

**SØREN DAHLGAARD**

**COLLECTION  
IN ACTION**

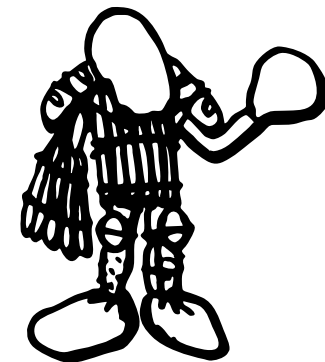


**SKOVGAARD MUSEET**

SØREN DAHLGAARD

X

SKOVGAARD MUSEET



# COLLECTION IN ACTION



The Inflatable Islands arrive at Skovgaard Museet. Ready to meet the landscape paintings inside.

## CONTENTS

### PREFACE

Christian Kortegaard Madsen  
Pernille Rom Bruun (DK & ENG) 8

### SCULPTURE AS ACTIVATING OBJECT

Søren Dahlgaard (ENG) 19

### Q & A

Søren Dahlgaard  
Pablo Helguera (ENG) 31

### SØREN DAHLGAARDS SÆRUDSTILLING

#### SOM ANALOG PLATFORM

#### PÅ SKOVGAARD MUSEET

Gertrud Latif Knudsen (DK) 40

### PERFORMED PORTRAITS

Pirkko Siitari (ENG) 67

### PLAY PROCESS & PARTICIPATION (ENG)

The Island Parade 75  
Island Croquis 83  
The Gnome Painting 87  
Dough Portraits 97  
The Battle of The Paint Knights 115

### COLLECTION IN ACTION (DK & ENG)

Hedge, Hygge & Garden Gnomes 128  
Danmark 146  
Transformation of the Landscape 161  
The Artist in the Landscape 191

KANONKONGENS PAPANON (DK) 203

THE HUMAN CANNONBALL PAINTING (ENG) 215

### COLLECTION IN ACTION

#### Intentions, considerations and experiences

Christian Kortegaard Madsen (DK & ENG) 233

## FORORD

Med Søren Dahlgaard – Collection in Action, ønsker Skovgaard Museet at revurdere dets museale udgangspunkt og undersøge mulighederne for at udvikle et nyt museumsformat, der bryder med det intellektualiserede og nogle gange indforståede kunstmuseum. Skovgaard Museet ønsker at præsentere kunsten og dens forskning og formidling på et relevant og uhøjtideligt niveau, der perspektiverer samfundet, verdensbilledet, giver et afbræk fra hverdagen, udfordrer til eftertanke og inspirerer til refleksion og nytænkning.

Collection in Action præsenteres i nært samarbejde med den internationalt anerkendte kunstner og forsker Søren Dahlgaard (f. 1973), og er det første skridt på vejen mod et nyt museumsformat. Dahlgaards kunstneriske udvikling udfolder sig på den internationale kunstscene, og spænder bredt over det dadaistiske, situationistiske og happeningorienterede til det relationelle, publikumsinddragende, samskabende og økokunst-orienterede. Dahlgaard har i sin ph.d.-afhandling – Sculpture as Activating Object – (2015-2019) fra Victorian College of the Arts, Melbourne University, Australien, gransket sin egen praksis og placeret den i et bredere kunsthistorisk og kunstteoretisk felt kombineret med forskningsperspektiver med leg og økologisk tænkning i fokus.

Dahlgaard er i dag blandt de internationalt mest anerkendte danske samtidskunstnere. Dahlgaard præsenterer i sin ph.d.-afhandling begrebet "den aktiverende skulptur", der bygger på forestillingen om kunstværket som afsæt for en social og deltagende udveksling, der bringer leg ind som et centralt element mellem værket og beskueren, og fremhæver de iboende kvaliteter ved at lege godt sammen. Collection in Action tager afsæt i deltagelse, leg som en indgang til oplevelse, refleksion og læring. Projektet er en legeplads for kunstforståelse og for nye perspektiver på den traditionelle udstillings- og formidlingspraksis på museerne, og så præsenterer projektet et nyt blik på den nationalromantiske guldaldergenre, som er

repræsenteret i rigt mål i Skovgaard Museets samling. Når Dahlgaards eksperimenterende, udfordrende og nysgerrige kunst møder det historiske, opstår nye fortællinger, der både er harmoniske, humoristiske, intuitive og konfronterende. Collection in Action bringer gennem Dahlgaards originale kunstforståelse fortidens kunst frem på et hyperaktuelt plan, hvor kunsten ikke betragtes som historiske objekter, men i kombinationen med Dahlgaards værker i højere grad fremstår som tidløse udsagn.

Med projektet fulgte en intens formidlingsproces, hvor Søren Dahlgaard har været til stede på museet i aktiviteter, hvor han sammen med et publikum afprøvede museets samling i dialog med egne værker. Det var en proces, der lagde op til forskning og et forløb med løbende forsøg, tests, observationer og justeringer. Undervejs dokumenteredes processen med film, video og kvalitative interviews.

Bogens trykomkostninger er sponsoreret af Nørhaven A/S. Bogens udtryk bygger i materiale, format og æstetik på de velkendte Jumbobøger – et uhøjtideligt format, der i denne sammenhæng gør op med den traditionelle "coffee table-bog". Den indeholder både danske og engelske bidrag af ph.d. og kunstner, Søren Dahlgaard postdoc ved Institut for Kommunikation og Kultur – Kunsthistorie, Aarhus Universitet, og Skovgaard Museet, Gertrud Latif Knudsen; den mexicanske kunstner og forfatter, Pablo Helguera; kurator og forhenværende direktør for Kiasma Museum of Contemporary Art, Finland, Pirikko Siitari; og undertegnede museumsleder, Christian Kortegaard Madsen.

Projektet er realiseret med støtte fra Statens Kunstfond og i samarbejde med Bikubenfonden.

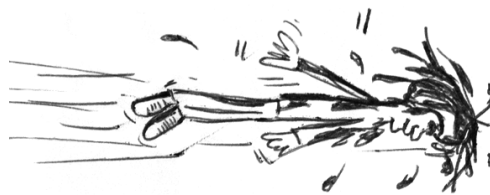
Christian Kortegaard Madsen  
Tidligere leder på Skovgaard Museet  
Pernille Rom Bruun  
Leder på Skovgaard Museum



## PREFACE

With Søren Dahlgaard - Collection in Action, the Skovgaard Museum wants to reassess its starting point and explore the possibilities of developing a new museum format that breaks with the intellectualised and sometimes consented art museum. The Skovgaard Museum wants to present art and its research and communication at a relevant and unpretentious level that puts society and the worldview into perspective, provides a break from everyday life, challenges thought and inspires reflection and innovation. Collection in Action is presented in close collaboration with internationally recognised artist and researcher Søren Dahlgaard (b. 1973) and is the first step towards a new museum format. Dahlgaard's artistic development unfolds on the international art scene and ranges from the Dadaist, Situationist and happening-orientated to the relational, audience-involving, co-creative and eco-art-oriented. In his PhD thesis - Sculpture as Activating Object - 2019, from the Victorian College of the Arts, Melbourne University, Australia, Dahlgaard has scrutinised his artistic practice and placed it in a broader art historical and theoretical field combined with the research fields of play and ecological thinking.

Today, Dahlgaard is one of the most internationally recognised Danish contemporary artists. In his PhD thesis, Dahlgaard presents the concept of "the activating sculpture", which is based on the notion of the artwork as a starting point for social and participatory exchange, bringing play as a central element between the work and the viewer and emphasising the inherent qualities of playing well together. Collection in Action uses participation and play to experience reflection and learning. The project is a playground for art appreciation and new perspectives on traditional museum exhibitions and communication practices. The project presents a new perspective on the National Romantic Golden Age genre, represented in abundance in the Skovgaard Museum's collection.



When Dahlgaard's experimental, challenging and curious art meets the historical, new narratives emerge that are harmonious, humorous, intuitive and confrontational. Through Dahlgaard's original understanding of art, Collection in Action brings the art of the past to a hyper-current level, where art is not perceived as historical objects but combined with Dahlgaard's works, they appear as timeless statements.

The project has included a comprehensive communication process in which Søren Dahlgaard was present at the museum in activities where he and an audience tested the museum's collection in dialogue with his works. It was a process conducive to research and ongoing experiments, tests, observations and adjustments. The activities were documented in film, video, and qualitative interviews.

The printhouse Nørhaven A/S sponsors the book's printing costs. The book's paper, format and design aesthetics are inspired by the well-known Donald Duck books - an unpretentious format that, in this context, breaks with the traditional "coffee table art book". It contains both Danish and English contributions by Søren Dahlgaard, PhD and artist; Gertrud Latif Knudsen, postdoc at the Department of Communication and Culture - Art History, Aarhus University and the Skovgaard Museum; Pablo Helguera, Mexican artist and author, Pirikko Siitari curator and former director of Kiasma Museum of Contemporary Art, Finland and finally Christian Kortegaard Madsen.

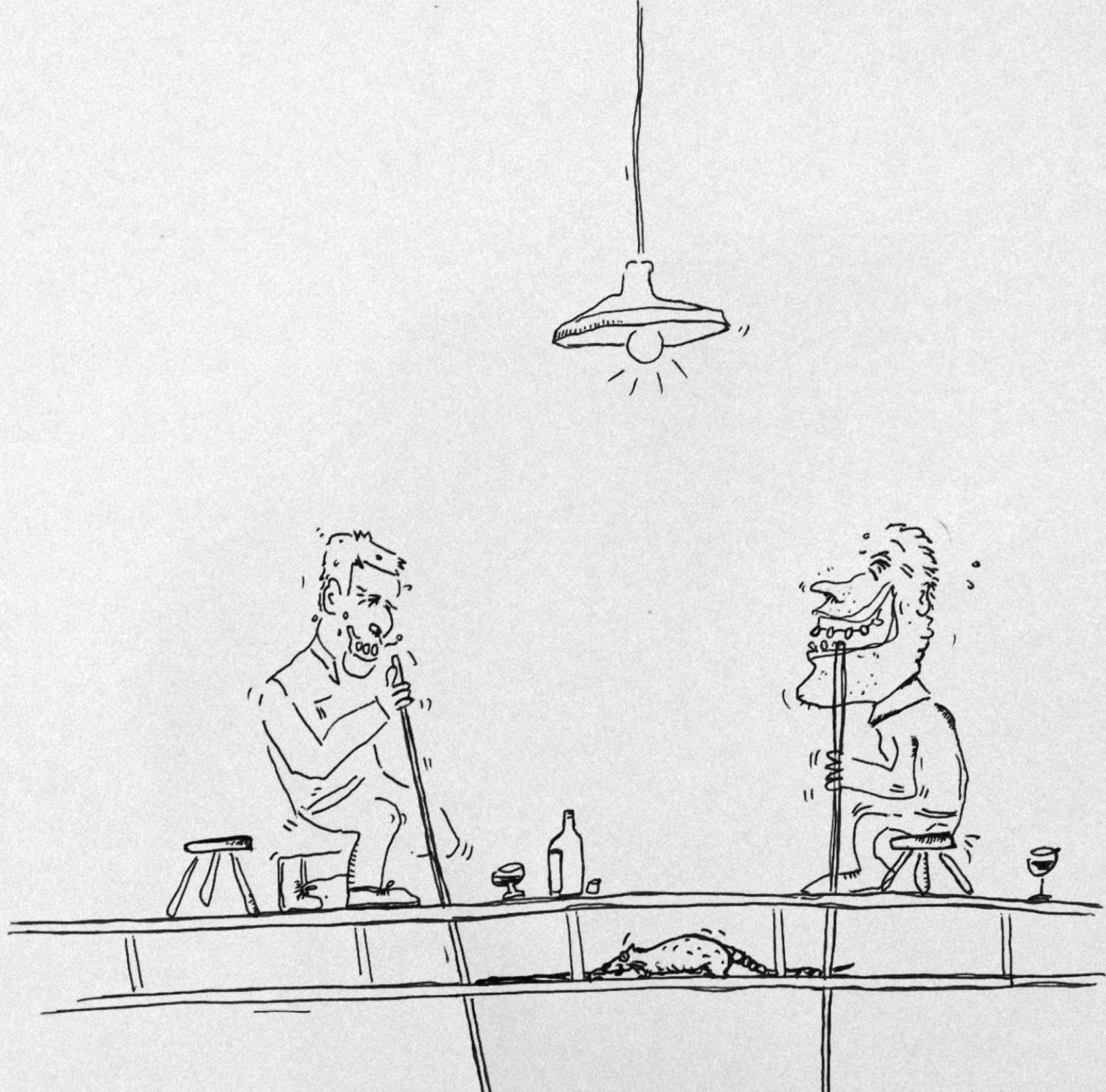
The project is realised with support from the Danish Arts Foundation and in collaboration with Bikuben Foundation.

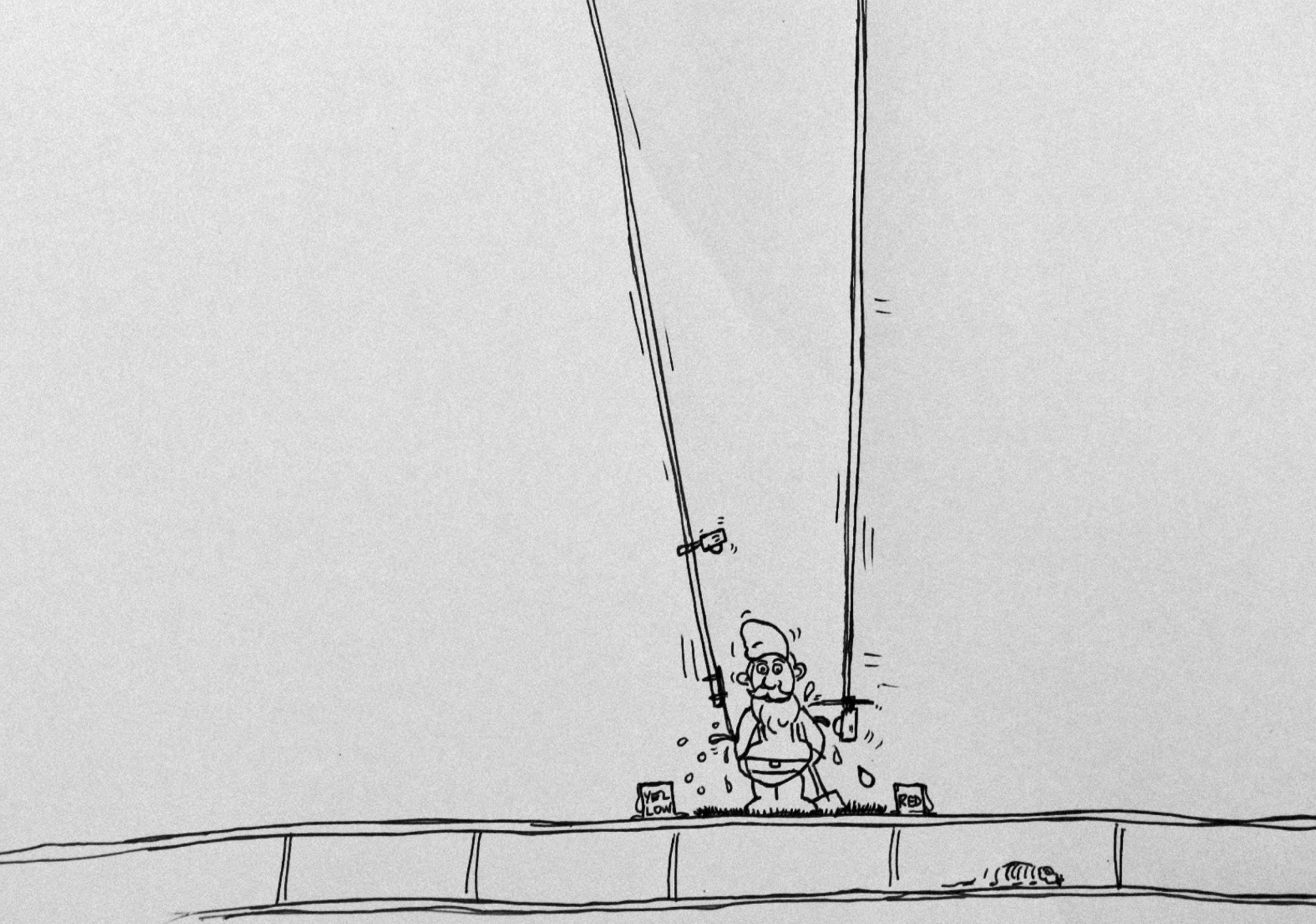
Christian Kortegaard Madsen  
Former director of the Skovgaard Museum  
Pernille Rom Bruun  
Director of the Skovgaard Museum



Søren Dahlgård  
The Leverpaté General, self portrait, 2019.









