 2002, s. 252).

I designprocessen mod Rockens Danmarkskort var det tydeligt at konkrete veje mod ungeekspertisens mål om et Rockens Danmarkskort fyldt med oplevelser, deltagelse og underholdning var svær umiddelbart at forene med beslutninger og afgørelser af klare retninger i forløbet. En oplagt måde at tackle dette fra min og museets side havde måske været, at vi i løbet af processen havde stillet os selv spørgsmål om, hvilke aspekter ved ungeekspertisens praktisering af viden vi var særligt interesserede i at forfølge, og hvilke dele vi var mindre interesserede i. For eksempel kunne vi have bestemt, at vi særligt var interesserede i at forfølge de (aktuelt) unge deltageres praksisbaserede viden om at dele historier om oplevelser fra rockens mødesteder, både analogt og digitalt, og se hvordan denne kunne sættes i forbindelse med et fremtidigt Rockens Danmarkskort. Eller vi kunne have bestemt, at vi var særligt interesserede i de (aktuelt) unge deltageres praktisering af viden i relation til indhold og historier, som andre havde bidraget med. På den baggrund havde vi måske primært valgt at inddrage de unge til konkret at afprøve, vurdere og diskutere betaversionens indhold og funktioner. Sådan kunne vi måske have skabt mere orden i relationen mellem ungeekspertisens praksisser og museets praktisering af viden, og vi kunne have reduceret i et *overflow af usikkerhed* ved at udelukke de mere abstrakte repræsentationer for eksempelvis en hel generation af unge. Men samtidig ville vi måske ved denne ordning have reduceret i konfigurationen mellem ungeekspertisen og Rockens Danmarkskort, ved at gøre de unge til primært konkrete beskuere og ikke længere medudviklere af koncepter, praksisser og indhold på Rockens Danmarkskort. At Rockens Danmarkskort i udgangspunktet var tænkt som både indsamlings- og formidlingsplatform i relation til de unge, betød at en sådan ordning ikke ville kunne indeholde en vigtig dimension i relationen mellem de unge og Rockens Danmarkskort. Og i sidste ende, efter at have ordnet og selekteret i ungeekspertisen, ville vi måske alligevel stå med en kode, der skulle knækkes, i forhold til, hvordan man skaber underholdning, oplevelse og deltagelse på en digital formidlingsplatform.

Mens praktiseringen af ungeekspertisen var med til at skabe usikkerhed og kompleksitet i designprocessen var den paradoksalt nok også med til at homogenisere designprocessen. For som nævnt lod deltagere, som Claus, Mads og Mette, i de fleste sammenhænge i designprocessen deres professionelle forbindelser til Rockens Danmarkskort-projektet stå i baggrunden til fordel for deres personlige erfaringer med sociale medier og det at være unge rockfans. Det betød, at de forbindelser

som museet og jeg forsøgte at koble mellem museet og deres professionelle ekspertiser, som lokalarkivar, spillestedsleder og musikbibliotekar ikke rigtigt blev praktiseret i designprocessen. Rockens Danmarkskort blev derfor i nogle momenter praktiseret ved deltagelse, der overvejende drog på ungeekspertisen, i dens både aktuelle, virtuelle og usikre afskygninger. Der blev dermed en endnu større mængde af ungeekspertise i forhold til, hvordan de unges fyldighed havde været planlagt ved inddragelsesgruppens sammensætning, og samtidig en større mængde virtuel praktisering af denne ekspertise end planlagt. Balancen mellem orden og usikkerhed i ungeekspertisens bidrag til designprocessen var således en form for udfordring i processen. Ungeekspertisen var på én gang sat sammen af mange måder at vide, samtidig med at den havde en form for fælles interesse i oplevelser, underholdning og deltagelse. Den var på én gang med til at skabe overflow af usikkerhed og homogenitet i designprocessen, og var på den måde en paradoksal vektor i designprocessen.

Der skete dog det, at designprocessen på sin vis kom til at ordne i praktiseringen af ungeekspertisen, på mindst to måder. På den ene side blev ungeekspertisen ordnet i løbet af designprocessen ved et delvist forbundet modsætningsforhold til rockhistorikerekspertisen i relationen til spørgsmålet om fakta versus oplevelser, som jeg detaljeret har beskrevet i det forrige kapitel. Samtidig udviklede ungeekspertisen, og særligt Sofie og Rikkes praktisering af denne, som jeg nu vil vise det, sig mod en anden ekspertise i designprocessen.

Ungeekspertisen koblet sammen med museumsekspertise

Jeg har tidligere beskrevet, hvordan de aktuelle unge tydeligvist kendte til deres særlige position i forhold til museet. Måske derfor var de engagerede i designprocessen og viste ejerskab i forhold til museet og Rockens Danmarkskort. Flere gange blev kortet omtalt som "*vores*", og der blev sagt "*vi*" om dem, der skulle lave kortet. Som for eksempel her hvor Rikke argumenterede for, at de historier kortet skulle fortælle om spillesteder, skulle være anderledes end det spillestedernes hjemmesider allerede kunne tilbyde: *"[…] det er åndssvagt hvis vi bare sidder og laver fuldstændigt det samme, som er lavet en gang. Altså, det ville være spild af vores tid, og der er alligevel ikke nogen, altså hvis de gerne vil ind på Vega, så går de jo bare ind på deres hjemmeside, og så vil vores… altså Danmarkskortet være irrelevant."* (workshop3, Rikke). Ved artikuleringer af "*vi*" og "*vores*" i relation til Rockens Danmarkskort praktiseredes på bogstavelig vis en form for medejerskab i projektet. Men engagementet kunne også ses ved, at ungeekspertisen, som Rikke gjorde herover, satte sig i museets position og praktiserede vurderinger med hensyn til, hvad museets formidlings- og kommunikationsstrategier burde være, og hvad det var bedst at bruge ressourcer på. Ungeekspertisen bidragede altså ikke blot med erfaringer baseret på egne praksisser eller på et mere abstrakt repræsentantskab for alle unge, og dermed med muligheden for, at museet kunne sætte sig i ungdommens sted. De unge satte sig omvendt også i

museets sted, og praktiserede viden som var relevant fra museets position. De praktiserede museets kommunikationsfaglige ekspertise, virtuelt, som eksemplet med Johan tidligere også viste.

Selvom jeg beskrev Lises praktisering af en kommunikationsfaglig ekspertise i begyndelsen af dette kapitel, vil jeg her tilføje et par eksempler på hendes praktisering af denne ekspertise. På den anden workshop havde Birte, Mads og Søren lavet en reportage om Vestpoppen, i Tåstrup. Den bestod i en præsentation af stedets historie og en personlig beretning, hvor Birte fortalte om en oplevelse, hun havde haft der, i 60'erne. Lise kommenterede på denne historie: *"Vi var alle sammen totalt på, da du* [Birte] *begyndte at fortælle, mens at det er en stor udfordring at præsentere fakta i sådan et Danmarkskort, og det skal vi tænke rigtig meget over."* (workshop 2, Lise). Et andet eksempel har jeg hentet fra fjerde workshop, hvor Lise kommenterer på noget indhold, der er blevet uploadet til betaversionen af Rockens Danmarkskort: *"Og det synes jeg bare er et supergodt billede på tiden, som er formidlet på en helt genial måde, og tænk det er et brev fra en pige og det fylder 7 linjer. "* (workshop 4, Lise). Sådan fremstod Lises kommentarer på historier og andet indhold ofte som fremhævelser af eller overvejelser over materialets umiddelbare formidlingsdygtighed.

De unge begyndte i de sidste to workshops, den før og den efter betaversionens udvikling, at praktisere viden på en måde, der mindede om Lises praktisering af den kommunikationsfaglige ekspertise. Det var i denne sammenhæng ikke længere kun et spørgsmål om hvilke historier og indholdsfunktioner, de unge godt kunne lide, men de begyndte at se på spørgsmålet om de gode historier på betaversionen fra et nærmest professionelt kommunikationsperspektiv. I den fjerde workshop kom Rikke eksempelvis med et forslag til struktur på Rockens Danmarkskort: *"For hvis man har noget man gerne vil se på, så kan man bare klikke ind, og ellers kan man også bare køre lidt rundt, det fungerer skide godt, det er meget mere overskueligt, og det tror jeg vil ramme sådan bredere… for så er der nogen der bedst kan lide at søge og så er der nogen der bedst kan lide at scrolle lidt rundt*. (workshop 4, Rikke). Her talte Rikke eksempelvis om, hvordan Rockens Danmarkskort ville kunne "*ramme bredt*" ved at give forskellige indgangsmuligheder. Ligesom Sofie i den fjerde workshop ved evalueringen af betaversionens indsamlede historier på Roskilde Festival netop satte spørgsmålstegn ved, om det var den rigtige "*målgruppe*" vi var gået efter, da vi med betaversionen havde forsøgt at indsamle historie på Roskilde Festival: *"Jeg tror muligvis ikke, at Roskilde* [festival]*-publikummet er lige præcis vores målgruppe, i hvert fald ikke mens vi er på Roskilde Festival."* (workshop 4, Sofie). I dette citat er det bemærkelsesværdigt, at Sofie eksplicit på én gang praktiserede både ungeekspertisen og den kommunikationsfaglige ekspertise. Her henviste hendes "*vores*" til museet, og dets kommunikations-mæssige målgruppe, mens "*vi*" i samme sætning refererede til "de unge". Ungeekspertisen begyndte således altså ikke bare at sætte sig i forbindelse med museets position, den

begyndte også at praktisere en viden om Rockens Danmarkskort, hvor "*målgrupper*" og det at "*ramme*" brugerne var aktuelt. En praktisering af ekspertise hvori strategier for kommunikation artikuleredes.

At ungeekspertisen i den fjerde worshop var blevet ferm til at praktisere som en kommunikationsfaglig ekspertise, samtidig med at ungeekspertisen fortsat praktiserede viden baseret på erfaringer med praksisser som værende unge, eksempelvist unge festivalgæster, ser jeg som en tegn på at ungeekspertisen re-konfigurerede sig i løbet af designprocessen. Analytisk set er det ikke en overraskelse, at ungeekspertisen kunne alliere sig med den kommunikationsfaglige praktisering af viden. Ungeekspertisen havde artikuleret Rockens Danmarkskort som noget, der skulle kunne indsamle og formidle oplevelser af rockmusik, som noget der skulle være deltagervenligt, og kunne overvinde internettets deltagelsesbarrierer, og som noget der skulle være underholdende. Det passede fint med Lises måde at overveje, hvad der ville fungere formidlingsmæssigt på Rockens Danmarkskort og sætte spørgsmål ved, hvad der ville motivere til deltagelse på Rockens Danmarkskort. Et spørgsmål som Søren, som jeg tidligere viste, ikke i så høj grad fandt relevant, da han ikke så Rockens Danmarkskort som noget, der skulle "sælges" (se tidligere i dette kapitel). Koblingen mellem ungeekspertisen og den kommunikationsfaglige ekspertise var mulig, fordi de to ekspertiser i forvejen praktiserede versioner af Rockens Danmarkskort, der var potentielt kompatible.

Man kan sige, at ungeekspertisen gradvist re-konfigurerede sig med museet ved at tilegnede sig museets kommunikationsfaglige ekspertise i sin artikulering af sin version af Rockens Danmarkskort. Men omvendt skærpede også museet, særligt i form af Lises bidrag, sin praktisering af den kommunikationsfaglige ekspertise via den alliance, som opstod mellem hendes praktisering af ekspertise og ungeekspertisen. Det kunne for eksempel ses i Lises bekræftende fremhævelse af en af Sofies pointer i den tredje workshop: "[..] *jeg tror Sofies pointe med, at man skal komme ind og blive underholdt fra starten af, er super super vigtig. Det er ikke nok at blive præsenteret for et kort, hvor man skal til at tage stilling til, hvad man har lyst til. Man skal få en god oplevelse i det øjeblik hvor siden har åbnet sig færdig".* (workshop 3, Lise). Ved en alliance med Sofies artikuleringer af Rockens Danmarkskort som noget, der skulle kunne "*underholde*" og give en "*god oplevelse*", fik Lise styrket sin artikulering af, at der skulle bruges energi på at tænke kommunikationen af Rockens Danmarkskort strategisk.

Lise gentog også her Sofies argument om, at det var vigtigt, at man som bruger blev *underholdt fra starten* på Rockens Danmarkskort. I den sammenhæng var tomhed et negativt begreb der af og til dukkede op i ungeekspertisens praktiseringer, som her i den tredje workshop:

> Johan: *Det er altid fedt at have en god ide, men hvis det er et stort tomt kort, så er det selvfølgelig også ærgerligt på en eller anden måde.*[…]
> Rikke: *ja, lige præcist, og ligesom Sofie også sagde tidligere i dag, at inden man sender det her ud i luften, så bør der være noget på sitet så man ikke bare klikker ind på sådan noget blankt danmarkskort, hvor man sidder og tænker, hej, åh hvor kedeligt.*
> (workshop 3)

Det tomme site kom på den måde til at stå som en slags skræmmebillede hos særligt de unge. Sitet skulle på sin vis være brugergenereret, men samtidig var det vigtigt, at der fra starten var spændende indhold på sitet, som kunne lokke brugerne til at deltage. Ungeekspertisen kunne med en kobling til en kommunikationsfaglig ekspertise, med en strategisk tilgang til formidling, i slutningen af den tredje workshop artikulere en mere specificeret version af Rockens Danmarkskort. Underholdning skulle være vejen til deltagelse, og dermed til at brugere fortalte om deres personlige oplevelser på rockens mødesteder. Det var hermed ikke deltagelse og det at fortælle om sin oplevelse, der blev artikuleret som underholdende eller en oplevelse, men det underholdende og oplevelsen skulle lokke til denne deltagelse.

Her var en retning, som museet nok ikke uden ungeekspertisens alliance ville være gået så målrettet mod, og en retning som de unge blev forstærkerede i deres bevægelse hen imod ved koblingen med museets kommunikationsfaglige praktisering af ekspertise, som netop var kendetegnet ved at tænke strategisk over, hvordan motivation og deltagelse kunne faciliteres på Rockens Danmarkskort. Her blev ungeekspertisens flersidighed ændret en smule, ved at det oplevelsesbaserede, de mange personlige historier om oplevelser i relation til rockens mødesteder, fortsat var en del af ungeekspertisens praktisering af Rockens Danmarkskort, men at disse oplevelser samtidig skulle indordnes i en skarp, strategisk, deltagervenlig og underholdningsbaseret formidling. En re-konfiguration der kunne hjælpe ungeekspertisen til et endnu stærkere program mod et bestemt Rockens Danmarkskort, hvor oplevelse, underholdning og en lav deltagelsesbarriere tidligere havde været kendetegnende elementer og udfordringer i ungeekspertisens version af Rockens Danmarkskort, var de nu sammenhængende elementer i en form for kausal relation, der udgjorde en deltagelsesstrategi, hvor altså underholdning skulle føre til deltagelse. På den måde blev der således ved en forbindelse med museets kommunikationsfaglige strategiske praktisering af ekspertise reduceret i det overflow af usikkerheder, som praktiseringen af ungeekspertisen ellers var præget af.

Det var en form for *interferens ved forening,* der fandt sted mellem ungeekspertisen og museets kommunikationsfaglige ekspertise, og som resulterede i en mere specifik artikulering af relationen mellem underholdning, deltagelse og Rockens Danmarkskort som oplevelser. En form for sameksistens af forskellighed, der på sin vis kombinerer Verrans forsøg på at sammenstille forskellige

praktiseringer og skabe *forening* eller *"sameness"* i forskellighed (Verrans, 2002) med Mols fremskrivning af den produktivitet, der kan komme ud af forskelligheders *interferens.* Her er det ikke så meget forskellighed som kontrovers eller kontrast, der skaber interferens i form af mere viden om et givent fænomen, men mere foreningen om en fælles interesse, men samtidig med forskellige tilgange, der skaber interferens. Museet og de unge, med hver deres tilgange til og positioner i museet finder i en i udgangspunktet kompleks og parameterløs designproces således sammen i interessen om, at udvikle Rockens Danmarkskort i en specifik kommunikationsstrategisk retning, hvor underholdning skal generere deltagelse. Fordi denne forening sammenkobler to aspekter af Rockens Danmarkskort, underholdning og deltagelse, og giver disse en bestemt strategisk sammenhæng, underholdning fører til deltagelse, skaber det interferens i begge ekspertisers virke i designprocessen.

Hvis man tog en rundtur på betaversionen af Rockens Danmarkskort i de første dage efter lanceringen i sommeren 2012, ville man finde lidt over tyve profiler på steder med relevans for dansk historie, og kun enkelte personlige historier. Man ville kunne fornemme museets tilstedeværelse på sitet, at der allerede fra museets side havde været arbejdet på at indsamle og formidle indhold til disse stedsprofiler. Museet havde lagt en del arbejdstimer i at indsamle materialer op til betaversionens lancering. Betaversionen var ikke et tomrum, der ventede på at blive fyldt ud, men nærmere et mindre kartotek af stedsportrætter. Jeg ser ungeekspertisens specificering af Rockens Danmarkskort som et sted, hvor *underholdning skulle føre til deltagelse*, som det der virkede til, at museet i perioden frem til betaversionens lancering arbejdede hårdt på at skabe indhold, i form af videoer, billeder og tekster, som kunne lokke brugere til at tage del og skabe yderligere indhold og historier om rockens mødesteder på Rockens Danmarkskort[97]. Efter den tredje workshop havde planlægningsgruppen et lille opsamlende møde, hvor hovedtemaet var hvilken strategi, vi skulle følge i forhold til at motivere til deltagelse på sitet, her blev museet arbejde med at indsamle indhold op til betaversionens lancering et svar på dette, og et svar som altså i høj grad bar præg af ungeekspertisens og den kommunikationsfaglige ekspertises fælles artikulering af en deltagelsesstrategi i designprocessen, hvis logik var, at underholdende indhold (i form af historier, billeder, videoer mm.) var vejen til brugernes deltagelse på Rockens Danmarkskort.

[97] Det betød paradoksalt nok også, at museets intention om at skabe en platform for brugernes fællesskab omkring kortlægning af rockens mødesteder på sin vis blev udfordret af de unges fokus på, at der fra starten skulle være indhold på sitet. Ungeekspertisen fastholdt på den måde museet i den traditionelle position som indholdsskaber og formidler. At betaversionen måske samtidig ikke helt kunne leve op til den forestilling om underholdning som ungeekspertisen i designprocessen havde artikuleret, var der forskellige ressourcemæssige svar på, både hos museet og hos den digitale designer.

I forhold til min og museets målsætning om at inddrage brugere og interessenter, kan ungeekspertisens kobling med museets kommunikationsfaglige ekspertise måske give en særlig erfaring. For her ses det, at når et museum, inddrager brugere eller samarbejdsparter, er der ikke kun et potentiale for, at man som institution forbinder sig til disses praktisering af ekspertise. Omvendt kan også de som inddrages lære institutionens praktisering, eller praktiseringer, af ekspertise at kende. Det kan resultere i, at inddragede deltagere tilegner sig ekspertiser (som den kommunikationsfaglige), som gør, at de kan indskrive sig og virke mere effektivt i relationen til andre deltagere, og måske også museet.

På sin vis minder det om Tzibazis studie (Tzibazi, 2013) af en kollaborativ proces, som jeg beskrev i Kapitel 1. Her var en gruppe unge i løbet af de tre år de samarbejde med museet om forskellige projekter blevet bedre og bedre til at vurdere, hvad der var professionelt og hvad der ikke var, i relation til museet. Her peger Tzibazi dog kritisk på, at projektet i højere grad var katalysator for de unges selvudvikling end for en gensidig transformation af relationen mellem museet og de unge. Jeg vil hellere fremskrive koblingen mellem ungeekspertisen og museets kommunikationsfaglige ekspertise i designprocessen på Rockmuseet på en anden måde. For jeg ser, at ungeekspertisens evne til at tilegne sig museets kommunikationsfaglige ekspertise var en vej til at gøre "de unges" deltagelse i designprocessen virksom. De konstituerede nemlig ved denne kobling en ungeekspertise, der både var baseret på deres praksisser som værende aktuelt unge, praksisser de på sin vis var eksklusive indehavere[98] af i forhold til museet, og som samtidig operationaliserede kommunikationsstrategiske elementer som målgruppe og deltagelsesstrategi. På den måde både adskilte de unge sig og forbandt sig med museet i deres praktisering af ekspertise.

Her var det de kommunikationsfaglige overvejelser, der skabte et fælles projekt mellem de unge (særligt Rikke og Sofie) og museet, i lige så høj grad som det var rockhistorien og interessen for rockmusik. At museet havde en kommunikationsfaglig ekspertise repræsenteret i designprocessen gav anledning til denne specifikke kobling mellem ungeekspertisen og museet. Dette overlap af interesser peger måske på, at i et museum, som Rockmuseet, der vægter det kommunikationsfaglige højt, skabes der nye muligheder for indskrivninger, og dermed inddragelse, af andre ekspertiser udenfor museet. Ikke så meget på grund af denne fagligheds evne til at planlægge og facilitere en inddragelse, men lige så meget ved, at denne praktisering af ekspertise har overlappende interesser med grupper udenfor museet. Fordi det kulturhistoriske museum ikke længere primært praktiseres ved en faghistorisk

[98] Dog ikke i forhold til de øvrige deltagere i designprocessen, for som jeg viste tog Claus, Mads og Mette også del i praktiseringen af denne ekspertise.

ekspertise, men fordi formidling og kommunikation eksplicit også vægtes som et vigtigt ekspertiseområde, som det eksempelvist gør på Rockmuseet, så er der åbnet for nye inddragelser, nye interessefællesskaber og nye forhandlinger mellem museet og dets omgivelser. Hvor man på museer, som jeg beskrev i Kapitel 1, traditionelt især har haft succes med samarbejder og inddragelser af amatør-eksperter, der til dels talte det samme sprog og praktiserede former for historisk, naturvidenskabelige eller håndværksmæssige ekspertiser, der var kompatible med museet, kan man måske nu også tale om et kompatibelt samarbejde mellem brugere, der interesserer sig for kommunikationsfaglighed (analogt eller digitalt) og så det kommunikationsfaglige museum.

Her er således tale om en forbindelse, der baserer sig på en form for ekspertviden, den kommunikationsfaglige, men som samtidig inddrager en mere hverdagslig praksis, med eksempelvis at bruge digitale medier (som både forbruger og producent). Dermed kan man indvende, at museet vel blot gentager sin traditionelle relation til omverdenen ved fortsat at være baseret på en form for ekspertviden, nu blot den kommunikationsfaglige fremfor den historiefaglige. Men fordi ungeekspertisen i designprocessen kun er delvist en kommunikationsfaglig ekspertise, som netop har særstatus ved sin forbindelse til både ungdommen og det kommunikationsfaglige, ser jeg det mere som en interferensfyld kobling mellem forskellige praktiseringer af ekspertise end en hierarkisk sammenlægning mellem den kommunikationsfaglige ekspertise og ungeekspertisen. En kobling, der giver mulighed for agens ved netop den re-konfiguration hvor ungeekspertisen tilegner sig museets kommunikationsfaglige ekspertise, for som Karen Barad skriver er agens "*not an attribute but the ongoing reconfigurings of the world*" (citeret i Suchman, 2012, s. 57). Det er således evnen til at lade sig re-konfigurere i en sammenhæng, der også skaber muligheden for at re-konfigurere og bevæge denne sammenhæng, og jeg argumenterer for, at der er i ungeekspertisens re-konfiguration hen mod en kommunikationsfaglig ekspertise, skabtes basis for et reelt samarbejde mellem de unge og museet, baseret på delvist forbundne ekspertiser og fælles interesser.

