

4.5 Formidling af arkitektur og design

Biblioteker og museer er kulturinstitutioner med samlinger, som skal formidles. Arkitektur og design er faglige, kunstneriske områder, som er del af vores og børns dagligliv. De har betydning for de rum, vi færdes i og de ting, vi både omgiver os med og bruger – huse, lejligheder, institutioner, møbler, kopper, tallerkener, glas, bestik og tøj. Det hele er også for børn. Alligevel kan hverken arkitektur eller design ses som kultur for børn. Det er også for børn, men ser man bort fra høje stole, børnemøbler, legehuse, børnebestik og børnetøj, må vi konstatere, at børn inden for de to centrale fagfelter hverken har været en primær eller styrende målgruppe, når det gælder produktion. Her spiller formidlingen en hovedrolle. Da heller ikke den har årelange traditioner, placerer den sig i kultur med børn. Der, hvor de inddrages, bliver deltagere og får 'snuset' til håndværket.

Arkitekturformidling til børn

Af Pia Rost Rasmussen

Arkitektur er for mange voksne forbundet med noget elitært og specialiseret. Måske er det derfor, at arkitekturformidling for børn blot var en ganske lille del af formidlingen i børnehøjde indtil starten af 00-erne? I dag fylder arkitekturformidling mere og mere i både dagtilbud, på skoler og kulturinstitutioner, og det er ikke nødvendigvis arkitekter, der driver. Pædagoger, lærere, formidlere og lægmænd bringer børn ind i arkitekturens verden med undervisning og workshops, arkitekturoplevelser 1:1, udstillinger og løb gennem bygninger.

At arkitektur er for mennesker, er ikke nyt. I 1947 skrev den danske arkitekt Steen Eiler Rasmussen: 'Arkitekturen produceres af almindelige mennesker og for almindelige mennesker. Derfor skulle den også være almindelig forstaaelig.' (Om *at opleve arkitektur*). Arkitektur er ikke kun vigtigt for arkitekter. Den handler jo om mennesker og om de hverdagsrum, vi lever og færdes i dagligt. Når arkitektur formidles til børn er udgangspunktet også, at børnene, som selv lever og er opvokset i arkitektur, er eksperter i rum – fra skolen, over den by eller bydel, de bor i, til den bolig, de er vokset op i. Derfor kan arkitektur også skabes med børn.

Kulturpolitisk sker der en bevægelse i 00'erne fra arkitektur som en mindre kunstart over et mere samfundsorienteret arkitekturbegreb til en humanistisk forståelse af, at arkitektur er for mennesker. I dag er arkitekturformidling i børnehøjde ikke blot en kunstart blandt flere, men behandles som et tværfagligt

emne, der har med helt almindelige mennesker og ikke-arkitekter at gøre. Hvilken rejse har arkitekturformidling til børn været på? Hvilken rolle har arkitekturpolitikkerne spillet i denne sammenhæng? Hvordan 'demokratiseres' arkitekturbegrebet undervejs? Hvor står vi i dag? Det undersøger dette afsnit.

Den første arkitekturpolitik: arkitektur og samfund er forbundne

Arkitekturation Danmark – rammer for liv, rammer for vækst blev i foråret 2007 Danmarks første samlede arkitekturpolitik. Bag den stod en række af ministerier (Kulturministeriet, Økonomi- og Erhvervsministeriet, Socialministeriet, Udenrigsministeriet, Miljøministeriet, Transport- og Energiministeriet) og styrelser (Universitets- og Bygningsstyrelsen, Forsvarets Bygnings- og Etablisementstjeneste og Slots- og Ejendomsstyrelsen). Den fælles vision var, at 'arkitekturen skal spille en aktiv rolle som ramme for livskvalitet og vækst i Danmark.' Dansk Arkitektur Center fungerede som hovedoperatør for koordinering og udmøntning af den nye tværministerielle politik.

Med daværende kulturminister Brian Mikkelsen blev det pointeret, at arkitektur udgør en væsentlig ramme for liv og vækst i Danmark og dermed også for vores velfærd. Politikken bestod af 10 forskellige indsatsområder, der bl.a. skulle 'stimulere arkitektonisk kvalitet':

1. Det offentlige byggeri skal have større arkitektonisk kvalitet
2. Privat efterspørgsel efter arkitektonisk kvalitet skal fremmes
3. Arkitektonisk kvalitet og effektivt byggeri skal gå hånd i hånd
4. Innovativ arkitektur skal skabe sundt, tilgængeligt og bæredygtigt byggeri
5. Det støttede byggeri skal have større arkitektonisk kvalitet
6. Arkitektonisk kvalitet i planlægningen skal have høj prioritet
7. Den arkitektoniske kulturarv skal vedligeholdes og udvikles
8. Eksporten af dansk arkitektur skal have bedre betingelser
9. Dansk arkitektur skal have et stærkt vækstlag
10. Den danske arkitektuddannelse skal være blandt verdens bedste

Overskriften *Arkitekturation Danmark* pegede på dansk arkitekturs potentiale, og på hvordan Danmark kunne indtage en styrkeposition i en international sammenhæng som 'arkitekturland'. Politikken peger på et skift i fortællingen om dansk arkitektur som bærer af historien om et demokratisk og funktionelt samfund, baseret på humanistiske og sociale værdier. Ikke fordi den ikke længere er brugbar, men et nyt lag kan tilføjes: Arkitektur kan også i høj grad pege på en brugerorienteret, mere ressourcebevidst bæredygtig, teknologisk og mere innovativ tilgang, og dermed kan arkitektur bidrage positivt ind i en vækst- og bæredygtighedsdagsorden.