## SCULPTURE AS ACTIVATING OBJECT

Søren Dahlgaard

I am an artist specialising in an expanded notion of sculpture. I call it the activating sculpture. In my art, the physical participation and experience of the audience are often an essential part of the work.

In a practice-based PhD at the Victorian College of Art, University of Melbourne, I had the opportunity to investigate, describe and derive new theories from my working methods.

My PhD research centres around three case study art projects: The Inflatable Island, The Gnome Painting Technique and The Slingshot Planting Technique.

The projects combine the art genres of action sculpture, social art and land art/environmental art. At the intersection of these three genres, new versions of the work are finalised through play and in collaborations with the forces of nature, other artists or the audience.

My work often activates the audience through play and builds on the notion of the inherent qualities of 'playing well together'.

The 18th-century German philosopher Friedrich Schiller describes play as an 'instinct' (spieltrieb). According to Schiller, we become human through play's ability to release and associate play. Similarly, Dutch game theorist Johan Huizinga points out how "play is at once part of and removed from everyday life", while game researcher Bernard De Koven draws attention to the transformative properties of play or games: "A game can change. The game we play can become something we never intended it to be. A game can establish a new way of seeing and playing together."

Installation view, Sculpture as Activating Object, PhD exhibition, Art Space, The Victorian College of the Arts, The University of Melbourne, 2018. In the foreground, The Slingshot Planting Technique apparatus pointing at the inflatable island.



The Inflatible Island was part of the Venice Biennale, 2013.

### The three case study art projects

#### The Inflatible Island - Fuppidooh

The Inflatible Island - Fuppidooh is an 8-metre long, 3.6-metre high and 3.6-metre wide inflatable island sculpture made from nylon rip-stock, the same material from which parachutes and hot air balloons are made. The island weighs 20 kg, is quick to inflate with an electric fan and packs in a suitcase for easy transport.

The island art project consists of three series of works: The Island in the Landscape, The Walking Island and The Flying Island.

The Island in the landscape is an extensive series of photographs in which the island has visited 15 countries and nearly a hundred different landscapes around the world. This series of works began in Venice in 2013 in conjunction with the exhibition The Maldives Exodus Caravan Show, which I curated and produced for the Venice Biennale.

In Venice, the inflatable island was installed on the roof of a caravan, acting as the exhibition and meeting space. It served as



an eye-catching sculptural object and a symbol for the climate refugee theme. The photo series with the island in the landscapes develops the narrative from The Maldives Exodus Caravan Show. The exhibition space - the caravan - is no longer there. The island acts partly as a climate refugee and partly as a piece of transformed landscape and is thus part of the art discourse around climate, ecology and the Anthropocene. At the same time, it draws connections to land art and environmental/ecological art from the 1960s and 1970s.

The Walking Island is a video piece in which 3rd grade students enthusiastically carry the inflatable island through the schoolyard, following my instructions. Their creativity adds new and unintended elements to the piece, such as when they hide under the island and then stand up or when they cause the island to rotate. The students develop the island's journey narrative while playing together.

The Flying Island is a video in which an inflatable island transforms into a flying island and flies like a kite over a dune in the Australian desert. It was unintentional for the island to fly, but once it did, due to the sudden strong wind, it became an example of a fruitful collaboration between the wind and me, the artist.

Finally, I completed The Island movie in 2023. It consists of clips from the abovementioned situations, locations, and collaborations, and a narrative of the island's journey emerges.

Stills of the flying island, 2018.



Tully Moore paints from the studio above the gallery with a 6-meter-long stick through a hole in the floor while he looks at a live video feed on the screen of the gnome below.

The Gnome Painting Vertical Technique, Gertrude Contemporary, 2015. Søren Dahlgaard and Tully Moore.



View of the gnome painting process in the Gertrude gallery, Melbourne.

Søren Dahlgaard and Tully Moore. The Gnome Painting Technique Horizontal Technique, at the Margaret Lawrence Gallery, Victorian College of Arts, Melbourne, 2016.



## The Gnome Painting Technique

The Gnome Painting Technique is a collaboration between Australian artist Tully Moore and me. The work consists of an installation with a garden gnome at the centre, which the audience paints with 6-metre-long brushes. The garden gnome is placed in the gallery space on a pole in a small garden surrounded by a white wooden fence. In the gallery wall placed next to the garden area are two holes through which the long brushes protrude. Two audience members can control their paintbrushes on the other side of the wall. A screen on the hedge between the two holes transmits live video of the garden gnome in the gallery space on the other side of the wall.

The garden gnome's slapstick and kitsch aesthetics create an aura of generosity, thus inviting the audience to enter what Huizinga describes as 'The magic circle of play'. The work's dynamics are reminiscent of computer games, making the experience familiar to computer game players, but it is purely analogue. A couple visiting the exhibition painted the garden gnome for hours. They had fun playing together.

## The Slingshot Planting Technique

The Slingshot Planting Technique is a collaboration with Israeli artist Meir Tati and me. In 2008, we formed the art duo The Kaboom Process.

The Slingshot Planting Technique consists of a custom-made medieval-style slingshot on wheels from which plant seed bullets are fired manually. The Slingshot sows local plant seeds in an unused, trashy public area between the Israeli Centre for Digital Art and a highway in the suburb of Holon, south of Tel Aviv.

Some locals became curious as Tati and I walked around Holon with our rattling medieval Slingshot, firing plant seed bullets. "What were we doing? Can we try, too?" Of course, they could.

The Slingshot initiated conversations between local residents and us artists about how the public space could be improved for the benefit of the local community. Thus, it became a social art project. What happened to the plants afterwards was less important than originally planned.



Meir Tati shoots seedballs in the Holon neighborhood. The Slingshot Planting Technique, The Israeli Center of Digital Art, Holon, 2016.

## Methodology

My methodology in the three art projects consists of the following elements:

- **The properties of sculpture**
- **Transformation of familiar objects**
- **Collaboration with nature elements, materials and the audience**
- **Playing well together**
- **Repetition**
- **Slapstick and kitsch aesthetics**
- **The aura of the sculptural object**
- **Generosity by invitation to participation both physically and socially**

The inflatable island, The Gnome Painting Technique and The Slingshot Planting Technique are sculptures but not finished artworks. They represent a starting point to facilitate a process, and this process constitutes an essential part of the artwork. The process, the collaboration, and the very quality of 'playing well together' itself become the work. And this quality is social.

The person performing the action co-produced their own experience and influenced the outcome through the framework defined by the artist. The freedom to finalise the work provides a sense of co-ownership not often seen in art.

Video still from Walking Fuppido, 2016. Made in collaboration with 3rd grade students at Princess Hill Primary School, Melbourne.



## Repetition with variation

What the island in the landscapes, the garden gnomes, and the Slingshot have in common is that the work appears in many - potentially an infinite number of - variations. Each repetition is a new work, which can be rather similar to a previous one but can also change completely.

This means that the work not only consists of a series of repetitions but also that entirely new and unpredictable results/works emerge.

The wind lifted the island into the air - like a kite - and suddenly transformed it into a flying island - or cloud - for a few seconds. It was a wonderful surprise I hadn't even imagined. Subsequently, the image of the flying island is perhaps the most exciting transformation of the landscape out of the hundreds of sessions I had with the island.

In this way, the activating sculptures have an inherent potential that only becomes apparent when the action is repeated many times, in different places and under different conditions.

As the artist, I select and edit the final works and remain the overall director of the remaining documents in photography and video.

Installation view of gallery two with the inflatable island and the Slingshot, 2018

## The sculptural objects

When exhibited, the sculptures themselves take a well-deserved break from the many actions. They rest before the next action. They represent a potentially infinite circular spiral of new works (repetitions with variation) and collaborations (experiences).





Installation view gallery one, 2018. The Gnome Painting Vertical Technique, 2015, and Gnome Technique Horizontal, 2016. Made in collaboration with Tully Moore.

## Conclusion

The PhD thesis concludes that the sculptures in the three case study art projects initiate a process through play defined by some intuitive rules/instructions. The process is the work itself. It arises from collaboration with other people, materials, or forces of nature. The quality of 'playing well together' is essential to the work. This quality is social.

The activating sculpture expands on previous notions of action sculpture and socially engaged art.

Completing new variations of the work in a series of iterations through a framework of 'playing well together' represents an opportunity for a more nuanced understanding of ownership in collaborative art.





Peter og Sofie during the Dough Portrait photo session.

## Q & A

### Søren Dahlgaard and Pablo Helguera

Pablo Helguera and Søren Dahlgaard in conversation on issues regarding the research questions of Søren's PhD thesis, 18th and 25th of October 2018. The interview is a unique opportunity to add more nuances to the research questions with an influential writer and practitioner in this research field.

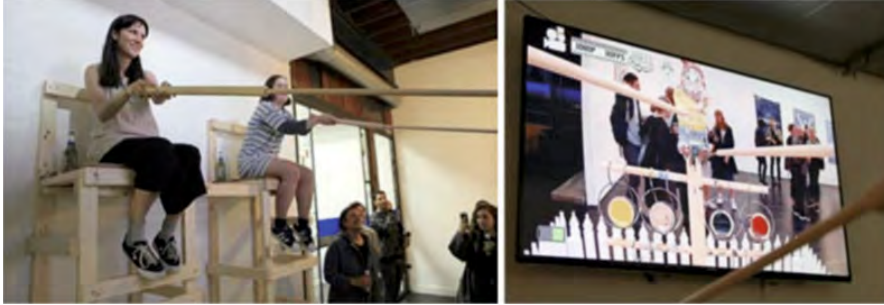
Here follows an edited version of the original conversation.

SD: Are you familiar with the work *The Model: Playground* by the Danish artist Palle Nielsen, first shown at Moderna Museet in Stockholm, Sweden, in 1968? Nielsen placed a sign by the playground in the museum, which read: It is only an exhibition for those who do not play. The Danish art writer Lars Bang Larsen brought this work into the more recent discourse as he exhibited and wrote about it in the context of relational aesthetics and socially engaged art.

PH: Yes. His work was featured in an exhibition I worked on at MoMA titled "The Century of the Child". As a museum educator for nearly 30 years, I am constantly inspired by innovators in the field of education, who have often placed the quality of experience and the depth of knowledge gained by interaction at the centre of communication. I believe this spirit and philosophy are critical to socially engaged art, which, in my view, has attempted to go beyond nominal participation and interactions with audiences to

truly effect change and social transformation.

SD: Are you aware of game writer and theorist Bernard De Koven's concept of the 'well-played' game? I find it quite interesting to connect the concept of the sculpture activators (inflatable islands, Gnome Painting technique, and Dough Portraits) activating the audience to play well together, where playing well together becomes part of the work and the quality of the work.



The Gnome Painting Horizontal Technique the Margaret Lawrence Gallery, 2016. Installation view from the corridor where two people paint the gnome with the long sticks while viewing the painting action on the screen via a live video feed. Søren Dahlggaard and Tully Moore.

PH: I have. I am personally very interested in the subject of games. I organized a conference a few years ago titled "Critical Play" (after the title of a book by artist and game theorist Mary Flanagan) and have produced many game-based artworks (some featured in a solo exhibition in 2015 titled "Strange Oasis"). In my view, the risk of employing game structures is that the leisurely dimension of play can stay relegated to the realm of entertainment and fun, without making the participant confront hard questions. It is the criticism that the so-called "Edutainment" receives: entertainment disguised as education instead of vice versa. Returning to "playing well together", the question becomes what exactly constitutes "good" play. In my view, it would not mean simply having fun or being entertained but being engaged and willing to enter into a space of criticality that allows you to see your reality in a different light. The perfect example is Augusto Boal's theatre of the oppressed exercises.

SD: I understand your point but cannot help but ask if fun and critical thinking cannot be combined in an artwork. Considering Huizinga's concept of The Magic Circle of Play, in which play is at once part of and removed from everyday life. Playing can be a serious activity, and the acts can become playful. When we frame our actions (of my art methodology) within this magic circle, the participants take home a fun experience and 'food' for thought. The risk, however, is that the participants do not reflect on their experience on a deeper level and, therefore, miss the opportunity to consider the criticality, which is the work's underlying message. In my methodology, the fun aspect is a way to create a sense of inclusion and connection with the audience. Once I have the audience's attention, the audience can interact due to the playful nature of the 'sculpture activator'. However, perhaps more fundamentally and with a clear deviation from the core methodology of socially engaged art, my works are first designed to satisfy me. What I mean is that I, the artist, want to create something with a critical aspect but simultaneously invite me to an activity I want to do. In this way, my work only succeeds as (socially engaged) art (or audience-involved action-sculpture) if the audience feels a similar attraction to the activity the object proposes, as I do. The Dough Portrait work, similar to the case studies of my research in many ways, is an example of an activity I find amusing to engage in, and many spectators are eager to join. In other words, if it works for me, it may do the same for others, and the sum can be a high-quality work of art.

PH: Of course, I never meant to say that art that entertains is doomed! I have produced many works that are essentially entertainment (mainly my artoons, a book I wrote titled The Pablo Helguera Manual of Contemporary Art Style, and even a puppet play titled "Laughing Gas"). The ultimate goal of these and other

works, however, is to stimulate critical thinking. If they fail to do so, then they become simply one-liners, superficial distractions.

I learned about this through my work in museum education. What I do at the museum is first a collaborative work, which can never be about me but about two other things: the work on view and the audience experience. Working that way has been critical for my artistic practice.

SD: A quote from your book states: 'Socially engaged art rejects the idea of art as an object'; however, the starting point of my work is a sculpture object. The 'sculpture activator' addresses the familiar feeling of exclusion shared by many audience members, an issue you address in your book. My methodology includes the audience through an invitation to collaborate. The entire process constitutes the artwork, including the sculptural object, the performative action, the photograph, the video, the experience of playing together and the collaborative efforts of the audience. The methodology of sculpture as activating a process through play allows the audience members to have a new role in the artwork. They are free to play in these works and add their creativity and imagination to the work (as



The Slingshot Planting Technique, Holon, Israel.  
By Meir Tati and Søren Dahlgaard, 2016.  
A curious resident stops to have a chat about what we are doing. He also wants to try out the slingshot.

opposed to instructional art). The audience is, therefore, able to add their own physical mark to the work, thus becoming co-creators. Do you have any reflections or thoughts on the research findings I briefly presented here?

PH: in 1994, Brazilian artist Ricardo Basbaum initiated an ongoing project that might interest you. The piece is titled "Would you Like to Participate in an Artistic Experience?". It consists of providing a participant or group of participants with an odd-looking object made out of iron and paint to which you can do anything you want- even destroy it if you want to. So, in this particular instance, the work is central to the relationship the artist is proposing and to the resulting experience. But nothing quite out of the ordinary about the object would determine the experience one could create with it (except that it is tough to destroy, as a few artist friends could confirm when they tried to do that a few years ago!). My point is that the crucial aspect of this project was not the formal visual aspect of the object but the social proposition that the artist is making. In fact, you could do it with practically any object with perhaps equally interesting results. The Brazilian artist Lygia Clark's "Bichos" are, in fact, very much rooted in modern aesthetics: they are visual compositions that, while we can transform them and move around, are very much about themselves, introspective, like most pre-conceptual art. To say that the object is the experience is like saying that the pieces of a chess game are the game, when, in fact, the game is what you make happen when you employ those pieces. I try to further this idea in my book Art Scenes, where I argue that the only value that art can have is extrinsic value, which is produced through conversation and not



Walking Fuppidooh, 2016. Made in collaboration with 3rd grade students at Princess Hill Primary School, Melbourne.

through the inherent qualities of an art object.