Opsamling

Jeg har i dette kapitel beskrevet, hvordan forskellige ekspertiser blev praktiseret i designprocessen, og i denne beskrivelse har jeg særligt forsøgt at vise, hvordan designprocessen blev udfoldet ved forskellige konfigurationer mellem deltagerne og designprocessens aktiviteter og mellem deltagernes og museets praktisering af ekspertise, med forskellige former for virke i designprocessens netværk til følge.

Blandt de forskellige praktiseringer af ekspertiser fremhævet i dette kapitel, har jeg særligt forfulgt og analyseret ungeekspertisen. Ungeekspertisen gennemgik løbende i designprocessen re-

konfigurationer af relationen til det fremtidige Rockens Danmarkskort, hvor praktiseringer af historiefortælling, konceptudvikling, design og kommunikationsstrategi skiftevis blev praktiseret. Ungeekspertisen var også distribueret blandt deltagerne i gruppen, og nåede i løbet af designprocessen at blive praktiseret af et flertal af gruppens deltagere. Det betød på den ene side, at ungeekspertisen var med til at kolonialisere og homogenisere designprocessen, ved at færre forskellige praktiseringer af ekspertiser end planlagt fik fylde i designprocessen. På den anden side var ungeekspertisen både en flersidig og flydende aktant i designprocessen, som var både aktuelt og virtuelt forankret. Og det var derved en aktant, der var med til at bidrage til et *overflow af usikkerheder*.

Samtidig fremhæver jeg, hvordan ungeekspertisen ordnede sig langs museets kommunikationsfaglige ekspertise, og derved re-konfigurerede sin relation til designprocessen. En re-konfiguration, der drev designprocessen mod en deltagerstrategi, hvis logik var, at underholdning, i form af underholdende indhold, skulle skabe deltagelse, i form af brugernes bidrag af personlige historier om rockoplevelser. Re-konfigurationerne mellem ungeekspertisen og museet, gav mulighed for, at ikke bare museet lærte de unges praktisering af ekspertise at kende, men også at de unge lærte museets praktisering af viden at kende, og blev i stand til at agere indenfor disse logikker, særligt i forhold til strategisk kommunikation. Jeg konkluderer dermed, at ungeekspertisens flersidige og flydende praktiseringer i designprocessen, og dermed netop dens kontinuerlige *praktisering af forskellighed*, gav den mulighed for reelt at virke i designprocessen, og dermed sætte retning på udviklingen af Rockens Danmarkskort.

Samtidig peger designprocessen på Rockmuseet yderligere på noget andet, i forhold til Wynnes kritik af inddragelsesprocesser. Wynne beskriver og kritiserer en inddragelse af lægmandsekspertiser, der kun får lov at bygge ovenpå den ekspertdrevne videnskabelige viden, men ikke nedbryde eller forstyrre denne (Wynne, 2008; Wynne, 1989). Jeg vil dog hævde, at det i designprocessen på Rockmuseet i udgangspunktet var muligt at stille spørgsmål til Rockmuseets praktisering af viden på Rockens Danmarkskort. Spørgsmål til hvad museal ekspertise skulle bestå i og hvordan den skulle praktiseres. I både Sørens og de unges (se eksempel i sidste kapitel, hvor Johan artikulerer Rockmuseet vs. "*et normalt museum*") kontinuerlige praktiseringer af, hvad museets fremtidige ekspertise skulle bestå, ser jeg tegn på, at museets ekspertise på denne måde var til forhandling i designprocessen. Som jeg i det kommende kapitel vil diskutere nærmere kunne der på den måde i designprocessen ses en åbenhed i relation til diskussionen om museets relation til omverdenen.

På den anden side kan man stille sig kritisk overfor den overordnede opgavestilling i designprocessen på Rockmuseet. Her var således før deltagernes inddragelse i designprocessen skitseret et projekt med

et bestemt navn, med et løseligt skitseret koncept og til dels en hensigtserklæring bag, som jeg også har beskrevet i Kapitel 3 og 4. Deltagerne var med i designprocessen på den præmis, at Rockens Danmarkskort, som et løst koncept og et navn var et relevant projekt at gennemføre for Rockmuseet og for dem. Det var svært for deltagerne at forhandle om denne grundlæggende præmis for deres deltagelse, og i løbet af designprocessen var der heller ikke på noget tidspunkt nogen i gruppen, der stillede spørgsmålstegn ved om Rockens Danmarkskort, i form af dette løst skitserede koncept, i det hele taget var relevant for dem og for Rockmuseet. Der var således en præmis i projektet, som aldrig blev udfordret, nemlig relevansen af at kortlægge rockens mødesteder på en digital platform ved navn Rockens Danmarkskort.

Kapitel 7: opsamlinger, indsigter og nye forbindelser

I dette afsluttende kapitel ser jeg tilbage på mit projekts bevægelse fra et fokus på deltagelses virke i museet, til et mere specifikt fokus på deltagelse praktiseret som forskellighed. Jeg opsamler de indsigter som mit ph.d.-projekt og særligt denne afhandlings analyse har givet mig om deltagelse praktiseret som forskellighed.

Dertil knytter jeg min analyse af deltagelse praktiseret som forskellighed sammen med museologiens diskussioner om deltagelse og forskellighed. Ligesom jeg knytter min analyse sammen med museologiens mere overordnede diskussioner om museets relation til det omgivende samfund, og viser hvordan min analyse af deltagelse praktiseret som forskellighed kan forbinde sig og bidrage til disse.

Afslutningsvist diskuterer jeg hvorvidt og hvordan mit analytiske fokus på forskelligheders sameksistens, blev kanaliseret tilbage til designprocessen, og fik virke heri. Endte jeg her i karambolage mellem to forskellige versioner af teoretisk-metodisk orden, nemlig ANT og post-ANT? Blev den ene måske alligevel en vinderversion, og dermed også min primære praktisering af viden i den brugerinddragende kollaborative designproces på Rockmuseet?

Jeg anvender således i dette kapitel min deltagelse i og analyse af den brugerinddragende kollaborative designproces på Rockmuseet, som et springbræt til at sige noget om museers praktisering af deltagelse og forskellighed, og noget om en metodisk-teoretiske kobling mellem participatory design, klassisk ANT og post-ANT.

Et fokus på deltagelse

På én gang har jeg i dette ph.d.-projekt undersøgt deltagelse ved at planlægge og facilitere en brugerinddragende kollaborativ designproces, og ved at se på denne proces fra en kulturanalytisk etnologisk position.

I planlægningen af designprocessen så jeg en række forskellige strategier til deltagelse (*historiefortælling*, *forbindelser*, *selektion*, *design* og *diskussioner*) som et vigtigt skridt i undersøgelsen af deltagelse. Med disse planlagte aktiviteter kunne jeg anvende designprocessen som en form for eksperimentelt laboratorie for min undersøgelse af deltagelse. Her var jeg inspireret af nogle af de modeller og idealer om deltagelse, som jeg fandt i museologien. Eller rettere inspireret til at udfordre disse ved at få et kendskab til, hvordan forskellige versioner af deltagelse kunne få virke i en museumssammenhæng. De opskrifter på deltagelse, som jeg havde fundet i museologien, med demokratiske (Arnstein, 1969), dialogiske (Clifford, 1997) eller strategiske (Simon, 2010) forskrifter, ville jeg distancere mig en smule fra med et empirisk studie af, hvad forskellige former for deltagelse i praksis kunne bidrage med i et specifikt museumsprojekt, en digital indsamling- og formidlingsplatform.

Jeg forestillede mig, at jeg på baggrund af dette studie ville kunne vise, hvordan en version af deltagelse fører til én type bidrag i museet og en anden til en anden type bidrag. Eller hvordan nogle versioner af deltagelse var mulige at udfolde og gøre virksomme i en brugerinddragende kollaborativ designproces, mens andre ikke var. Jeg forsøgte således at få en mere detaljeret forståelse af praktisering af deltagelse, ved at studere hvordan deltagelse virkede i udformningen af et specifikt produkt i museet, en digital kopraktiseredes specifikt lokaliseret i tid og rum, i en museumssammenhæng.

Ved udfoldelsen af designprocessen var der to deltagelsesaktiviteter, som deltagerne særligt engageredes i og som tog fyldigt form, nemlig *historiefortælling* og *diskussion*. På den anden side lod *forbindelser* og *selektion*, og dermed de mere analytiske aspekter af den planlagte deltagelse sig ikke i så høj grad udfolde i designprocessen. Den mere overbliksagtige og analytiske måde at skabe forbindelser, ved temaer og inddelinger af indhold i grupper, var sværere at engagere deltagerne i. Ligesom det var svært at få deltagerne til at hjælpe med at sætte kriterier op for en vurdering af de fortalte historier (både på workshops og på betaversionen). Hvordan og langs hvilke parametre historier skulle vurderes og evalueres, eller hvordan de kunne deles op tematisk eller efter bestemte kriterier, mente deltagerne var et spørgsmål museet havde til opgave at svare på. Det gav på den ene side mig og museet en indsigt i, at deltagerne i høj grad forventede, at museet spillede en rolle som en

form for kurator med historiefaglig autoritet i relation til de fortalte historier, både på de afholdte workshops men også i fremtiden på Rockens Danmarkskort. At det på sin vis var museet, der skulle konstituere kriterier og opdelinger for at skabe overblik og struktur på Rockens Danmarkskort, og ikke brugerne. Samtidig skabte deltagerne dog *forbindelser* mellem og *selekterede* i historier skabt i processen, ved at bruge dem mere sporadisk i deres overordnede *diskussion* om, hvilken profil Rockens Danmarkskort skulle have. En diskussion, der som vist, havde en række modsætningspar relateret til fakta vs oplevelser som rettesnore. Her kan man understrege, at det i sig selv var en form for selektion, at de enkelte historier netop blev fremhævet i relation til disse modsætninger, og dermed i høj grad selekteret i. Det var dog en noget mere dagsordenpræget og deduktiv selektering, end hvad vi havde forestillet os deltagerne skulle engageres i i designprocessen. Men det tyder på, at selvom vores *planlagte selektion* var svær at engagere deltagerne i, bidragede deltagerne med andre former for selektion i designprocessen.

I relation til den sidste aktivitet, *design*, var gruppen også aktiv. Denne aktivitet blev særligt udfoldet ved papirbaserede mock-ups i den sidste workshop, hvor den resulterede i en række forslag til funktioner på Rockens Danmarkskort, som i mere eller mindre reviderede versioner kom til at være en del af betaversionen af Rockens Danmarkskort. Her gav *design*-aktiviteten, i form af udarbejdelsen af mock-ups, muligheder for nogle andre kombinationer af versioner af Rockens Danmarkskort, end det var tilfældet i designprocessens mere diskursive og diskussionsprægede aktiviteter. Disse blev dog ikke implementeret på betaversionen af Rockens Danmarkskort, da de i sidste ende ikke passede med den struktur for bidrag på sitet, som den digitale designer tænkte i. Det beskrev jeg i slutningen af Kapitel 5.

Som jeg viser i slutningen af Kapitel 5 og 6 er både deltagernes *historiefortællings*-, *diskussions*- og *design*aktiviteter blevet indskrevet i den første betaversion af Rockens Danmarkskort. For det første var de historier der blev skabt til og i designprocessen vidner om, at det grundlæggende koncept bag Rockens Danmarkskort, som museet allerede havde artikuleret før den brugerinddragende kollaborative designproces var virksom. Rockens Danmarkskort som en platform for brugeres historiefortælling blev dermed et koncept som Rockmuseet arbejdede videre med i den fortsatte udvikling af sitet. Men deltagernes særlige aftryk på betaversionen af Rockens Danmarkskort ser jeg som den todelte struktur på Rockens Danmarkskort, der blev til som følge af designprocessens praktisering af *forskellighed som modsætninger.* Og jeg ser det som den mængde af indsamlet indhold, i form af billeder, videoer, tekster om spillesteder mm., der allerede var på betaversionen, da den blev lanceret. Særligt gennem deltagelsesaktiviteterne *historiefortælling, diskussioner* og *design* var deltagerne altså med til at sætte disse aftryk på designobjektet, Rockens Danmarkskort. Som både

Taxén (Taxén, 2005) og Smith (Smith, 2013) tidligere har vist, kan en planlagt og strategisk inddragelse af omverdenen i museets arbejde med udviklingen af digitale teknologier altså få virkning og konsekvens i museet.

Samtidig blev det i designprocessen klart, at de enkelte deltagerstrategier ikke blot kunne vurderes som autonome enheder med hver deres virke i designprocessen. For aktanter blev distribueret mellem de forskellige aktiviteter og blev indskrevet i nye sammenhænge, hvor de fik nyt virke i netværket. Mens jeg kan fremhæve *historiefortælling*, *diskussioner* og *design* som de deltagelsesaktiviteter, der gav mest retning i designprocessen mod betaversionen af Rockens Danmarkskort, har jeg netop også pointeret, at der var meget konkrete indholdsmæssige forbindelser mellem disse aktiviteter. Nogle af de *historier* der blev skabt og præsenteret i designprocessen var vigtige for de *diskussions-* og *design*aktiviteter der blev udfoldet. Historierne var katalysatorer for og redskaber i diskussionerne om, hvorvidt fakta eller oplevelser skulle tegne Rockens Danmarkskort. Birtes historie blev et eksempel på at den personlige autentiske oplevelse fra en eksotisk era er stærk, Johan og Rikkes historier blev eksempler på at både stedet og den personlige oplevelse kan præsenteres på en gang, og den historie Birte, Mads og Søren fortalte i den anden workshop (se sidste kapitel) blev et eksempel på, at det er en udfordring at præsentere fakta på en platform som Rockens Danmarkskort.

Mere end *historiefortæller*-aktiviteten i sig selv, var det således distributionen, i klassisk ANT forstand, og oversættelsen af denne historie til en *diskussions*-aktivitet, der gav historien virke i designprocessen. Her blev historierne oftest eksempler i *diskussionen* om fakta eller oplevelser, og dermed et argument i diskussionen om, hvordan betaversionen af Rockens Danmarkskort skulle udformes. En diskussion der, som jeg i Kapitel 5 har vist, fik virke i udviklingen af betaversionen af Rockens Danmarkskort.

Det kunne derfor være kompliceret at vurdere om og hvordan den ene eller den anden deltagelsesstrategi, som lå bag aktiviteterne havde effekt i netværket, fordi virksomme aktanter, som eksempelvist en historie, netop blev virksomme ved at blive koblet til andre deltagelsesaktiviteter og deltagere. Det viste mig, at deltagelse er mindre entydigt end anskuelser af de enkelte deltageres virke og af de specifikke deltagelsesaktiviteters virke i designprocessen. Ideen om, at vurdere de forskellige deltagere eller de forskellige deltagelsesaktiviteters virke i designprocessen var derfor også til dels utilstrækkelig, og måtte suppleres med et blik på de oversættelser og distributioner af deltagelse, der på tværs af de udfoldede deltagelsesstrategier konfigurerede designprocessen henimod Rockens Danmarkskort. Som jeg argumenterede for i Kapitel 2, med reference til Ursula Plesner (Plesner, 2013), har jeg i analysen netop også forsøgt at se deltagelse, som noget der oversættes og forhandles,

og derved kommer til at give en proces retning. Med denne tilgang har jeg søgt, at sige noget om deltagelse som andet end demokratisk eller dialogisk repræsentation af enkeltpersoner eller grupper med formodede stabile interesser.

I designprocessen på Rockmuseet kan man også se deltagelse som udfoldet ved de mere distribuerede praksisser som jeg i denne afhandling har fremskrevet, ved *versioner* af Rockens Danmarkskort, ved praktiserede *ekspertiser* og ved forskelligheders *sameksistens.* De blev konstitueret i delvist forbundne relationer, og var på den måde kollektive bidrag der fik virke for udviklingen af betaversionen af Rockens Danmarkskort. Ligesom Plesner har jeg hermed vist, at virke i en kollaborativ proces kan findes med andre analytiske redskaber end "*a dialogic agenda or an emancipatory intent where validity is bound up with intentions and the outcomes of intersubjective encounters.*" (Plesner, 2013, s. 249). Samtidig har jeg ladet de indskrevne og forhandlende aktanter fremskrive som måske lidt mere de-centrerede end hos Plesner. I sin implementering af en opmærksomhed på indskrivninger og forhandlinger i netværk, præsenterer Plesner primært forhandlinger, der består i enkeltpersoners associationer med hinanden, eller med objekter som tekster og mailinglister. I min analyse har jeg understreget, at delvist forbundne relationelt praktiserede *versioner* af en fremtidig teknologi, samt flersidige og flydende praktiseringer af *ekspertiser* også blev aktanter i en designproces' netværk. Jeg nuancerer dermed Plesners tilgang til deltagelse med en yderligere opmærksomhed på, hvad der genereres i delvist forbundne, interfererende og flersidige praktiseringer af deltagelse. Jeg decentraliserer dermed også agens og virke yderligere væk fra enkeltpersoner og enkelte aktiviteter, til fordel for de praksisser, der løbende konstituerer og præsenterer sig, og får virke i en designproces, ved forskellige praktiseringer af *versioner* og *ekspertiser*, samt ved disses sameksistens. Det betyder også, at fænomener som autoritet og magt i designprocessen (ligesom hos Plesner) skal ses distribueret, ikke blot i konfigurationer af deltagere og deltagelsesaktiviteter, men også i de konstitueringer af forskellighed som designprocessen præsenterede. Forståelsen af de inddragede deltageres virke i designprocessen går igennem forståelsen af disse. Et virke der i højere grad fremskrives som resultatet af en proces, der præsenterer de-centrerede oversættelser og distributioner af deltagernes bidrag, end som resultatet af en proces, der repræsenterer stabile subjektive interesser i demokratiske symmetriske udvekslinger.

Hvad mine indsigter om distribuerende og oversættende *versioner*, *ekspertiser* og *forskelligheds sameksistens* kan bidrage med til participatory design og dermed også i relation til museologiens brugerinddragende kollaborative processer er en lidt anden tilgang til planlægningen og refleksionen over deltagelse, som jeg her vil beskrive.

I participatory design er der netop også blevet reflekteret over deltagelsens karakter, ved at stille spørgsmålstegn ved hvem det er, der definerer problemer, deltagere og deltagelse i participatory design projekter (Balka, 2010; Bratteteig & Wagner, 2012). I participatory design ligger fordringen ikke blot i udredning og undersøgelse, men i reelt at give de inddragede medindflydelse når projektet rammesættes og problemformuleringer defineres (Kensing & Blomberg, 1998; Robertson & Simonsen, 2013). Også i museologiens studier af brugerinddragende kollaborative processer fremhæves det, at deltagelse ikke blot skal skues på hårene, ved at se på udfoldelser af de planlagte aktiviteter i disse processer. Men at det måske først er i de konflikter og forhandlinger, der opstår udenfor for den planlagte deltagelse, at deltagelse reelt udfoldes og giver retning til museumsarbejdet (Lagerkvist, 2006; Fouseki, 2010). Som beskrevet i Kapitel 1 konkluderes der i begge disse studier nemlig, at deltagerne først fik reelt indflydelse på den proces, de var inddraget i, da de begyndte at stille spørgsmålstegn ved rammerne for deres egen inddragelse. Studierne pointerer dermed, at det først er når forskelligheden mellem museets og de inddragedes praktiseringer af viden bliver eksplicit og artikuleret, at deltagelse i form af de inddragedes indflydelse på museet potentielt er en mulighed.

Som det fremgår af min analyse, særligt Kapitel 4, finder jeg også disse spørgsmål relevante for en forståelse af deltagelse og deltagelsens virke i en designproces. Samtidig ser jeg, at mine indsigter om distribution og oversættelse via *versioner, ekspertiser* og *forskelligheds sameksistens* kan bidrage til refleksioner omkring brugerinddragende kollaborative processer, både i participatory design og i museologien, ved en lidt anden tilgang til planlægningen og refleksionen over deltagelse. Her skal der ved den reflektoriske planlægning og evaluering af rammerne for deltagelse, eller rettere det iterative design[99] af inddragelse, yderligere stilles spørgsmålstegn ved, hvordan deltagelse distribueres i netværk mellem deltagere, deltagelsesaktiviteter, praktiserede versioner, ekspertiser og forskellighed.

Det betyder, at der skal reflekteres over, ikke blot hvem man inddrager og ved hvilke aktiviteter, men over de relationer, oversættelser og distributioner mellem de inddragede deltagere, processens aktiviteter, og deltagernes bidrag. Sådanne oversættelser og distributioner, som konstitueres og har virke i en kollaborativ proces, har jeg i denne afhandling vist, at man analytisk kan forfølge ved opmærksomhed på praktiserede versioner af et designobjekt, på praktiserede ekspertiser og på forskelligheds sameksistens. På den baggrund kan spørgsmålene til participatory design samt museologiens brugerinddragende kollaborative processer også være: Hvordan man faciliterer forbindelser og hvilke forbindelser man faciliterer mellem en designproces' forskellige aktiviteter, der

[99] Som jeg skrev i kapitel 3 handler participatory design, netop ligeså meget om design af inddragende processer som om design af produkter (Robertson & Simonsen, 2013, s. 8).

eksempelvist kan bestå i *fortællende*, *diskuterende* eller *design* –aktiviteter. Hvordan oversætter man for eksempel en kontrovers i en *diskussion* til *design* i udarbejdelsen af en mock-up? Hvordan og med hvilke parametre for øje faciliterer man til eller undgår man at facilitere til, at deltagerne konstruerer flere versioner af designobjektet baseret på forskellige praktiserede ekspertiser? Hvordan sørger man for eller undgår at sørge for at oversættelser og distributioner på tværs af sådanne versioner og ekspertiser kan finde sted? Hvordan håndterer man forskellighed, og hvilke former for forskellighed (eksempelvis forskellighed som vag sameksistens eller forskellighed som produktivitet) forsøger man at facilitere? Og kan man det? Jeg opfordrer således til, at oversættelser og distributioner af virke i en designproces, som eksempelvist kan finde sted ved praktiserede versioner af en teknologi, i praktiseringer af ekspertiser og i forskelligheds sameksistens, er nøgleord, at holde øje med i den reflektoriske planlægning og evaluering af deltagelse i kollaborative processer, både i participatory design og i museet. Og måske særligt i processer, hvor man inddrager personer på baggrund af, at de kan bidrage med en anderledes ekpertise, end den der er normen i den givne sammenhæng, eller når man forsøger at samle personer med forskellige ekspertiser, interesser og tilgange til et givent projekt.

Et fokus på forskellighed

Som nævnt fremskrev jeg forskellighed i min analyse, fordi jeg fandt, at forskellighed var med til at forme deltagelsen i designprocessen, både i vores planlægning og i designprocessens udfoldelse. Samtidig fandt jeg i forskellighed et på én gang velkendt og komplekst fænomen. Et fænomen der artikuleres i kulturpolitikken og i museologien. Et fænomen der på sin vis er etnologens speciale per se, i form af kulturelle forskelligheder. Og et fænomen som jeg fandt udforsket og debatteret særligt i de seneste 15-20 års STS-studier, også kaldet post-ANT. At forskellighed således i udgangspunktet let ville kunne finde klangbund hos mig, at det er noget jeg lægger mærke til, er også et element i denne afhandlings tilblivelseshistorie.