I arkitekturpolitikken tydeliggøres det, hvordan kultur og erhverv mødes i arkitekturen. Det kreative kunstneriske på den ene side forenes med erhvervet, som i sidste ende er afgørende for om noget bliver bygget. I indsatsen 'Eksport af dansk arkitektur skal have bedre betingelser' nævnes det, hvordan Danmark er internationalt kendt og respekteret for sine demokratiske processer og måder at inddrage de forskellige interessenter på, når der skal planlægges og implementeres ny arkitektur. Området bruger- og borgerinddragelse vurderes også som potentielt vækstområde.

Arkitekturpolitikken nævner arkitekturens betydning og værdi for mennesker: 'Danskernes liv bliver rigere med spændende arkitektur'. Og også at værdien er dobbeltsidet, for 'Danmark bliver rigere, hvis arkitektbranchen kan udnytte de potentialer for national og international vækst, som erhvervet har'. Børn er dog ikke en del af politikens tekst. De optræder til gengæld på billederne af arkitektur som ledsager den samt i forbindelse med enkelte illustrationstekster. Dog er der en generel tendens til, at billeder af arkitektur i publikationen som oftest slet ikke rummer mennesker.

Indirekte nævnes formidling til børn i forbindelse med indsats 2, som har fokus på at 'privat efterspørgsel efter arkitektur skal fremmes'. For at borgere kan forholde sig til og stille krav til arkitektur, så bør den formidles og debatteres. Debat og engagement fremmer nemlig kvaliteten, pointeres det. Der skelnes mellem på den ene side 'bred folkelig formidling' af projekter, stilarter og visioner, og på den anden side 'formidling der går i dybden' og formidler konkrete faglige udfordringer og problemstillinger. For at fremme privat efterspørgsel af arkitektonisk kvalitet iværksættes initiativer som f.eks. 'landsdækkende arkitekturformidling og debat' via Dansk Arkitektur Center, og i den forbindelse støttes Undervisningstjenestens arbejde (sammen med udstillinger, guidede ture, seminarer og debatmøder).

Anbefalinger til arkitektur og design i børnehøjde: Børn Rum Form

Børn Rum Form - Arkitektur og design for begyndere udkommer i februar 2010 med Børnekulturens Netværk som afsender og daværende kulturminister Carina Christensen (K) som pennefører for forordet. Publikationen udkom midt i et ministerskifte. Ultimo februar 2010 afløses Carina Christensen af Per Stig Møller. Netværkets formål var at inspirere og kvalificere indsatserne på børne- og ungeområdet, og fungerede som et rådgivende netværk for Slots- og Kulturstyrelsen i forhold til igangværende og kommende indsatser. Via Slots- og Kulturstyrelsen rådgav netværket ligeledes kulturministeren om kommende strategier og politikker på området.

Publikationen *Børn Rum Form* er resultatet af et tværgående arbejde i en faglig projektgruppe nedsat i 2006 bestående af repræsentanter fra en række kultur-

og uddannelsesinstitutioner, faglige organisationer og netværk. Gruppen bestod af repræsentanter fra: Dansk Bygningsarv, Bygningskultur Danmark, Kulturarvsstyrelsen, Danmarks Pædagogiske Universitet, Akademisk Arkitektforening, Trapholt, Landsforeningen Børn, Kunst og billeder, Arkitektskolen i Århus, Kunstakademiets Arkitektskole, Danmark Billedkunstlærere, Danske Designere, Dansk Arkitektur Center, Kunstindustrimuseet og Danmarks Designskole.

Projektgruppen arrangerede i 2007 en række arbejdsseminarer, som bidrag til at udvikle strategier, redskaber og tilbud. På seminarerne deltog indbudte eksperter fra arkitektur- og designverdenen. Desuden afholdtes fire temaseminarer i 2008 om arkitektur og design for formidlere, der foregik på kulturinstitutioner forskellige steder i landet og satte fokus på daværende best practice på området. Overordnet fokus på alle seminarer var på formidling af arkitektur og design til børn i dagtilbud over skoler til fritidsaktiviteter. Nye netværk og ideer opstod ud af seminarerne og grundlaget for udviklingen af en ny arkitektur- (og design) politik med et børne- og ungeperspektiv blev lagt. Som Carina Christensen også tilkendegiver i sit forord, så tages arbejdet efterfølgende videre med ind i udviklingen af området. Det sker med Marianne Jelveds arkitekturpolitik, der udkommer i 2014.