SD: In a sense, you can view my work as an open studio situation where the audience is invited to witness and/or take part in making the work. By revealing the production process, I remove the mystery of the artist working alone in the studio using secret techniques to create their masterpiece. My methodology is to include the audience in the making process rather than isolating the two. My practice is rooted in action sculpture (referring to Roman Signer's everyday objects, which he activates or is activated by), where the creative process is revealed while inviting the audience to try it out.

PH: Ironically, I think you could argue that it is SEA - Socially Engaged Art, as long as it is not married to the notion of sculpture in the traditional sense.

SD: In your book, Education for SEA, you mention play on a few occasions. Have you considered play as a strategy to activate an audience? Have you thought about the idea of a sculpture within the context of SEA practice that extends an invitation to play?

PH: I have considered and employed both play and objects (rather than sculptures, I would say) to produce an experience. I have often created card games, a wonderful way to involve a participant in a conversation and reflection and a very low-stakes proposition for participation.

SD: Thank you for the many references to other artist's works you have mentioned. The new terminology I coin to describe my practice is 'the activating sculpture' within socially engaged art - or as the title of this PhD thesis: Sculpture as Activating Object.



Museum visitors paint the garden gnome with long sticks going through the hedge.

## SØREN DAHLGAARDS SÆRUDSTILLING SOM ANALOG PLATFORM PÅ SKOVGAARD MUSEET

Gertrud Latif Knudsen, postdoc ved  
Skovgaard Museet og Aarhus Universitet

Museet samarbejder med Center for Museologi ved Aarhus Universitets afdeling for Kunsthistorie, Æstetik & Kultur og Museologi om forskningsprojektet Kunstmuseet som platform for lokale og sociale fællesskaber og udføres af undertegnede som et postdoc-projekt. Kapitlet her introducerer til dette forskningsprojekt.<sup>1</sup> Fokus i kapitlet vil være en metodedrevet analyse af Søren Dahlgaards særudstilling COLLECTION IN ACTION, fordi der i hans udstilling netop arbejdes med at række ud og inddrage nye besøgende til museet.

Et eksempel herpå kunne opleves på selve åbningsdagen, hvor Søren Dahlgaard og



Elever fra Viborg Friskole skiftes til at male havenissen.

<sup>1</sup> Her bygges der videre på forudgående museologisk forskning, hvor Mia Falch Yates i sit ph.d.-projekt undersøgte nye former for formidling af Skovgaard Museets ældre kunstsamling under titlen "Ældre kunst og nye brugere" som en del af forskningsprogrammet 'Vores museum'. Fælles for ph.d.- og postdoc-projektet er interessen for, hvordan Skovgaard Museet kan tiltrække nye og andre brugere end dem, de har i forvejen.

HAVENISSEN



Museumsleder Christian Kortegaard Madsen introducerer udstillingen.

museet arrangerede optog med 130 børn fra Viborg Friskole gennem Viborg centrum, mens børnene bar udstillingens oppustede øer til museets hovedindgang. Derpå kom børnene ind i udstillingen, og de indtog den med begejstring, fordi det første de mødte i udstillingen var en installation, hvor de blev inviteret til at male på havenisser.

På denne måde blev mange børn og lærere både deltagere i og medskabere af Søren Dahlgaards kunstprojekt, der markerede åbningen af særudstillingen på Skovgaard Museet. Optoget og børnenes besøg på museet var en fysisk og sansemæssig oplevelse af analog og kunstnerisk karakter. Der blev således skabt en analog platform mellem børnene og museet via kunstnerens intervention.

Begrebet analog platform opfatter jeg som et fysisk mødested, hvor besøgende bliver til deltagere på forskellig vis gennem museets og kunstnerens

inddragelse. Fokus er på, hvem der bliver "inviteret ind". Ø-optoget fungerede f.eks. som et fysisk mødested, hvor museet og kunstneren mødtes med børn og lærere gennem, omkring og med kunst, men der var ifølge mine observationer også andre analoge platforme, der blev etableret undervejs i Søren Dahlgaards udstillingsperiode.

## Hvad er en platform, og hvornår er den analog?

Inden jeg bevæger mig over til at beskrive de forskellige platforme, som jeg hævder museet indgår i med Dahlgaards udstilling, vil jeg kort redegøre for begrebet platform. Platformsbegrebet forstår jeg ud fra en medievidenskabelig kontekst, hvor ordet platform refererer til det sted, hvor medieindhold skabes, distribueres og forbruges. Platform er synonymt med "et skifte fra de traditionelle, kontrollerende og statiske massemedier til en forståelse af en platform som værende progressiv, demokratiserende og innovativ."<sup>2</sup> Forsimpleret udtrykt kan statiske massemedier karakteriseres ved envejskommunikation, som sender samme indhold til alle, og modtagere har ikke mulighed for at interagere med indholdet. Her kan en afsender som fx Danmarks Radio fungere som gatekeeper, der bestemmer, hvem der har adgang til at udtale sig i mediets indhold. Platformsbegrebet relaterer sig særligt til digitale platforme som fx Facebook, hvor brugerprofiler forbindes med hinanden gennem interaktion. Man kan groft sagt sige, at det her ikke længere giver mening at skelne mellem afsendere og modtagere, fordi de tilstedeværende på platformen er *producers*.<sup>3</sup> - De skaber det indhold, der på samme tid forbruges. Når jeg så her i kapitlet taler om et analogt platformsbegreb betyder det altså,

<sup>2</sup> Simonsen 2020.

<sup>3</sup> *Producers er en sammentrækning af ordene producers og users. Det illustrerer, at producers på samme tid er både producenter og brugere af det indhold, der skabes. (Bruns 2008, 2013)*

at karakteristika fra et digitalt funderet begreb overføres på den fysiske verden, hvor mennesker mødes i virkeligheden.

## Platformsbegrebets relevans for museer

Den danske medie- og museumsforsker Kirsten Drotner har været med til at opbygge,<sup>4</sup> hvad man kan kalde et musealt medialiseringfelt.<sup>5</sup> Hun har været med til at undersøge, hvordan museer forholder sig til mediernes indflydelse og medieteknologiske forandringer, samt hvordan museer bruger og tilpasser sig medier for at formidle viden, skabe læring og interagere med besøgende. Det museale medialiseringfelt kan tilgås fra mange vinkler - her nævnes blot få: En teknologisk tilgang, der undersøger, hvordan digital teknologi har påvirket museernes funktioner, samlinger og de besøgendes oplevelser<sup>6</sup> eller ved at fokusere på museet som skabere af medier og events.<sup>7</sup> Eller fra en institutionel tilgang, der beskriver museers kommunikation og formidling.<sup>8</sup> Dette kapitel kan placeres et sted i mellem de to, museet som medieskaber og museet som institution.

Udtrykket "**museet som platform**" kan også relateres til udviklingen af museologien, hvor The New Museology<sup>9</sup> har betydet, at museer ikke længere betragter sig selv som "traditionelle afsendere"<sup>10</sup> Teoretikere og praktikere har beskæftiget sig med, hvordan og hvorfor det er gavnligt, når museer dels inviterer besøgende til at deltage og inkluderer deres synspunkter, dels arbejder med deres egen samfundsrelevans og udviser kritisk refleksion

<sup>4</sup> *Fx med Drotner m.fl. 2019.*

<sup>5</sup> *Bl.a. også som leder af det førnævnte forskningsprojekt Vores museum, som Skovgaard Museet og Center for Museologi ved Aarhus Universitet var en del af.*

<sup>6</sup> *Gade m.fl. 2015.*

<sup>7</sup> *Valtysson et al. 2021.*

<sup>8</sup> *Fx Rudloff 2013.*

<sup>9</sup> *Vergo 1989.*

<sup>10</sup> *Den transmissionsmodel for kommunikation, der ligger bag begrebet 'afsender' er behandlet i museumssammenhæng af Hooper-Greenhill (2000)*

over egen praksis. Betydningen af denne udvikling for museer og museologien<sup>11</sup> er også beskrevet på dansk i bogen Ny Dansk Museologi.<sup>12</sup>

## Metode for analyse af særudstillingen COLLECTION IN ACTION

I den aktuelle analyse er Skovgaard Museets særudstilling valgt som single case. Museet ønskede med udstillingen at inddrage nye besøgende i museet og gøre det på, en for museet, ny og legende måde. Dette genspejler det teoretiske platformsbegrebs innovative og brugerinddragende aspekt. Det var derfor nærliggende at antage, at særudstillingsperioden ville anskueliggøre eksempler på platforme, som museet åbner og aktiverer.

Analysen baserer sig på observationer, interviews, samtaler og intervention på Skovgaard Museet i perioden fra d. 8.9.2023 til d. 6.1.2024. Jeg var tilstede under udstillingens opbygning, som gav anledning til samtaler med Søren Dahlgaard og museumsleder Christian Kortegaard Madsen om deres tanker bag særudstillingen og anvendte formidlingsgreb. Jeg deltog i frivilligaften<sup>13</sup> d. 8.9.23, hvor museumslederen og kunstneren talte om særudstillingen til museets frivillige og øvrige personale.

<sup>11</sup> Ingeman & Hejlskov Larsen 2005. Museologi er kort sagt læren om museer. Mere omfattende udtrykt, er museologi en tværfaglig disciplin, der dækker bredt, herunder museernes historie, drift, formidling, indsamling, bevarelse, udstillingsdesign, besøgendes oplevelser og kulturarvsforvaltning. Museologi handler om at forstå museernes funktioner, deres indflydelse på samfundet og de udfordringer, de står over for, herunder også museernes rolle i samfundet. Se Professor i museologi Ane Hejlskovs artikel: What is Museology? (2023).

<sup>12</sup> Platformsbegrebet tilgås naturligt også fra digitale vinkler, som der dog ses bort fra her, fordi det den analoge platform, som er det centrale.

<sup>13</sup> 'Frivilligaftener' afholdes på Skovgaard Museet aftenen før en udstillingsåbning. Her fortæller udstillingens kurator og evt. en deltagende kunstner om udstillingen. Sigtet er, at informere frivillige (og øvrigt personale) om, hvad udstillingen drejer sig om. Forventningen er, at de frivillige dermed bliver i stand til at deltage i samtaler og introduktion til udstillingen. Dette gælder især de frivillige, som er frontpersonale på museet og som byder de besøgende velkomne. En frivilligaften inkluderer også spisning og samvær for personale og frivillige.

Gennem udstillingsperioden har jeg derudover behandlet særudstillingen på følgende vis:

- Fotodokumenteret udstillingens værker og formidlingstekster.
- Observeret og deltaget i ø-optog og elevernes besøg i udstillingen samt den formelle åbning og efterfølgende fællesspisning i museets gårdhave.
- Observeret og ført samtaler med besøgende i udstillingen.
- Ført samtaler med frivillige, personale og Søren Dahlgaard gennem særudstillingsperioden.
- Deltaget med to af mine børn i dejevent med Søren Dahlgaard d. 23.9.23
- Observeret besøg med workshop og omvisning for en gruppe på barsel d. 17.11 og en ung pigegruppe d. 18.11.23.
- Intervenerende event med Tøjswop d. 4.11, 2.12.23 og 6.1.24, hvor der blev udført kvalitative interviews med deltagerne.

Kriterierne for at afgøre, hvornår der i analysen er tale om en analog platform kan opdeles i tre niveauer, et institutionelt -, et bruger- og et formidlingsniveau. Her gælder følgende kriterier:<sup>14</sup>

1. For museet som institution gælder:
  - at de på forskellig vis inviterer nogle ind til deres core, museet åbner så at sige døren ind til 'sig selv'.
2. På brugerniveau skal der være:
  - a) Fysisk tilstedeværelse,
  - b) Mulighed for en aktiv rolle eller en form for deltagelse.

<sup>14</sup> Kriterierne er udviklet med anvendelse af Nina Simons deltagelsesbegreb (2020, 2011 og 2016) samt Henry Jenkins begreb om konvergenskultur og herunder særligt begrebet transmedial storytelling (2006 og 2013).



3. Dernæst vurderes udstillingens formidling i forhold til om den:

- a) hjælper besøgende til at blive deltager fx enten gennem bidrag til udstillingen eller ved at invitere til meningsfulde samtaler og interaktioner.
- b) hjælper til at skabe personlige forbindelser til indholdet, fx ved at skabe oplevelser, vække følelser eller skabe varige minder.
- c) kan anvendes, fortsætte og udvides på andre kanaler eller i andre formater og egner sig til videredeling.

Med de ovenstående kriterier for aktive analoge platforme fremlægges analyseresultaterne for særudstillingen og dens formidling i det følgende.

### Syv forskellige former for analoge platforme, der aktiveres gennem særudstillingen

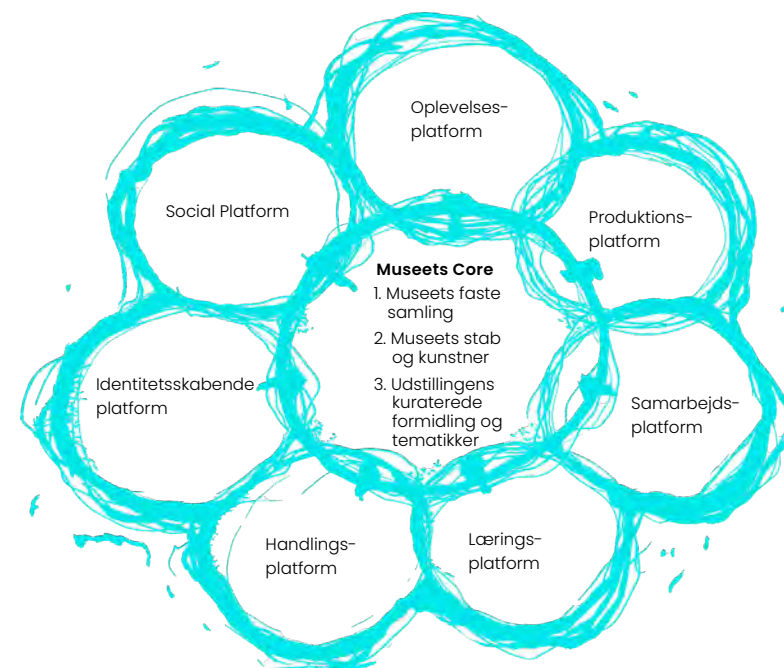
Gennem metodens inklusionskriterier er der identificeret syv forskellige analoge platforme, som Skovgaard Museet aktiverer i **COLLECTION IN ACTION**:

Frelæggelsen af analyseresultaterne illustrerer de forskellige analoge platforme og undersøger også, om det analoge platformsbegreb kan anvendes til at analysere særudstillingens formidling.

### Det dialogiske udgangspunkt i centrum af modellen

Skovgaard Museet ønsker med særudstillingen at sætte sin ældre kunstsamling i dialog med nye værker. Fra samtaler med museumslederen og kunstneren fremgår det, at man med

*Figuren illustrerer Skovgaard Museet som analog platform og de typer af platforme, der aktiveres gennem særudstillingen. Der refereres efterfølgende til 'platformsmodellen'.*



særudstillingens temaer og legende tilgang til kunsten sætter spørgsmål ved, hvad kunst er og forsøger at inddrage besøgende og forskellige grupper omkring museet i en dialog om Skovgaardfamilien og dens kunst og nutidige relevans. Denne arbejdsform kan relateres til museets formål, der fremgår af museets hjemmeside. Her står der blandt andet:

*“Skovgaard Museets mål er at formidle kunst på en nutidig og relevant måde, der åbner Skovgaard-familiens kunst op for et mangfoldigt publikum. Vi skal være med til at skabe debat om kunstens rolle i samfundet og vise kunsthistoriens relevans for nutidens verden. Vi ønsker at gøre dette på en måde, der lægger op til gæsternes involvering og stillingtagen.”<sup>15</sup>*

Skovgaard Museet forsøger med særudstillingen at leve op til dette mål.