Ved min specifikke deltagelse i designprocessen, som både planlægger, facilitator og STS-inspireret kulturanalytisk etnologi, fandt jeg at *deltagelse praktiseret som forskellighed,* var en vigtig dimension for forståelsen af den deltagelse, der blev udfoldet i dette museumsprojekt. På den baggrund har jeg gennem afhandlingens tre analysekapitler forsøgt at transportere min læser gennem et varieret terræn af beskrivelser af forskelligheds udfoldelse i designprocessen på Rockmuseet. Det har jeg gjort for at vise, hvilke versioner af forskellighed, der var med til at give designprocessen retning, og hvordan. Her har jeg præsenteret min læser for forskellighed som *vag sameksistens*, forskellighed som *produktivitet*, forskellighed som *parameterløs kompleksitet*, forskellighed som *kontrovers,* forskellighed som *modsætninger,* forskellighed som *gensidig inkluderende,* forskellighed som *delvist forbundne*

genereringer, forskellighed som en *purificeret dikotomi,* forskellighed som *interferens* og forskellighed som *flersidig og flydende re-konfiguration*.

Blandt dette væld af versioner af praktiseret forskellighed har jeg særligt undersøgt, hvordan forskellighed blev planlagt ved to teoretiske antagelser: som *vag sameksistens* og som *produktivitet*. Hvordan forskellighed i begyndelsen af designprocessen udfoldede sig som *parameterløs kompleksitet*. Og hvordan forskellighed af deltagerne blev ordnet i to versioner i designprocessen, nemlig forskellighed som *modsætninger* og forskellighed som *flersidige og flydende re-konfigurationer.* På den måde har jeg som nævnt også forenet to aspekter af ANT. Den klassiske ANT's fokus på tilblivelse i min undersøgelse af deltagelses virke blev suppleret af post-ANT's fokus på multiplicitet. Et klassisk ANT-greb der fremskriver et fænomens tilblivelse, som heterogene programmers oversættelser og forhandlinger, der i en proces forsamler og eventuelt stabiliserer en teknologi eller en viden. Og et post-ANT-greb der fremskriver samtidigt sameksisterende versioner af et fænomen. Jeg forsøger i min analyse at skabe interferens i mellem de to forskellige greb på empirien, idet jeg forsøger at fremskrive forskellighed i en række sameksisterende versioner med hver deres aktantstatus i designprocessens netværk. Dermed forsøger jeg at forstå, hvordan forskelligheders sameksistens, et centralt fokus i post-ANT-studier, havde indvirkning på tilblivelsen af en teknologi, et centralt fokus i klassiske ANT studier.

Min forfølgelse af forskelligheders indvirkning på deltagelse viste, at deltagelse ikke blot er relationelt betinget af sin konfiguration i et netværk, men også at netværk kan konfigurere deltagelse foranderligt, ved at forskelligheders sameksistens ændres og har flere versioner i en designproces. Deltagelse var (som jeg lige har beskrevet) betinget af designprocessens distributioner og re-konfigurationer af en række aktanter, men særligt var de løbende forskellige versioner af forskellighed betydningsfulde for deltagelse i designprocessen. Min pointe er således, at de to versioner af forskellighed der ordnede i det, der i begyndelsen af designprocessen var *forskellighed som parameterløst kompleksitet*, nemlig *forskellighed som modsætninger* og *forskellighed som en flersidig og flydende re-konfiguration*, blev vigtige komponenter i deltagernes bidrag til designobjektet. I Kapitel 5 og 6 har jeg vist, hvordan de fik indflydelse på betaversionen af Rockens Danmarkskort. I det kommende vil jeg se nærmere på, hvordan disse to former for *deltagelse praktiseret som forskellighed* kan forbindes og bidrage til temaer og problematikker i museologien og museumsverdenen.

Den klassiske diskussion gentaget eller gentænkt?

Som jeg med en liste af modsætninger i begyndelsen af denne afhandling har fremhævet, har det vestlige museum i de sidste ca. 30 år været i en form for todelt tilstand. Faktisk måske i endnu længere

tid. For som den danske etnolog Lene Otto (Otto, 2004) har peget på har museerne[100] fra starten været "*splittet mellem del og helhed, mellem objekt og fortælling, mellem syntese og analyse og mellem videnskab og underholdning.*"(Otto, 2004, s. 11). Otto fremhæver grundlæggelsen af Dansk Folkemuseum i København i 1879, som Tivolis direktør Bernhard Olsen stod for. Her var tanken at skabe borger- og bondestuer, som kunne give beskueren en livagtig oplevelse af at være i fortiden. Samtidig var formidlingen af dansk folkekultur i disse interiørudstillinger baseret på en historiefaglig viden. Måske kan man på den baggrund fundere videre over, om ikke selve udstillingsformatet, som må være blandt museets mest centrale praksisser, netop kalder på en praktisering af oplevelsesdimensionen. Om ikke enhver udstilling på sin vis sammenstiller genstande og viden på en måde, så beskueren får en oplevelse af disse, der væsentligt adskiller sig fra, at se disse genstande i et magasin eller at læse om dem i dokumentationer og registreringer. Om ikke der altid ligger en form for dynamik mellem fakta og oplevelse i udstillingsformatet.

En dynamik der i museumsverdenen måske også har skabt en akse, som museer kan praktisere deres strategier, formidlings- og udstillingspraksisser langs med. Som steder der giver oplevelser eller viden. Eller som det oftest ses, som steder der gør begge dele, men som samtidig artikulerer dette som to elementer, og ikke ét. På kulturstyrelsens hjemmeside kan man læse museer beskrevet som både "*Viden og Oplevelse*"[101]. Dermed manifesteres det, at de er to elementer, der skal sameksistere i museet, samtidig med at de altså også implicit fremstilles netop som to forskellige dimensioner af museet. I designprocessen på Rockmuseet viste det sig, at når et museum forsøger at praktisere viden udenom denne diskussion[102], og at inddrage potentielle brugere og samarbejdsparter i håbet om, at nye relationer og diskussioner opstår, indskriver skismet sig alligevel som en kontrovers. Både foranlediget af de inddragede deltagere, men også af mig, museet og den digitale designer.

Designprocessens praktisering af forskellighed som modsætninger, der særligt blev artikuleret som en generel dikotomi mellem fakta og oplevelser, kan således på ingen måde identificeres som en ny eller overraskende diskussion i museet. I designprocessen på Rockmuseet kan det nærmere kaldes en gammel diskussion, der blev sat ind i en ny spatio-temporal lokation. De modsætninger, der på delvist forbundet vis udviklede sig til en generel dikotomi, reproducerede altså samtidig en dikotomi som kendes andre steder fra, både fra museologien og fra historiefaget, men som deltagerne dog ikke nødvendigvis alle kendte på forhånd.

---

[100] Her særligt folke- og frilandsmuseer.
[101] http://www.kulturstyrelsen.dk/institutioner/museer/ tilgået 02.04.15.
[102] Og på sin vis også lidt på afstand af udstillingsformatet, idet her var tale om udviklingen af en museal digital indsamlings-, kommunikations- og formidlingsplatform.

Samtidig var det ikke kun en gentagelse, men også en genpraktisering af en velkendt diskussion. For diskussionen dukkede her op på et nyt museum, som endnu ikke ved udstillinger eller andet arbejde havde opbygget en stabil forsknings-, udstillings- eller formidlingspraksis. Et museum, der var interesseret i at afprøve nye relationer til sit publikum. Modsætningen udfoldede sig her ikke som en modsætning mellem museets faghistoriske ekspertise og de inddragede brugere, men opstod i en ny bemærkelsesværdig omfordeling. Her var det præsentationen af en kontrast mellem de inddragede deltagere i designprocessen og deres praktisering af henholdsvis en rockhistorikerekspertise og ungeekspertise, der satte diskussionen mellem fakta og oplevelser på dagsordenen. Mens Rockmuseet i udgangspunktet overvejende forholdt sig mere spørgende, kommenterende og afventende i denne diskussion, var det i stedet de to praktiserede ekspertiser blandt de inddragede deltagere, der genpraktiserede den velkendte museale og museologiske diskussionen mellem fakta og oplevelser. Her var det dog også netop mig, den digitale designer og museet (her særligt Lise) der, som jeg viste i Kapitel 5, genintroducerede og reproducerede dikotomien i designprocessen flere gange, og dermed var vi også med til at indskrive præsentationen af denne dikotomi i designprocessens oversættelser og forhandlinger. At diskussionen i designprocessen på Rockmuseet blev artikuleret blandt andre parter, end dem man oftest ser i museologien, peger måske på den ene side på, at modsætningen mellem fakta og oplevelse ikke blot kan anskues som en kontrovers, der beror på en kontrast mellem museets og brugernes vidanspraksis. Men forhandlingen om museet som et sted der formidler fakta eller et sted, der formidler oplevelser kan altså også opstå blandt brugerne. Museet bør måske på den baggrund reflektere over sin rolle i samfundet, eller måske på sine *flere* roller i samfundet. Andre studier har fundet at museumsbrugere *både* efterspørger viden og oplevelse i museet (Larsen & Løssing, 2011; Gersted et al. 2011), som to aspekter af et museumsbesøg der kan forenes. Måske er kontroversen mellem fakta og oplevelser et rigtigt godt udgangspunkt for det omgivende samfunds deltagelse i museet, som jeg nu vil komme nærmere ind på.

For nogle uger siden fulgte jeg med stor interesse avisdebatten om kunstmuseets rolle i samfundet, der særligt udfoldede sig i dagbladet Politiken (Stockmann, 2015; Bogh, 2015). Debatten drejede sig, som jeg nævnte i indledningen, om hvorvidt museers arbejde skal orientere sig mere eller mindre mod at være henholdsvis vidensautoritet eller oplevelses-, inddragelses- og underholdningsleverandør, for mig at se en diskussion, der lægger sig meget tæt op af diskussionen om fakta og oplevelser. På avissiderne bar debatten præg af en rollebesætning, som nok er meget vanlig, men alligevel værd at

lægge mærke til. Her var det især museumsdirektør, der diskuterede med museumsdirektør[103], hvad museets kerneekspertise skal være i dag, og måske i fremtiden. I den ene kronik, argumenterede direktøren for Statens Museum for Kunst Mikkel Bogh for, at begge dimensioner bør kunne rummes i museet, med referencer til 60'ernes kunstformer, der netop på eksperimentel vis skabte sameksistens mellem viden og oplevelse. Men debatten glimrede ved et fravær af argumenter, der implicerede museumsbrugernes interesser og holdninger. Udover at det blev nævnt at visse arrangementer i museet var populære ved det, at de tiltrak en stor mængde besøgende.

På baggrund af mit studie af designprocessens aktive og engagerede udfoldelse af diskussionen om fakta og oplevelser ser jeg det som en meget passende kontrovers for museer at inddrage omverdenen i, altså at tage diskussion om museers vægtning af fakta og oplevelser åbent med museumsbrugere. I Kapitel 5 nævnte jeg, at der i museologien har været diskussioner om kontroversens værdi i relation til museet. I den sammenhæng kæder den danske museolog Britta Tøndborg netop *brugerinddragelse* [participation] og det *kontroversielle* sammen. Hun hævder, at museers arbejde med at tage kontroversielle emner op ofte kombineres med, at brugere får mulighed for at deltage og bidrage til diskussioner vedrørende disse emner. Tøndborg ser dog kritisk på denne tendens, og henter her hjælp fra den engelske kunstkritiker Claire Bishop, der siger, at museer ikke skal bestræbe sig på at være "*agents of changes*" (Tøndborg, 2013 s. 14), og ikke bør forsøge at være noget, de ikke er, som eksempelvis politikere, politiske organisationer eller nyhedsmedier. I stedet understreges det hos Tøndborg, at museers "*primary agenda should be one of bearing testimony and making visible topical contemporary events*" (Bergkvist 2004: s 17, citeret i Tøndborg, 2013, s. 14). På den baggrund konkluderer Tøndborg: "*it seems then that museums cannot act dangerously without risking to loose their status as museums*" (Tøndborg, 2013, s. 15). Museer kan altså ikke både være historiske vidner og formidlere, og også kontroversielle samfundsaktører. Som følger deraf bliver Tøndborgs anskuelse, at når museer bruger kontroversen i deres formidling og deres forsøg på at aktivere deres brugere, bør det ikke så meget ses som et forsøg på, at reformere museumsinstitutionen eller forbedre samfundet, men nærmere ses som et værktøj til at tiltrække samtidens brugere, der er vant til at deltage på platforme som Facebook, Instagram, Twitter og deslige.

Med den optik kan man vælge at anskue vores reproduktion og facilitering af kontroversen om fakta vs oplevelser i designprocessen, og spørge om det ikke blot var et trick, der tog en velkendt diskussion i museet og lod den gentage for at kunne aktivere de inddragede deltagere. Men jeg vil hellere pege på,

[103] Direktør for Ny Carlsberg Glyptotek, Flemming Friborg og direktør for Statens Museum for Kunst, Mikkel Bogh.

at ved koblingen mellem denne velkendte kontrovers i museumsverdenen og designprocessen mod Rockens Danmarkskort, blev kontroversen til mere end blot deltagelse for deltagelsens skyld. I stedet fik kontroversen, som jeg har vist, aftryk i betaversionen af Rockens Danmarkskort. Samtidig var det ikke en hvilken som helst kontrovers, men netop en kontrovers, der kan siges at være hed og måske endda en smule farlig i museet, som den seneste avisdebat kan ses som tegn på. Kontroversen om museets vidanspraksis og dermed dets rolle og bidrag til samfundet. En kontrovers som jeg vil forslå, at det i høj grad giver mening, at museer lader sine brugere og samarbejdspartnere engagere sig i. Ikke fordi museet nødvendigvis skal være *"agent for change"* i samfundet, eller fordi museet skal være en politisk skueplads. Men måske fordi museets relation til det omgivende samfund, og hvilket bidrag museet skal konstituere i den sammenhæng er et emne, der faktisk kan arbejdes med og ændres på i museet. Dermed er kontroversen om museets bidrag i samfundet, om det skal være mere præget af fakta eller mere præget af oplevelse, og hvordan disse to elementer eventuelt kan sameksistere, til hver en tid relevant at inddrage sine brugere og samarbejdsparter i. Også som en gentagelse og som en genpraktisering.

At lade denne diskussion udfolde sig som gentagelse og genpraktisering giver også mulighed for at lade den re-forbinde og –oversætte sig til museets praksisser, som løbende er under udvikling. En ny forbindelse som genpraktiseringen af dikotomien mellem fakta og oplevelser bragte med sig i designprocessen, var en artikulering af sociale medier som redskaber for formidling af oplevelser og ikke for formidling af fakta. Som da Søren, som jeg nævnte i Kapitel 5, udtrykte en bekymring for, at det sociale aspekt og visionerne om *"at lave et netværk a la facebook, som handler om hvordan musik opleves generelt*" (workshop 3, Søren) var blevet for dominerende i processen. Således praktiseredes der i designprocessen en bestemt version af sociale medier, hvor sociale medier var lig med en umiddelbar og attraktiv formidling af oplevelser, mens den faktuelle formidling hørte andre steder hjemme. En version der ikke af deltagerne, jeg, museet eller den digitale designer i processen blev sat spørgsmål ved. Denne kobling mellem sociale medier og oplevelser kunne dog havde været udfordret ved museologiens fremstillinger af sociale mediers potentialer i museet. For som jeg beskrev i Kapitel 1 er sociale medier i museologien netop blevet præsenteret som potentielle redskaber i kollaborative vidensprocesser, hvor flere ekspertiser konstituerer sig og praktiserer viden i relation til eksempelvist digitale museumsobjektet (Cameron, 2008; Cameron & Mengler, 2013). Her kunne jeg, museet og den digitale designer måske i højere grad have arbejdet med at udfordre designprocessens fremstilling af sociale medier.

Som jeg har beskrevet i Kapitel 5 forsøgte vi at udfordre dikotomien mellem fakta og oplevelser ved designaktiviteten i den tredje workshop. Noget der førte både til forening og kontrast. På

betaversionen blev de forenende elementer ikke implementeret på grund af hensyn til en struktur, der skulle tilgodese forskellige typer af bidragsydere: spillestederne og de andre, se sidst Kapitel 5. I stedet kom den kollaborative praktisering af *forskellighed som modsætning* mellem fakta og oplevelser til at danne en form for struktur for sitet, der søgte at rumme og sidestille begge aspekter, som jeg også viste i Kapitel 5. Med inspiration fra museologiens præsentationer af sociale medier som noget, der kan generere viden og samtidig er socialt, kunne jeg og museet have arbejdet mere på at introducere, eksperimentere med og afprøve andre versioner af sociale medier, end den der blev praktiseret mest dominerende i designprocessen. Og vi kunne have holdt fast i nogle af de elementer der blev introduceret blandt deltagerne, som pegede hen mod produktive relationer mellem fakta og oplevelser, som eksempelvis "*rundtur*", Mads' forslag til et stedsportræt, og også Johans og Rikkes historier fra den første workshop. Vi kunne have forsøgt at arbejde videre med en udvikling i den retning, hvor sociale medier måske kunne være redskaber til at skabe en hybrid form for historiefremstilling, mellem fakta og oplevelser. Forbindelsen mellem oplevelsesdimensionen og de sociale medier var altså ikke den eneste mulige, eller den eneste der var potentiale for, i designprocessen, men det blev den der fik virke i designprocessen. Dermed blev den gamle diskussion mellem fakta og oplevelser også bragt i forbindelse med en nyere praksis, nemlig museets operationalisering af formidling via sociale medier.

Ungeekspertisens indvikling i designprocessen og sig selv

Den anden ordning af forskellighed, som jeg har fremskrevet i afhandlingen er ungeekspertisens flersidige og flydende konfiguration og re-konfiguration. Min fremskrivning af ungeekspertisen kan ligesom dikotomien mellem fakta og oplevelser, som jeg også viste i Kapitel 6, relateres til en mere bred orientering mod brugere og omverdenen i vestens museer. En orientering der ifølge Macdonald (Macdonald, 2002) har resulteret i, at museers arbejde konfigurerer sig i relation til, hvad brugere ønsker. Eller hvordan man i museer *virtualiserer* brugeres ønsker. I denne afhandling har jeg særligt refereret til Macdonalds fremskrivning af denne tendens i sit studie af Science Museum Londons udstillingsarbejde, som det foregik for ca. 25 år siden. Denne tendens er ikke forstummet med årene, nærmere har den, som også den præsenterede litteratur i Kapitel 1 viser, praktisk set forgrenet sig til mange forskellige udformninger i museet. Som udfoldelser af både brugerstudier, brugerinddragelse, brugergenereret indhold osv. Med disse praksisser er der fulgt en museologisk opmærksomhed på, hvordan brugerne oplever, og føler sig tilfredsstillet ved disse brugerorienterede praksisser.

I en dansk kontekst, ligesom i eksempelvis England (se eks. Tzibazi, 2013 og Morse et al, 2013), har der i høj grad været fokus på unge mennesker og deres relation til museer. Man har kulturpolitisk generelt efterspurgt de unges opmærksomhed og besøg. På baggrund af en erfaring med denne gruppe

som mindre godt repræsenteret i museet[104], har Kulturstyrelsen i deres rådgivning og fondsstrategier opmuntret til, at museer yder en ekstra indsats for at nå denne gruppe (Moos, 2009; Moos et al, 2012). Med mange forskellige metoder har museerne og museologien i de senere år arbejdet med de unges brug og oplevelser af museer. Både landsdækkende spørgeskemaundersøgelser (Kobbernagel et al, 2011; Moos, 2009), og kvalitative undersøgelser af unge brugeres oplevelser på museer (Jørgensen, 2011; Larsen & Løssing, 2011; Nielsen, 2009; Andreasen, 2008) er blevet gennemført. Der er blevet lavet udstillinger og arrangementer, der henvender sig særligt til de unge (Schmidt & Kapper, 2011). Der er gennemført såkaldte "*outreach*"-projekter, hvor museer målrettet inviterer unge til at deltage i aktiviteter i museer (Kulturministeriet, 2008; Moos, 2012, s. 50). Der er blevet planlagt og faciliteret designprocesser som på Rockmuseet, hvor unge har været med til at definere og designe museumsformidling. Museer forbinder sig dermed til unge mennesker på mange forskellige måder, hvor nogle er præget af, at museet agerer som repræsentant for de unge (ved at undersøge dem og derpå forsøge at møde deres interesser), og nogle af, at museet interagerer med de unge (ved at inddrage de unge i museumsarbejdet).

Som jeg skrev i Kapitel 1 har museets rolle som henholdsvist deskriptør vs. inskriptør af en relation mellem museer og communities været diskuteret i museologien (Bennett 1998, Bennett, 2005: Witcomb, 2007; Crooke, 2007). Og dele af museologien har kaldt på en opmærksomhed på museers konstruktioner af sådanne "realiteter" udenfor museet, som eksempelvis "*communities*", "*nationsfølelse*" og "*diversitet.*" I forhold til samtidens museers relation til "de unge" kan der også spørges til, hvorvidt museer kobler sig til en allerede eksisterende gruppe eller på selvrefererende vis er medkonstituerende af en sådan gruppe, og hvordan de sikkert gør begge dele. For som jeg vil uddybe herunder viser mit studie af designprocessen på Rockmuseet, at der på én gang kan være flere forskellige dynamikker på spil i relationen mellem "de unge" og museet.

På Rockmuseet var de unge inviteret af museet til at repræsentere en befolkningsmæssig stor gruppe af danske borgere, nemlig unge festivalgængere[105] mellem 16 og 30 år. På den måde artikulerede Rockmuseet en relevant relation mellem sig selv som institution og en bestemt gruppe af unge. En demografisk (16-30 år) og kulturelt (festivalgængere) betinget befolkningsgruppe, der på den måde blev konstitueret af museet, og samtidig fik en formodet position som et forholdsvist homogent fællesskab i relation til Rockens Danmarkskort, og et fremtidigt Rockmuseum. Her var de unges fællesskab måske ikke så meget en afspejling af en kulturpolitik, der arbejder med at facilitere

[104] Gruppen af unge mellem 14 og 29 år udgjorde i 2010 kun 12% mens deres andel i befolkningen var ca. 23% (Moos et al, 2012, s. 4),
[105] I den sammenhæng var festival ment som en rytmisk musikfestival a la Roskilde Festival.

diversitet i det bredere samfund (Bennett, 2005; Bennett, 1998), men mere af en kulturpolitik, hvor de unge, som nogle "andre" for museet, og samtidig som fremtidens ønskede kulturforbrugere, er højt prioriterede.

Som museum, skal man ifølge Bennett (Bennett, 1998) vedkende sig, at man er medpraktiserende af en sådan politik, og dermed også medkonstituent af "de unge", som et bestemt fællesskab museet kan henvende sig til og samarbejde med. I designprocessen på Rockmuseet er det derfor også vigtigt at reflektere over, hvilken ungeekspertise der blev praktiseret i konfiguration med andre deltagere, museets ekspertiser og designprocessens aktiviteter. Her blev i udgangspunktet praktiseret en ungeekspertise der inddragede praksisser som rockfans og som brugere af sociale medier, men også en mere abstrakt repræsentation af en hel generation af unge. Her blev ikke i så høj grad de unges praksisser som uddannelses- eller arbejdssøgende. Deres erfaringer som rusmiddelbrugere, som også kunne have været relevant i en museumssammenhæng, hvor ungdomskultur, rockmusik og livemusik var blandt de vigtige nøgleord, blev heller ikke særligt artikuleret. Ligesom deres erfaringer som identitetssøgende kulturforbrugere i andre sammenhænge, end på sociale medier og i relation til musik, heller ikke blev inddraget. Det kunne eksempelvis have været relevant i højere grad at inddrage deres erfaringer med at besøge museet eller andre kulturinstitutioner, men i designprocessen var det i dominerende høj grad deres musikalske og digitale kulturforbrug der var centralt.