På baggrund af udviklingsprocessen arrangerede Netværket sammen med projektgruppen også en skriftlig høring blandt de ca. 300 seminardeltagere, der bestod af formidlere, lærere, konsulenter, pædagoger, arkitekter og designere. Det resulterede i mere end 50 forslag til initiativer inden for arkitektur og design for børn. Høringsforslagene blev indarbejdet i et visionsoplæg, som Børnekulturens Netværk og projektgruppen herefter sendte til kulturministeren i 2009. Oplægget bestod af en række anbefalinger og et program med forslag til initiativer på kort sigt og lang sigt.

Formålet med publikationen var altså at styrke arbejdet med arkitektur og design ved at inspirere, debattere og give anbefalinger til arkitektur og design i børnehøjde: 'Ønsker vi, at vores børn og unge vokser op som hele og selvstændige mennesker, er det vigtigt, at de kan forholde sig aktivt til arkitektur og design i deres opvækst – (...). Danmark er kendt for sine dygtige designere og arkitekter. Børn vokser op med deres prægtige kunstværker uden at kende så meget til, hvem de er, og hvad deres arbejde består i', argumenteres der i indledningen. Artiklerne handler om kreativitet og læreprocesser, ligesom der er en række interviews med arkitekter, designere og erhvervsledere om syn på børns rolle og på situationen på området. Desuden præsenteres best-practice eksempler som gives videre som inspiration til flere initiativer i Danmark.

Projektgruppen bag publikationen formulerer som en del af *Børn Rum Form* en vision med 3 hovedbudskaber:

1. Det er vigtigt, at børn på et tidligt tidspunkt i deres opvækst forstår betydningen af, hvordan og hvorfor arkitektur og design skabes, hvad der er historien bag, og at de får kendskab og kan forholde sig til indhold og kvaliteter i de to kunstformer.
2. Børn og unge skal lære at forholde sig til arkitektur og design som en naturlig del af deres dagligdag, og arbejdet med at formidle arkitektur og design bør prioriteres lige så højt som formidlingen af andre selvstændige kunstformer (...)
3. Arbejdet med arkitektur og design skal give børn og unge et grundlag for at arbejde innovativt og kreativt med deres omverden, og derigennem være med til at styrke visionen for Danmark som et innovativt og kreativt samfund.

Visionerne følges også af forslag til handlinger på daginstitutions-, folkeskole-, gymnasie- erhvervsuddannelses- områderne samt i fritiden. Desuden foreslås det, hvordan videregående arkitektur- og designuddannelser også kan spille en rolle.

I publikationen tilkendegives det, at kulturministeren vil gå i front og udvide den hidtidige arkitekturpolitik til også at omfatte børn og unge. anbefalingerne til staten er at prioritere børn og unge som målgruppe i de kommende års arbejde med nationale politikker for arkitektur (og design). Men også at der igangsættes et nationalt program som kan synliggøre indsatsen for at sikre børn og unge adgang til arkitektur (og design) af høj kvalitet i hverdagen. Desuden foreslås det, at der nedsættes et rådgivende udvalg, som kan koordinere, initiere og samle op på det nationale program og de aktiviteter, det sætter i gang. Sidst, men ikke mindst, foreslås det, at staten etablerer en særlig national arena med netværk og mødesteder, hvor relevante parter kan videndele. Kommunerne opfordres til at prioritere børn og unge som målgruppe i arbejdet med at formulere kommunale politikker for arkitektur (og design), og til at afsætte de nødvendige penge til at fremme den lokale indsats. Desuden opfordres kommunerne til, at alle relevante samarbejdspartnere deltager i det lokale arbejde med arkitektur og design for børn.

Afslutningsvis opsummeres i alt fem hovedpunkter, som anbefales i det fremadrettede arbejde:

1. Formidling af en arkitektur- og designpolitik med fokus på børn og unge
2. Formulering af en langsigtet handlingsplan for arkitektur og design bestående af et videnscenter, en webportal, mærkedage for arkitektur, profilkommuner og profilinstitutioner

3. Inspiration til skoler og SFO herunder forsøg- og metodeudvikling, Nye læreplaner (eksempelvis konkrete anvisninger i Fælles Mål), mobile værksteder og rejsehold
4. Flere tilbud om uddannelse og efteruddannelse i formidling, herunder eftervidereuddannelse af lærere samt arkitekter og designere
5. Mere fokus på erhvervslivets rolle, herunder en etablering af besøgssteder for børn og unge, produktudvikling med involvering af børn og unge, repræsentanter fra virksomheder i videnscentret

Jelveds arkitekturpolitik: Formidling til børn som en del af arkitekturpolitikken

En arkitekturpolitik, der også havde fokus på børn og unge, udkom i 2014 under overskriften *Mennesker i centrum*. I indledningen fastslås arkitekturens dobbelthed: Arkitektur er på én gang '(...) en kunstnerisk fortolkning af, hvad det vil sige at være til som menneske på et givent sted og tidspunkt', samtidig med at '(...) arkitekturen løser nogle helt basale menneskelige behov'. Via en række initiativer har politikken fokus på at styrke borgeres møde med arkitektur - også børnenes - herunder deltagelse i demokratiske processer.