Tre elementer skaber Skovgaard Museets core og danner udgangspunkt for museets aktivering af

<sup>15</sup> <https://www.skovgaardmuseet.dk/om-museet/fundament/2023>, senest tilgået 27.11.23.

de analoge platforme. For det første anvendes museets faste samling som basis for at invitere en samtidskunstner til at gå i dialog med museets samling af historiske værker i et forsøg på at aktualisere denne. For det andet er dialogen mellem de ældre og nye værker i særudstillingen udtænkt og kurateret af museets leder Christian Kortegaard Madsen i tæt samarbejde med Søren Dahlgaard. Der er altså en relation mellem to mennesker, en fra museets stab og en udenfor, som bliver udgangspunkt for at invitere flere ind. Mennesker har samarbejder, interesser og relationer, som påvirker deres professionelle virke. Dernæst anvender museet temaerne i særudstillingens formidling til at invitere andre ind i dialogen. Temaer som fx nationalitet, demokrati og klima forsøges fremhævet gennem ophængningen af værker samt i formidlingstekster i udstillingen. Værkerne var desuden udvalgt og kurateret med udstillingens gennemgående temaer for øje.

De syv former for analoge platforme illustreres i det følgende gennem illustrative nedslag i særudstillingen:

## Oplevelsesplatform

Som allerede nævnt, er det første der møder den besøgende en installation, hvor den besøgende kan deltage ved at male på havenisser, der, når de er færdigmalede, indgår i udstillingen. Installationen består af en skærmtransmission af det, der foregår foran hækken, nemlig to pensler, der kan styres af lange pinde, som den besøgende styrer ned i malingspande, hvorpå penslen føres op for at male på havenisserne. Det er en installation, der inviterer til leg og sjov.

Når selskaber af besøgende maler, kan man høre grin og latter, fordi det ikke er så nemt at ramme med de lange pensler. På den måde viser observationer at installationen giver en oplevelse, som man er sammen om, fordi det er nemt at komme til at tale med andre om oplevelsen – også

i de tilfælde, hvor den besøgende er alene. Der tages fotos af hinanden, mens installationen afprøves og den giver dermed anledning til, at der skabes et personligt og delbart minde om besøget på Skovgaard Museet. Imidlertid er der også besøgende, som blot passerer installationen og ikke undersøger, hvad den går ud på. Måske opdager de, at der på en tilstødende væg er ophængt en Søren Dahlgaard tegning, der viser den konceptuelle idé bag installationen. Hvis de opdager denne tegning, fungerer den som instruktion til, hvordan man kan deltage i installationen. Imidlertid forventes den besøgende selv at finde/opdage linket mellem disse.

Man kan derfor med det analoge platformsbegreb sige, at installationens formidling kræver et opmærksomt og opsøgende publikum, der selv ønsker at blive deltagere i oplevelsen, idet udstillingens formidling ikke direkte opfordrer til at man kan deltage, fx ved med inviterende formidlingstekster à la 'prøv at male med stangen her' eller lignende.

## Produktionsplatform

Den oplevelsesorienterede formidling er i spil, når museet og Søren Dahlgaard inviterer til 'Dej-event', hvor besøgende kan få lavet et dejportræt. Deltagerne får Søren Dahlgaaards foto med hjem på farveprintet fotopapir, som også ophænges i særudstillingen. Motivet kan anvendes af den besøgende til at dele videre og skabe sin egen fortælling.

Motivet kan også anvendes af Søren Dahlgaard som et potentielt kommende værk, så museet på den måde også fungerer som hans produktionsplatform. Filmen med skolebørnene i optog afspilles i udstillingen og indgår herefter også om en del af Dahlgaards produktion. På den måde er museet et sted for produktion af nye formater af værket, der løbende præsenteres i udstillingen. Deltagerne i værkerne kan tillige bagefter se sig selv som modeller og medskabere på 'produktionsvæggen'. Film og fotos af de forskellige udførtes af professionelle fotografer og fik dermed en kvalitet, som egner sig til videre anvendelse.



Løbende dokumentation fra events i udstillingen så som dejportrætter, ø-parade og havenissemaleri.



Søren Dahlgaard laver nye dejportrætter i udstillingen, med Peter og Sofie fra Simpel Surdej. Deltagerne kunne vælge hvor og med hvilket værk de ville posere. Museets Karoline Strøm hjælper med at justere dejklumpen. Flere deltagerer rejste langt for at være med.

## Samarbejdsplatform

Særudstillingen kan ses som eksempel på, at museet også åbner en samarbejdsplatform med forskellige organisationer. Der er allerede nævnt det første samarbejde med Viborg Friskole, som deltog i ø-optoget. Det andet samarbejde består i, at museets afholdelse af 'Dej-event' skabte en aftale med det lokale mikrobageri Simpel Surdej om at levere dej til arrangementerne. Det aflaster selvfølgelig de begrænsede arbejdsressourcer på museet, men det betyder også mere end det. Simpel Surdej har nemlig en stor følgerskare på Instagram på 111.000 følgere.

På et Instagram-opslag fra d. 23.9.2023 nævner de både Skovgaard Museet og Søren Dahlgaard, som er på besøg i deres live-video. I Instagramvideoen viser Dahlgaard sin bog med dejportrætter frem og fortæller om dagens arrangement med

at lave nye dej-portrætter på museet. Det er reklame for museet, som her potentielt når ud til andre, end de der følger museets egne sociale medieprofiler, hvor der er godt 3 % af det antal følgere, som Simpel Surdej har.<sup>16</sup> Fortællingen om udstillingen fortsætter dermed på andre platforme.

Et tredje samarbejde er med Bruunshaab Gl. Papfabrik, hvor Skovgaard Museet og Søren Dahlgaard havde aftalt en udstilling på Driftskontoret,<sup>17</sup> der er papfabrikkens udstillingssted og -værksted. Her fik Søren Dahlgaard mulighed for at bygge en papkanon i papmaterialer fra fabrikken, som efterfølgende var en del af udstillingen på Driftskontoret i selskab med andre af Dahlgaards værker. I særudstillingen på Skovgaard Museet vises der fotoværker fra Dahlgaards kanonkonge-projekt ligesom hans 'kanonkongens dragt' også er udstillet. Kanonkonge-projektet i særudstillingen fortsættes altså i et nyt format og på et andet udstillingssted. Dette introduceres dog kun på introduktionsteksten til særudstillingen på museet. Ved kanonkongeværkerne kunne de besøgende være blevet hjulpet videre ved at fortælle om muligheden for at besøge udstillingen på papfabrikken.

## Læringsplatform

Den næste type af analog platform, som Skovgaard Museet bringer i spil, er en læringsplatform. I forbindelse med særudstillingen har museets inspektør udviklet et læringsforløb, der hedder 'Ø-croquis med kunstner Søren Dahlgaard'.<sup>18</sup>

<sup>16</sup> Opslaget med Søren Dahlgaard er vist 2.844 gange og har opnået 148 likes. Til sammenligning har Skovgaard Museets Facebook-side 3400 følgere, mens der er 2889 følgere på museet Instagram-profil @skovgaardmuseet. Tal fra d. 29.11.23.

<sup>17</sup> Udstillingen 'Søren Dahlgaard – Kanonkongens papkanon' blev vist på udstillingsstedet Driftskontoret 12. oktober – 30. november 2023 på Gl. Bruunshaab Papfabrik.

<sup>18</sup> Se Event 'Ø-croquis med Søren Dahlgaard'



Museumsinspektør Tanja Toft Rix-Nielsen præsenterer udstillingen til elever fra en 3. klasse.



Ø croquis workshop i udstillingen.

Undervisningsforløbene er lagt ud på KLC, som er den digitale læringsplatform folkeskolelærerne i Viborg anvender. Nedenfor ses museets profil på KLC, der indbyder folkeskolelærere til at tage deres elever med ind på museets analoge læringsplatform:

Online præsentation af workshops på Skovgaard Museet for skolelærere.<sup>19</sup>



### Guldalder og Romantik

Periode: Hele året

Udbyder: [Skovgaard Museet](#)

Emne: Kulturhistorie og tro, Kunst, arkitektur og design, Litteratur og medier, Tværfaglige tilbud

[> Læs mere](#)



### Kunstdetektiverne - på sporet af kunsten.

Periode: Hele året

Udbyder: [Skovgaard Museet](#)

Emne: Kunst, arkitektur og design, Litteratur og medier, Tværfaglige tilbud

[> Læs mere](#)



### Ø-Croquis med kunstner Søren Dahlgaard

Periode: 01.09.2023 - 31.01.2024

Udbyder: [Skovgaard Museet](#)

Emne: Kunst, arkitektur og design, Tværfaglige tilbud

[> Læs mere](#)



### Læringsforløbet: UTOPIA - Mother Lighthouse

Periode: 14.10.2023 - 31.01.2024

Udbyder: [Skovgaard Museet](#)

Emne: Kunst, arkitektur og design, Litteratur og medier, Tværfaglige tilbud

[> Læs mere](#)

<sup>19</sup> <https://klcviborg.dk/udbyder/skovgaardmuseet>. KLC Viborg samler og formidler tilbud fra læringsmiljøer for børn og unge fra 0-18 år i skole- og dagtilbudstid. Hjemmesiden er senest tilgået 29.11.23.

## Handlingsplatform

Den næste analoge platform særudstillingen har bragt i spil på Skovgaard Museet er en handlingsplatform. I særudstillingen er der fokus på forskellige temaer som nationalitet, demokrati og klimaforandringer.<sup>20</sup>

I særudstillingens 'ø-rum' italesættes klimaforandringer og havets stigning med følgende implikationer for øsamfund, hvor stigende vandstand truer deres eksistens.

Søren Dahlgaards fotos af de rejsende/flygtende oppustelige øer på forskellige steder i verden er sat over for klassiske landskabsbilleder fra museets faste samling. I samme rum afspilles video af ø-optog i andre lande ligesom en u-oppustet ø er hængt op.

Klimatemaet var tydeligt i Søren Dahlgaards mundtlige fortællinger om ø-rummet. Dette klimatema tilbød jeg museet at arbejde videre med. Museet besluttede, at der skulle afholdes en række 'tøjswops' i ø-rummet. Her inviterede museet til, at man kunne bytte tøj med andre, hvilket blev formidlet som 'en lille aktiv klimahandling', deltagerne selv kunne gøre og dermed sætte fokus på tøjproduktions indvirken på klimaet. Deltagerne fotograferede sig selv og delte deres deltagelse i klimatemaet på deres sociale medieprofiler. Dermed blev særudstillingens tema om klima anvendt til at åbne en handlingsplatform både for museet men også for de nye besøgende, som arrangementerne gjorde til deltagere på museet. Et par af deltagerne tilbød at føre formatet med at bytte tøj på Skovgaard Museet videre gennem et nyt potentielt samarbejde.

<sup>20</sup> James Sandell og Robert Janes er to museologer, der sætter fokus på museumsaktivisme, som italesættes fx i bogen *Museum Activism* (2019). Jeg tolker her dette ind i en stakeholderteoretisk ramme, hvor man beskæftiger sig med issues. Begrebet issues defineres som emner, der inviterer til debat og undersøgelse – issues er med andre ord en problematik i og af tiden. Her i artiklen anvendes ordet tema, som et ikke helt dækkende synonym.

## Identitetsskabende platform

Observationer af deltagerne både i tøjbytte-eventen og ved installationen i særudstillingen viste, at deltagerne tog billeder af sig selv og delte dem på opslag på deres sociale medie-profiler. På den måde kan det fremstilles således, at deltagerne også bruger deres deltagelse til noget andet, nemlig at vise sig frem for andre på en bestemt måde. Man kan derfor påstå, at der også skabes en identitetsskabende platform, fordi deltagerne bruger museet til deres selv-iscenesættelse gennem deling af billeder af sig selv som aktive deltagere på museet.

Nogle af deltagerne til arrangementet med 'tøjswop' var blevet rekrutteret blandt eleverne fra Viborg Friskole, som var deltagere i ø-optøget. Dette nævnes som eksempel på, at de forskellige former for platforme hænger sammen og kan bruges til at åbne for andre typer af platforme. I det nævnte eksempel er det således samarbejdsplatformen og en identitetsskabende platform, der viser sig at være indbyrdes relaterede.



14-årige Clara Hostrup Dahl fra Viborg Friskole deltog i at organiserer tøjswop event i udstillingen blandt de oppustelige øer.

## Social platform

Vi er nu nået til den sidste form for platform, der aktiveres gennem særudstillingen. Der viser sig forskellige sammenhænge, hvor man kan tale om en social platform: Selve åbningen og den efterfølgende fællesspisning er oplagte eksempler, ligesom der er et socialt aspekt ved forskellige events og omvisninger i særudstillingen.

Observationer og samtaler med besøgende i udstillingen har vist, at besøgende ofte besøger særudstillingen sammen med andre. Dermed bliver besøget også en indtrædelse på museets sociale platform på den måde, at besøgende kan blive til deltagere gennem deres indbyrdes samtale om værkerne.

Observationerne viser imidlertid, at nogle grupper af besøgende er gået overraskende stille gennem særudstillingen. Fra samtaler med besøgende og med frivilligt og ansat personale fremgår det, at de vurderer, at det kræver en vis kunstfaglig indsigt at koble kuraterings betydninger af sammensætningen af moderne og klassiske værker.

De vurderer, at det er vanskeligt for besøgende at fortsætte den dialog, som særudstillingen forsøger at lægge op til. I den følgende beskrivelse, anvendes et eksempel, hvor der i museets trappeopgang, er ophængt et Søren Dahlgaard dejportræt overfor et ældre malet portræt.

Den besøgende kan læse genstandsteksterne om de to værker, der ses ovenfor. De ophængte billedtekster ved de to portrætværker er genstandstekster, som nævner kunstner, titel og oprindelse. Dialogen mellem to værker, skal den besøgende selv skabe. De hvide krøller på det gamle maleri kan måske insinuere, at der også er en dommer til stede i det andet billede. Her kunne uddybende formidlingstekster måske i højere grad invitere de besøgende ind som deltagere på en social



Til venstre: Søren Dahlgaard - Dejdommer, Det Gamle Rådhus retssal, Viborg, 2023.



Til højre: C.A. Lorentzen - Portræt af buntmager Joakim Frederik Liebenberg, 1758-1762.

platform ved at give idéer til, hvad de kan diskutere i deres egen sociale besøgssammenhæng.

Søren Dahlgaard mener modsat, jf. mundtlig samtale, at formidlingen ikke skal begrænse beskuerens fortolkning men være åben for deres egen videre tankegang. På den måde kan valget af formidling også ses som en forhandling mellem forskellige opfattelser af, hvor meget den besøgende skal eller behøver at blive hjulpet til at blive deltager for at skabe en social platform for besøg.

### Brug af en analog platformsmodei med udgangspunkt i Skovgaard Museet

Nu vender vi tilbage til platformsmodellen, der blev introduceret tidligere i artiklen. I centrum af modellen findes det, jeg har valgt at kalde særudstillingens *core*, som består af 1) værker fra museets faste samling, 2) påvirkning fra museets stab og den deltagende kunstner samt 3) den kuraterede formidling og de valgte temaer, der mere eller mindre udtalt bringes i spil i udstillingen. Alle tre dele i modellens centrum er placeret dér for at illustrere, at de tilsammen

skaber baggrund og afsæt for de forskellige former for analoge platforme. Som det fremgår af modellen, er der sammenfattende syv forskellige former for analoge platforme, der er aktiveret af de tre deles samspil i den inderste cirkel. Nemlig: En social platform, en oplevelsesplatform, en produktionsplatform, en samarbejdsplatform, en læringsplatform, en handlingsplatform og endeligt den identitetsskabende platform. De enkelte platforme overlapper hinanden og kan forbindes mere eller mindre, ligesom nogle er til stede samtidigt. Derfor skal modellen ikke opfattes som en statisk model, men en dynamisk model, hvor der så at sige kan trækkes enkelte platforme frem og fokuseres på disse.