På den måde, og med gode begrundelser i projektet Rockens Danmarkskort[106], var de primære koblingspunkter til de unge af museet og jeg rammesat som deres praksisser som rockfans og som sociale mediebrugere. Men måske var det også derfor, at ungeekspertisen blev praktiseret som forholdsvist homogen i sin artikulering af underholdning og oplevelser som vigtige elementer for et fremtidigt Rockens Danmarkskort. Samtidig kan homogeniteten forklares ved, at de unge allerede én gang havde deltaget i en lignende inddragelsesproces på Rockmuseet, hvor de måske, både internt og i relation til museet, havde fundet konsensus i tidligere diskussioner om museets fremtidige formidling og videnspraksis. Eller måske var de så homogene, fordi de uddannelsesmæssigt og socialt tilhørte samme befolkningsgruppe? Eller måske var homogeniteten afstedkommet af, at jeg og museet fra start havde rammesat de unge, som brugere der i højere grad ville være tiltrukket af underholdning end af nørdede udvekslinger. Som jeg beskrev i Kapitel 4, blev nemlig den nørdede rockentusiast udelukket fra gruppen, da vi forestillede os, at han ville skræmme de unge væk. En formodning der i høj grad var med til at tegne vores, museets og min, praktisering af de unge som en samarbejdspartner for museet.

[106] Der netop skulle blive et socialt medie, der omhandlede musikoplevelser.

Med en flerhed af mulige herkomster blev der således i designprocessen, af museet, de unge og også af andre deltagere, praktiseret en forholdsvist homogen enhed i form af "de unge". Selvom jeg i sidste kapitel lagde vægt på hvordan ungeekspertisen var både flersidig, flydende og virtuel, og praktiserede viden på mange måder, så blev "de unge" samtidig ikke artikuleret som mennesker med en masse forskellige interesser i relation til Rockens Danmarkskort, men mere som havende én fælles orientering mod oplevelser og umiddelbar underholdning på sociale medier. Det var på sin vis et homogent program som "de unge" herved både blev praktiseret ved af museet og selv praktiserede. I konfigurationen mellem museum, deltagere og designprocessens aktiviteter blev der således konstitueret en bestemt enhed omkring unge menneskers interesser i og brug af et musealt digitalt formidlingsprojekt som Rockens Danmarkskort. Et billede der måske til dels forstærkede det billede af unge, som museet allerede var i gang med at praktisere, mens designprocessen stod på.

Med Bennett i bagagen bør man på den måde løbende reflektere over, at man i relationen til grupper udenfor museet i høj grad konstituerer og fremkalder sådanne grupper, og spørge til med hvilke kulturpolitiske agendaer man gør dette. På denne baggrund kunne jeg og museet, have spurgt os selv, om vi i vores konstituering af "de unge" i designprocessen kunne have ordnet vores version af "de unge" på andre måder, som havde svaret bedre på den brede kulturpolitiske fordring, om at nå de unge. Kunne og skulle vi have iscenesat de unge som en mere multipel gruppe, når det kom til deres interesser relateret til Rockens Danmarkskort? Kunne vi have undgået, at ungeekspertisen fik den status og fyldighed som den fik i designprocessen? Og skulle vi i så få fald have forsøgt det?

Det er en række spørgsmål som jeg også har tilnærmet mig en diskussion af i Kapitel 6, og som jeg ikke vil forsøge at svare yderligere på her. I stedet vil jeg pointere disse spørgsmål som bidrag til en eksemplificering af, hvad det vil sige at reflektere over den museale rolle som kulturpolitisk strømand, eller rettere den dobbelte rolle museet har som både objekt og subjekt i statsligt kulturpolitik. Og som Bennett også understreger bør sådanne refleksioner ikke så meget dreje sig om, hvorvidt man som kulturinstitution operationaliserer en given kulturpolitik eller ej, men mere om hvordan man gør det, og hvilke ordener man derved er med til at skabe. Her skabte jeg og museet som en del af en kulturpolitisk henvendelse til unge mennesker ikke så meget de unge mennesker som en gruppe præget af forskellige interesser. Men mere skabte vi de unge som en homogen gruppe, der i relation til museet og de øvrige deltagere var med til at skabe forskellighed. En gruppe der vidste noget om at være rockfans og at bruge sociale medier, og en gruppe som vi formodede var mere til umiddelbart underholdning end til det nørdede. De unge var således konstitueret, som nogle der kunne bringe noget andet, og dermed forskellighed, ind i museet, ligesom de øvrige deltagere var det, men de var ikke konstitueret som en gruppe der i så høj internt var heterogen.

En lignende tendens ser jeg i mange museumsprojekter og studier der henvender sig til unge. Selvom det diskursive udgangspunkt er, at de unge har "*meget forskellige og modsatrettede behov og interesser*" (Moos, 2012, bagsiden), så bliver de mange projekter og studier, der sætter spot på relationen mellem unge mennesker og museer på sin vis også praktiseringer af en orden, der skaber de unge som en gruppe med ensartede interesser i museet. De unge oplever museet på en bestemt måde som adskiller sig fra den øvrige del af befolkningen, og de unge har særlige ønsker til deres museumsoplevelser, der adskiller sig fra den øvrige del af befolkningen. På den måde overser man et vigtigt budskab fra museologiens studier af brugeres oplevelser, nemlig at museumsoplevelsen konstitueres situeret og socialt, og at denne konstituering ikke kun består i, at unge besøger museer med andre unge, men ofte består i at grupper på tværs af generationer sammen oplever et museum (Falk, 2009). Også på Rockmuseet er det netop en intention, at formidlingen af ungdoms-, pop- og rockkultur vil kunne danne grundlag for museumsoplevelser på tværs af generationer. Når eksempelvist bedstefar, der selv dansede til 50'ernes asfaltbal besøger museet med sit barnebarn, der i dag rocker til beats og scratches, og de sammen finder ligheder og forskellighed i deres ungdomskulturelle relationer til pop- og rockmusik. Derfor havde det måske været interessant, at forsøge at arbejde med at konstituere de unge som en mere heterogen gruppe med forskellige interesser både i relation til rockmusik, og i relation til museer.

Med Bennetts optik på museets rolle i præsentation af forskellighed, har jeg således reflekteret over vores konstituering af forskellighed i relation til "de unge", et kulturpolitisk satsningsområde i disse år, og givet forslag til alternative veje vi kunne have været gået i vores forsøg på at skabe en relation mellem museum og de unge. På den anden side vil jeg også fremhæve praktiseringen af ungeekspertisen, som noget der blev til i forhandlinger og forskellighed i designprocessen. Forhandlinger, der ikke blot baserede sig på vores rammesætning, men forhandlinger baseret på forskellighed som blev til i designprocessens delvist forbundne relationelle praksisser mellem de inddragede ekspertiser. Her var det særligt udpræget en relation mellem *ungeekspertisen* og *rockhistorikerekspertisen,* der genererede forskellighed og forhandlinger. Jeg ser disse forhandlinger som meget i tråd med Camerons idealer om museet som et sted, hvor kompleksitet kan produceres og præsenteres. For i designprocessen blev der, som jeg har vist i Kapitel 5 og 6 netop ved interaktioner mellem forskellige praktiserede ekspertiser genereret forskellige versioner af Rockens Danmarkskort. Ungeekspertisens relation til andre ekspertiser, her særligt rockhistorikerekspertisen tog dermed form *i* og *ved* designprocessens aktiviteter. En specifik form som ikke på forhånd var konstitueret i museets relation til de unge.

I designprocessen blev de unge også yderligere aktualiseret i relationen til museet gennem en forenende praktisering af ekspertiser. For som jeg beskrev i Kapitel 6 var der i relationen mellem ungeekspertisen og museets kommunikationsfaglige ekspertise en form for *interfererende forening*, der gjorde at begge ekspertiser ændrede sig en smule og derved skabte en fælles artikulering af Rockens Danmarkskort. Man kan her sige, at ungeekspertisen tilegnede sig museumsekspertise (den kommunikationsfaglige), og blev oversat og kolonialiseret til museumsekspertise. Men foreningen skete ikke, som jeg har beskrevet i Kapitel 6, på bekostning af det program eller den version af Rockens Danmarkskort som ungeekspertisen praktiserede i designprocessen. Nærmere var denne tilegnelse af særligt kommunikationsstrategiske argumenter et redskab til at styrke ungeekspertisens program mod oplevelser og underholdning, og samtidig styrke museets arbejde mod at finde det design der ville kunne generere deltagelse på det fremtidige Rockens Danmarkskort. Sammen artikulerede de to ekspertiser således en strategi mod deltagelse på Rockens Danmarkskort hvor midlet til deltagelse var underholdning. Formodningen var her, at hvis platformens brugere blev godt nok underholdt, ved det indhold de fandt på Rockens Danmarkskort, så ville de også selv være interesserede i at bidrage med indhold til sitet. Den fælles tese som ungeekspertisen og museets kommunikationsfaglige ekspertise gradvist fik artikuleret i designprocessen var således at underholdning ville kunne generere deltagelse på det fremtidige Rockens Danmarkskort. Ved denne praktisering af ungeekspertisen var virtualitet erstattet af en delvis forbindelse mellem ungeekspertisen og museets ekspertise, som førte til *interferens ved forening*, med det resultat at begge parter fik en skarpere artikulation af deres version af Rockens Danmarkskort, og at de lærte hinandens ekspertiser en smule bedre at kende. På den måde fremskriver jeg en version af forskelligheders sameksistens, der kombinerer Verrans tanker om forening og Mols tanker om interferens, og ved en sådan kombination særligt lægger vægt på *fælles interesser* mellem *forskellige tilgange*, som et nuancerende bidrag til post-ANT's allerede mange versioner af forskelligheds sameksistens.

Min mere empiriske og museologiske pointe med at fremhæve denne form for forskelligheders sameksistens er, at et museum, der arbejder tæt sammen med brugere og samarbejdspartnere netop kan opnå andre former for relation til omverdenen end den generelle og virtuelle relation, der ofte er præget af et *overflow af usikkerheder*. Det kan opnås i en samarbejdsrelation præget af en praktiseret sameksistens mellem forskellige tilgange. Hvor museet ikke blot lærer sine brugere bedre at kende, ved at studere og observere dem[107]. Hvor det ikke blot er museet, der kommer tættere på sine brugere for at forstå disse, men hvor også brugere lærer museets praktisering af ekspertise at kende, delvist tilegner sig denne, og dermed får mere agens og handlemulighed i museet. I en sådan sameksistens

[107] Som Hooper-Greenhill (2007) argumenterer for, se også kapitel 1

mellem brugere og museum flytter begge parter sig en smule, samtidig med at de flytter deres gensidige relation. En forandring der skal ses som situationel og specifik, men dermed også aktuel og praktiseret med en konsekvens til følge. Her var den specifikke konsekvens, at designprocessen fik en retning, så den prioriterede underholdning som en vej mod brugerdeltagelse, og ikke omvendt. At nærme sig sine brugere ved en praktiseret sameksistens, her de unge brugere, adskiller sig altså væsentlig fra brugerstudier af både kvalitativ og kvantitativ art, fordi her reelt praktiseres en interaktion, og begge parter bliver en lille smule mere til i relation til hverandre herved. Det er en praktiseret interaktion, med konsekvenser for begge parter. Hvor store eller små de end må være.

Jeg pointerer hermed, at praktiseringen af en *interferens ved forening* mellem ungeekspertisen og museets kommunikationsfaglige ekspertise peger på en måde, museer kan relatere sig til deres unge brugere. En måde der praktiserer interaktion og sameksistens, og derved genererer forandring hos begge parter. Og som måske gør, at designprocessen i glimt kan ses som mere end blot museets rammesætning af virkeligheden, de unge, og sin egen relation til denne. Det peger på, at de kulturpolitiske projektioner i museet også kan udfoldes i praksisser og relationer, som ikke er determinerede, forudsigelige og planlagte indenfor en kulturpolitisk ramme. Og det peger på at museet som Crooke (Crooke, 2007) understreger også er skueplads for humane processer, der genererer nye kollektive identiteter og tilhørsforhold. Den forenende relation mellem ungeekspertisen og den kommunikationsfaglige ekspertise, der resulterede i en sam-praktiseret kommunikationsstrategi, var en form for relation, eller deltagelse, som ikke var planlagt i designprocessen. En version af deltagelse praktiseret som forskellighed som blev fremhandlet i designprocessen. Dermed har jeg i den mere eller mindre eksplicitte museologiske diskussion (mellem henholdsvist Bennett; 1998; Witcomb, 2007; Crooke, 2007; Schorch, 2013 m.fl. (se Kapitel 1)), om museet som subjekt eller objekt for kulturpolitiske interesser vist, at museet i høj grad kan være begge dele. At museet kan være både et sted, hvor der udfoldes kulturpolitiske interesser i deltagelse og forskellighed, men også et sted, hvor der oversættes, forhandles om, konstitueres og forandres i forskellighed.

Samtidig kan man spørge til, hvilken forandring der reelt blev afstedkommet ved, at tre unge deltagere i en designproces tilegnede sig museumsekspertise og operationaliserede denne i bestræbelsen på, at nå egne interesser i relation til museets udvikling af en digital platform. Er det så blot disse tre deltagere, der har ændret deres relation til museet, og fået kompetencer til at gebærde sig og få virke i en bestemt museumssammenhæng? Eller er der andre potentialer i den forenende interfererende sameksistens mellem museet og de unge som udfoldede sig i designprocessen?

Måske er der et potentiale, der først og fremmest kan kanaliseres ind i museets videre arbejde med, både at konstituere og interagere med "de unge" og også andre grupper og enkeltpersoner udenfor museet. Og som peger på, at museet måske bedst kan etablere relationer til grupper udenfor museet, ved faktisk at fokusere på lighederne mellem museets praksisser og disse gruppers praksisser. Også i situationer hvor sådanne grupper i udgangspunktet ses som anderledes, og som noget der kan bringe mangfoldighed og noget nyt til museet. At der i designprocessen udspillede sig en fælles interesse for kommunikation og det kommunikationsstrategiske udfoldede et fællesskab. Men i dette fællesskab lå samtidig nuancer ved det, at "de unge" og museet havde forskellige positioner i relation til denne interesse, der var lighed men også forskellighed i den fælles interesse. I forhold til de røster i museologien og også i participatory design der promoverer kontroversen som et produktivt element i eksempelvist en designproces hvor forskellige typer af brugere og interessenter samles, er her en helt anden tilgang til forskellighed. Nemlig en tilgang der tager udgangspunkt i en fælles interesse, for samtidig at nuancere dette i relationer til forskellige ekspertiser og praksisser. Måske er det på den baggrund interessant også at fremhæve fælles interesser i en sag eller et projekt, og lade disse være udgangspunktet for sameksisterende praktiseringer af forskellige ekspertiser i relationer mellem museet og omverdenen.

Man kan sige, at Rockens Danmarkskort i sig selv konstituerede en fælles interesse i designprocessen på Rockmuseet. Men Rockens Danmarkskort var nok i sig selv et for løst og komplekst objekt til i udgangspunktet at kunne konstituere sig som en fælles interesse i designprocessen. De fælles interesser var i stedet nogen der blev fremhandlet i processen. Her kunne man alternativt have rammesat designprocessen i relation til nogle fælles interesser i projektet Rockens Danmarkskort, som var at finde før eller lige i begyndelsen af den kollaborative proces, og i udgangspunktet ladet deltagerne samle sig om disse og konceptualisere i relation til sådanne fælles interesser. Det kunne være interessen for, at Rockens Danmarkskort fik en stærk profil som et deltagerbaseret site med brugergenereret indhold, eller interessen for at Rockens Danmarkskort blev et godt søgeredskab for den, der gerne ville vide mere om rockens mødesteder. Måske kunne det yderligere have givet mening, at grupper samledes omkring fælles interesser og arbejdede videre på koncepter og designskitser i relation til disse, og at man så først senere i processen så på, hvordan forskellige interesser og deres koncepter og designskitser ville kunne sameksistere på et fremtidigt site. Eller man kunne måske skiftevis i en proces eksplicit fokusere på det fælles og på kontroverserne i forbindelse med forskellige aktiviteter. Forskellighed ville således fortsat være en del af en brugerinddragende kollaborativ designproces, men håndteret ved en anden infrastruktur i designprocessen.

Jeg har således fremhævet ungeekspertisens re-konfigurationer og interfererende forenende sameksistens med museets kommunikationsfaglige ekspertise og pointeret, at denne indsigt kan bidrage i flere sammenhænge. Nemlig har jeg vist, at man i relation til museologiens diskussion om forskellighed som produkt eller objekt i museets ordensarbejde, bør tage begge perspektiver med i en analyse af deltagelse og forskellighed i relationen mellem museet og omverdenen, for bedst at forstå hvad deltagelse og forskellighed er i praksis i museet. Jeg har dertil foreslået, at lægge en ny version af forskellighed i post-ANT's samling af versioner af sameksistens af forskellighed, en version der fremhæver forskellighed som *interferens ved forening*, og dermed udvider vores horisont for, hvordan forskellighed praktiseres. Og jeg har forslået, at man ved planlægning af kollaborative processer, både i museet og i participatory design, kan udvide håndteringen af forskellighed ved ikke blot at tage udgangspunkt i kontroverser, men også i fælles interesser der udfoldes med forskellige tilgange, positioner og praksisser.

Deltagelse praktiseret som forskellighed med virke i Rockens Danmarkskort og i Rockmuseet

Jeg har på sin vis analytisk simplificeret designprocessen, ved især i min afhandling at lægge vægt på to måder vi i vores planlægning praktiserede forskellighed og to måder hvorved den forskellighed der blev praktiseret i designprocessen fik virkning for betaversionen af Rockens Danmarkskort. En orden præget af *modsætninger* og en orden præget af en *flersidig, flydende* og *re-konfigurerende* praktisering af ungeekspertise. Samtidig har jeg forsøgt hele tiden at minde om, at der aldrig var en version af forskellighed, der blev en vinderversion i den brugerinddragende designproces. At simplificeringer blev re-kompleksificeret, og at det komplekse igen og igen blev indfanget af praktiserede ordener.

I min beskrivelse af forskellighed praktiseret som modsætninger har jeg anvendt betaversionen af Rockens Danmarkskort som en form for "obligatorisk passagepunkt" for designprocessens konfiguration af forskellighed. I de klassiske laboratoriestudier anskues laboratoriet som et "*obligatorisk passagepunkt*" (Latour, 1987). Et obligatorisk passagepunkt er en form for konstitueret centrum i et netværk, samtidig med at det er en refleksion og dermed en oversættelse af alle de elementer, der har indflydelse på det videre forløb. Passagepunktet er på den måde både en refleksion, en oversættelse og en fortsættelse af en bestemt konfiguration. De dele der ikke reflekteres i dette passagepunkt, har ikke haft held med at få virke og vil dermed ikke være indskrevet i processens videre forløb. Dog kan de selvfølgelig indskrives igen, men det kræver arbejde.

At se på betaversionen som et obligatorisk passagepunkt, har givet mig mulighed for at være konkret og specifik i min analyse af relationen mellem deltagelse og museet, og særligt i min analyse af deltagelses virke i museet. For med denne tilgang har jeg kunnet undersøge herkomsten af bestemte

elementer på den digitale platform som betaversionen præsenterer, og når jeg i denne afhandling pointerer, at deltagelse praktiseret som forskellighed havde virke i museet i den brugerinddragende kollaborative designproces har jeg således helt konkret i min analyse kunnet pege på de elementer som denne deltagelse virkede i tilblivelsen af. En sådan klassisk ANT tilgang til analysen af tilblivelse bidrager til at deltagelse i museet kan undersøges som praksis der virker og gør noget, eller ikke gør. På den baggrund kan man evaluere om det er en deltagelse man i museet finder værdifuld. En sådan tilgang adskiller sig fra tilgange der i højere grad vurderer om museets praktisering af deltagelse er demokratisk (Arnstein, 1969), dialogisk (Clifford, 1991), strategisk (Simon, 2010), om den er gavnlig for de inddragede deltageres livskvalitet (Dodd et al, 2002), om den er etisk (Marstine, 2012), eller eller om den er gavnlig for samfundet (Sandell, 2001, Scott, 2013 m.fl). Vurderinger der i høj grad er relevante i en museumssammenhæng, men som altså ikke har været det primære objekt i mit studies tilgang til deltagelse.

Men der er også andre ting, som jeg har set væk fra i denne undersøgelse af deltagelses virke ved en teknologis tilblivelse. For i analysen har jeg valgt at kigge primært på de former for virke, som de inddragede deltagere fik på betaversionen af Rockens Danmarkskort som en form for "obligatorisk passagepunkt". Deltagerne har her primært haft virke på de indholdsmæssige funktioner i beta-versionens interface, hvilket også er den dimension af Rockens Danmarkskort, som de brugere og samarbejdspartnere, der blev repræsenteret i designprocessen i fremtiden vil få berøring med. Samtidig er jeg opmærksom på, at andre, og på overfladen mindre eksplicitte, dimensioner af sitet er blevet skabt på basis af beslutningsprocesser, som udelukkede de inddragede deltagere, og til dels også mig selv og museet. For eksempel er måden indhold er registreret og kategoriseret ved metadata af stor betydning for Rockens Danmarkskorts udformning og fremtidige udviklingsmuligheder.
Ligesom spørgsmål om, hvem der fremover kan udvikle på sitet og hvor det unikke indholdet er gemt, kan få stor betydning for, hvordan Rockens Danmarkskort udfolder sig i fremtiden. Som et obligatorisk passagepunkt, har der i betaversionen til Rockens Danmarkskort, altså også sat sig aftryk af mange andre aktanters arbejde end dem den brugerinddragende kollaborative designproces faciliterede. Aktanter som jeg i dette studie af de inddragedes deltagelse ikke er nået frem til en uddybet forståelse af, men som det i høj grad kunne være relevant at inddrage i en eventuel uddybelse af dette studie af deltagelse.

Samtidig med, at jeg anser betaversionen af Rockens Danmarkskort som et obligatorisk passagepunkt i min analyse af deltagelse praktiseret som forskellighed i tilblivelsen af Rockens Danmarkskort, så overskrider jeg i min analyse af praktiseringer af ungeekspertisen, i Kapitel 6, dog også kronologisk set betaversionen som et obligatorisk passagepunkt. For jeg inddrager også empiri fra den fjerde

workshop, som fandt sted efter udviklingen af betaversionen. Det gør jeg, fordi jeg alligevel ikke kun ser betaversionen som output af designprocessen. For som jeg beskriver i Kapitel 6, og som jeg nyligt har gentaget herover, sker der i interaktionen mellem Rockmuseet og de unge også en forandring af begges praktisering af ekspertise, som ikke kun er betydningsfuld i relation til designprocessen mod Rockens Danmarkskort, men som også gør, at begge parter bliver en lille smule mere til i relation til hverandre. At der er potentiale for en lille smule anderledes relation mellem museet og omverdenen efter denne praktisering af sameksistens.

Deltagelse praktiseret som forskellighed som aktant i en designproces?

Med inddragelsen af forskellige ekspertiser opnåede vi i designprocessen en kompleksitet, som gjorde det muligt at forstå, hvilke udfordringer et koncept som Rockens Danmarkskort ville møde. Det drejede sig særligt om, at finde sameksistens mellem faktuelle oplysninger og personlige historier, når historien om rockens mødesteder skal fortælles. Og det drejede sig om at finde et design, som både ville kunne underholde og drage brugere og således sænke deltagelsesbarrierer, samtidig med at Rockens Danmarkskort kunne fungere som indsamlingssite med værdi for museet og for brugere, der søgte mere leksikalt historisk materiale om rockens mødesteder. Ville det være muligt at skabe et projekt, der skråede over disse to versioner? Det var et spørgsmål designprocessen havde været med til at artikulere, og som senere indgik i udviklingen af den første betaversion af Rockens Danmarkskort.