Samtidig med at den understøtter, at arkitektur kan fremme bæredygtighed. Uddannelse og innovation, arkitekturen som væksterhverv, dansk arkitekturs internationale potentiale indgår også som vigtige indsatser. Til forskel fra den første arkitekturpolitik 10 indsatsområder, rummer denne blot fire, og børn og unge er rykket helt i top:

1. Mødet med arkitekturen. Børn, unge og voksne
2. Arkitektur og demokrati. Kommuner og borgerinddragelse
3. Arkitektur og bæredygtighed. Miljømæssigt, social og kulturelt
4. Arkitekturens værdiskabelse. Kvalitet, innovation og internationalt potentiale

Indsatserne for børn og unge er primært centreret om det første kapitel, men i modsætning til den tidligere politik, så er billedsiden spækket med børn og unge i alle kapitler, der interagerer med arkitektur. Hvert kapitel, der beskriver en indsats, er desuden efterfulgt af initiativer, der skal realisere indsatsen, samt navne på en række aktører, som er tovholdere for initiativer. Som oftest er de tværgående og varetages af flere institutioner og organisationer i fællesskab, ligesom de også går på tværs af ministerier.

Indsatsen om børn, unge og voksne argumenterer for vigtigheden i at formidle arkitektur, ikke mindst i undervisningssammenhæng, for 'Arkitekturen udgør de fysiske rammer for, hvordan vi ønsker, at samfundet skal udformes. Til alle bygninger, byrum, anlæg og design knytter sig en fortælling, som rækker ud over

den æstetiske dimension. Det gør arkitekturen interessant, ikke mindst i undervisningssammenhænge, hvor den kan bidrage til børn og unges kulturelle, historiske og demokratiske dannelse. Derfor er det vigtigt at formidle arkitektur.’

Børn, unge og voksne er en del af samme indsats, idet de alle beskrives som borgere. Det handler om at gøre arkitekturen nærværende for borgerne både i børne- og voksenhøjde. De forskellige arkitekturformidlingsformater har forskellige kvaliteter og formål og kan give indblik i proces eller intentionerne bag arkitektens arbejde. ’Gennem formidling af arkitekturen kan vi få en større forståelse for, hvorfor de fysiske omgivelser påvirker os, som de gør, hvorfor de ser ud, som de gør, og få udvidet vores oplevelse af verden.’, argumenteres der.

’Det digitale’ er rykket ind i arkitekturpolitikken som en mulig formidlingsform, der øger tilgængelighed, giver adgang, og når bredere ud i befolkningen. Børn møder arkitekturen hver dag, og som de primære brugere kan de inddrages som en ressource i arbejdet med at udvikle f.eks. folkeskole arkitektur. De skal introduceres til arkitektur som en kreativ metode f.eks. via formidlingstilbud som Skoletjenester, men også via Folkeskolen. Konkret foreslås det, at Statens Kunstfond via huskunstnerordningen bringer arkitekter ud på skoler. Ungdomsuddannelser og erhvervsuddannelser nævnes også. Her kan virkelighedsbaserede cases fra arkitekturens verden bringes i spil.

På baggrund af kapitlet konkretiseres syv initiativer, der indfrier ambitionerne om undervisningsmaterialer til både folkeskole og ungdomsuddannelser samt formidling til byggebranchen og til professionelle formidlere inden for feltet. Initiativerne består i:

1. Undervisningspakker om arkitektur og design til børn:
Undervisningsmaterialer der kobler Fælles mål, folkeskolereform og undervisning i arkitektur til elever i folkeskolen (Dansk Arkitektur Center, Akademisk Arkitektforening, Undervisningsministeriet)
2. Børn og arkitektur – undervisningsindsats med fokus på bevægelse og sundhed: En værktøjskasse der giver redskaber til at inddrage den lokale by i undervisningen (Dansk Arkitektur Center)
3. Børn og arkitektur – undervisningsindsats med fokus på bæredygtige byer:
En undervisningsindsats til mellemtrinnet videreudviklet på baggrund af erfaringer med undervisning til ungdomsuddannelser (Dansk Arkitektur Center, Undervisningsministeriet)
4. Urban Spaces 3 – International conference om børn og arkitektur:
Konferencen afholdes som del af Aarhus som Kulturby 2017, som nordisk og internationalt mødested for institutioner og personer der arbejder med børn, unge og arkitektur med henblik på at samle og udveksle erfaringer med

formidling og undervisning i arkitektur til børn og unge. (Arkitektskolen Aarhus, Børnekulturhus Aarhus, Landsforeningen Børn, Kunst og Billeder i samarbejde med Kulturministeriet)