Benævnelsen af de forskellige former for platforme kan af museets medarbejdere anvendes som en form for undersøgende analyseramme. Her er det min tanke ret konkret at forholde sig til den måde, som museet formidler en given udstilling på. De forskellige former for platforme kan anvendes til at undersøge, om man får formidlet de forskellige muligheder, som hver platform åbner for. Fx om man får formidlet et samarbejde som det med Bruunshaab Gl. Papfabrik i tilstrækkelig grad? Har man husket at formidle ved kanonkonge-værkerne i særudstillingen, at man kan besøge Dahlgaards udstilling på Driftskontoret? På samme måde kunne der på produktionsvæggen formidles, at den film, der vises på skærmen, er et Dahlgaardværk, som er skabt i samarbejde med Viborg Friskole. Ligeledes kunne produktionsplatformen formidles samme sted, så besøgende får fortalt, at de ser på nye værker, som Søren Dahlgaard har skabt på museet med besøgende som deltagere i dejportrætterne. Ligeledes kan en handlingsplatform, hvor besøgende inviteres til at udføre en (klimahandling) à la 'tøjswop' også formidles som et tilbud med en oversigt over datoer for denne og andre events relateret til særudstillingen.

Det samme gælder den plakat, som annoncerer udstillingen foran museet og som skal være med

til at trække folk ind på museet. Som en frivillig på museet har udtalt i en samtale, "altså vi er i Viborg og så står der på plakaten; Collection in action, altså folk forstår jo simpelthen ikke hvad det betyder". Dette udsagn og samtaler med forskellige tilfredse besøgende og ærgerlige ansatte og frivillige, der har et ønske om, at endnu flere burde komme ind og se denne meget spændende særudstilling. Den frivilliges kritiske blik peger også på, at platformsmodellen kan anvendes som analyseramme for særudstillingens eksterne kommunikation. Her kunne have været tilføjet nogle få ord, som formidler, hvad man får ud af at besøge udstillingen.

Med tilbageblik på de forskellige analoge platformsbegreber, som er introduceret her i artiklen, kan der findes inspiration til dette. Fx det at særudstillingen åbner en social, en lærings- og oplevelsesplatform, kunne resultere i et fælles kommunikativt pay-off for de tre former for platforme. Et sådant kunne fx. være 'Leg med kunsten i dialog med Skovgaard Museets samling'. Denne er blot et illustrativt eksempel og der kan findes bedre sætninger dette. Eksemplet skal illustrere, at aktiverede platforme kan oversættes til kommunikative budskaber, som tydeliggør, hvilket udbytte den besøgende kan få ved at komme ind og se udstillingen.

## Konklusion

Jeg har således forsøgt at vise, hvordan et analogt platformsbegreb kan anvendes som en analyseramme for et kunstmuseums arbejde. Platformsbegrebet har jeg udbygget til en platformsanalysemodel, som kan være med til at prioritere og idéudvikle, hvilke nye tiltag museet ønsker at arbejde med. Museet kan således vælge at arbejde med et udvalg af bestemte analoge platforme, fx samarbejds-, produktions- og handlingsplatformen og så bruge disse til at stille spørgsmål: Fx: Hvem er det relevant, vi samarbejder med? Hvem og hvad skal producere(s)? Hvilke



typer af handlinger kan temaer i udstillingen afføde? Endeligt kan platformsmodellen anvendes til at vurdere, om der kommunikeres om det udbytte og de resultater, som er fremkommet ved, at museet åbner netop de valgte platforme. En platformsmode vil således kunne anvendes i forhold til de følgende tre dele:

1. De aktiviteter, som museet planlægger i forbindelse med en udstilling, så der vælges relevante aktiviteter ift. de åbne platforme, for at aktiviteterne kommunikerer ind i og understøtter museets ønskede budskaber.

2. Særudstillingens formidling, så den medtager og på forskellig vis italesætter de aktiverede platforme. Fx ved at forklare om samarbejder og den læring som en synliggjort del af udstillingen. Eller som gennemgået under den sociale platform ved at italesætte tanker og sammenhænge i ophængningen, som kan gøre besøgende til deltagere i deres egen sociale interaktion med udstillingen og hinanden.

3. Museets kommunikation (plakat, hjemmeside, sociale medieprofiler m.v.), hvor det undersøges, at man får fortalt om udbyttet ved de aktiverede platforme. Samtidig kan bevidsthed om særudstillingens forskellige aktiverede analoge platforme give idéer til, hvilke budskaber der kan kommunikeres, så det transmediale potentiale forløses fx med eksempler på særudstillingens resultater indenfor fx produktion og læring på museets øvrige kanaler.

På den måde kan den analoge platformsmode anvendes som en dynamisk udvælgelsesmodel til at prioritere, hvem museet inviterer ind, hvorledes man inviterer og hvilke former for udbytte, man kan medtage i kommunikationen om udstillingen. Platformsmodellen kan også illustrere, hvilke områder man kan medtage i udstillingsformidlingen, så de besøgende hjælpes til at blive deltagere, når de er indtrådt på museets analoge platform.

## Litteratur

- Bruns, A. (2008). Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Produsage. Peter Lang Publishing.
- Hartley, J., Burgess, J., & Bruns, A. (2013). A Companion to New Media Dynamics. John Wiley and Sons Australia.
- Drotner, K., Dziekan, V., Parry, R., & Schroder, K. C. (red.). (2019). Media, Mediatization and Museums: A New Ensemble. I The Routledge Handbook of Museums, Media and Communication. Routledge.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (1992). The Museum Experience. Whalesback Books.
- Hejlskov-Larsen, A. (2023). What is Museology? Nordic Museology, 1-2, 85-108.
- Haase, E. (2023.4.12). Det er lidt i mit blod, Viborg Stifts Folkeblad. <https://viborg-folkeblad.dk/kultur/det-er-lidt-i-mit-blod-14-aarige-clara-har-vaeret-med-til-at-planlaegge-flere-toejbytte-dage-paa-kunstmuseet>, sidst tilgået 10. dec. 2023.
- Jenkins, H. (2006). Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York University Press.
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). Spreadable Media: Creating Meaning and Value in a Networked Culture. New York University Press.
- Hjarvard, S. (2008). En verden af medier – Medialiseringen af politik, sprog, religion og leg. Samfundslitteratur.
- Hjarvard, S. (2013). The Mediatization of Culture and Society. Routledge.
- Hooper-Greenhill, E. (2000). Changing Values in the Art Museum: rethinking communication and learning, International Journal of Heritage Studies, 6:1, 9-31.
- Ingemann, B., & Hejlskov Larsen, L. (red.) (2005). Ny dansk museologi. Aarhus Universitetsforlag.
- Jalving, C. (2015). Introduction. I C. Gether, S. Høholt, C. Jalving, & L. Sjølander Andresen (red.), The Art of Taking Part: Participation at the Museum (s. 5-15). Arken Museum of Modern Art.
- Knudsen, G. L. 2019, Stakeholderteori på museet. I Skytte Jacobsen, L., Hejlskov Larsen, A. & Nørskov, V. (red). Museologi mellem Fagene. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag. s. 159-180.
- Kulturstyrelsen 2022, Den Nationale Brugerundersøgelse, Årsrapport 2022 [https://slks.dk/fileadmin/user\\_upload/SLKS/Omraader/Kulturinstitutioner/Museer/Statistik\\_om\\_museer/](https://slks.dk/fileadmin/user_upload/SLKS/Omraader/Kulturinstitutioner/Museer/Statistik_om_museer/)
- Den\_nationale\_brugerundersogelse/Den\_nationale\_brugerundersogelse\_2022\_FINAL.pdf, sidst tilgået 27.11.2023.
- Murawski, M. 2021, Museums as Agents of Change. Maryland. Rowman & Littlefield
- Rudloff, M. (2013). Det medialiserede museum: digitale mediers transformation af museernes formidling, Mediekultur, 54: 65-86.
- Sandell, R. og James R. (red.) 2019. Museum Activism. Oxon og New York. Routledge.
- Skot-Hansen, D. 2008. Museerne i den danske oplevelsesøkonomi. Når oplysning bliver til oplevelse. Imagine.
- Simon, N. 2010. The Participatory Museum. California. Museum 2.0.
- Simon, N. 2011. Principper for deltagelse. I Drotner, K., Larsen, B. A., Warberg Løssing, A. S. og Papsø Weber, C. (red). Det Interaktive Museum. Frederiksberg: Samfundslitteratur.
- Simon, N. 2016. The Art of Relevance. California. Museum 2.0.
- Simonsen, T.M. 2022. "Medieplatform". I Agger, G., Nørgaard Kristensen, N., Jauert, P., og Schrøder, K. (red.). Medie- og kommunikationsleksikon. København: Samfundslitteratur. [www.medieogkommunikationsleksikon.dk](http://www.medieogkommunikationsleksikon.dk), senest tilgået 27.11.2023.
- Strandgaard, O. 2010. Museumsbogen – Praktisk Museologi. Forlaget Hikuin.
- Valtysson, B. (2021). Museums in the age of platform giants: Disconnected policies and practices. International Journal of Cultural Studies, 25(5). 536-553.
- Valtysson B. (2022). The platformisation of culture: challenges to cultural policy. International Journal of Cultural Policy, 28:7. 786-798.
- Vergo, P. (Ed.). (1989). The New Museology. Reaktion Books.
- Yates M.F. 2020. Ældre kunst og nye brugere. Nye metoder til formidling af Skovgaard Museets Samling. Aarhus Universitet: <https://voresmuseum.dk/wp-content/uploads/2021/06/Mia-Yates-phd-afhandling.pdf>, sidst tilgået 10.12.2023.
- Wilson-Barnao, C. (2022). Digital Access and Museums as Platforms. Taylor & Francis.
- Wollentz, G., Djupdræt, M. B., Hansen, A. S., Sonne, L., & Banik, V. K. (2022). The museum as a social space and a place for lifelong learning. Nordic Museology. 2022(2), 23-42.



Students from Viborg  
Free-school practice  
carrying the islands.



## PERFORMED PORTRAITS

Pirkko Siitari, independent curator and former director, Kiasma Museum of contemporary art

Essay first published in *Dough Portraits*: Søren Dahlggaard, Art Books Publishing Ltd UK, 2015. Translation by Silja Kudel.

The portrait is a genre that has evolved in countless directions, taking on myriad forms in contemporary art. The staggering diversity of current portraiture reflects both the wide array of creative channels available to today's artists, as well as a newfound understanding of human identity as an unstable category. How has the portrait changed with the advent of photography, the moving image, conceptual art and performance? Is it even valid these days to make a distinction between portraiture and other genres of contemporary art? The traditional function of portraits was to depict a recognizable subject and thus to declare and assert that subject's identity and social standing. The portraitist sought not only to capture a faithful likeness, but also some ineffable element, an intimation of the subject's deeper nature. In the postmodern era, however, identity is understood largely as a performative construct. Selfhood is no longer perceived as something inborn, essential and unchanging. It is instead recognized as something that is made and remade in words, actions and performative rituals.

Søren Dahlggaard's *Dough Portraits* fuse together established traditions and portraiture as performance. Each portrait comes about through an active exchange between the artist and model, with the artist playing the dual roles of director and documentarist. As the heavy lump of dough slowly oozes downwards, it forms a 'hood' or 'headpiece' that gradually swallows up the model's entire head. The dough trickles down each person's face in a slightly different way, providing him or her with a one-of-a-kind, highly sculptural new 'visage'.

Jukka, *Dough Portrait*,  
The Museum of  
Contemporary Art Kiasma,  
Helsinki, Finland, 2012.

The resulting images surprise us with their absurd humour. At first glimpse, they appear to have no counterpart in any existing genre. The artist nevertheless explicitly calls them 'portraits', inviting us to interpret them within the contextual framework of that specific form. When asked why he chose dough, he describes it as a living material that is familiar to everyone –and furthermore is effortless to mould.

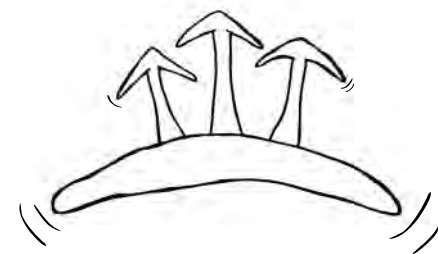
Wearing a hood of dough is a powerful multisensory experience, according to the comments of the models. The hood obscures their vision and muffles all sounds, enveloping them in a blanket of silence and darkness. The sitters are oblivious to our presence and reactions: they remain anonymous – they do not return our gaze. Similarly, we cannot see any feelings registered on their faces. Our attention is drawn elsewhere, to the hands and body, almost as if Dahlgaard were teaching us a new grammar of portraiture that is indifferent to any eye contact between the portraitist / viewer and the model. Instead, the encounter and exchange take place on a wholly different plane. Dahlgaard's portraits thus destabilize the conventions of the return gaze, blocking us from seeing what is considered as the core element of any portrait: the face and specifically the eyes. These are thought to articulate the subject's inner essence, being the 'mirror of the soul' as the saying goes. The absence of these familiar coordinates foregrounds the meaningfulness of other elements in the Dough Portraits. We look instead to other cultural markers, such as clothing, body language and the positions of the arms and legs, while our focus remains squarely on the anonymous, living mask.

Dahlgaard subverts the traditional qualities of the portrait genre – figurativeness and recognizability– by concealing the face, as if denying us access to the model's inner being. In doing so, he creates a new performative and sculptural genre of portraiture, a reinterpretation of identity – one that is funny, ironic and serious all at once.

Yet the Dough Portraits are much more than just portraits. They are documented performances that register emotions, actions, moments and corporeality. Under their dough hoods, the models become Other to themselves – a sculptural performance in dough, as if to suggest that selfhood and its representation is an ever-shifting process. The Dough Portraits are representations of postmodern identity itself.



Pete and Anniina, Dough Portrait,  
The Museum of Contemporary Art  
Kiasma, Helsinki, Finland, 2012.





**PROCESS**

**PLAY**

**PARTICIPATION**

# ISLAND PARADE



**150 STUDENTS FROM VIBORG FRISKOLE PRACTICE CARRYING THE THREE ISLANDS**



**THEY DID A GREAT JOB!**



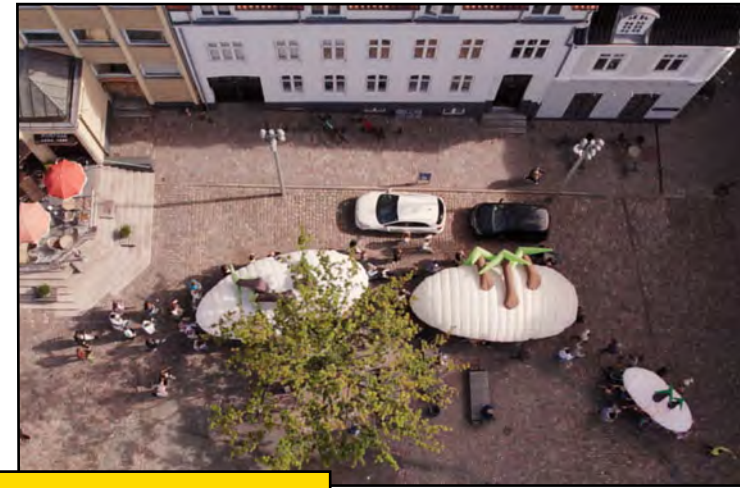
**A BIT MORE PRACTICE**



**NOW, THEY ARE READY TO CARRY THE ISLANDS THROUGH VIBORG AND TO THE MUSEUM**



**THE ISLAND PARADE BEGINS!**



**IT TAKES SOME COORDINATION TO MARCH THE ISLANDS THROUGH THE NARROW STREETS OF THE OLD TOWN CENTRE**



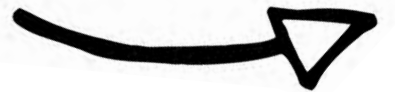
**JESS AND CHRISTIAN, WITH LOTS OF EXTENSION WIRE AND A GENERATOR**



**AN ISLAND SQUEEZES PAST A SIGNPOST, AND A CAR GETS STUCK UNDERNEATH!**



**ARRIVING AT THE MUSEUM!**

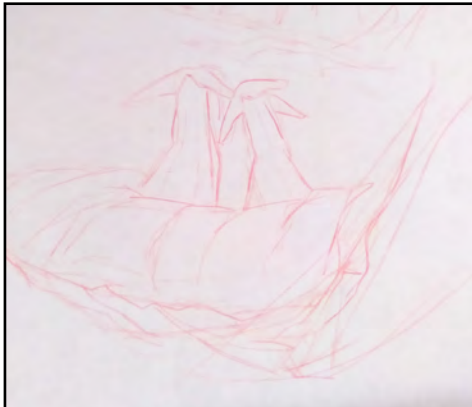


# ISLAND CROQUIS





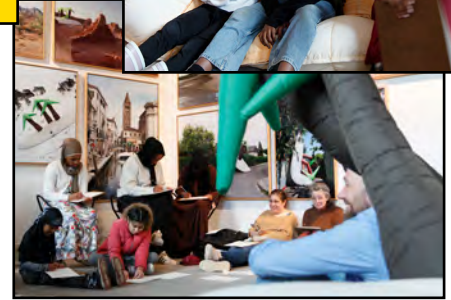
**AT THE ISLAND CROQUIS WORKSHOPS, THE STUDENTS SKETCHED THE ISLAND FROM VARIOUS POINTS OF VIEW, HAVING BETWEEN TWO TO TEN MINUTES TO COMPLETE THEIR DRAWINGS**



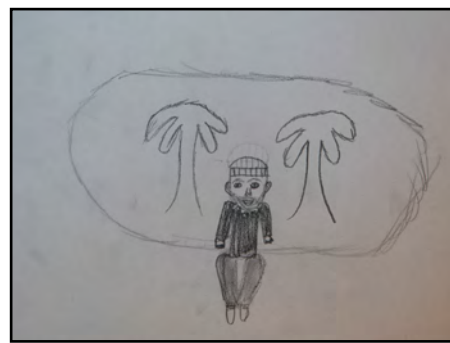
**THE MUSEUM DIRECTOR, CHRISTIAN KORTEGAARD MADSEN, EXPLAINS THE ISLAND CROQUIS WORKSHOP TO STUDENTS OF THE ART CLUB**



**AND TAKES A REST ON THE BEACH**



**QUIET CONCENTRATION**



# THE GNOME PAINTING

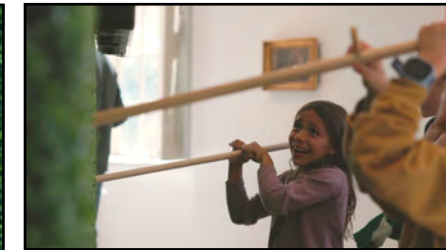




The Gnomes are waiting to get painted.