Men det der måske også havde været interessant at vide for et museum, der gerne ville arbejde med deltagelse og forskellighed, var hvordan erfaringerne med forskellighed i mange versioner kunne have været anvendt i planlægning og facilitering af processen. At forskellighed i designprocessen først tog form som *parameterløs kompleksitet*, men så blev ordnet til *vag sameksistens*, *kontroverser*, *gensidige inklusioner*, *delvise forbindelser*, *forening ved interferens*, *koordinerende sammenlægninger* med videre, viste, at der i museet kunne praktiseres forskellighed på mange måder med hver deres veje at gå. Her er det ikke nødvendigvis et spørgsmål om, hvilke versioner af praktiseret forskellighed, der er bedre end andre. Men nærmere et spørgsmål om, at lære disse forskellige veje at kende, hvor de fører hen og hvilken trafik de har med sig. For som Mol med Latour i bagagen skriver: *"Who would be so foolish as to call freeways "logical", roads "illogical" and donkey tracks "absurd"?" (179). Different roads do not contradict each other, they carry different kinds of traffic in different directions."* (Mol, 2002, s. 109).

I forskellighed praktiseret som modsætninger, som jeg beskrev i Kapitel 5, var der en dynamik som gjorde, at både Rockens Danmarkskort som fakta og Rockens Danmarkskort som oplevelser blev elaboreret og specificeret ved en delvis forbindelse. Her kan man næsten sige, at modsætningen og

kontroversen bragte innovation med sig, selvom den samtidig til dels var en gentagelse af en velkendt diskussion og modsætning i museumsverdenen. Praktiseringen af forskellighed som modsætning kunne måske potentielt have fortsat som gensidige forbundne tilblivelser af Rockens Danmarkskort. Eller praktiseringen af forskellighed som modsætning kunne have forandret sig i deltagernes udforskning af denne. Men som planlæggere ønskede vi at sammenkoge eller sidestille disse modsætninger og vi udfordrede derfor en fortsat udvikling af de to versioner af Rockens Danmarkskort.

Kunne man i stedet have forestillet sig en betaversion, der lod flere versioner af Rockens Danmarkskort sameksistere vagt? Kunne vi for eksempel have artikuleret sitet som en infrastruktur for forskellige praktiseringer af viden om rockens mødesteder, og skitseret forskellige interaktioner eller ruter til oplevelse af sitet i relation til forskellige ekspertiser eller interesser i Rockens Danmarkskort? Man kunne, som jeg beskrev tidligere, på den måde have ladet de fælles interesser generere designideer og skitser, i højere grad end at forsøge at skabe konsensus mellem to modstridende versioner af Rockens Danmarkskort. Skulle jeg på denne måde have husket bedre på mine tanker om boundary object, da vi kom til udviklingen af betaversion? Eller skulle jeg måske have anvendt mine nye erfaringer fra designprocessen med en hel række af mulige former for forskelligheds sameksistens? Og kan man i det hele tage manipulere med forskelligheds sameksistens, og i et designobjekt?

Det vi gjorde var, i sidste ende, at skabe en version af Rockens Danmarkskort, der i høj grad ville forene de modstridende versioner, der blev praktiseret i designprocessen. På den måde var vi på sin vis med til at konstruere Rockens Danmarkskort, som noget der i sidste ende krævede én vinderversion, en stabiliseret version af Rockens Danmarkskort. Samtidig søgte vi dog at stabilisere med udgangpunkt i flere versioner, det blev måske dermed en slags "hverken eller" løsning.

I min analyse har jeg på sin vis gjort post-ANTs fokus på forskelligheds sameksistens til et redskab i en klassisk ANT analyse. En type analyse som post-ANT i flere sammenhænge taler imod ved at undgå at tale om vinderversioner og ét netværk med en stærk aktør (Mol 2002, s. 71). Men som jeg lige har fremhævet og også fremhævede i Kapitel 4 var der i praksis tale om, at vi i den brugerinddragende kollaborative designprocessen på Rockmuseet forsøgte at simplificere henimod en vinderversion af Rockens Danmarkskort, selvom det kunne have været anderledes. I min position som projektmedarbejder, altså planlægger og facilitator i designprocessen, gjorde jeg på dette afgørende punkt ikke gavn af min kulturanalytiske inspiration fra post-ANT, men nærmere var jeg måske med til at konstituere en vinderversion a la dem man ser i klassiske ANT-studier.

Heldigvis er historien om Rockens Danmarkskort ikke slut med betaversionen af Rockens Danmarkskort. For betaversionen er netop både kun, og samtidig ikke mindre end, et passagepunkt, som jeg i særlig grad har skrevet ud fra i denne afhandling, og som jeg samtidig overskrider. En stabilisering som har dannet base for dette forsøg på at begribe *deltagelse praktiseret som forskellighed* i en museumssammenhæng. Betaversionen af Rockens Danmarkskort er en stabilisering af forskellighed, som jeg på sin vis har problematiseret. Men trods mine indsigter i andre former for forskellighed var det altså den, der endte med at blive indskrevet i den første digitale version af Rockens Danmarkskort. I Kapitel 1 fremhævede jeg kort, at Cameron ser kompleksitet som noget, der "*need to be managed*" (Cameron, 2008, s. 240). Efter min undersøgelse af *deltagelse praktiseret som forskellighed* kan jeg bedre nikke genkendende til denne formulering. For nu har jeg en forståelse af, at forskellighed både skal repræsenteres og præsenteres, at det kommer i flere versioner, som der måske kan arbejdes hen mod eller væk fra, og som har forskellige mulige konsekvenser. Forhåbentligt giver mine beskrivelser af forskellighedens mulige sameksistenser i museet indsigter til fremtidens arbejde med forskellighed og deltagelse i museet.

På Rockmuseet skal arbejdet med Rockens Danmarkskort snart fortsættes til endnu en digital betaversion, hvor sikkert en ny version af forskellighed får lov at indskrive sig. På den måde vil Rockens Danmarkskort bibeholde en status som et subjekt i en verden af deltagelse og forskellighed. Den form for subjekt, der betinges af evnen til at rekruttere andre aktanter og udvide sig:

> *"Is a subject whatever is present? Is an object whatever was present? So every assembly that pays the price of its existence in the hard currency of recruiting and extending is, or rather, has subjectivity."*
> (Latour, 2005a, s. 218)

Litteratur

Adair, B., Filene, B., & Koloski, L. (Eds.). (2011). Letting Go?: Sharing Historical Authority in a User-generated World. Left Coast Press.

Andersen, J. B., Jensen, J. T., & Brændholt, I. L. (2012). National brugerundersøgelse 2011. København: Kulturarvstyrelsen.

Anderson, L. (2006). "Analytic Ethnography." *Journal of Contemporary Ethnography*. 35(4), p. 373-395.

Anderson, G. (Ed.). (2004). Reinventing the museum: Historical and contemporary perspectives on the paradigm shift. Rowman Altamira.

Andreasen, L. B., Når unge kommer til orde på museer – et forskningsprojekt om brugerinddragelse i museumsformidling, Institut for Didaktik, DPU, AU, 2008.

Ankersmit, F. R. (1990)."Reply to Professor Zagorin." History and Theory – Studies in the Philosophy of History XXVIX(2):275–96.

Arnstein, S.R. (1969)."A Ladder of Citizen Participation," Journal of the American Planning Association, Vol. 35, No. 4, July 1969, pp. 216-224.

Baglo, C. (2012). På ville veger? Levende utstillinger av samer i Europa og Amerika (Ph.d. presentasjon). Nordisk Museologi 2012 (2).

Bandelli, A., Konijn, E. A., & Willems, J. W. (2009). The need for public participation in the governance of science centers. Museum Management and Curatorship, 24(2), 89-104.

Bannon, L. J., & Ehn, P. (2013).Design: design matters in Participatory Design. I Simonsen & Robertson (Eds.), Routledge International Handbook of Participatory Design, Routledge. s. 37-63.

Barrett, J. (2011). Museums and the public sphere. John Wiley & Sons.

Bauman, Z. (2000). Liquid Modernity. Cambridge: Polity.

Beaulieu, A. (2004) Mediating ethnography: objectivity and the making of ethnographies of the internet. Social Epistemology: A Journal of Knowledge, Culture and Policy, Volume 18, Issue 2-3.

Beaulieu, A., de Rijcke, S., & van Heur, B. (2012). "Authority and expertise in new sites of knowledge production." In Virtual Knowledge, ed. Paul Wouters, Anne Beaulieu, Andrea Scharnhorst and Sally Wyatt. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Bennett, T. (1995). The birth of the museum: history, theory, politics. London/New.

Bennett, T. (1998). Culture: A reformer's science, St. Leonard's, New South Wales, Allen & Unwin.

Bennett, T. (2005). Civic laboratories: museums, cultural objecthood and the governance of the social. Cultural studies, 19(5), 521-547.

Bennett, T. (2006) 'Exhibition, difference and the logic of culture', in Museum Frictions: Public Cultures/Global Transformations, eds I. Karp & C. Kratz, Durham University Press, Durham and London.

Bergkvist, S. (2004). Hot Spot: Awareness Making on Contemporary Issues in Museums. 15 The Dangerous Museum. Stockholm: Swedish-African Museum Programme (SAMP)

Bijker, W., & Hughes, T., Pinch, T. (1987). The social construction of technological systems.

Cambridge, MA: MIT Press

Bjørklund, H.E. & Brantenberg, T. (2012). Negotiating with the Public-Ethnographic Museums and Ethnopolitics. *Museum & Society*, *10*(2), 95-120.

Blok, A., & Elgaard Jensen, T. (2009). Bruno Latour. Hans Reitzels Forlag.

Blomberg, J. L., & Henderson, A. (1990, March). Reflections on participatory design: lessons from the trillium experience. In Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 353-360). ACM.

Blomberg, J. & Karasti, H. (2013): Ethnography: positioning ethnography within Participatory Design. I Simonsen & Robertson (2013): Routledge International Handbook of Participatory Design, Routledge.

Bloor, D. (1976). Knowledge and social imagery. The University of Chicago.

Boast, R. (2011). Neocolonial Collaboration: Museum as contact zone revisited. Museum Anthropology, 34(1), 56-70.

Bogh, M. (2015, kronik 01.04). Hvad sker der på kunstmuseerne. Politiken. http://politiken.dk/debat/kroniken/ECE2612580/hvad-sker-der-paa-kunstmuseerne/ tilgået 11.04.15

Bowker, G. C., & Star, S. L. (2000). Sorting things out: Classification and its consequences. MIT press.

Balka, E. (2010). Broadening discussion about participatory design. Scandinavian Journal of Information Systems, 22(1), 77-84.

Bratteteig, T., & Wagner, I. (2012). Disentangling power and decision-making in participatory design. In Proceedings of the 12th Participatory Design Conference: Research Papers-Volume 1 (pp. 41-50). ACM.

Bratteteig, T., Bødker, K., Dittrich, Y., Mogensen, P. H., & Simonsen, J. (2013). Organising principles and general guidelines for Participatory Design Projects (pp. 117-144). I Simonsen & Robertson (2013): Routledge International Handbook of Participatory Design, Routledge.

Brenna, B. (2009). Hva gjør museologi?. Nordisk Museologi. ISSN 1103-8152. (1), s 63- 75.

Bruun, S., Jensen, J. T., & Brændholt, I. L. (2013). Brugerundersøgelse 2012. Copenhagen: Danish Agency for Culture. København: Kulturarvstyrelsen.

Butler, S. R. (2007). Contested representations: Revisiting into the heart of Africa. University of Toronto Press.

Cairns, S. (2013). Mutualizing Museum Knowledge: Folksonomies and the Changing Shape of Expertise. *Curator: The Museum Journal*, *56*(1), 107–119.

Callon, M. & Latour, B. (1981). Unscrewing the Big Leviathans How Do Actors Macrostructure Reality', in K.Knorr and A.Cicourel (eds)Advances in Social Theory and Methodology. Toward an Integration of Micro and Macro Sociologies, London: Routledge.

Callon, M. (1986) The sociology of an actor-network: The case of the electric vehicle. I Callon, Law &

Rip (Eds) Mapping the Dynamics of Science and Technology: Sociology of Science in the Real World, pp. 19–34 (London: Routledge & Kegan Paul).

Callon, M. (Ed.). (1998). The laws of the markets (Vol. 6). Oxford: Blackwell.

Cameron, D. (1971). The museum, a temple or the forum. Curator XIV: 11_24

Cameron, F. (2005). Contentiousness and shifting knowledge paradigms: The roles of history and science museums in contemporary societies. Museum Management and Curatorship, 20(3), 213-233.

Cameron, F. & Robinson, H. (2007). Digital knowledgescapes: Cultural, theoretical, practical, and usage issues facing museum collection databases in a digital epoch. I Cameron & Kenderdine (Eds.), Theorizing digital cultural heritage (pp. 165-191). Cambridge, Mass.: MIT Press

Cameron, F. R. (2008). Object-oriented democracies: conceptualising museum collections in networks. Museum Management and Curatorship, 23(3), 229-243.

Cameron, F., & Kelly, L. (Eds.). (2010). Hot topics, public culture, museums. Cambridge Scholars Publishing.

Cameron, F. & Mengler, S. (2013), 'Authorizing the unauthorized : liquidity, complexity and the heritage-tourist in the era of social media ', Heritage and Tourism : Place, Encounter, Engagement, Routledge.

Carpentier, N. (2011). Media and Participation. A site of ideological-democratic struggle. Bristol: Intellect

Chang, H. (2008). Autoethnography as method (Vol. 1). Walnut Creek, CA: Left Coast Press.

Christensen, H. D. (2009). Digitale forskydninger. Hvorfor bevare den fysiske kulturarv, når den kan digitaliseres? In N. D. Lund m.fl. (Eds.), Digital formidling af kulturarv. Fra samling til sampling (pp. 99-125). København: Forlaget Multivers.

Clement, A., McPhail, B., Smith, K. L., & Ferenbok, J. (2012). Probing, mocking and prototyping: participatory approaches to identity infrastructuring. In *Proceedings of the 12th Participatory Design Conference: Research Papers-Volume 1* (pp. 21-30). ACM

Clifford, J. (1997) Routes: Travel and Translation in the Late Twentieth Century. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Coleman, S.M. & Collins, P. (2006): Locating the Field: Space, Place and Context in Anthropology, 1-22. Oxford and New York: Berg.

Collins, H. M., & Evans, R. (2002). The third wave of science studies studies of expertise and experience. Social studies of science, 32(2), 235-296.

Crabtree A., Rouncefield M. & Tolmie P. (2012). Doing Design Ethnography, Springer

Crooke, E. (2006). Museums and Community. I Macdonald (ed). A Companion to Museum Studies. Blackwell, s. 170-185.

Crooke, E. (2007). Museums and Community: Ideas. Issues and Challenges. London and New York: Routledge.

Crowley, K., & Jacobs, M. (2002). Building islands of expertise in everyday family activity. Learning

conversations in museums, 333-356.

Czarniawska-Joerges, B. (2007). Shadowing: and other techniques for doing fieldwork in modern societies. Copenhagen Business School Press DK.

Damsholt, T. (2012). Diversitet og museale heterotopier: om naturalisering og nationalisering af kulturel diversitet i migrantnationer. Nordisk Museologi,2012(2), 33-46.

Danholt, P. (2005). Prototypes as performative. Aarhus05 4th Aarhus Conference 2005 (pp. 1-8). Aarhus, Denmark.

Davies, S.M. (2010) The co-production of temporary museum exhibitions, Museum Management and Curatorship, 25:3, 305-321.

Davies, S.R., Tybjerg, K., Whiteley, L. and Söderqvist, T. (2015), Co-Curation as Hacking: Biohackers in Copenhagen's Medical Museion. Curator: The Museum Journal, 58: 117–131.

Davis, P. (2008). New museologies and the ecomuseum. The Ashgate Research Companion to Heritage and Identity. Aldershot: Ashgate Publishers, 397-414.

Dean, D. (2009). Museums as conflict zones: the Canadian War Museum and Bomber Command Museum and society, 7(1) 1-15.

De Laet, M., & Mol, A. (2000). The Zimbabwe bush pump mechanics of a fluid technology. *Social studies of science*, *30*(2), 225-263.

de Rijke, S. and Beaulieu, A. (2011). Image as Interface: Consequences for Users of Museum Knowledge. Library Trends, Vol. 59. no. 4, Spring 2011, pp. 663-685.

Dewdney, A., Dibosa, D., & Walsh, V. (Eds.). (2013). Post critical museology: theory and practice in the art museum. Routledge.

Drotner, K., Løssing, A. S. W., Larsen, B. A., & Weber, C. P. (2011). Det interaktive museum. Samfundslitteratur.

Drotner, K., & Schrøder, K. C. (2013). Museum communication and social media: The connected museum. Routledge.

Dodd, J., O'Riain, H., Hooper-Greenhill, E., Sandell, R., & Fund, H. L. (2002). A catalyst for change: the social impact of the Open Museum. Research Centre for Museums and Galleries.

Ehn, P. (1988). Work-oriented Design of Computer Artifact. Falköping, Sweden: Arbetslivscentrum/Almqvist & Wiksell International.

Einsiedel, A. A., & Einsiedel, F. E. (2004). Museums as agora: Diversifying approaches to engaging publics in research. Creating connections. Museums and the public understanding of current research, 73-86.

Elam, M. (1999). Living dangerously with Bruno Latour in a hybrid world.Theory, Culture & Society, 16(4), 1-24.

Elgaard Jensen, T. (2012). Intervention by Invitation: New Concerns and New Versions of the User in STS. Science Studies 25(1), 13-36.

Fabian, J. (2014). Time and the Work of Anthropology: Critical Essays 1971-1981. Amsterdam: Harwood Academic Publishers GmbH.

Falk, J. H., & Dierking, L. D. (1992). The museum experience. Whalesback books.

Falk, J. H. (2006). An identity-centered approach to understanding museum learning. Curator: The Museum Journal, 49(2), 151-166.

Floris, L., & Vasström, A. (1999). På museum: mellem oplevelse og oplysning. Roskilde Universitetsforlag.

Floyd, C. (1987). Outline of a paradigm change in software engineering. In G. Bjerknes, P. Ehn, & M. Kyng (Eds.), Computers and Democracy – a Scandinavian challenge, (pp. 191-212). Aldershot, UK: Avebury.

Fouseki, K. (2010). Community voices, curatorial choices: community consultation for the 1807 exhibitions. museum and society, 8(3), 180-192.

Funtowicz, S. & Ravetz, J., (1993). Science for the post-normal age. Futures 25, 739–755.

Law, J. (1999). After ANT: complexity, naming and topology. The Sociological Review, 47(S1), 1-14.

Gable, E. (2013). The City, Race, and the Creation of a Common History at the Virginia Historical Society. Museums and Communities: Curators, Collections and Collaboration, 32.

Gad, C., & Jensen, C. B. (2007). Post-ANT'. I Introduktion til STS-Science, Technology, Society. København: Hans Reitzels Forlag.

Gad, C., & Jensen, C. B. (2010). On the consequences of post-ANT. Science, Technology & Human Values, 35(1), 55-80.

Gad, C., Jensen, C. B., & Winthereik, B. R. (2013). "Praktisk ontologi: Verdener i STS og antropologi. Tidsskriftet Antropologi, 67.

Gether, C., Høholt, S., Laurberg, M., Tøndborg, B., Weber, CP, Sattrup, L., Bramsen, M. (2011). ARKENs undersøgelses-rapport Fremtidens kunstmuseum fra 2011. http://www.arken.dk/media(5590,1030)/Fremtidens_kunstmuseum_rapport.pdf tilgået 11.04.15

Giaccardi, E. (Ed.). (2012). Heritage and social media: Understanding heritage in a participatory culture. Routledge.

Gibbons, M., Limoges, C., Nowotny, H., Schwartzman, S., Scott, P., & Trow, M. (1994). The new production of knowledge: The dynamics of science and research in contemporary societies. Sage.

Gibson, S., & Kindon, S. (2013). The Mixing Room project at Te Papa: co-creating the museum with refugee background youth in Aotearoa/New Zealand. Tuhinga, Number 24.

Giersing, S. (2012). Moving the Walls: Participatory Strategies of the Museum of Copenhagen. International Journal of the Inclusive Museum, 4(1). pp.85-100.

Gillam, R. (2001), 'Fear and Loathing at Bloor and Avenue Road. Into the Heart of the Royal Ontario Museum' in Gillam, Hall of Mirrors. Museums and the Canadian Public, 155-202, Banff, Alberta: The Banff Centre Press.

Golding, V., & Modest, W. (Eds.). (2013). Museums and Communities: Curators, collections and collaboration. A&C Black.

Gómez, A., Puigvert, L., & Flecha, R. (2011). Critical communicative methodology: Informing real social transformation through research. Qualitative Inquiry, 17(3), 235-245.

Goodnow, K. J., & Akman, H. (Eds.). (2008). Scandinavian museums and cultural diversity (Vol. 4). Berghahn Books.

Grahn, W. (2006). ”Känn dig själf.” Genus, historiekonstruktion och kulturhistoriska Museirepresentationer. PhD. Linköping Studies in Arts and Science. No. 364: Linköping 2006. http://www.ep.liu.se/smash/record.jsf;jsessionid=4c355a01cce43f08fbad939fd18d?searchId=1&pid=diva2:22301 tilgået 23.04.15

Greenhill, E. H. (1992). Museums and the Shaping of Knowledge. Routledge.

Grewcock, D. (2013). Doing Museology Differently. Routledge.

Grint, K., & Woolgar, S. (1997). The machine at work: technology, work and society. Cambrige; Polity Press.

Gundestrup, B. (1985). From the Royal Kunstkammer to the Modern Museums of Copenhagen". The Origins of Museums. Ed. Oliver Impey and Arthur MacGregor. Oxford 1985, pp. 128-134.

Gurian, E. H. (2006). Civilizing the museum: the collected writings of Elaine Heumann Gurian. Taylor & Francis.

Halse, J., Brandt, E., Clark, B., & Binder, T. (2010). Rehearsing the future. Danish Design School Press.

Handler, R., & Gable, E. (1997). The new history in an old museum. Durham: Duke UP.

Hansen, A.H. & Moussouri, T. (2004). “Fuzzy” boundaries: communities of practice and exhibition teams in European natural history museums. *Museums and Society* 2004. 2 (3) pp.

Hein, G. E. (2002). Learning in the Museum. Routledge.

Hein, G. E. (2006). Museum education. I Macdonald, S. (Ed.). (2011). A companion to museum studies (Vol. 39). John Wiley & Sons. s.340-352.

Henning, M. (2006). Museums, Media and Cultural Theory. Open University Press: Maidenhead & New York.

Henningsen, A. F. (2012). " Alt racehovmod bliver her så ynkeligt": Visualisering af kultur i Nationalmuseets etnografiske samling. Nordisk Museologi, 2012(2), 4-17.

Hetherington, K. (1999). From Blindness to blindness: museums, heterogeneity and the subject. The Sociological Review, 47(S1), 51-73.

Hillström, M. (2006). Studier i det kulturhistoriska museiväsendets formering med särskild inriktning på Nordiska museets etablering 1872-1919. PhD. Linköping Studies in Arts and Science, No. 363: Linköping 2006.

Hindshaw, B. (1930) 'The Young Visitor', Museums Journal, XXIX (1929-1930), 227-234.

Holdgaard, N., & Valtýsson, B. (2014). Perspectives on participation in social media. I Sharing is caring: Openness and sharing in the cultural heritage sector.

Hooper-Greenhill, E. (Ed.). (1997). Cultural diversity: developing museum audiences in Britain. Burns & Oates.