5. Arkitektur i ungdomsuddannelserne: Undervisningstilbud og –materialer om arkitektur, rettet mod ungdomsuddannelser og erhvervsuddannelser, som sikrer tværfaglig undervisning (Dansk Arkitektur Center, Akademisk Arkitektforening)
6. Sommerskole om arkitektur for byggebranchens unge studerende: Tværfaglig sommerskole for byggebranchens unge studerende – planlæggere, arkitekter, ingeniører, håndværkere m.fl. (Dansk Arkitektur Center i samarbejde med Kulturministeriet)
7. Arkitekturformidling på nye digitale platforme: Udvikling af arkitekturformidling på nye digitale platforme for at nå nye målgrupper. (Partnerskab mellem Kulturministeriet, Realdania og Dansk Arkitektur Center)

Arkitekturformidling for børn i dag

Arkitekturformidling for børn har i dag mange forskellige former og formål og spænder over undervisningsaktiviteter til mere oplevelsesbaserede aktiviteter. Aktiviteterne kan have et arkitekturpædagogisk formål og være tilrettelagt til en undervisningskontekst, og/ eller de kan have et mere oplevelsesbaseret formål. Sidst, men ikke mindst, kan arkitekturformidling for børn være et element i en inddragelsesproces for børn. Arkitekturformidling kan tage form af vandringer, workshops og undervisningsforløb, udstillinger, konkurrencer, bøger, digitale/ virtuelle oplevelser osv.

I arbejdet med arkitekturformidling for børn er fokus i første omgang på 'det arkitekturpædagogiske', dvs. på den del, der indeholder en læringsdimension. Det betyder ikke, at børnenes arbejde med arkitekturen ikke kan fungere som kvalificering, inspiration og indspark til virkelige projekter, det kan de godt. Men udgangspunktet er som oftest en læringssituation, et fag og nogle faglige mål, og ofte kan forløbet gentages og fungere generisk og uafhængigt af specifik kontekst. Forløbenes primære formål er læring frem for løsning af reelle arkitektoniske problemer, om end de ofte indirekte kan virke inspirerende for lokalpolitikere, planlæggere osv.

Ser vi på det arkitekturpædagogiske arbejde med læring om arkitektur i dagtilbud og skoler er arkitekturemner og -metoder ofte en del af forløb, der tager udgangspunkt i autentiske, lokale og aktuelle problemstillinger, som vil være relevante for en række kontekster i Danmark. F.eks. spørges der: Hvordan fungerer bylivet her? Hvordan kan vi bidrage til en mere bæredygtig skole? Aktiviteterne bliver afsat for en ny og ofte flippet læringssituation, hvor det nu

er børnene, der ved bedst, fordi de både er tættest på problemstillinger, som knytter sig til skolen eller det lokale bymiljø, som de har indgående kendskab til. Eller måske fordi de mestrer de (digitale) skitseringsværktøjer, som de benytter sig af i deres rumlige afprøvninger og præsentationer. Det er måske endog det barn, der er udfordret i klassen, der nu træder frem og indtager scenen ved at udmærke sig som bygmester, særligt innovativt og kreativt tænkende eller som digital tegner ud i Minecraft. I arkitekturpædagogikken benyttes arkitekters arbejdsmetoder fra byrumsanalyser, til skitsering, designproces og modellering – også digitalt. Børnene tilegner sig et nyt sprog, som handler om rumligt at formidle proces, ideer, mulig løsning.

De arkitekturpædagogiske projekter handler om mennesker, og for børnene bliver udgangspunktet derfor også deres personlige og fysiske oplevelser med arkitektur. Kroppen bliver markør for, hvorvidt arkitekturen er velfungerende eller det modsatte; Hvordan oplever jeg rummet? Er jeg tilpas/ utilpas her? Hvad skal der til for, at jeg føler mig tryk? Via aktiviteter oplever børnene, at de kan inddrage sig selv i forståelsen for arkitekturen og ikke mindst at arkitekturen har en fysisk og sanselig side, der påvirker os; 'Arkitektur spiller på instrumenter – det har et stort register, menneskets sind skal åbnes for dets musik' som Steen Eiler Rasmussen skriver, i *Om at opleve arkitektur*.

På internationalt niveau arbejdes der fortsat for at udbrede kendskabet til arkitektur og bæredygtig udvikling blandt børn. Arbejdsprogrammet 'Architecture and Children' er en del af UIA – The International Union of Architects og har fokus på at udvikle børn og unges forståelse for arkitektur og det byggede miljø på tværs af landegrænser:

'The UIA Architecture & Children Work Programme aims to raise awareness among children of the built environment, architecture, urbanism and sustainable development. Fostering their knowledge in these fields will ensure their development as responsible citizens, able to make their voices heard and influence the political, economic and social strategies that will shape their cities and their environment.'