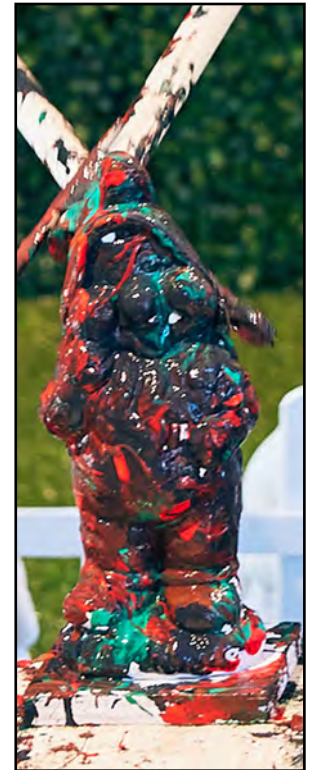


**MUSEUM VISITORS TAKE TURNS PAINTING THE GARDEN GNOME**



**A LIVE VIDEO FEED OF THE GNOME ON THE OTHER SIDE OF THE HEDGE HELPED GUIDE THE LONG PAINTBRUSHES**

**CURIOS VISITORS WATCH THE GNOME PAINTING PROCESS AND QUEUE UP FOR THEIR TURN**







**THE PAINTED GNOMES.  
NEW GNOMES WERE PAINTED  
THROUGHOUT THE EXHIBITION**



# DOUGH PORTRAITS



**PARTICIPANTS IN THE DOUGH PORTRAIT WORKSHOP COULD CHOOSE THE ARTWORKS AND SURROUNDINGS OF THEIR PREFERENCE. FREDERIK LIKED THE HEDGE AND GARDEN WITH GNOMES**



**IT IS ALLOWED TO TOUCH AND PLAY WITH THE ARTWORK**



### Søren Dahlggaard COLLECTION IN ACTION

13 - 14.01.2024



...d. Søren Dahlggaard (f. 1973) går i Skovgaard Museets kunstsamling. ... sprilling meder Dahlggaards ... opstår nye historier og meninger, der fortid og nutid - som gamle ... hende, der mødes igen eller mødes ... Den historiske kunst fra varemgen ... ve datterer med somidskuden: om ... kelige og uhyggelige, mozt og alsmgt. ... malistake og vores syn på landskabet og ...

...emalerier har inspireret Søren Dahlggaard ... eniske midten hvorpå, man br ... ... endevader og portrætter og ... rter sig og datterer som ... ... datterer tilværelse. I udstr ... ve denne proces i varemgen ... senstamand og forsknings ... llingsperioden.

... COLLECTION IN ... fraste og gr ... stæpning og ... grene i et ... mærke og ... ... drommer ...

**TANJA WANTED TO STAND IN THE GNOME GARDEN**



**MOTHER AND DAUGHTER POSE NEXT TO THE HYGGE HEDGE PAINTING**



**KAROLINE HELPS  
JULIA GET READY**



**JULIA, WITH  
P.C. SKOVGAARD,  
BEECH FOREST PAINTING**



**THE LOCAL NEWSPAPER  
REPORTER REVIEWS  
THE SHOW**





**HANA AND THE DANNEBROG HEDGE PAINTING**



**A FAMILY AND THE PERNILLE PORTRAIT PAINTING**



**ANDERS KNEADS A LUMP OF DOUGH WITH HIS WIFE**



**AND HAVE THEIR ALTERNATIVE WEDDING PHOTO TAKEN IN FRONT OF THE VIBORG DOMKIRKE**



**PHILIP WITH THE LEVER PATÉ GENERAL**



**SØREN WITH THE DOUGH JUDGE**



**HANA AND P.C. SKOVGAARD PAINTING OF PROFESSOR N.L. HØYEN, 1854**





**ANNE AND INGELISE CHOSE TO STAND BY THE PORTRAITS OF P.C. SKOVGAARD AND SØREN DAHLGAARD.**



**PETER**



**MALENE**



**PREBEN IN THE ROOM OF ISLANDS**



**THE GREGERS FAMILY WITH THE DANNEBROG HEDGE PAINTING**



**COUPLE BY THE GOLDEN AGE PAINTING WALL.**



**SOFIE**

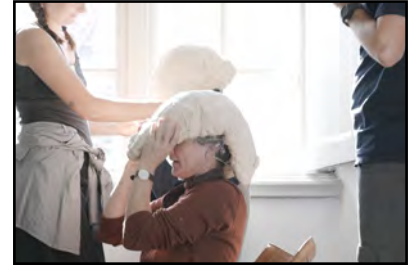


**MOTHER AND DAUGHTER**



**KAROLINE INTRODUCES THE PRACTICALITIES OF THE DOUGH PORTRAIT**

**HOW DOES MY DOUGH LOOK?**



**PERNILLE AND HER BROTHER FREDERIK**



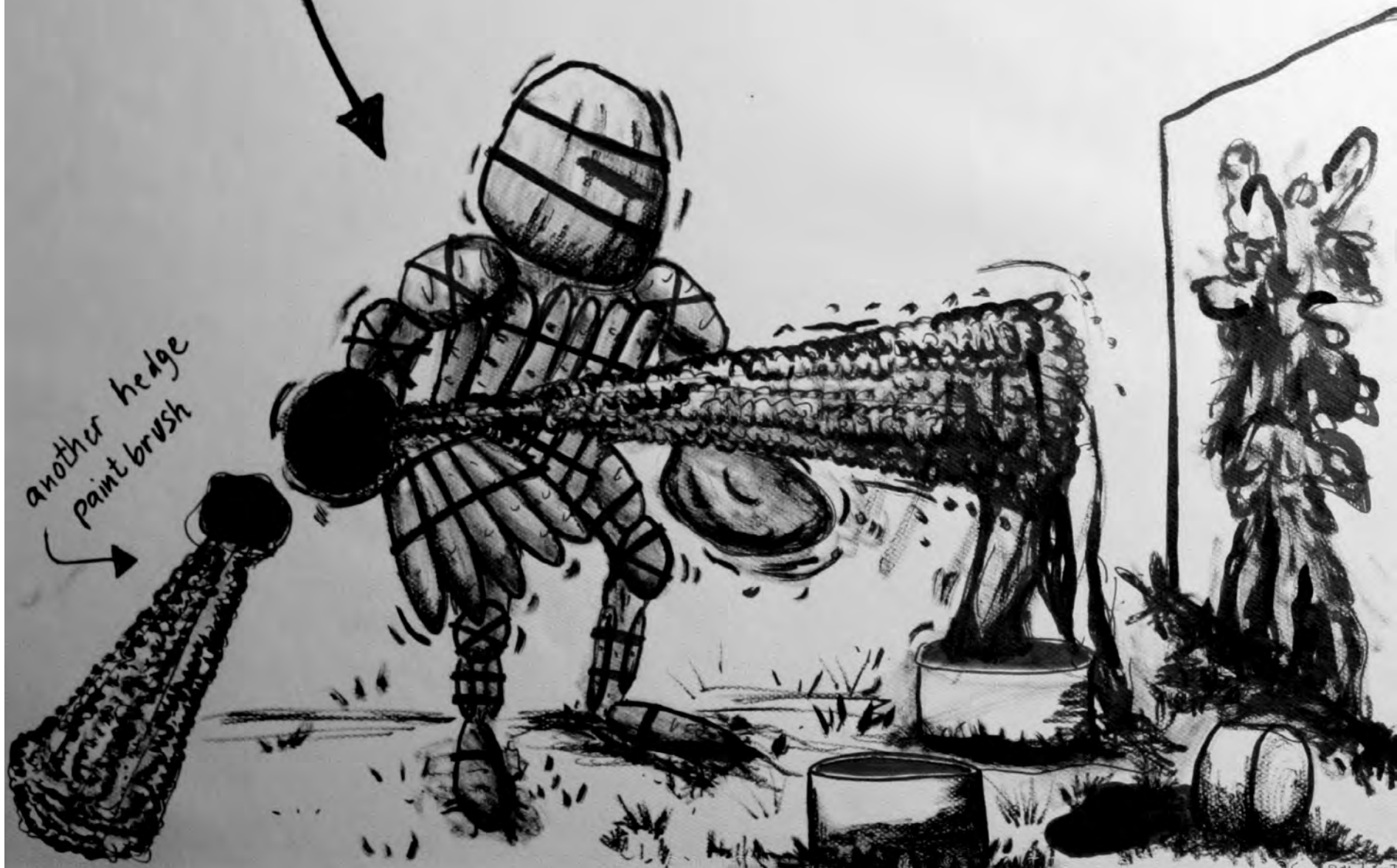
**BIRK, HJALTE AND GERTRUD**



A Tree is a Paintbrush

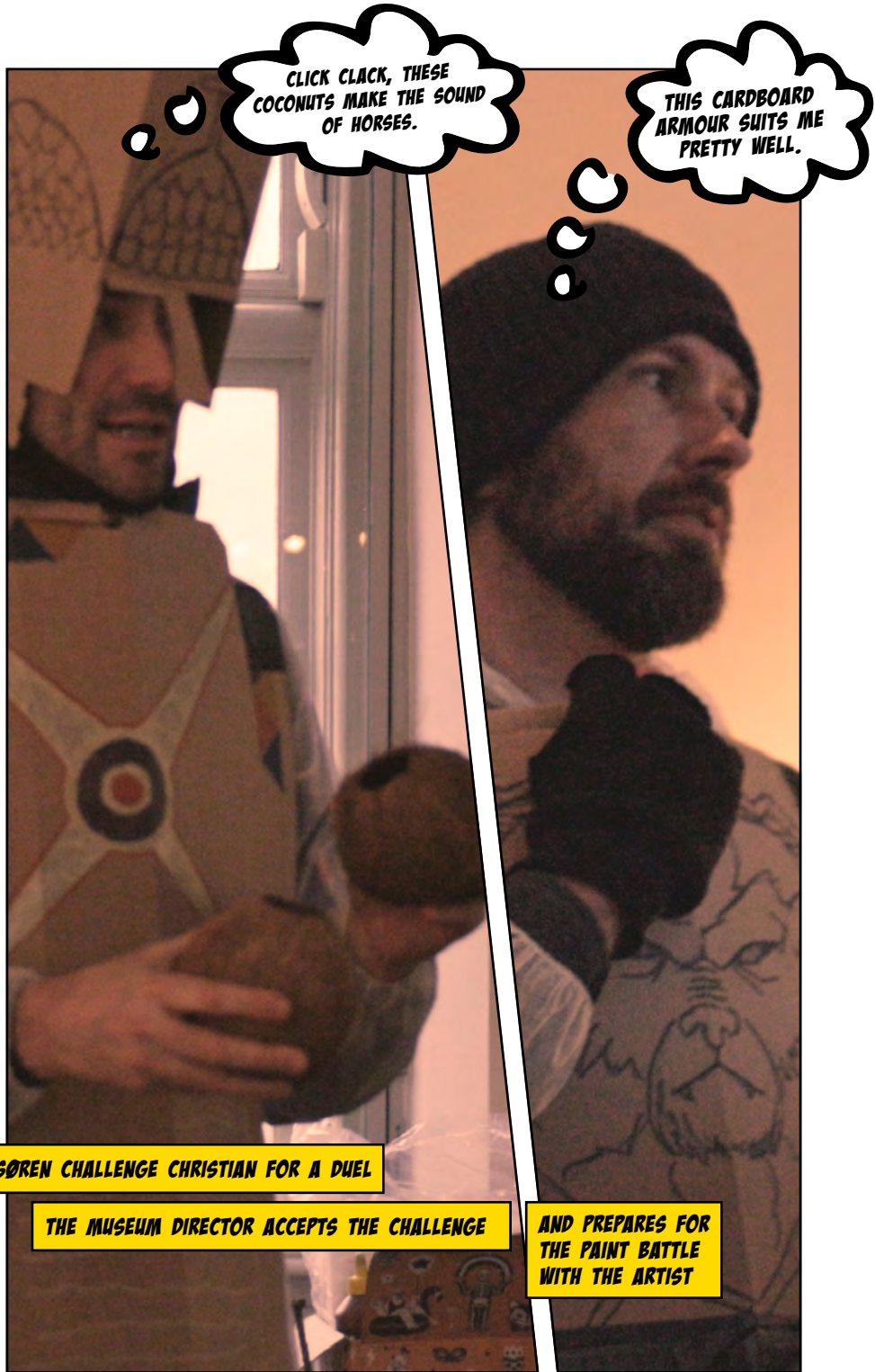


Dough Warrior paints canvas with his hedge brush.



# THE BATTLE OF THE PAINT KNIGHTS





CLICK CLACK, THESE COCONUTS MAKE THE SOUND OF HORSES.

THIS CARDBOARD ARMOUR SUITS ME PRETTY WELL.

**SØREN CHALLENGE CHRISTIAN FOR A DUEL**

**THE MUSEUM DIRECTOR ACCEPTS THE CHALLENGE**

**AND PREPARES FOR THE PAINT BATTLE WITH THE ARTIST**



**THE PAINT KNIGHTS WALK TO THE BATTLEFIELD WEARING CARDBOARD ARMOUR**

**WITH THEIR WEAPON OF CHOICE:**

**A TREE LANCE PAINTBRUSH...**



**THE BATTLE BEGINS**



**SØREN PICKS UP SOME RED AND BLUE PAINT**



**AND STRIKES CHRISTIAN WITH A MIGHTY PAINT STROKE STRAIGHT ON THE CHEST**

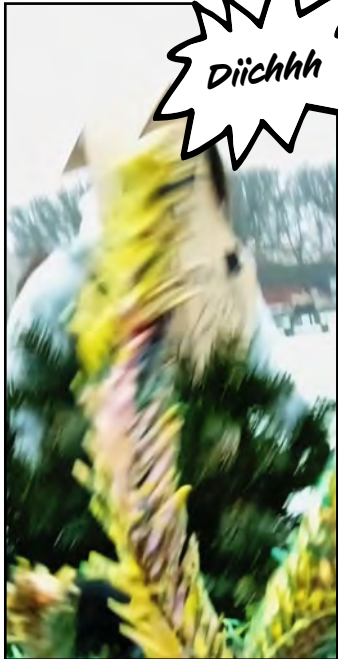
FRESH PAINT ON THE BRUSH IS REQUIRED



oohh!