Hooper-Greenhill, E. (Ed.). (1999). The educational role of the museum. Psychology Press.

Hooper-Greenhill, E. (2007). Interpretive communities, strategies and repertoires. I Watson, S. (200) Museums and their Communities, 76-113.

Houlberg Rung, M. (2014). *Negotiating experiences visiting statens museum for kunst* (Doctoral dissertation, School of Museum Studies).

Ingemann, B., & Larsen, A. H. (2005). Ny dansk museologi. Aarhus Universitetsforlag.

Järvinen, M., & Mik-Meyer, N. (2005). Kvalitative metoder i et interaktionistisk perspektiv: interview, observationer og dokumenter. Hans Reitzel.

Jenkins, H. (2006). Convergence culture: Where old and new media collide. NYU press.

Jensen, C.B. (2010). STS. I Brinkmann, S., & Tanggaard, L. (2010). Kvalitative metoder og tilgange: en grundbog. Hans Reitzels Forlag.

Johansen, A. (2002). Museumsforskning som museumsutvikling. Norsk Museumsutvikling: Oslo 2000.

Johansen, E. (2012). Gjenstander og meninger i det post-koloniale museet. Kontaktsoner og autoetnografi. I Nordisk Museologi 2012, (2), s. 18-32.

Jørgensen, H. (2011). Unges museumsbrug-resultater af en målgruppeundersøgelse for Kulturarvsstyrelsen. Danske Museer, 24(4), 26-28.

Kaijser, L. & Öhlander, M. (1999). Etnologisk fältarbejde, Malmö, Studentlitteratur

Karp, I., & Lavine, S. (Eds.). (1991). Exhibiting cultures: The poetics and politics of museum display (p. 388). Washington, DC: Smithsonian Institution Press.

Kelly, L. (2006). Museums as sources of information and learning. Open Museum Journal, 8.

Kensing, F., & Blomberg, J. (1998). Participatory design: Issues and concerns.Computer Supported Cooperative Work (CSCW), 7(3-4), 167-185

Kensing, F., & Greenbaum, J. (2013). Heritage: having a say. I Robertson & Simonsen.Routledge International Handbook of Participatory Design,

Kobbernagel, C.; Schrøder, K. C:, Drotner, K. (2011); Unges medie- og museumsbrug – sammenhænge og perspektiver,DREAM (Danish Research Centre on Education and Advanced Media Materials), Syddansk Universitet, http://www.dream.dk/files/pdf/11dreamrapport.pdf

Knorr-Cetina, K. K. (1992). The Couch, the Cathedral, and the Laboratory: On the Relationship between Experiment and Laboratory in Science'. Science as practice and culture, 113-138.

Knutson, K. (2013). Exploring art and history at the Warhol Museum using a Timeweb. In K. Drotner, & K. Schroeder (Eds.) The connected museum: Social media and museum communication. London: Routledge.

Krogh Petersen, M. (2011). 'Good'Outcomes: Handling Multiplicity in Government Communication. Copenhagen Business SchoolCopenhagen Business School, Institut for Interkulturel Kommunikation og LedelseDepartment of Intercultural Communication and Management.

Lagerkvist, C. (2006). Empowerment and anger: learning how to share ownership of the museum. Museum and Society, 4(2), 52-68.

Larsen, A. H., Gransgaard, H., & Jensen, J. F. (2014). Dansk museumsforskning: Status og tendenser.

Dansk Center for Museumsforskning.

Larsen, B.A. & Løssing A.S.W. (2011).Museet i dialog? I Drotner, K., Løssing, A. S. W., Larsen, B. A., & Weber, C. P. (2011). Det interaktive museum. Samfundslitteratur..

Latour, B., & Woolgar, S. (1979). Laboratory life: The social construction of scientific facts. Beverly Hills.

Latour, B. (1987). Science in Action—How to Follow Scientists and Engineers through Society. Cambridge: Harvard University Press.

Latour, B. (1988). The Pasteurisation of France/Irreductions. Harvard Univ. Press, London.

Latour, B. (1993). We have never been modern. Trans. C. Porter. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Latour, B. (1995) Mixing humans and non-humans together: The sociology of a door-closer. I Star (Ed.) Ecologies of Knowledge: Work and Politics in Science and Technology. Albany: State of New York University Press.

Latour, B. (1996). Aramis, or the love of technology, Harvard Univ. Press, Cambridge Massachusetts, USA.

Latour, B.(1999). *Pandora's hope: essays on the reality of science studies*, Harvard University Press, Cambridge Massachusetts, USA.

Latour, B. (2005). From realpolitik to dingpolitik. Making things public: Atmospheres of democracy, 14-41. Cambridge, MA: MIT press.

Latour, B. (2005a). Reassembling the social-an introduction to actor-network-theory. Reassembling the Social-An Introduction to Actor-Network-Theory, Oxford University Press.

Latour, B. (2010). An Attempt at a" Compositionist Manifesto". New Literary History, 41(3), 471-490.

Latour, B. (2010a). The year in climate controversy. Artforum International,49(4), 228-29.

Latour, B. (2013). An inquiry into modes of existence. Harvard University Press.

Lave, J. & Wenger, E. (1991). Situated learning: Legitimate peripheral participation. Cambridge university press.

Law, J. (1994). Organizing modernity. Oxford: Blackwell.

Law, J. & Hassard, J. (1999). Actor network theory and after. Oxford: Blackwell.

Law, J. (2004). After method: Mess in social science research. Routledge.

Law, J. & Mol, A. (2001). Situating technoscience: An inquiry into spatialities. Environment and Planning D: Society and Space, 19(5) pp. 609–621.

Law, J. & Mol, A.(2002). Complexities: Social studies of knowledge practices. Duke University Press.

Law, J., & Singleton, V. (2005). Object lessons. Organization, 12(3), 331-355.

Lee, N. & Brown, S. (1994). Otherness and the Actor Network - the Undiscovered Continent. American Behavioral Scientist 37: 772-790.

Leinhardt, G., Knutson, K., & Crowley, K. (2003). Museum learning colloborative redux. The Journal of Museum Education, 23-31.

Lengwiler, M., (2008). Participatory approaches in science and technology. Science, Technology & Human Values 33 (2), 186–200.

Lomborg, S. (2011). Social media as communicative genres. MedieKultur. Journal of media and communication research, 27(51), 17-p.

Lundgaard, I.B. & Jensen, J.T. (2014). Museer, Viden, Demokrati, Transformation. Kulturstyrelsen: København.

Lynch, B. T., & Alberti, S. J. (2010). Legacies of prejudice: racism, co-production and radical trust in the museum. Museum Management and Curatorship, 25(1), 13-35.

Lynch, B. (2011). Whose Cake is it Anyway?: A Collaborative Investigation Into Engagement and Participation in 12 Museums and Galleries in the UK. Paul Hamlyn Foundation.

Lynch, B. (2013). Reflective debate, radical transparency and trust in the museum. Museum Management and Curatorship, 28(1), 1-13.

Macdonald, S. (2002). Behind the Scenes at the Science Museum (Materializing Culture). Oxford: Berg.

MacDonald, S., & Fyfe, G. (1996). Theorizing museums. Blackwell.

Macdonald, S. (2006). Expanding Museum Studies (pp. 1-12). Blackwell Publishing Ltd.

Macdonald, S. (2011). A companion to museum studies (Vol. 39). John Wiley & Sons.

Macalik, J., Fraser, J. & McKinley, K. (2015), Introduction to the Special Issue: Discursive Space. Curator: The Museum Journal, 58: 1–3.

Marcus, G. E. (1995). Ethnography in/of the world system: The emergence of multi-sited ethnography. Annual review of anthropology, 95-117.

Marselis, R. (2011). Digitizing migration heritage: A case study of a minority museum. MedieKultur, 27(50), 84-99.

Marselis, R. & Schütze, L.M. (2013). Digitizing migration heritage: A case dtudy of a minority. I (eds) Drotner & Schrøder. Museum Communication and Social Media: The Connected Museum.New York and London : Routledge, 2013. s. 75-92.

Marstine, J. C. (2012). Routledge Companion to Museum Ethics: Redefining Ethics for the Twenty-first Century Museum. Routledge.

McLean, F. (1998). Museums and the construction of national identity: A review. International Journal of Heritage Studies, 3(4), 244-252

Meyer, M. (2008). On the boundaries and partial connections between amateurs and professionals. *museum and society*, *6*(1), 38-53.

Meyer, M. (2010) . From 'cold' science to 'hot' research: The texture of controversy . In Hot topics, public culture, museums , I Cameron & Kelly (2010) , 129–49. Newcastle: Cambridge Scholars.

Meyer, M. (2011). Researchers on display: moving the laboratory into the museum. *Museum*

Management and Curatorship, *26*(3), 261-272.

Michael, M. (2012). Anecdote. I Inventive methods: The happening of the social, 25-35.

Modest, W. (2013). Co-curating with Teenagers at the Horniman Museum.Museums and Communities: Curators, Collections and Collaboration, 98.

Moos, T. (2009). National brugerundersøgelse på de statslige og statsanerkendte museer i Danmark. København : Kulturarvstyrelsen.

Moos, T., Larsen, S, Lundgaard, IB, (2012). Unge og museer - en best practice publikation. Kulturstyrelsen.

Mol, A. (1999). Ontological politics. A word and some questions. The Sociological Review, 47(S1), 74-89.

Mol, A. (2000). Things and thinking some incorporations of intellectuality. Quest, 14(1-2).

Mol, A. (2002). The body multiple: Ontology in medical practice. Duke University Press.

Mol, A. (2002a). Cutting surgeons, walking patients: Some complexities involved in comparing. J. Law & A. Mol (Eds.), Complexities: Social studies of knowledge practices, 218-257.

Moll, J. J. R. (2012). *Prototyping Matters of Concern*. Doctoral dissertation, University of Copenhagen.

Morris, A. (2003). Redrawing the boundaries: Questioning the geographies of Britishness at Tate-Britain. Museum and Society, 1(3), 170-182.

Morse, N., Macpherson, M., & Robinson, S. (2013). Developing dialogue in co-produced exhibitions: between rhetoric, intentions and realities. Museum Management and Curatorship, 28(1), 91-106.

Muller, M. J., & Kuhn, S. (1993). Participatory design. Communications of the ACM, 36(6), 24-28.

Mønsted, T., & Onarheim, B. (2010). Segmentation of Users in PD for Healthcare. I Proceedings of the 11th Biennial Participatory Design Conference (pp. 159-162). ACM.

Nielsen, C.(2009). Unge voksne på museum – brugerundersøgelse blandt unge voksne 18-23 årige, Årbog – Kvindemuseet i Danmark 2009, s. 42-60.

Nielsen, S. (2013). Kontroversiel kuratering: Refleksioner over Thomas Hirschhorns Bataille Monument. Nordisk Museologi (2), 116-131.

Nielsen, M. K. L., & Ringskou, C. (2013). En middelalderdronning og en tysk bunkersoldat: om myte, sandhed og narrative substanser i museumsudstillinger. Nordisk Museologi, (2), 79-97.

Onciul, B. (2013). Community engagement, curatorial practice, and museum ethos in Alberta, Canada. I Golding, V., & Modest, W. (Eds.). (2013). Museums and Communities: Curators, collections and collaboration. A&C Black. s.79-97.

Otto, L. (2004). Etnologien, kulturhistorien og folkemuseerne. I Dam Christensen et al. (2004). Museernes historie og teori. Museologisk skriftserie, Københavns Universitet, 2004

Partner, N. F. (1986). "Making up lost time – writing on the writing of history. Speculum – A Journal of Medieval Studies 61(1):90–117.

Peers, L. L., & Brown, A. K. (Eds.). (2003). Museums and source communities: A Routledge reader. Psychology Press.

Pedersen, MC. (2015, 03.01). Borgerinddragelse, samskabelse eller interaktion: Hvordan ser museets fremtid ud? Politiken. http://politiken.dk/kultur/kunst/ECE2500141/borgerinddragelse-samskabelse-eller-interaktion-hvordan-ser-museets-fremtid-ud/ tilgået 11.04.15

Petersen, M. K., & Munk, A. K. (2013). I vælten: kulturanalysens nye hverdag. Kulturstudier, 4(1), 102-117.

Phillips, L. (2011). The promise of dialogue: The dialogic turn in the production and communication of knowledge (Vol. 12). John Benjamins Publishing.

Pinch, T.J. & Bijker, W.E..(1984) "The Social Construction of Facts and Artefacts: Or How the Sociology of Science and the Sociology of Technology Might Benefit Each Other." Social Studies of Science 14: 399-441.

Plesner, U. (2013). Building Networks with Vague Intentions. I Phillips, Kristiansen, Vehviläinen, & Gunnarsson, (Eds.). (2013).Knowledge and power in collaborative research: a reflexive approach. Routledge.

Pratt, M. L. (1992) Imperial Eyes: Travel Writing and Transculturation. London: Routledge.

Redström, J. (2008). RE: Definitions of use. Design Studies, 29(4), 410-423;

Rees Leahy, H. (2009). Assembling Art, Constructing Heritage: Buying and Selling Titian, 1798 to 2008. Journal of Cultural Economy, 2(1-2), 135-149.

Riegel, H. (1995). Into the heart of irony: ethnographic exhibitions and the politics of difference. *The Sociological Review*, *43*(S1), 83-104.

Robertson, T. & Simonsen, J. (2013). Participatory Design: an introduction. Routledge International Handbook of Participatory Design. s. 1-17.

Robertson, T., & Wagner, I. (2013). Engagement, representation and politics-in-action. I Robertson & Simonsen.Routledge International Handbook of Participatory Design, 64.

Russo, A., Watkins, J., Kelly, L., & Chan, S. (2007). Social media and cultural interactive experiences in museums. Nordisk Museologi, 1, 19-29.

Salazar, J. F. (2011). The mediations of climate change: Museums as citizens' media. *museum and society*, *9*(2), 123-135.

Sandell, R. (Ed.). (2003). Museums, society, inequality. Routledge.

Sandell, R. (2007). Museums, prejudice and the reframing of difference. Routledge.

Sanders, E. B. N., Brandt, E., & Binder, T. (2010). A framework for organizing the tools and techniques of participatory design. In Proceedings of the 11th biennial participatory design conference (pp. 195-198). ACM.

Schmidt L.A. & Kapper, L. (2011). Fra brugerundersøgelse til handling – Hvordan gør man Brandts til et attraktivt sted for unge? Nordisk Museologi, 2011. 2.

Schorch, P. (2013). Contact zones, third spaces, and the act of interpretation.museum and society, 11(1) 68-81.

Schuler, D., & Namioka, A. (1993). Participatory Design: Principles and Practices: Lawrence Erlbaum

Associates.

Scott, C. (2013). Museums and public value: creating sustainable futures. Ashgate Publishing, Ltd.

Schatzki, T. R., Knorr-Cetina, K., & von Savigny, E. (Eds.). (2001). The practice turn in contemporary theory. Psychology Press.

Sherman, D. J. (2008). Museums and difference. Indiana University Press.

Simon, N. (2010). The Participatory Museum. Santa Cruz.

Simon, N. (2010a). Community Museums & Museum Communities. http://www.shareable.net/blog/community-museums-museum-communities tilgået 11.04.15

Simonsen, J., & Hertzum, M. (2008). Participative design and the challenges of large-scale systems: Extending the iterative PD approach. In Proceedings of the tenth anniversary conference on participatory design 2008 (pp. 1-10). Indiana University.

Skartveit, H. L., & Goodnow, K. J. (Eds.). (2010). *Changes in museum practice: new media, refugees and participation* (Vol. 5). Berghahn Books.

Skot-Hansen, D. (2008). Museerne i den danske oplevelsesøkonomi. Samfundslitteratur.

Skot-Hansen, D. (2009). Danske museer som børs eller katedral:-udfordringer fra oplevelsessamfund og oplevelsesøkonomi. *Nordisk Kulturpolitisk Tidskrift*,*12*(1), 140-167.

Smeds, K. (2007): ”Vad är museologi?” RIG Kulturhistorisk tidskrift. No. 2: 65-81.

Smith, R. C. (2013). Designing Heritage for a Digital Culture. Design Anthropology: Theory and Practice, 117.

Smith, R. C., & Iversen, O. S. (2014). Participatory heritage innovation: designing dialogic sites of engagement. Digital Creativity, 25(3), 255-268.

Smørdal, O., Stuedahl, D., & Sem, I. (2014). Experimental zones: two cases of exploring frames of participation in a dialogic museum. Digital Creativity, 25(3), 224-232.

Srinivasan, R., Boast. R. Becvar, K.M. & Furner, J. (2009). Blobgects: Digital museum catalogs and diverse user communities. Journal of the American Society for Information Science and Technology, 60(4): 666-678.

Star, S. L., & Griesemer, J. R. (1989). Institutional ecology,translations' and boundary objects: Amateurs and professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907-39. Social studies of science, 19(3), 387-420.

Star, S. L. (1990). Power, technology and the phenomenology of conventions: on being allergic to onions. The Sociological Review, 38(S1), 26-56.

Star, S. L., & Bowker, G. C. (2007). Enacting silence: Residual categories as a challenge for ethics, information systems, and communication. Ethics and Information Technology, 9(4), 273-280.

Star, S.L.. "This is not a boundary object: Reflections on the origin of a concept." *Science, Technology & Human Values* 35.5 (2010): 601-617.

Stern, R. (2012). Chiming in on Museums and Participatory Culture. Curator The Museum Journal, vol.

55, no. 2.

Stockmann, C. (2015, 18.3). Opråb fra museumsdirektør: Frelsen er ikke at stikke gæsterne iPad og farvekridt. Politiken. http://politiken.dk/kultur/kunst/ECE2592578/opraab-fra-museumsdirektoer-frelsen-er-ikke-at-stikke-gaesterne-ipad-og-farvekridt/ tilgået 11.04.15

Storni, C., Linde, P., Binder, T. & Stuedahl, D. (2012). Exploring ANT in PD: reflections and implications for theory and practice. In Proceedings of the 12th Participatory Design Conference: Exploratory Papers, Workshop Descriptions, Industry Cases - Volume 2(PDC '12), Vol. 2. ACM, New York, NY, USA, 145-146.

Strathern, M. (1991) Partial Connections.Savage Maryland.

Strathern, M. (2011). Binary license. Common knowledge, 17(1), 87-103.

Stuedahl, D. (2011). Social Media and Community Involvements in Museums. A case study of a local history wiki community. Nordisk Museologi, 1, 3-14.

Suchman, L. (1995). Making work visible. Communications of the ACM, 38(9), 56-ff.

Suchman, L., Trigg, R., & Blomberg, J. (2002). Working artefacts: ethnomethods of the prototype. The British journal of sociology, 53(2), 163-179.

Suchman, L. (2012). Configuration. Inventive Methods: The Happening of the Social, s. 48. Routledge.

Svabo, C. (2010). Portable Objects at the Museum: PhD Thesis. Roskilde University, ENSPAC-Department of Environmental, Social and Spatial Change.

Taxén, G. (2005). Participatory Design in Museums - Visitor-oriented Perspectives on Exhibition Design. Ph.D. thesis in human-computer interaction. TRITA-NA-0516, School of Computer Science and Communication, The Royal Institute of Technology, Stockholm, May 2005.

Telier, A., Binder, T., De Michelis, G., Ehn, P., Jacucci, G., & Wagner, I. (2011). Design things. The MIT Press.

Thumim, N. (2010). Self-representation in museums: therapy or democracy?.Critical Discourse Studies, 7(4), 291-304.

Tzibazi, V. (2013). Participatory Action Research with young people in museums. Museum Management and Curatorship, 28(2), 153-171.

Tøndborg, B. (2014). The Dangerous Museum: Participatory practices and controversy in museums

Unruh, L. (2015). Dialogical Curating: Towards Aboriginal Self-Representation in Museums. Curator: The Museum Journal, 58(1), 77-89.

Vergo, P. (ed.) (1989) The New Museology. London: Reaktion Books.

Vestergaard, V. (2012). Det hybride museum: Unge brugeres deltagelse gennem produktion og deling af indhold i et fysisk museumsrum (Ph.d –afhandling, SDU, Det Humanistiske Fakultet, Institut for Kulturvidenskaber).

Verran, H. (1998). Re-imagining land ownership in Australia. *Postcolonial Studies: Culture, Politics, Economy*, *1*(2), 237-254.

Verran, H. (2001). Science and an African logic. University of Chicago Press.

Verran, H. (2002). A postcolonial moment in science studies alternative firing regimes of environmental scientists and aboriginal landowners. Social Studies of Science, 32(5-6), 729-762.

Verran, H., & Christie, M. (2011). Doing Difference Together Towards a Dialogue with Aboriginal Knowledge Authorities through an Australian Comparative Empirical Philosophical Inquiry. *Culture and Dialogue*, *1*(2), 21-36.

Vikkelsø, S. (2007). Description as intervention: Engagement and resistance in actor-network analyses. Science as Culture, 16(3), 297-309.

Watson, S. (Ed.). (2007). Museums and their Communities. Routledge.

Wedgwood, T. (2009). Partner or Pariah?–Academic attitudes to history work by mill hands at Cooleemee, North Carolina. museum and society, 7(3), 178-193.

Weil, S. E. (1990). Rethinking the museum. Museum News, 56-61.

Weil, S. E. (1999). From being about something to being for somebody: The ongoing transformation of the American museum. Daedalus, 229-258.

Williams, R., & Edge, D. (1996). The social shaping of technology. *Research policy*, *25*(6), 865-899.

Winthereik, B. R. (2010). The project Multiple: Enactments of systems development. Scandinavian Journal of Information Systems, 22(2), 49-64.

Witcomb, A. (2003). Re-imagining the museum: beyond the mausoleum. Psychology Press. Chicago

Witcomb, A. (2007). The materiality of virtual technologies: a new approach to thinking about the impact of multimedia in museums. I Cameron, F., & Kenderdine, S. (Eds.). (2007). *Theorizing digital cultural heritage: A critical discourse*. Cambridge, MA: Mit Press.

Witcomb, A. (2007a). 'A place for all of us'? I Watson, S. (Ed.). (2007). Museums and their Communities. Routledge. s. 133-156.

Woolgar, S., & Cooper, G. (1999). Do Artefacts Have Ambivalence ? Moses' Bridges, Winner's Bridges and other Urban Legends in S&TS. Social Studies of Science, 29(3), 433–449.

Wynne, B. (1989). Sheepfarming after Chernobyl: A case study in communicating scientific information. Environment: Science and Policy for Sustainable Development, 31(2), 10-39.

Wynne, B. (1996). A Reflexive View of the Expert-Lay Knowledge Divide. Risk, environment and modernity: Towards a new ecology, 40, 44.

Wynne, B. (2003). Seasick on the third wave? Subverting the hegemony of propositionalism: Response to Collins & Evans (2002). Social studies of science, 401-417.

Wynne, B. (2007). Public participation in science and technology: performing and obscuring a political–conceptual category mistake. East Asian Science, Technology and Society, 1(1), 99-110.

Wynne, B. (2008). Elephants in the room where publics encounter" science"?: A response to Darrin Durant" Accounting for expertise: Wynne and the automony of the lay public". Public Understanding of Science, 17(1), 21-33

Yaneva, A. (2003). When a bus met a museum: following artists, curators and workers in art

installation. *museum* and *society*, *1*(3), 116-131.

Zeitlin, s. (2011). Where Are the Best Stories? –Participation and Curation in a new Media Age. I Adair et al, (Eds.). Letting Go?: Sharing Historical Authority in a User-generated World. Left Coast Press.

Zolberg, V. L. (1995). Museums as contested sites of remembrance: the Enola Gay affair. The Sociological Review, 43(S1), 69-82.