UIA arbejdsgruppen etablerede i 2011 prisen 'The UIA Golden Cubes Awards', som uddeles hvert 3. år i forbindelse med UIAs Verdenskongres. Foruden Golden Cubes prisen står arbejdsgruppen også bag Built Environment Education Guidelines (2008), som giver inspiration til, hvordan arkitekter kan indgå samarbejder med andre aktører som f.eks. lærere, og dermed kan bidrage til at bringe arkitekturviden ud til børn og unge. Med Golden Cubes prisen honoreres aktiviteter og projekter inden for fire kategorier hhv. skoler, institutioner, skriftlige og audiovisuelle medier. Forud for prisuddelingen pågår en national og en international udvælgelse. Den nationale del håndteres af det enkelte UIA-

medlemsland, hvor en national jury vurderer indsendte projekter og nominerer ét projekt inden for hver af kategorierne. Herefter er det en international jury, som blandt alle medlemslandenes indsendte nomineringer udvælger én vinder inden for hver af de fire kategorier. Danmark har deltaget i hhv. 2017 og 2020. I 2017 via Sverige og med en nominering af projektet Jagten på fællesskabet (ved Dansk Arkitektur Center i kategorien institutioner). I 2020 er konkurrencen for alvor forankret nationalt via Arkitektforeningen, der nu fungerer som dansk sekretariat. Med i alt 14 deltagende projekter har den danske jury i skrivende stund indstillet fire projekter fra hhv. Farum Billedskole, Louisiana, Frederiksberg Bibliotek og designer Christina Bruun Olsson.

Arkitekturformidling til børn handler om menneskers liv

Som vi har set det bliver det politiske blik på arkitektur med de første arkitekturpolitikker på sin vis mere og mere demokratisk; Med Brian Mikkelsens arkitekturpolitik (*Arkitekturation Danmark*, 2007) indskrives arkitekturen som en del af et tværfagligt felt, som udgør rammen for vores liv og samfund. Med Marianne Jelveds arkitekturpolitik (*Mennesker i centrum*, 2014) pointeres det yderligere, at arkitektur handler om mennesker, og at arkitektur derfor inviterer til engagement og medborgerskab. Mellem de to politikker byder eksperter og udøvere ind og beskriver i *Børn Rum Form* visionerne for arkitektur- (og design-) formidling for børn og unge i Danmark. Hermed er fundamentet også lagt for en arkitekturpolitik, der i langt højere grad inkluderer børn.

I takt med at arkitekturen i højere grad kobles til mennesker, flytter arkitekturformidlingen for børn også tydeligere ind i det politiske landskab. Initiativerne bliver flere og mere tilbagevendende. Effekten af at arkitekturen får et mere menneskeligt ansigt er også, at projekterne bliver mere udbredte, at de når flere målgrupper, får en større geografisk spredning, og ikke mindst at ikke professionelle arkitekter fylder mere og mere i formidlingen af arkitektur. Og arkitekturemnet foldes ud; Det handler om arkitekturen i den allerbredeste forstand; Arkitektur er i størrelse S til XL, og både parcelhus og mega city er i da genstand for arkitekturformidling for børn i Danmark. Arkitektur er på en gang 'med-' og 'uden' tag, en lokal og en global størrelse. Det er ikke bare arkitekturen i sig selv, men i høj grad den måde, vi interagerer med den, lever i den, bruger den, som er omdrejningspunktet for aktiviteter og projekter i børnehøjde. På den vis bliver formidling af arkitektur for børn samtidig en læring om menneskers liv.

Børns Bybevidsthed 1990-2000

”Byen er en åben bog” - geograf Yi-Fu Tuan

Allerede i slutningen af 80’erne besluttede en håndfuld engagerede kræfter fra bymiljøet i København at skabe et undervisningsprojekt, der kunne bevidstgøre folkeskolens børn på alle klassetrin om arkitekturens betydning. Stærkt inspireret af ovenstående citat.

Det resulterede i dannelsen af udviklingsprojektet Børns Bybevidsthed 1990-2000. Målet var at skabe forståelse for og viden om den arkitektoniske kulturarv hos børn. At give dem forudsætninger for en mere aktiv deltagelse i deres byudvikling og fremtid og formidle bykultur.

Initiativgruppen bestod af Bonnie Mürsch, Hovedstadens Forskønnelse, Kirsten Møller, Billedskolen i Ryesgade, Birgitte Olesen, Skov- og Naturstyrelsen og Ingelise Flensborg, Danmarks Pædagogiske højskole. Byens daværende overborgmester Jens Kramer Mikkelsen var protektor.

Sammen med lærere, arkitekter, arkitektstuderende og kunstnere gennemførte de skiftende årlige projekter med oplæg, nyproduceret undervisningsmateriale, ture, værksteder og udstillinger med mere end 100 københavnske skoleklasser. For at forbedre kendskabet til og forståelsen for værdien af god arkitektur.

Projektet slog som nogen af de første til lyd for at betragte børn som medborgere.