Crash!  
pow!



Diichhh



CHRISTIAN IS SMACKED ON THE  
HELMET BY A STROKE OF GENIUS OF  
YELLOW AND PINK PAINT BY SÖREN



**THE TALLER KNIGHT QUICKLY RETALIATES  
WITH A SWIFT BLOW TO THE NECK  
TO THE ATTACKING KNIGHT**



**THE KNIGHTS EXCHANGE  
INTENSE PUNCHES**



**THE TREE BRUSHES IN  
A MID-AIR COALITION**



I LET HIM WIN THIS BATTLE, BUT NEXT TIME...

SØREN IS KNOCKED OUT BY THE FORCE OF CHRISTIAN'S MASTERFUL PAINTBRUSH TECHNIQUE



THIS WAS A GOOD DAY IN THE OFFICE.



THE TALL KNIGHT BREATHES A SIGH OF RELIEF AFTER A WELL-PLAYED BATTLE

THE PROUD KNIGHTS POSE FOR THEIR PICTURE



NEXT TIME, I NEED A LONGER TREE LANCE

HMM, MAYBE I SHOULD HAVE BEEN A KNIGHT?

THE END!



### Søren Dahlgaard COLLECTION IN ACTION

16.09.2023 - 14.01.2024

Konstner og en af verdensbedste i 2019 ud-  
valgt med 'Designet' som tema.  
Den danske design- og kunstner Søren Dahlgaard  
har i de sidste mange år været en af de mest  
aktuelle og populære kunstnere i Danmark.  
Hans værker er kendt for deres humor og  
ironi, og de har været udsat på mange af  
Danmarks mest prestigefulde kunstmuseer.  
I 2019 blev han udvalgt som en af de mest  
interessante kunstnere i Danmark, og han  
har siden da været en af de mest søgte  
kunstnere i Danmark.  
Søren Dahlgaard er en af de mest  
aktuelle og populære kunstnere i Danmark.  
Hans værker er kendt for deres humor og  
ironi, og de har været udsat på mange af  
Danmarks mest prestigefulde kunstmuseer.  
I 2019 blev han udvalgt som en af de mest  
interessante kunstnere i Danmark, og han  
har siden da været en af de mest søgte  
kunstnere i Danmark.



# SØREN DAHLGAARD

## INTRODUKTION TIL UDS STILLINGEN

Kunstner og ph.d. Søren Dahlgaard (f. 1973) går i dialog med Skovgaard Museets kunstsamling.

Når museets samling møder Dahlgards kunstværker, opstår nye historier og meninger, der forbinder fortid og nutid - som gamle legekammerater, der mødes igen efter mange års adskillelse. Den historiske kunst fra samlingen indgår i nye dialoger med samtidskunsten: om det hyggelige og uhyggelige, magt og afmagt, det nationalistiske og vores syn på landskabet og naturen.

Guldaldermaleriet har inspireret Søren Dahlgaard til at gentænke måden hvorpå, man traditionelt maler landskaber og portrætter. Dahlgaard benytter leg og deltagelse som centrale elementer i kunstværkets tilblivelse. I udstillingen kan man opleve denne proces i værkerne ved selv at deltage i havenissemaleri og forskellige workshops i udstillingsperioden.

Med Collection in Action håber vi at udfordre, overraske og give vores gæster et nyt syn på vores kunstsamling og vores formidling, som vi kan integrere i et fremtidigt Skovgaard Museum i Viborgs Domkirke kvarter.

# COLLECTION IN ACTION



## INTRODUCTION TO THE EXHIBITION

Artist and PhD Søren Dahlgaard (b. 1973) engages in a dialogue with the Skovgaard Museum's art collection.

When the museum's collection meets Dahlgard's artworks, new stories and meanings emerge that connect past and present - like old playmates meeting again after many years of separation. The historical art from the collection enters new dialogues with contemporary art: about the cosy and the uncanny, power and powerlessness, the nationalistic and our view of the landscape and nature.

Golden Age painting has inspired Søren Dahlgaard to rethink how landscapes and portraits are traditionally painted. Dahlgaard uses play and participation as central elements in creating his artworks. You can experience this process by participating in The Garden Gnome Painting and various workshops throughout the exhibition period.

With Collection in Action, we hope to challenge, surprise and give our guests a new view of our art collection and presentation, which we can integrate into a future Skovgaard Museum in Viborg's Cathedral Quarter.

# HÆK, HYGGE OG HAVENISSER



## HÆK, HYGGE OG HAVENISSER

Hækken er en velkendt del af vores landskab i Danmark. Den omkranser vores huse og haver. Hækken forbindes både med det gode og trygge liv, og samtidig kan man også føle sig begrænset og frustreret bag hækken.

Når jeg benytter hækken som "lærred" i mine malerier, får jeg et væld af symboler og associationer foræret, allerede inden jeg maler noget på hækken.

Hækmalerierne taler både til kunsthistoriens landskabsmalerier fra samlingen og på samme tid til de første konceptmalerier fra 1910'erne, til aktions- og minimalistisk maleri fra 1960'erne og 70'erne frem til kunsten i dag.

Når man maler havenissen med de lange pensler gennem hækken, transporteres man omgående til legens univers, hvor man uforbeholdent og løssluppet kan tale sammen om kunst og maleri. Det er sådan jeg gerne vil være i kunsten.

## HEDGE, HYGGE AND GARDEN GNOMES

The hedge is a familiar part of our landscape in Denmark. It surrounds our houses and gardens. The hedge is associated with both the good and safe life, and at the same time, you can also feel restricted and frustrated behind the hedge.

When I use a hedge as the canvas in my paintings, it offers a range of symbols and associations even before I paint anything on the hedge. The hedge paintings speak both to the landscape paintings of art history from the collection and, at the same time, to the first concept paintings from the 1910s, to action and minimalist painting from the 1960s and 70s through to art today.

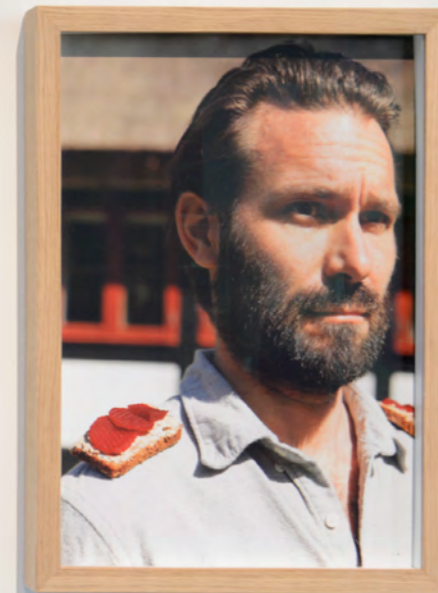
When you paint the garden gnome with the long brushes through the hedge, you are immediately transported to the world of play, where you can talk casually about art and painting. That's how I want my art to be.



To the left, The Gnome Painting installation with a live video feed on the screen from the garden on the other side of the hedge.



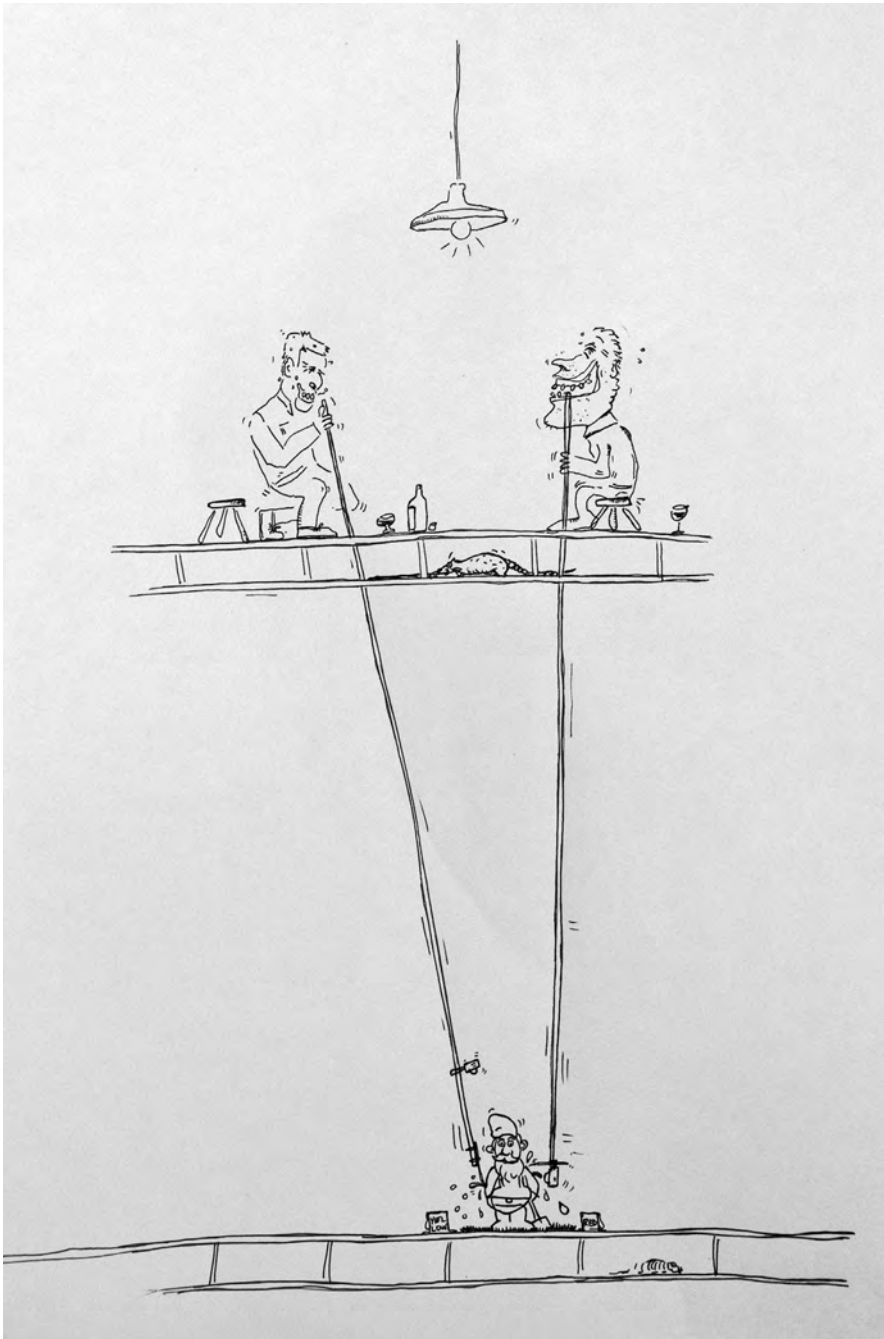
Vilhelm Marstrand  
Portræt af maleren P.C. Skovgaard, 1866.



Søren Dahlgaard  
The Leverpaté General, 2019.



The Gnome Painting installation from the garden side.



Søren Dahlgaard and Tully Moore.  
The Vertical Gnome Painting Technique, 2015.



Painted gnome.



Søren Dahlgaard  
Pernille, Portrait Painting, 2008.





P.C. Skovgaard, Professor N.L.  
Høyen is going to have an  
audience with the Pope, 1854.



Søren Dahlgaard  
Hygge, Hedge Painting, 2021.



C.A. Lorentzen  
Portrait of a bundle maker  
Joachim Frederik Liebenberg  
1758- 1762



Søren Dahlgaard  
Dough Judge, 2023  
The Old Courthouse, Viborg.

# DANIMARK





## DANMARK

Vi elsker vores smukke bøgeskov og flag meget højt. Det gjorde vi i 1800-tallet og det gør vi i dag. Det er en vigtig del af vores nationale identitet og giver en følelse af samhørighed. Hvad betyder Dannebrog og det danske landskab? Hvordan har opfattelsen af Dannebrog og det danske landskab ændret sig i løbet af de sidste 200 år?

Hvad betyder det, når et sort og hvidt portræt af en mand nærmest smelter, mens en kvinde med brun maling i ansigtet ser på og en gruppe dejbeklædte mennesker desuden kikker med, uden at de kan se eller høre noget?

Jeg synes der er mange forbindelser og dialoger mellem billederne i dette rum, som skaber nye betydninger og perspektiver på det danske og de symboler og karakteristika på godt og ondt, som vi forbinder med vores land.

## DENMARK

We love our beautiful beech forest and flag very much. We did in the 1800s and we still do today. It's an important part of our national identity and gives us a sense of belonging. What does Dannebrog and the Danish landscape mean? How has the perception of Dannebrog and the Danish landscape changed over the last 200 years?

What does it mean when a black and white portrait of a man almost melts while a woman with brown paint on her face looks into the gallery space while a group of dough-clad people cannot see or hear anything?

I think there are many connections and dialogues between the images in this room. The artworks create new meanings and perspectives on what it means to be Danish, both the positive and the challenging, that we associate with our country today.



P.C. Skovgaard, View of  
the Dyrehaven - a  
beech forest in October, 1857.



Søren Dahlgaard  
Dannebrog hedge painting, 2023.

Søren Dahlgaard  
Halldor, Portrait Painting, Iceland, 2009.



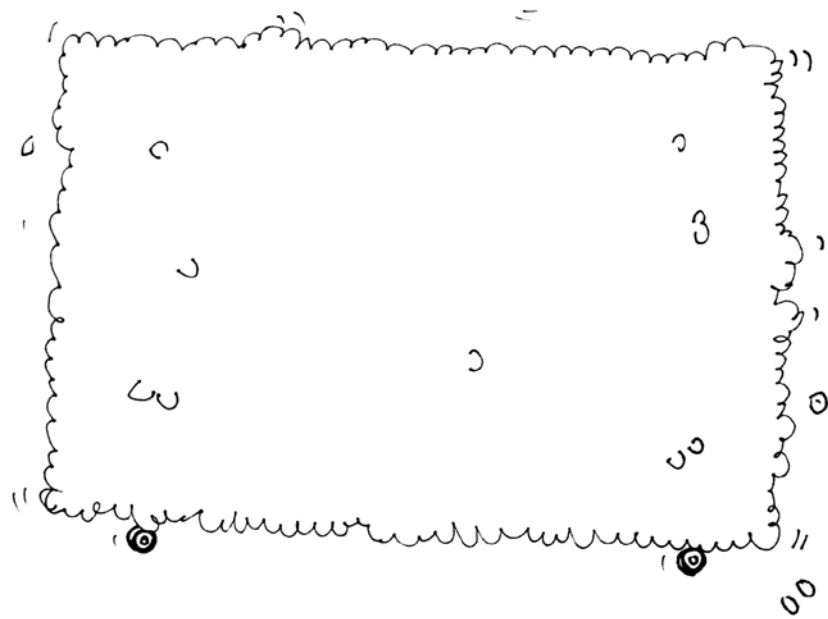
Søren Dahlggaard  
Dough Portraits,  
The National Gallery, Denmark, 2008.



Søren Dahlgaard  
Ellie, Scandinavian House, New York, 2010.



Søren Dahlgaard  
Halldor, Sequences Art Festival, The Nordic House, Reykjavik, 2009.