Danmarks Rockmuseum, MVRDV & COBE (2011): Danmarks Rockmuseum, prospekt, u.s., http://www.danmarksrockmuseum.dk/globalsite.aspx?Preview=True&ObjectId=3BEEDC63-828F-44CF-B559-AB6958702B5B tilgået 25.04.15

ICOM Cultural Diversity Charter, 2010 http://onmuseums.com/_uploads/ICOM_Cultural_Diversity_Charter.pdf tilgået 26.04.15

Muserum MANIFEST, For et museum i det 21. århundrede. 2013. http://museumsalling.dk/files/Institutioner2/Museum%20Salling/Om/MUSE%C2%AEUM%20%20Manifesto%20for%20a%2021C%20Museum.pdf tilgået 26.04.15

Museumsloven (2014). Bekendtgørelse af Museumsloven. LBK nr 358 af 08/04/2014 Gældende https://www.retsinformation.dk/Forms/R0710.aspx?id=162504 tilgået 23.04.15

UNESCO Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions, 2006, http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=31038&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html tilgået 23.04.15

Figurer

Figur 1: Fotografi: Svensk privat have med Napoleonsfigur og et skilt der beskriver denne. August, 2011. 10
Figur 2: Fotografi: Uddrag fra Hindshaw, 1930, s. 231 15
Figur 3: Arnsteins (1969): Ladder of Citizen Participation 30
Figur 4: Uddrag af Nina Simons deltagelsesmodel 34
Figur 5: Fotografi: Workshop 1. 95
Figur 6: Figur over designprocessens forløb 101
Figur 7: Screenprint af ppt: referat A fra workshop med Rockmuseets medarbejdere 08.07.11. 123
Figur 8: Screenprint af ppt: referat B fra workshop med Rockmuseets medarbejdere 08.07.11. 124
Figur 9: Johans planche af en historie til Rockens Danmarkskort. Workshop 1. 138
Figur 10: Fotografi: Rikkes planche af en historie til Rockens Danmarkskort.Workshop 1. 139
Figur 11: Fotografi: Mads' notater. Workshop 1. 145
Figur 12: Screenprint fra www.rockensdanmarkskort.dk tilgået 05.12.14: "Forsiden" 150
Figur 13: Screenprint fra www.rockensdanmarkskort.dk tilgået 08.05.15."STEDER"-liste 151
Figur 14: Screenprint fra www.rockensdanmarkskort.dk tilgået 05.12.14: Portrætside 151
Figur 15: Screenprint fra www.rockensdanmarkskort.dk tilgået 05.12.14: "HISTORIER"-liste 156
Figur 16: Fotografi: Papirbaseret mock-up af stedsportræt, Gimle. Workshop 3. 162
Figur 17: Skema over deltagernes modsætningspar. Workshop 3. 172
Figur 18: Screenprint fra www.rockensdanmarkskort.dk tilgået 05.12.14: Portræt af Roskilde Festival 184

Bilag 1: Introduktion til designproces sendt til inviterede deltagere

Hensigt med første 3 workshops i efterår11/vinter12: "Rockens Danmarkskort"
-ca. 10 timers workshop fordelt på tre-fire møder.
-10-12 deltagere: 5 forskellige brugerrepræsentanter, samt repræsentanter for lokalarkiver, spillesteder, musikskribenter, rockmuseet, digitalt design…

Opgaven for de første tre-fire workshops:
Brugerne skal i de tre-fire workshops i efteråret2011 give input til, hvad stedsspecifikke rock-/pophistorier på "Rockens Danmarkskort" skal være (dvs. rammer for indhold) og hvilke former for interaktioner, dialoger og fællesskaber "Rockens Danmarkskort" skal facilitere (dvs. rammer for social struktur). Disse koncepter skal hjælpe "Rockens Danmarkskort" hen til målet om at:

Indsamle, selektere, dele og formidle stedsspecifikke rockhistorier på en digital platform, som både kan hjælpe rockmuseet til et mangfoldigt overblik over spillesteder, bands, lokale rock-/pophistorier etc. i Danmark siden 1950'erne og samtidig kan dyrke og skabe interessefællesskaber i en kompleks bruger- og interessentgruppe, hvor det fælles omdrejningspunkt er interessen for rock-/popmusik?

Forløbet vil bestå i aktiviteter som har til formål at diskutere ***nuværende oplevelser*** *af og indstillinger til dét at producere og konsumere stedsspecifikke (og evt. personlige) historier relateret til rock og popmusik. I samspil hermed vil der være aktiviteter som retter sig mere direkte mod at* ***generere koncepter*** *for "Rockens Danmarkskort".*
Det overordnede spørgsmål som workshops'ene skal hjælpe os med at besvare bliver:

-Hvilke komponenter skal der til for at skabe gode historier på rockens danmarkskort, både for bidrager og beskuer?

Temaer til belysning på de første tre-fire workshops:
1:rock-/pophistorien, indsamlingen:
Hvad er en stedsspecifik rock-/pophistorie? Hvilke historier vil I gerne selv fortælle om rock-/pophistorier? Hvilke historier kunne I være interesserede i at finde/læse/se/lytte til? Hvilket indhold ville I evt. efterlyse? Hvad er "Rockens Danmarkskort"? Hvor stor diversitet er der i gruppen i forhold til de ovenstående spørgsmål?
2: fællesskabet:
Hvad kan få Jer til at gå i dialog med andre (når det drejer sig om rock-/pop musik historier)? Hvad motiverer Jer til at bidrage eller kommentere? Hvad finder de interessant i andres historier? Hvor er fælles interesser stærke? Hvor er mange fælles om en interesse? Kan man fortælle historie i fællesskab? (Og hvordan)
3: museets rolle:
Hvilken rolle skal museet spille på "Rockens Danmarkskort."Hvad skal museet bidrage med (eks. facts, perspektiv, analyse)?
4: sociale medier (skal først diskuteres på den sidste workshop):
Bruger deltagerne sociale medier og hvordan? Fordele og ulemper ved forskellige sociale medier? (konkrete eksempler på relevante sites diskuteres)

Bilag 2: Feltarbejde oversigt

19.05.11	*Møde med museets to inspektører, Jacob er den ene, som fortæller mig om museet og introducerer til deres tanker om Rockens Danmarkskort*	*Notater*
31.05.11	*Møde med museet (Lena og Jacob), vejleder Oluf og jeg.*	*Notater*
16.06.11	*Rockmuseets strategidag*	*Notater*
20.06.11	*Deltager i Rockmuseets møde med digitalt design firma A som gerne vil samarbejde om/hyres til opgaven, Rockens Danmarkskort*	*Notater*
21.06.11	*Planlægningsmøde med Jacob, taler om lignende projekter, om målgrupper, og planlægger den kommende workshop med Rockmuseets ansatte*	*Notater*
08.07.11	*Workshop med museets medarbejere*	*Lydoptagelse: 1,5 time*
12.07.11	*Møde med museet (Lise og Jacob) om Rockens Danmarkskort og andre sites der eventuelt kan danne forbillede*	*Notater*
09.08.11	*Deltager i Rockmuseets møde med digitalt designfirma B*	*Notater*
19.08.11	*Rockmuseets sommerfest. Ved et uformelt møde inden fortæller Jacob mig om museets planer om at hyre digitalt firma A til at udvikle Rockens Danmarkskort*	*Notater*
26.08.11	*Telefonmøde med det digital design firma A.*	*Notater*
29.08.11	*Opsamling på output af workshop med museets ansatte, herefter udsendes invitationer til deltagere i den brugerinddragende proces*	*Notater*
22.09.11	*Møde med Jacob, taler om indhold i de kommende workshops*	*Notater*
07.10.11	*Museet (Jacob), det digitale firma A og jeg holder møde. Jacob og jeg introducerer om planerne for de første tre workshops, samt introducerer firmaet for et forslag til en tidsplan*	*Notater*
11.11.11	*Mail til de inddragede deltagere med hjemmeopgave til den første workshop*	*Mailsamling*
22.11.11	*Workshop 1*	*Lydoptagelse: 3 timer*
01.12.11	*Skypemøde mellem Jacob, digital designer og jeg. Vi evaluerer workshop 1*	*Notater*

	og taler om den kommede workshop	
04.01.12	*Workshop 2*	*Lydoptagelse: 3 timer*
19.01.12	*Den digitale designer (Christian) og jeg planlægger Workshop 3*	*Notater*
10.02.12	*Jacob og jeg planlægger den tredje workshop. Taler om hvad der er vigtig at få med fra deltagerne på dette sidste møde inden digital betaversion skal udvikles.*	*Notater*
17.02.12	*Workshop 3*	*Lydoptagelse: 3 timer*
29.02.12	*Møde mellem museet (Lise og Jacob), den digitale designer (Christian) og jeg om udviklingen af betaversionen af Rockens Danmarkskort*	*Lydoptagelse: 2,5 timer*
29.02.12-30.06.12	*10 mails sendt mellem museet (Lise, Jacob), den digitale designer (Christian) og jeg om udviklingen af betaversionen af Rockens Danmarkskort.*	*Mailsamling*
05.03.12	*Rockmuseets strategidag*	*Notater*
08.03.12	*Møde med deltager i designprocessen, spillestedsleder, om udarbejdelse af portræt af mødested på betaversionen af Rockens Danmarkskort. Deltageren giver kommentarer til ønskede funktioner på betaversionen af Rockens Danmarkskort.*	*Notater*
09.03.12-30.03.12	*4 mails mellem mig og deltager i designprocessen: lokalarkivar. Deltageren giver kommentarer til ønskede funktioner på betaversionen af Rockens Danmarkskort.*	*Mailsamling*
08.03.12	*Interview med Claus om hans oplevelse af at være med i designprocessen, Sted: Gimle.*	*Lydoptagelse*
12.03.12	*Interview med Johan om hans oplevelse af at være med i designprocessen. Sted: Rockmuseets sekretariat*	*Lydoptagelse*
20.03.12	*Interview med Mads om hans oplevelse af at være med i designprocessen. Sted: Rockmuseets sekretariat*	*Lydoptagelse*
21.03.12	*Interview med Birte om hendes oplevelse af at være med i designprocessen. Sted: Birtes hjem.*	*Lydoptagelse*
20.03.12	*Møde med museet (Jacob, Lise og studentermedarbejder Mette) om indsamling af materiale til betaversionen af Rockens Danmarkskort*	*Notater*

30.06.12-	*Betaversionen af Rockens Danmarkskort online*	
17.08.12	*Møde med museet (Jacob og projektmedarbejder Sanne): evaluering af museets arbejde med at skabe indhold til betaversionen af Rockens Danmarkskort*	*Lydoptagelse: 45 min.*
20.08.12	*Møde med museets medarbejdere: evaluering af betaversionen af Rockens Danmarkskort*	*Lydoptagelse: 1,5 time*
21.09.12	*Møde mellem museet og det digitale rådgivningsfirma MMEX om evaluering af betaversionen af Rockens Danmarkskort. Jacob og jeg forbereder den kommende workshop.*	*Notater*
03.10.12	*Workshop 4*	*Lydoptagelse: 3 timer*

Dertil:

-Løbende opdateringer på Rockens Danmarkskort-bloggen, https://rockensdanmarkskort.wordpress.com/ tilgået 07.05.15

-Periodevis tilstedeværelse på museets sekretæriat med en kontorplads og med deltagelse ved forskellige begivenheder og møder.

-Mindre møder og telefonsamtaler med museet, særligt med Jacob.

-Deltagelse i to eksterne kurser samt en konference med museets medarbejdere.

Bilag 3: Plan for Workshop 1 22.11.11

Workshop1: Visuelle historier

Forberedelse:
a)Rockens Danmarkskort, hvad forestiller du dig? Vis dit Rockens Danmarkskort!
b)Hvilke steder har haft betydning for dit forhold til rock/pop? Lav en planche som repræsenterer en stedsspecifik rockhistorie du kunne forestille dig at fortælle (gerne på papir).

Lad som om alt er muligt!

Workshop1 på dagen:
Grundig introduktion:
Jacob: tankerne bag Rockens Danmarkskort, rammer (sted, kort, Danmark, digitalt, 2-årig proces), forholdet mellem gruppedeltagere og museum (ulønnede frivillige)

Line: en sammensat gruppe der følger hele udviklingsprocessen+afprøvning i et større forum, gruppen er med ved både idégenerering, afprøvning, evaluering og revidering, bloggen (hvad skal den?), diskussioner der ikke kan nås på workshops, ph.d.-studie og formaliteter.

Jacob og Line: præsentation af deltagere: Jacob (rockpiloter, Søren, Christian, Mads) Line (Ulrik, Gitte, Claus, Mette)

(i alt 25 min.)

Praktisk for i dag:
Vi kommer til at bruge hele dagen på at arbejde med Jeres plancher, den første bruger vi lidt tid på i starten, men det er den anden der bruges mest tid på.

Vi holder en pause om ca. 1 ¼ time, toiletter er nede i kælderen.

Aktivitet 1: Alle deltagere præsenterer deres Rockens Danmarkskort-planche for deres sidemand. Sidemanden tager noter og skriver nøgleord ned.
Johan(5 min til hver præsentation incl. sidemandens spørgsmål)
Hver gruppe bidrager med mindst syv ord/oneliners (må gerne gå i forskellige retninger) som kendetegner deres to Rockens Danmarkskort. Skriv ordene på papir ved siden af Jeres kort.
(4 min til alle ord)
Kortene, ordene og noterne samles ind.
(i alt 15 min)

Aktivitet 2: Hver deltager præsenterer deres historie til Rockens Danmarkskort i plenum (de får 5 min. hver, så skal prioritere hvad der er vigtigst i deres materialer). (i alt 1 time)

Pause 15 min. (Ordene fra aktivitet 1 skrives op på tavlen i pausen til mulig diskussion)

Aktivitet 3: Vurderingsrunde: Under hver historie lægges en lap papir med spørgsmål, folk cirkulerer og svarer på spørgsmål til de historier, som de har svar til. Spørgsmålene udskiftes ca. hver 8. minut.

Spørgsmål:
Hvad kan du bedst lide ved denne historie?

Og hvad kunne gøre den endnu bedre?
Hvordan kunne du brygge videre på denne historie? (spørgsmål til historien, tilføjelser, links, dele den med..)
Hvilke sammenhænge kan du finde mellem historierne?
Evt.: Andre kommentarer til historierne….?
(i alt 40 min)

Pause (5 min)

Har du fået lyst til at ændre din egen historie? (tilføj på A4 ark) (10 min)

Hvilke historier tager du med fra i dag? Hvorfor er de gode?
(speed-skriv, svar indsamles og lægges på Bloggen)(10 min)

Tak for i dag.

Bilag 4: Plan for Workshop 2 04.01.12

Workshop 2: auditive historier
Ingen forberedelse for deltagerne.

Intro:

Vi fortsætter med at fortælle historier om rockmusik og steder i DK. Måske kan det endda lykkes at udmatte Jer lidt med historier. Så vi også kan begynde at få det kritiske øje på og se på om nogle ting virker bedre end andre. Til sidst ser vi på, om vi kan sige noget om hvad rockens danmarkskort i hvert fald ikke skal indeholde.

Noget om den sidste workshop.

Noget om bloggen, at der er lagt lyd ind, at det skal forbedres, er det ok med deltagerne at der ligger små lydbidder derinde?
(15 min)

Aktivitet 1: Interview en anden person i gruppen:

Tre runder. Par i to og to. Ny interviewpartner for hver runde. Efter partnerfordeling vælger interviewer tema. Begge interviewer og interviewes. Forklar at hvert interview skal optages og hvordan. (stole sættes op i par).

*Første runde (4 min.*2): et tema med fast interviewguide (interviewguides ligger på bordet).*

Tema1: hvor stødte du allerførste gang på rockmusikken? (interviewguide: hvor var det? hvem spillede? hvem var med? hvorfor var oplevelsen særlig? beskriv hvordan stemningen var på dette sted, denne aften? hvad har oplevelsen betydet for dig sidenhen? tror du også det var en stor oplevelse for andre?)

Tema2: fortæl om et sted der har haft betydning for dit forhold til musik (interview guide: hvor er det? hvordan har stedet haft betydning for dit forhold til musik? hvornår er du kommet der? hvad ved du om stedets historie og dets betydning for andre mennesker?)

Tema3: fortæl om et sted der har haft betydning for dit forhold til musik, men som ikke findes mere (interview guide: hvor er det? fortæl om en bestemt oplevelse du havde der? hvem var med? hvilken musik har du oplevet her? beskriv hvordan stemningen var på dette sted? hvornår havde du dine oplevelser der? tror du stedet har haft lignende betydning for andre? hvorfor findes stedet ikke mere?)

Tema4: fortæl om det sted hvor du lærte at spille musik (interview guide: hvor var det? hvordan begyndte du at komme der? hvad spillede du og med hvem? hvem lærte dig at spille? hvem kom på stedet? hvordan var stemningen? findes stedet også i dag?)

Tema5: fortæl om en bestemt oplevelse på et bestemt sted hvor der var en særlig stemning blandt publikum (interview guide: hvor var det? hvem spillede? hvem/hvor mange var blandt publikum? hvorfor var stemningen særlig?)

Tema6: fortæl om da du var stjerne og stod på en scene et sted (interview guide: fortæl om en bestemt koncert…hvor var det? hvad var det for et slags sted? hvem spillede den aften? hvem/hvor mange spillede

I for? var der nogle særlige højdepunkter den aften? hvordan var stemningen på scenen,.. blandt publikum?.)

Tema7: fortæl om et sted, som du synes bør være med på Rockens Danmarkskort (interview guide: hvor er/var det? hvad er/var det for et slags sted? hvilken musik er blevet spillet der? er der nogle særlige begivenheder fra dette sted der bør fremhæves? hvilken betydning har det haft for dansk rockhistorie? hvorfor synes du at det er vigtigt at have med på Rockens Danmarkskort?

*Anden runde (4 min*2):*
Samme temaer som ovenover, vælg et af temaerne og find selv på de spørgsmål der kan grave bedst i temaet…

*Tredje runde (4 min*2):*
Find selv på tema og spørgsmål. Dog en regel: det skal handle om musik og steder.

Alle interviewer 3 og bliver interviewet 3 gange.
(30 min.)

Aktivitet 2: Runde med præsentation og diskussion:

Som interviewer:
Hvad fandt I spændende i de interviews I lavede?
Hvordan kunne det blive endnu mere interessant?

Som informant:
Til dem der blev interviewet: hvad fandt i interessant ved at blive interviewet?

Evt. først som summemøder og så diskussion i plenum.

Spændende komponenter og nøgleord på forskellige typer af historier skrives på tavlen.
(30 min.)

Pause 10-15 min.

Aktivitet 3: Skab en stedsspecifik fiktiv "lydhistorie":
Grupperne guides igennem opgaven (grupper: a)Søren, Birte og Mads. b)Mette, Rikke og Sofie. c)Johan, Claus, Ulrik og Casper)
Brainstorm på tema (skriv på post-its (3 min., præsenter post-its for hinanden. 4 min.
lav en "post-it battle" hvis I ikke umiddelbart er enige om hvilket tema historien skal have, eller brug ord på tavlen som parametre for rating af idéer. 4 min.
Hvordan skal historien opbygges, hvad skal den bestå af?: Skal der være plot eller hellere et kaos af forskellige indtryk? Skal der være en eller flere fortællere osv.? Skal interviewformen bruges? (brug de ord vi skrev på tavlen i sidste øvelse som inspiration) 8 min
Lav i fællesskab en præsentation/storyboard af denne fortælling. I bestemmer selv format og genre: eventyr, dokumentar, musical eller krimi…. 8 min
Indtal historien på en mp3-optager, lydhistorierne må max vare 3 minutter. Lav "rulletekster"(indtalt, max, 1 min.) efter fortællingen hvor I gør det tydeligt hvad Jeres fælles interesser var da I skulle skabe historien og hvad I måske var mere uenige om. 10 min.
(40 min.)
Vi lytter alle til historierne (16 min)

Vurdering: Snak om en anden historie end Jeres egen (fortsat i grupper med tre), og
1)forestil Jer hvordan den kunne vække endnu mere interesse hos Jer.
2)forestil Jer hvilke medier der ville være perfekte til at formidle denne historie, eks. tekst, billede, lyd og video…

Opsamling og diskussion i plenum
(i alt 15 min.)

Aktivitet 4: Anonym skriveøvelse:
På baggrund af de historier vi har snakket om i dag: Hvordan skal historier på Rockens Danmarkskort helst ikke være? Hvornår bliver det kedeligt?
(skriv i 5 min)
Teksten afleveres, bliver ikke lagt direkte på blog, men vi forsøger at lave en opsummering/sammenskrivning af hvad Rockens Danmarkskort ikke skal være, som lægges på bloggen.
(7 min.)

Tak for i dag!

Bilag 5: Plan for Workshop 3 15.02.12

Primære spørgsmål til workshop:
Hvad ved en historie/anekdote trigger?
Hvor får man lyst til at deltage?
Hvad trigger spillestederne til at bidrage, hvordan understøttes de bedst til at bidrage?
Hvordan sætter vi et netværk i gang ved lancering af mock-up i juni?
Hvor socialt er Rockens Danmarkskort?
Forberedelse:
Hele gruppen bliver evt. bedt om at kigge på sociale netværkssider, KUAS 1001 og http://www.philaplace.org/map/.
Claus bliver bedt om at lede efter oplagt materiale om Gimle, alt hvad han kan støve op som han selv synes ville være relevant. Materialet skal bruges i opgaverne.

Program:

Intro (10 min):
Velkommen og dagens program.
Husk at være repræsentanter for de institutioner i repræsenterer.
Er der nogen kommentarer eller vigtige tilføjelser til dagens program.

Aktivitet 1: Præsentation af outcome af første to workshops (40 min):
1. Rockens Danmarkskort-modeller der blev præsenteret i den første workshop, hvordan ser de ud, hvad skal de dokumentere, hvilket format har indholdet og hvilke features har de?
2. Hvad gruppen finder vigtigt at få frem i Rockens Danmarkskort og hvad det skal undgå:
Eks. ting der trigger: engagement, det der er langt væk (ukendt) og det der er tæt på (let at identificere sig med), osv.
Dilemmaer; Eks. uverificerbare erindringer vs. fakta, stemninger vs. fakta.
Hvor socialt baseret vs. informationsbaseret skal Rockens Danmarkskort være?
Diskuter nogle af de steder hvor meninger er modstridende i gruppen.(hvad skal man vide når man har været på rockens danmarkskort?)
3. Typer af historier vi har fået indsamlet: viften (Rikke), femøren(Lise), musikhuset(Ulrik) (er alle historier med narrativ), øvelokale (er montage), Dizzi Mizz Lizzy i hvidovre (er kollaborative erindringer), radioen (et tidsbillede), vanløse bio+cafe boheme+rytmeposten (profiler). Lav et kort for hver historietype og læg dem ud blandt deltagere til brug senere.
Man kan dele historierne ind i to grupper, hvor nogle er personlige anekdoter fra spillesteder og andre mere beskrivelser/profiler af spillesteder. Vis hvordan de enkelte historier passer til disse aspekter.
4. Museets rolle (Jacob)
Hvad forventer museet af Rockens Danmarkskort.
Hvilke roller ser deltagerne at museet indtager på Rockens Danmarkskort.
Hvem sætter i gang? Hvem kan oprette? Hvem har autoritet? Hvem kan fjerne indlæg? Hvem er redaktør?
Hvor meget autoritet har den almindelige bidrager?

PAUSE 10 min.