Med udgangspunkt i børnenes skole og lokale miljø planlagde de årlige forløb for skoler i København med temaer som:

- Bydyr i arkitekturen, 1992
- Plant et træ (Sund By), 1993
- Mur og sokler, helte og myter, 1994
- Skolen adopterer et monument, 1995/96
- Smukke huse, sunde huse, 1997
- Tårne og Spir, 1998
- Byens pladser og torve, 1999

De udgav bogen *Gesimser, karnapper og høje spir* på Gyldendal i 1993 med dokumentations- inspirations- og undervisningsmateriale. I 2000 overdrog de projektet til Dansk Arkitektur Center for at sikre initiativets videreudvikling på nye præmisser og i større skala. Arbejdsgruppen har skrevet en beretning om hele projektet i *Børns Bybevidsthed. Et arkitektur- & miljøprojekt med børn i København. 1989-1999.*

Arkitekturformidling for børn – Aktører og aktiviteter

Af Pia Rost Rasmussen

I Danmark varetages arkitekturformidling af institutioner som f.eks. Dansk Arkitektur Center (DAC), Louisiana, Utzon Center, Design Museum Danmark, såvel som billedskoler og private aktører som f.eks. All About A, Arki_Lab. Hertil kommer en række arkitektvirksomheder og selvstændige arkitekter, der f.eks. formidler til børn via f.eks. Statens Huskunstnerordning eller arbejder med inddragelse af børn via deres projekter.

Byvandring for børn

Gennem årene er arkitektur formidlet via mange typer af byvandring for børn – fra de historiske, over de mere registrerende til vandring, som har en undersøgende og skattejagtsagtig karakter. I alle tilfælde foregår formidlingen 1:1 med arkitekturen, som oftest med en guide og med et dialogisk udgangspunkt: Hvad kan vi se? Hvilken historie gemmer sig bag? Hvordan fungerer det? Kunne det være på en anden måde?

'Nogle huse har solbriller på, og i Malmø var der en dreng, som så et hus med tænder. Flere huse har sjove hatte på som til fest, og hvis I ser over på Orlogsmuseet, kan man sige, at det er en lille familie. I kan se mor og far med det lille barn i midten', fortæller arkitekt og guide Ewa Westermarck på en byvandring på Christianshavn. By-vandringen som var tilrettelagt i forbindelse med den dansk-svenske udstilling *Kids In Space* (2013) havde til formål at skabe diskussion om 'voksnes arkitektur'. Ideen var, at samtale med børn om arkitektur ved at lege at huse var forskellige personligheder og at de havde forskelligt tøj på.

Netop samtalen eller 'det dialogiske' differentierer byvandring for børn fra ditto til voksne, der som oftest har karakter af enetale eller foredrag. Og i dag er også digitale elementer føjet til – Se gennem en skærm på din telefon, og oplev, hvordan byen engang så ud, eller hvordan den kan se ud i fremtiden.

Arkitekturudstillinger for børn

Arkitekturformidling er gennem årene formidlet til børn via udstillinger som f.eks. Børn Bygger Bolig (Dansk Arkitektur Center), Rumtosset (Utzon Center), Kids' City (Dansk Arkitektur Center)

Golden Cubes Awards 2020

Den nationale del af Golden Cubes Awards 2020 er i skrivende stund afsluttet og de fire danske nomineringer inden for kategorierne skoler, institutioner, trykte medier og audiovisuelle medier er fundet. De nominerede projekter går nu videre til bedømmelse hos den internationale jury, der med Jan Gehl som præsident, afholder et on-line jurymøde i slutningen af april 2020:

- Skoler: 'Inspired by nature' (Farum Billedskole)
 - Institutioner: 'Sharing territories' (Louisiana)
 - Trykte medier: 'Se dig for – 100 hverdagsmotiver' (Christina Bruun Olsson)
 - Audiovisuelle medier: 'The sound of my city' (Frederiksberg Bibliotek)
- Derudover har juryen valgt at hædre et femte projekt med særlig omtale – det er projektet 'Architectics & Mathemature' (Utzon Center).

Designformidling til børn

Af Merete Dael

Også designområdet har i stigende grad målrettet initiativer mod børn. Med folkeskolereformen i 2014 blev design styrket. Der blev oprettet et nyt fag Håndværk og design, der erstatter fagene sløjd og håndarbejde fra skoleåret 2016/17. Det præciseres i de nye Fælles Mål, at faget skal arbejde med innovation og entreprenørskab. Det har skabt nye uddannelsesmæssige udfordringer for lærerne, da størstedelen af dem er uddannet i sløjd og håndarbejde. Desuden kræver faget en anderledes indretning af lokaler. Forsøg har vist, at eleverne er glade for det nye fag.

Siden 2012 har københavnske børn kunnet lære om design på Designmuseum Danmarks Designskole og snuse til området.

Designmuseum Danmark - Tilbud til børn

På Designmuseum Danmark udbydes undervisning i design til børn i alle aldre. Læring indbefatter *samtlig*e af museets læringstiltag, herunder museets Skoletjeneste og Designskole.

Museets Skoletjeneste udbyder forløb fra børnehave-niveau til ungdomsuddannelses-niveau samt kurser til pædagoger og lærere.

Museets Designskole er et fritidstilbud for børn (og voksne) der gerne vil "gå til design" i deres fritid. Desuden udbyder museet søndagsværksteder for familier samt ferieaktiviteter.

Kendetegnet for alle læringstiltag er det taktile og værkstedsbaserede samt et stort fokus på *designprocessen*.

I værkstedet får eleverne koblet oplevelser fra museets udstillinger med deres egne, kreative processer og praksisser. Designværkstedet bliver rammen om elevernes egne designprocesser, hvor de med et rigt udvalg af materialer omsætter teori, ideer og løsningsforslag til konkret produkter/modeller.

Hvordan beskæftiger børn sig med design?

Design vedkommer os alle, er en del af os alle og beror på en lang (stolt) tradition, som museet ønsker at formidle og forankre i børnene. Design handler i høj grad om materialekendskab og godt håndværk, om at få ideer og komme med bud på løsninger til problemstillinger på alle niveauer. Det handler om kreativitet og innovation.

Designmuseum Danmark er optaget af at fastholde både lærere og elever i selve *designprocessen* og give dem et (fag)sprog for *designprocessen* i undervisningen i hands-on forløb, der understøtter faget Håndværk og Design. Arbejdet med design er en afsøgende proces. Ofte viser det sig, at både lærere og elever er mere optagede af et konkret, færdigt produkt end vejen dertil. Fokus ender på det håndværksmæssige, og produktet bliver manifestationen af besøget. Eleverne får noget fysisk og håndfast med sig hjem. Desuden sker det ofte, at bedømmelsen af produktet bliver det, eleverne evaluerer sig selv og besøget ud fra. At det kommer til at handle om, hvorvidt produktet lykkedes eller ej. Men en god designproces kan sagtens ende med et ”dårligt” eller ufærdigt produkt.

Et spørgsmål, der i den forbindelse kan trænge sig på, er:

Hvad er det for færdigheder, der er vigtige, når man vurderer elevernes arbejde med *design*? Og hvilke færdigheder er det, man som eksternt læringsrum, bør fokusere på/kan tilbyde?

Undervisningen på Designmuseet ønsker at nedtone ”produkter der dur” eller ”produkter der lykkes” til fordel for mere plads til den åbne designproces og arbejdet med det *udvidede* designbegreb, som netop er begrebet for, at en designproces ikke nødvendigvis fører til et formgivet produkt. Man kan også bruge en designproces til at designe en service, en strategi eller lign.

Designprocessen er ikke lig med frie rammer, ”gør hvad du vil” eller et tag-selv-bord. Museet ønsker at skabe et eksplorativt og eksperimenterede rum med plads til, at et fokuseret kaos og gode ideer kan opstå.

Hvorfor en designskole?

Skolen startede i 2012 i værkstedsbygningen, som blev skabt til at rumme museets læringsaktiviteter. Man startede med fire hold, som stadig er basis for skolen i dag. Ønsket var at skabe et kreativt rum, der skulle ramme bredt – helt fra børnehaveklasse til voksne. Hensigten var, at skolen ikke skulle være elitær, men et sted for alle. Skolen skulle være et sted, hvor fagligheder inden for design og pædagogik kunne møde hinanden.

Et moderne og kreativt laboratorium for museets undervisning. Rammen er bevidst skabt til at skabe ro til fordybelse, så man arbejder med små hold og udøvende designere. Dette har været helt afgørende for at skabe et godt læringsrum, et godt fundament som undervisningen hviler på.

Forløb

Som elev deltager man i forskellige forløb, og man lærer museet at kende, da undervisningen altid relateres til udstillingerne og samlingerne. Eleverne stifter bekendtskab med forskellige designere, teknikker og metoder, som eksempelvis skitse- og modelarbejde. Der arbejdes med forskellige designprocesser, som oftest er rettet mod et produkt i form af modelbygning, men nogle gange er processen målet i sig selv. Fælles for forløbene er, at der en professionel designer tilknyttet, som underviser sammen med skolens faste lærere. Forløbene er derfor også bygget op i tæt samarbejde med designere, der arbejder med aktuelle problematikker inden for et bredt udvalg af designområder.

Design handler om at skabe noget, der ikke findes i forvejen. At skabe løsningsforslag, gøre det synligt og give et bud på, hvordan det kan udføres.

Alt er designet i vores samfund. Fra Nike støvlerne, klasseværelset og computeren til de mange dagligdags produkter, vi omgiver os med. Det er vigtigt at give børn redskaber til at knække koderne og forstå designprocessen. Forstå at tingene er menneskeskabte – og kan ændres. At de kan få indflydelse på nyt design med fantasi og kreativitet.