Aktivitet 2: Design mock-ups
Grupper:
a) Claus, Birte, Sofie, Jacob
b) Mads, Mette, Casper, Johan
c) Søren, Lise, Ulrik, Rikke

(40 min.)(20 + 3'5 +5 Claus' oplæg)

Opgave1: Hvordan ser "Stedet-siden" ud, eks. et nedslag på Gimle? Forestil Jer at I søger på google på Gimle og havner på Rockens Danmarkskorts side om Gimle, hvordan ser der ud, hvordan fungerer siden, hvordan kommer man videre og hvorhen? Hvordan sker selektering og redigering af indhold på siden?
Stedet skal indeholde to aspekter: anekdoter og profil. Christian viser modeller for, hvordan disse to aspekter kan være repræsenteret på siden.

I Claus' gruppe arbejdes der med Gimle ud fra det materiale Claus har med. I de andre grupper arbejdes der med selvvalgt spillested/øvelokale/festival/café osv.

Opgaven udføres med pap, saks og sprittusser. Brug evt. kort med historieeksemplarer fra tidligere workshops som testere på hvad siden skal kunne have plads til og hvilke funktioner den skal have.

Siderne præsenteres og diskuteres i plenum. Claus kommenterer de to andre "Stedet-sider" i forhold til det materiale han har med, ville det kunne passe ind? osv.
*(25 min)(10/+3*5*

Opgave2: Hvad indeholder en anekdote? Forestil Jer at I klikker på en anekdote, hvad indeholder den? Hvordan ser den ud? Hvordan kommer man videre?

*Anekdote-skabelonerne præsenteres i plenum. (25 min)(10/+3*5)*

Opgave3: Hvordan ser kortets "forside" ud og hvad kan man? Forestil Jer at man googler Rockens Danmarkskort og man kommer ind på forsiden.
Pause 5 min.

Aktivitet 3: Diskussion og afrunding
Bloggen (det er kommunikationen fra nu af)red
Den første lancering af mock-up til juni: Hvilken rolle skal pd-gruppen have her? Hvad kan I se Jer selv gøre i den sammenhæng?
Hvad sker der nu? (møde d. 29.02, resultater lægges på bloggen…)
(35 min.)

Bilag 6: Plan for workshop 4 03.10.12:

Workshop 4: Evaluering af historier/indhold på Rockens Danmarkskort:
Primære spørgsmål til workshoppen:
-hvilke historier/materialer på rockens danmarkskort fungerer og hvilke gør ikke? hvilke typer historier/materialer skal rockens danmarkskort efterspørge hos den almindelige bruger i fremtiden?
-hvilke "steder" på rockens danmarkskort fungerer og hvilke gør ikke? hvordan sammensættes et "sted" med den rette balance af facts, profilbeskrivelse og historier mm.?

Program:

16:00-16:15 Briefing, hvor i processen er vi, hvad sker der nu, hvad sker der de næste 6 mdr. Næste workshop, hvornår? Talstatus på Rockens Danmarkskort.

16:15-17:00 Præsentationsrunde: Alle præsenterer deres 3 gode, 3 at kommentere, 3 dårlige (ca. 5 min. til hver person)

17:00-17:20 Vi præsenterer særlige cases, spørger til hvorvidt de hører hjemme på kortet, hvordan de kan komme til at høre hjemme der?

17:20-17:30 Pause

17:30-18:00 Skriv tre kommentarer på sitet! Kan både være spørgsmål, fortsættelser, kritik, bifald osv. (eller gør til hjemmearbejde og brug i stedet tiden på en øvelse, om at nedskrive typer af historier (eksempler på historier/materiale som brugerne kan bidrage med) og præsentere disse? Del evt. op i grupper)

18:00-18:20 I grupper: find 2 steder som I synes er interessante, hvad er det gode indhold, hvad kunne der være mere af, hvad mangler der?

18:20-18:35 Præsentation af interessante "steder" i plenum

18:35-19:00 Opsummering: hvad er det interessante indhold? Er vi enige, eller er der meget forskelligt og relevant for forskellige? Skal vi målrette kortet efter bestemt indhold? Findes der noget indhold ude på nettet/sociale medier, som vi burde bringe ind på kortet?

Bilag 7: Jacobs projektbeskrivelse

Rockens Danmarks-kort som muligt DREAM-projekt

Baggrund: Danmarks Rockmuseum åbner i 2014 som et nationalt centrum for den danske rock- og populærmusiks historie – fra den tidlige rock'n'roll i midt-50erne frem til i dag. Museet skal dække hele den kultur, der opstår med den nye musik, og som næsten alle danskere har været en del af – som (amatør)musikere, fans, dansere, lyttere, koncertgængere, festivaldeltagere etc. Kort sagt: alle som har været del af den ungdomskultur, som rock- og popkulturen står så centralt i forhold til. En ungdomskultur, som indoptager musik- og udtryksformer fra udlandet, men langsomt får sit danske tvist og er kendetegnet ved at nå ud til hele landet – det er ikke kun et storbyfænomen, enhver provinsby har sine egne musik- og dansesteder, sine egne lokale bands og sine egne historier.

Projekt: Rockmuseet ønsker at formidle HELE Danmarks rockhistorie på en virtuel platform. Med ordet HELE sigtes der dels geografisk på alle landets byer, dels befolkningsmæssigt på alle som er blevet formet af denne kultur, ikke kun aktive musikere. Projektet kan tænkes formidlet på en stor touch screen på det endelige museum, hvor man kan dykke ned i en hvilken som helst egn og få fortalt dens specifikke bidrag til den samlede historie i form af billeder, lyd, film og andet digitalisérbart materiale. Men hvis projektet søsættes allerede nu, kan det opbygge en indholdsmæssig volumen frem mod museets åbning og i mellemtiden fungere som museets virtuelle tilstedeværelse i forhold til dets kommende brugere. Og vigtigst: Det kan indoptage input fra brugerne og blive et egentligt bruger-genereret projekt: Brugerne kan uploade billeder, lyd, film og personlige historier fra netop deres by og således bidrage til den samlede fortælling. Indholdet, der på den måde genereres går så at sige udefra og ind til museet og ikke den anden vej, som det ellers tit ses, når institutioner iværksætter den slags projekter.

Perspektiver: Det kommende rockmuseum bliver virtuelt funderet før det bliver fysisk, og dermed kan det bruge sine brugere på en helt unik måde i hele sin opbygning. Brugerne er med til at skabe indhold inden for den ramme, som museet opstiller, og her bliver de sociale medier helt afgørende. At få tilknyttet en phd-studerende til at igangsætte og studere et sådant forløb netop nu giver perfekt mening i forhold til museet etableringsproces, som forløber parallelt med de tre år, et forskningsforløb vil tage – og den studerende kan knytte det mindre projekt an til etableringen af et helt nyt kulturhistorisk museum.

Roskilde Festival som case: Roskilde Festivals brug af sociale medier vil være relevant at bruge som analyse-case parallelt med opbygningen af rockmuseets projekt; festivalens brug af sociale medier er meget vidtgående og har rigtig mange brugere, og er derfor interessant at studere i forhold til hvad der sker, når kontrollen slippes og brugerne selv generer det kommunikationsmæssige indhold. Festivalen bestræber sig på at skabe brugergenereret indhold gennem leg – og er i den unikke situation at deres community af brugere ikke kun mødes digitalt, men også fysisk en gang om året. Fokus er på 'social gaming', hvor de sociale medier fungerer som for- og efterspil, og man kan derfor opnå en kombination af digitale og real-life interaktionsformer. Denne kombination er interessant for museet, som også gerne skulle udvikle sig til et fysisk mødested for aktive brugergrupper, som samtidig kan bidrage indholdsmæssigt på de sociale medier både før og efter besøget. Ud fra analysen af festivalens brugeres kommunikation på de sociale medier og det indhold, de dermed genererer, kan udledes en række principper for hvordan publikum ønskes inddraget i Rockens Danmarkskort og på sigt det fysiske museum.

Lignende initiativer: Der findes en række initiativer, som kan indgå som cases til yderligere inspiration. Der kan laves del-analyser af andre museumsprojekter, som fx Købehavns Museums projekt VÆGGEN eller KUAS' 1001 fortællinger om Danmark, som også indoptager input fra brugerne. Endvidere har rockmuseet selv erfaringer fra et bruger-forløb, nemlig det Egmont-støttede rockpilot-projekt, hvor museet samlede erfaringer fra en gruppe 14-19 årige vedrørende musik, identitet, kommunikation m.m. for at blive klogere på hvordan museet kan blive attraktivt for netop denne aldersgruppe – disse erfaringer og det materiale, der findes fra forløbet, vil også kunne indgå.

Mulige samarbejdspartnere: xxxxxxxxxxxx som museet i forvejen har et samarbejde med, kan evt indgå i fht opbygningen af platformen – men designet af processen, som den studerende skal være med til at styre, lægger måske slet ikke op til etableringen af en ny platform, da de sociale medier allerede er derude og frit

kan bruges. Alt dette forholder museet sig helt åbent overfor og vil derfor heller ikke lægge sig fast på en form, før drøftelserne med den tilknyttede phd-studerende har fundet sted. Endvidere kan landets musikbiblioteker, lokalarkiver og bymuseer inddrages sammen med forfatterne til de bøger, der fokuserer på lokale rockhistorier. Den phd-studerende kan med fordel kobles på rockmuseets netværk i denne forbindelse: Der er indgået et strategisk partnerskab med musikbiblioteket i Roskilde, som har kontakt til resten af landets musikbiblioteker. Som enhed under Roskilde Museum har rockmuseet adgang til landets øvrige arkiver og bymuseer. Desuden er rockmuseet allerede i kontakt med forfattere bag bøger om Roskilde, Herning, Bornholm, Djursland og Kolding, og en masse materiale herfra kan inddrages for at Rockens Danmarkskort hurtigt kan opnå en kritisk masse, så det føles som værd at bidrage til for brugerne. Og endelig følger Jan Sneum fra DR (endvidere forfatter til Politikens Rockleksikon samt tæt samarbejdspartner med museet vedr. dokumentationen af de lokale rockhistorier) projektet tæt og vil gerne indgå som en uformel bi-vejleder på phd-projektet.

JWM 30.09.2010 revideret 29.11.2010

Dansk resumé

Rockens Danmarkskort- Deltagelse praktiseret som forskellighed

Afhandlingen er et design-baseret, etnologisk og auto-etnografisk studie af en specifik brugerinddragende kollaborativ designproces i et nyt dansk museum, Danmarks Rockmuseum, Roskilde. En designproces der inddragede potentielle brugere og samarbejdsparter udenfor museet til udviklingen af en digital kommunikations- og formidlingsplatform, Rockens Danmarkskort.

Her undersøger jeg, hvordan deltagelse blev udfoldet, og særligt hvordan de inddragede deltagere var med til at sætte retninger for designobjektet, Rockens Danmarkskort. På den måde søger jeg at forstå deltagelse som praktiseret i museet og spørger til, hvorvidt og hvordan deltagelse fik virke i museet, specifikt i denne designproces. Med metodiske og teoretiske ressourcer fra participatory design og Science and Technology Studies (STS) har jeg både planlagt og undersøgt udfoldelsen af deltagelse.

I min undersøgelse af, hvordan deltagelse virkede i tilblivelsen af Rockens Danmarkskort konstituerede forskellighed sig som et element med relevans for praktiseringen af deltagelse. Jeg spørger derfor også til, hvordan forskellighed blev praktiseret i designprocessen, og hvordan praktisering af forskellighed relaterede sig til deltagelse, og særligt deltagelses virke i designprocessen. I analysen lægges der vægt på en udredning af, hvordan en række versioner af forskellighed blev indskrevet og udfoldet i processen. På baggrund af det specifikke eksempel diskuterer afhandlingen deltagelse og forskellighed i museet.

I afhandlingens to første kapitler præsenterer jeg deltagelse og forskellighed som begreber i både museologien og på STS-feltet. Dertil præsenterer jeg mit arbejde med at gøre deltagelse og forskellighed til forskningsobjekter i den brugerinddragende kollaborative designproces på Rockmuseet:

KAPITEL 1 giver indblik i museologiens versioner af deltagelse og forskellighed. Her pointerer jeg at deltagelse og forskellighed omgærdes af mange agendaer og udfoldes i mange versioner i museologien, og jeg stiller skarpt på nogle af disse. Jeg peger på at deltagelse og forskellighed ofte er sammenhængende på den måde de præsenteres i museologien. På den måde opridser jeg versioner af deltagelse og forskellighed i det forskningsfelt, hvor jeg primært ser mit studies interesse og bidrag situeret. I KAPITEL 2 relaterer jeg Aktør-Netværks-Teoriens (ANT) analytiske ressourcer til et studie af deltagelse og forskellighed i en museal praksis. Jeg viser her, hvordan det jeg kalder klassisk Aktør-

Netværks-Teori (klassisk ANT) og det jeg kalder post-Aktør-Netværks-Teori (post-ANT) på hver sin vis kan hjælpe mig til at se designprocessen, som både en tilblivelsesproces og en sameksistens af forskellighed. Jeg fremskriver et teoretisk-metodisk afsæt, der implicerer at disse to tilgange kan forenes i min undersøgelse af en designproces. KAPITEL 3 beskriver min tilgang til feltet og det arbejde jeg i mit projekt har gjort i feltet. Det beskriver hvordan ressourcer fra participatory design og STS-feltet blev inddraget i dette arbejde. Hertil beskriver jeg det arbejde som oversættelsen af feltet til denne afhandlings analyse og tekst har bestået i. I dette kapitel viser jeg også, hvordan mine to vigtigste studieobjekter, deltagelse og forskellighed, med hver deres position var vektorer i mit ph.d. projekt.

I de følgende tre analytiske kapitler søger jeg at svare på spørgsmålene om, hvordan deltagelse virkede i den brugerinddragende kollaborative designproces på Danmarks Rockmuseum? Og hvordan forskellighed blev praktiseret i denne deltagelse og fik del i deltagelsens virke?

I KAPITEL 4 fokuserer jeg særligt på versioner af forskellighed, der blev praktiseret ved planlægningen af den brugerinddragende kollaborative proces. En planlægning der var inspireret af elementer fra både museologien, STS og participatory design, og som både satte definitioner og grænser op for forskelligheden. Derpå beskriver jeg, hvordan disse versioner blev udfoldet i designprocessen, og jeg lægger her særligt vægt på, hvordan den tidlige designproces blev udfoldet ved *forskellighed som kompleksitet*. KAPITEL 5 viser hvordan deltagerne i designprocessen ordnede i forskellighed som kompleksitet ved konstitueringen af to modstridende versioner af Rockens Danmarkskort i designprocessen, nemlig *Rockens Danmarkskort som fakta* og *Rockens Danmarkskort som oplevelser*. To version af Rockens Danmarkskort der ved deres delvise forbindelse bevægede og forandrede sig i designprocessen, og som samtidig forbandt sig til en allerede velkendt diskussion i historiefaget og i museologien, diskussioner om videnskab eller oplevelse. Til sidst i kapitlet undersøger jeg, hvordan *forskellighed som modsætninger* fik betydning i materialiseringen af Rockens Danmarkskort i form af den første betaversion. I KAPITEL 6 viser jeg en anden vektor i designprocessen som skabte både orden og forskellighed, nemlig praktiseringen af ekspertiser. Særligt hæfter jeg mig i dette kapitel ved det jeg kalder ungeekspertisen, og dens optagethed af en bestemt dimension af Rockens Danmarkskort. Ungeekspertisen blev i designprocessen praktiseret af flere deltagere på flere måder og med forskellige artikuleringer, samtidig med at den havde en stabil interese for oplevelse, underholdning og deltagelse. Jeg fremhæver ungeekspertisens forening med en af museets praktiseringer af ekspertise, nemlig den kommunikationsfaglige, og jeg fremhæver hvordan ungeekspertisen i høj grad var med til at sætte retning på designprocessen. Ungeekspertisen var en praktisering af forskellighed, der bar præg af bevægelse og forandring.

Afslutningsvist opsamler og diskuterer jeg analysens bidrag i KAPITEL 7. Her pointerer jeg, at mine indsigter om deltagelses distribution og oversættelse via versioner, ekspertiser og forskelligheders sameksistens kan bidrage til både participatory design og til museologiens praksisser og refleksioner omkring brugerinddragende kollaborative processer. Jeg uddyber dette ved en beskrivelse af en opmærksomhed på de mere decentrerede og distribuerede virker i en kollaborativ proces, som kan anvendes både ved planlægning og analyse af en sådan proces. Hertil viser jeg, at analysens indsigter i *deltagelse praktiseret som forskellighed* bidrager i flere retninger. I relation til museologiens diskussion om museums rolle i samfundet bidrager min analyse af *forskellighed som modsætning* til forståelsen af, hvordan diskussionen om museets bidrag som enten fakta eller oplevelser er en gentagelse af en gammel diskussion som dog tyder på at bibeholde sin relevans både i og udenfor museet. Dertil viser jeg hvordan denne diskussion i designprocessen også antager nye former og kobler sig til ny praksis, her særligt brugen af sociale medier i museet. Min fremskrivning af ungeekspertisen relaterer jeg til museologiens diskussion om museets rolle som kulturpolitisk aktør, der både arbejder med forskellighed som produkt og objekt. Jeg viser, hvordan praktiseringen af ungeekspertisen i designprocessen var både tegn på museets ordensarbejde og på noget andet, og understeger, at man bør tage både museets præsentation og repræsentation af forskellighed med i sit arbejde med og analyse af forskellighed og deltagelse i museet. Ungerekspertisens relation til museet fremhæver jeg som en version af forskelligheds sameksistens. En version der lægger vægt på fælles interesser blandt forskellige praktiseringer af ekspertise, som jeg vælger at kalde *interferens ved forening*. På den baggrund foreslår jeg, at man både i museet og i participatory design, kan udvide håndteringen af forskellighed til ikke blot at tage udgangspunkt i det kontrasterende eller kontroverser, men også i fælles interesser, der udfoldes med forskellige tilgange, positioner og praksisser. Til slut viser jeg, hvordan kombinationen af klassisk ANT og post-ANT lykkedes bedre som et analytisk værktøj for afhandlingen end for designprocessens udvikling, og jeg foreslår, at i designprocessens udvikling praktiserede jeg, museet og den digitale udvikler i højere grad klassisk ANT end post-ANT.

English abstract

The Map of Danish Rock History- Participation enacted as difference

The thesis is a design-based, ethnographic and auto-ethnographic study of a specific participatory collaborative design process in a new Danish museum, The Danish Rock Museum, Roskilde. A design process that included potential users and collaborators from outside the museum.

Here I examine how participation was unfolded and particularly how the included participants helped set directions for the design object, a digital communication platform called The Map of Danish Rock History. In this way I seek to understand participation as enacted in the museum and ask for whether and how participation had impact in the museum, specifically in this design process. Methodological and theoretical resources of participatory design and Science and Technology Studies (STS) are applied to both plan and examine the participatory collaborative process.

In the study of participation and it's impact on the development of the Map of Danish Rock History difference was found to be an influential element. I ask therefore how difference was enacted in the design process and how the enactments of difference were related to participation. The analysis emphasises various coexistences of difference inscribed and unfolded in the design process. Participation and difference in the museumare discussed based on the specific example.

After the introduction the thesis is commenced by two chapters that present participation and difference as concepts of both museology and Science and Technology Studies (STS). Following this I present the work I have carried out in order to constitute participation and difference as research objects in the participatory collaborative design proces:

Chapter 1 provides insight into versions of participation and difference in museology. Here I point out that participation and difference are concepts shrouded in many agendas and unfold in many versions in museology. Also I point to participation and difference as often related in their presentations in museology. I focus on some studies of userinvolving collaborative processes that to some extent resemble the process at The Danish Rock Museum. In this way I provide a view of participation and difference as presented in the research field of museology. The research area where I primarily see my study's contribution and interest situated. In CHAPTER 2 I relate analytical resources from Science and Technology Studies (STS), especially Actor-Network-Theory (ANT), to a study of participation and

difference in a museum practice. I show here how two versions af ANT, what I call *classic ANT* and what I call *post-ANT,* in each their way can help me to see the design process, both as a process of innovation and as a coexistence of several enactments of expertise related to The Map of Danish Rock History. I hereby take a theoretical-methodological point of departure, which implies that these two approaches within ANT can be reconciled in a study of a design process. Chapter 3 describes my approach to the field and the work I conducted to scope a field for my research. I describe how resources of participatory design and STS were involved in this work. In addition I describe the work that translation of the field to this thesis consisted in. In this chapter I also display how my two main objects of study, participation and difference, were configured in several ways during my Ph.D. project.

In the following three analytical chapters I seek to answer questions about how participation unfolded in the participative collaborative design process at the Danish Rock Museum and how difference was enacted and took part in the evolving *work* of participation:

In CHAPTER 4 I focus particularly on versions of diffence that were enacted during the planning of the participative collaborative process. The planning was inspired by elements from both museology, STS and participatory design. I reflect on the ways in which we both put definitions and limits to difference in the planning of the design proces. Then I describe how difference was undfolded in the design process, and I here lay particular emphasis on how the early design process was marked by *difference as complexity*. CHAPTER 5 shows how the participants in the design process attempted to order *difference as complexity* by the constitution of two conflicting versions of The Map of Danish Rock history, namely The Map of Danish Rock History as facts and The Map of Danish Rock History as experiences.Two versions of the digital communication platform which by their partial connection moved and changed in the design process. Two versions that could also find connections to an already well-known discussion within the subject of history and within museology, namely the discussion of knowledge versus experience. At the end of the chapter I examine how *difference as opposites* became part of the materialization of The Map of Danish Rock History, in the form of the first betaversion. In Chapter 6, I show another vector in the design process that created both order and difference, namely the enactmenst of expertise. Particularly I here elaborate on the enactment of, what I name, *youth expertise.* An enactment of expertise that had a preoccupation with a particular version of The Map of Danish Rock History which emphasised experience, entertainment and participation. Youth expertise was in the design process enacted by multiple participants in multiple ways and with different articulations, while it had a stable interest in experience, entertainment and participation. I emphasize how youth expertise was associated to one of the expertises enacted in the museum, namely the

expertise of professional communication, and how thereby the enactment of youth expertise greatly contributed to the direction of the design process.

In Chapter 7 I recapture what understandings of participation my analysis brought forth and I discuss these in relation to primarily museology. The understanding of participation as distributed and translated via *versions*, *expertise* and *coexistences of difference* can contribute to both participatory design and museology practices and reflections about participation. I expand this by a description of an amplified attention to the decentered and distributed works in a collaborative process. An attention that I suggest can be useful in both design and analysis of such processes. In addition, I show that the insights regarding *participation enacted as difference* contributes in several directions. In relation to the museological discussion on museums' contribution to society my analysis displays at once a repetition and a re-production of an old discussion regarding the museum as provider of knowledge or experiences. I show how this discussion in the design process also took new forms and connected to new practices, namely the use of social media in the museum. In relation to the museological discussion on museums' roles as cultural reformists I posit my analysis of the enactment of youth expertise in the designproces. Here I show how the enactment of youth expertise in the design process both signed the museum's policy work and something else. With that in mind I emphasize that the museum should take both representation and presentation of difference into account when planning and analysing collaborative processes. At last I show how my analysis of the relationship between museum expertise and the enactment of youth expertise can contribute to post-ANT's collection of versions of coexistences of differences. The version I contribute with hightlights coexistence of difference as *interference by association*, and thus emphasises common interests among different enactments of expertise. On this basis, I suggest that museums and participatory design can extend the management of difference in order to be based not so much on the contrasting or controversial, but also on the common interest constituted with different approaches, positions and enactments. Finally, I show how the combination of classical ANT and post-ANT succeeded better as an analytical tool for the thesis than as a tool in the planning and facilitation of the design process. I suggest that in the design process I and the museum enacted more like classic ANT than like post-ANT.