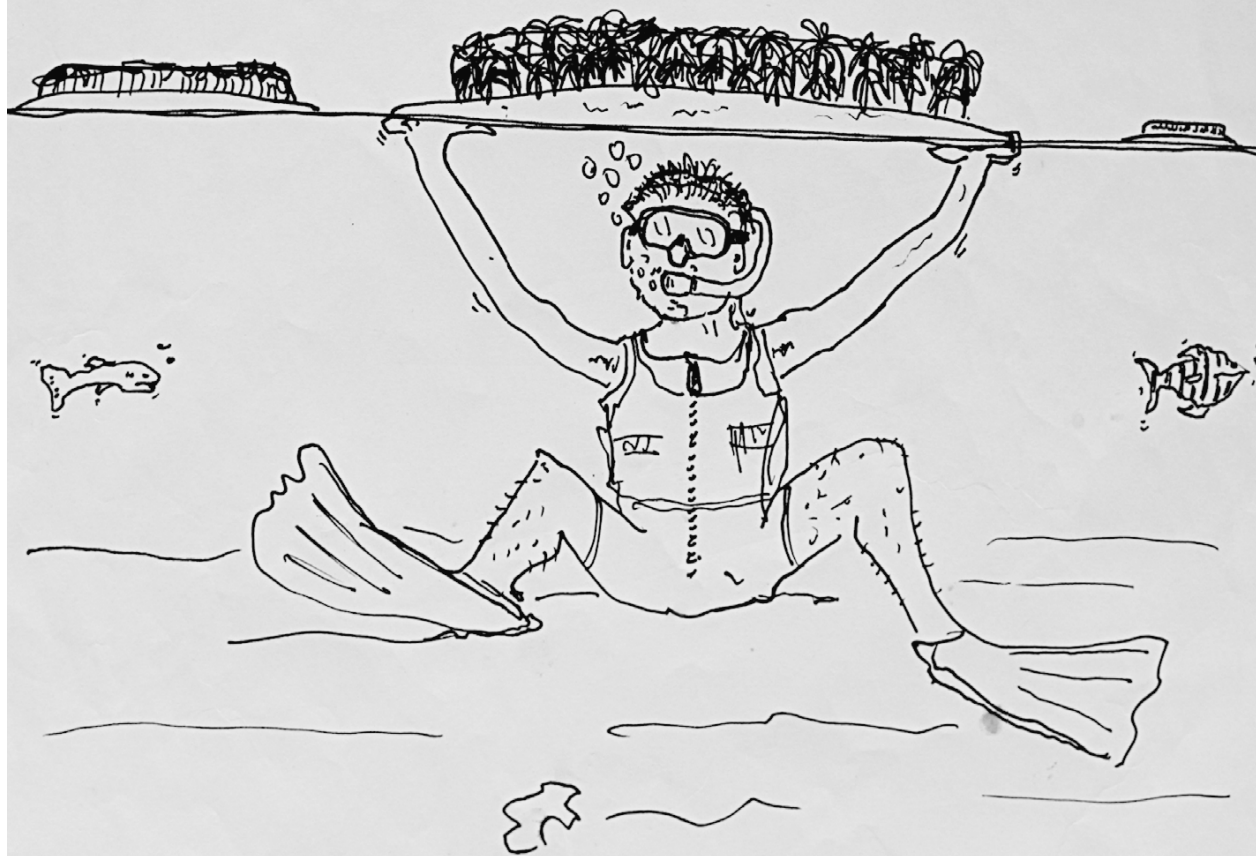


Søren Dahlgaard  
Mobile Hedge, 2012.



Søren Dahlgaard  
Tree Slam, 2001.





Søren Dahlgaard  
Mobile Island, 2001.



**TRANSFORMATION**  
OF THE LANDSCAPE





The inflatable island  
photo series and film

## TRANSFORMATION AF LANDSKABET

Ideen om en mobil ø stammer fra dengang jeg boede i Maldiverne med min familie. Maldiverne består af ca. 1200 små sandøer, som vil forsvinde, hvis havet stiger blot en til to meter. Først lavede jeg en model-ø af skum på én meter, der kunne flyde på vandet og som man kunne bære over hovedet. Siden lavede jeg en oppustelige ø, jeg kalder Fuppido, hvilket betyder "oppustelig ø" på maldivisk. Siden er der kommet to øer til, så nu er der tre oppustelige øer.

Jeg har rejst med Fuppido til mange forskellige lande og landskaber rundt om i verden de sidste ti år for at lave foto og video af øens rejse. For mig repræsenterer Fuppido flere ting på samme tid; et mobilt og transformativt landskab, en skulptur, et land, en klimaflygtning og en legekammerat. Fuppido forbinder til nationalromantisk maleri, som det vi ser i Skovgaard Museets samling, til landart fra 1960'erne og 70'erne samt til klimakrisen, som vi taler meget om lige nu.



The deflated island takes a rest in the exhibition

## TRANSFORMATION OF THE LANDSCAPE

I developed the concept of a mobile island while living in the Maldives with my family. The Maldives consists of around 1,200 small sandy islands that could disappear if sea levels rise by just one or two meters. Initially, I created a one-meter model island from foam that could float on water and be easily carried over my head. A few years later, I produced the inflatable island I named "Fuppidooh," which means "inflatable island" in Maldivian. Since then, I have added two more islands, making a total of three inflatable islands.

Over the last ten years, I have travelled with Fuppidooh to various countries and landscapes around the world to capture photos and videos of the island's journey. For me, Fuppidooh represents several ideas simultaneously: a mobile and transformative landscape, a sculpture, a country, a climate refugee, and a playmate. Fuppidooh connects to national romantic painting, such as the works in the Skovgaard Museum's collection, to land art from the 1960s and 1970s, and to the current climate crisis.



Museum visitors watch The Island movie.



The Small Island by the Island movie and Golden Age paintings.



Golden age paintings from the Skovgaard museum collection



Joakim Skovgaard  
Penagoenan på Øst-Java,  
syd for Surabaya, 1908.



Janus La Cour  
Parti fra Oberberneralp-Oeschinensee.  
Mod Gspaltenhorn (3442 M.) 1887.



Kings Canyon, Northern Territories, Australia, 2016.



Mt Hothorn, Australia, 2017.



Joakim Skovgaard  
Ponte Vecchio i Verona, 1928.



P.C. Skovgaard  
Parti ved strandmøllen, 1851.



Venice, Italy, 2013.



Mud Walls, New South Wales, Australia, 2018.



P.C. Skovgaard  
Udsigt fra Sukkertoppen mod Salten Langsø, 1867.



Joakim Skovgaard  
Sommerlandskab med en gård, 1875.



On a suburban hedge in Horsens, Denmark, 2015.



Flinders Ranges, South Australia, 2018.





Lake Eyre, South Australia, 2018.



Olau and the Island,  
Mary Street, Melbourne, 2016.



United Nations Head Quarters, New York, 2023.



Market, Chongqing, China, 2013.



Mountain Hut, Espedalen, Norway, 2023.



Meadow, Sjælland, Denmark, 2017.



Himmerland, Denmark, 2015.



The Flying Island, Apollo Bay, Victoria, Australia, 2017.



Forest, Munster, Germany, 2017.



Negev dessert, Israel, 2017.



Foxtales, Tasmasia, 2017.



A suburb of Horsens, Denmark, 2015.

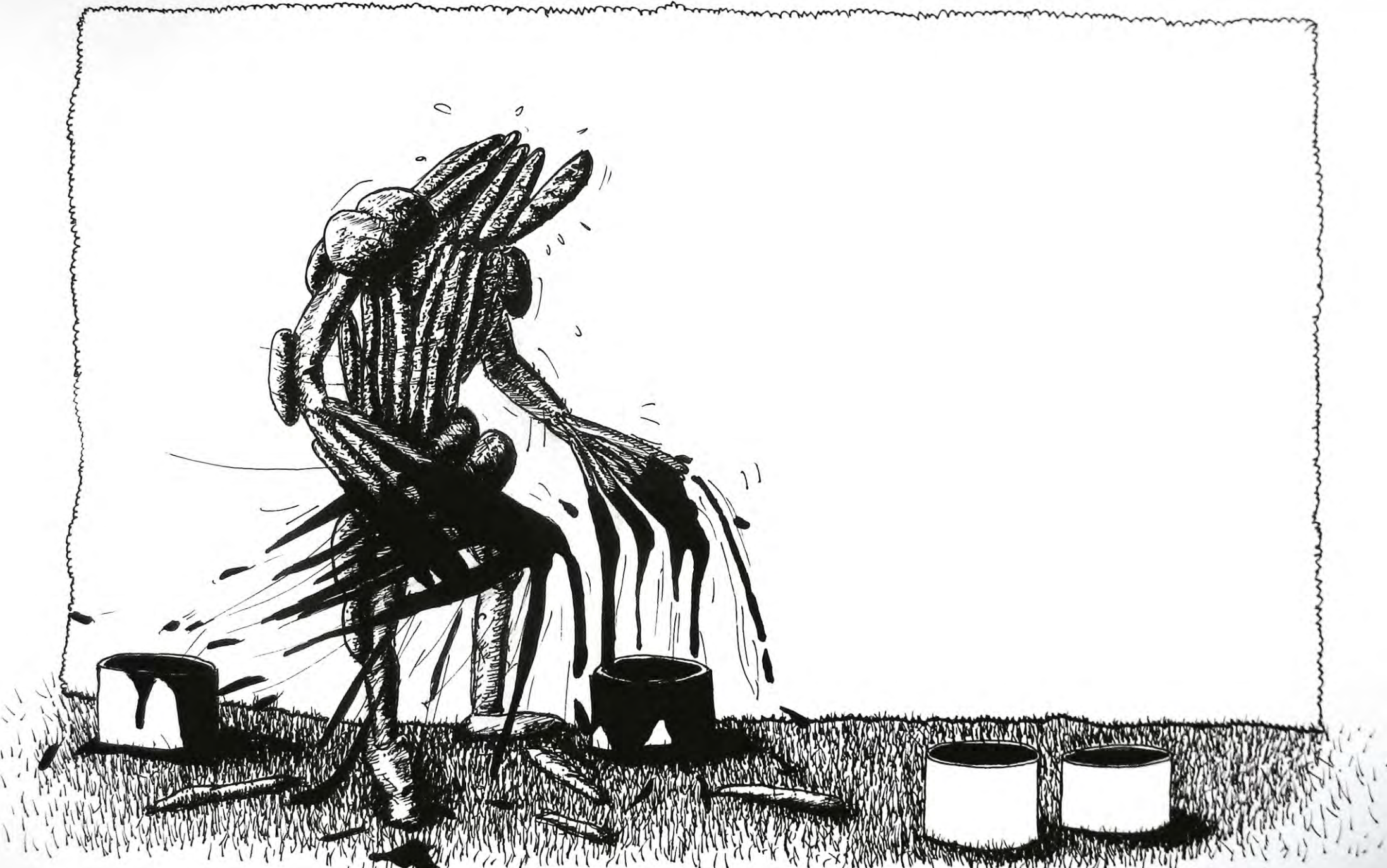


THE ISLAND MOVIE STILLS



[Link to watch The Island Movie.](#)







# THE ARTIST IN THE LANDSCAPE



Søren Dahlgaard  
The Human Cannonball  
Painting, HEART, 2021.



## KUNSTNEREN I LANDSKABET

Kunstneren portrætteret i landskabet er et velkendt motiv i historiske malerier. Mange kunstmalerere arbejdede på den måde og nogle gør det stadig.

Guldaldermaleri inspirerede mig til, at min dejkrigerfigur kunne hælde maling på landskabet. Når jeg således finder på at male landskabet iført en dragt bestående af 70 flutes – eller skyder en kanonkonge med våd maling på af sted mod et kæmpe lærred, som min menneskelige pensel – forbindes værkerne på tværs af historien.

I min kunst er maleriet et live event, en fotoserie, en video og objekter såsom lærredet og dragten er ligeværdige dele af værket. Dermed forbinder jeg landskabsmaleri med proces, fotografi, video og skulptur.

## THE ARTIST IN THE LANDSCAPE

The motif of the artist depicted within a landscape is a common theme in historical paintings. Many painters have utilized this approach, and some continue to do so today.

Inspired by Golden Age painting, I envisioned my Dough Warrior figure pouring paint onto the landscape. When I create a painting of the landscape while wearing a suit made of 70 baguettes, or when I launch a Human Cannonball drizzled in paint at a large canvas—as if it were a human paintbrush—these works create a connection across history.

In my art, the painting process often becomes a live event. The photo series, video documentation, and physical objects, such as the canvas and the suit, all play equal roles in the final artwork. This way, I link landscape painting with process, photography, video, and sculpture.



Aage Bertelsen  
Portrait of a young artist, Ludvig Find, 1893.

Søren Dahlgaard  
The Human Cannonball Painting photos and outfit,  
HEART - Herning Museum of Contemporary Art, 2021.



Søren Dahlgaard  
The Dough Warrior Landscape Painting,  
in the park of Louisiana Museum of Modern Art,  
Humlebeek, Denmark, 2008.



P.C. Skovgaard, Foreground study with field stones, thistle in flower, etc. 1847.



Søren Dahlgaard  
The Dough Warrior Still-life  
Painting of Flowers,  
Copenhagen Art Fair, 2007.



**SØREN  
DAHLGAARD**

12. 10 - 19. 11. 2023

**KANONKONGENS  
PAPKANON**

DRIFTSKONTORET  
- et kunstnerdrevet udstillingssted

Brunshaab GI. Papfabrik  
Vinkelvej 93b, 8800 Viborg

[www.driftskontoret.com](http://www.driftskontoret.com)



SKOVGAARD  
MUSEET

**DRIFTSKONTORET**



Pap skilt til papkanonen.

## KANONKONGENS PAPKANON

Søren Dahlgaard

Aktionsmaleri har været en del af Søren Dahlgaards (f. 1973) kunstneriske praksis i mere end 20 år. Tidligere værker er bl.a.: Wall Riding, 2001, Slide Painting, 2002 og Hækkeløbsmaleri, 2007. Udgangspunktet i disse aktionsmalerier er at stille helt fundamentale spørgsmål til maleriet og maleriets historie. Hvordan maler man? Og kan en pensel være andet end et bundt hår fastgjort på en træpind? Ligeledes undersøger Dahlgaard, hvor i processen "værket" egentligt opstår. Er det processen, fotografiet, videooptagelsen eller publikums oplevelse af værket? Kan værket bestå af summen af det hele?

For Dahlgaard er alle medierne er en del af værket, ligesom de også er værker hver for sig. Dette producerer et væld af muligheder for forskellige måder at udstille værket/processen på. Hvert format har sine egne kvaliteter, æstetik og muligheder.

Ideen til Kanonkongemaleriet er fra 2001, hvor det skulle realiseres i USA med finansiering af den engelske tv-station Channel 4, men projektet blev aflyst i sidste øjeblik. 20 år senere, i 2021, fik drømmen nyt liv, idet projektet realiseredes som en del af HEART Museum of Contemporary Arts Socle du Monde biennale i Herning.

Udstillingen på Driftskontoret giver et retrospektivt blik på kanonkongemaleriet fra 2021, ligesom den også præsenterer et nyt værk lavet på Bruunshåb Gl. Papfabrik. Værket er en skulptur, der parafraserer kanonen, som kanonkongen i sin tid blev skudt ud af. Kanonkongen var iført en dragt med maling på. Han fløj 25 meter gennem luften, før han landede i et udspændt lærred. Maleriet måler 6x5 meter, og er ophængt på reposset over papkanonen. Selve Driftskontoret er indrettet som en biograf, hvor filmen med kanonkongen fra 2021 kan opleves.



Den færdige papkanon.



Dragt fra kanonkonge maleriet og  
The Handshake fotografi, 2021.



Kanonkonge tegning.  
Ideen er fra 2001.



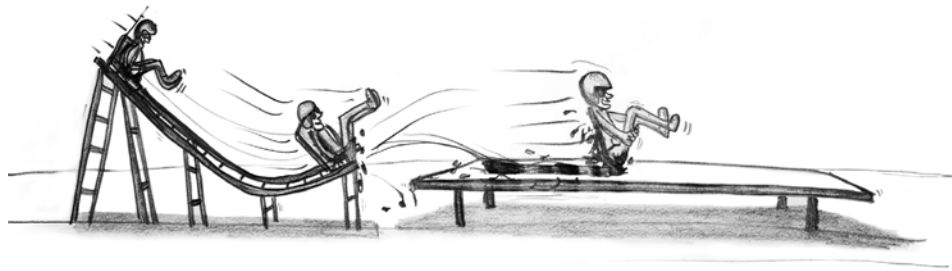


Papkanonen peger på et 5 x 6 m.  
lærred fra Kanonkonge maleriet, 2021.

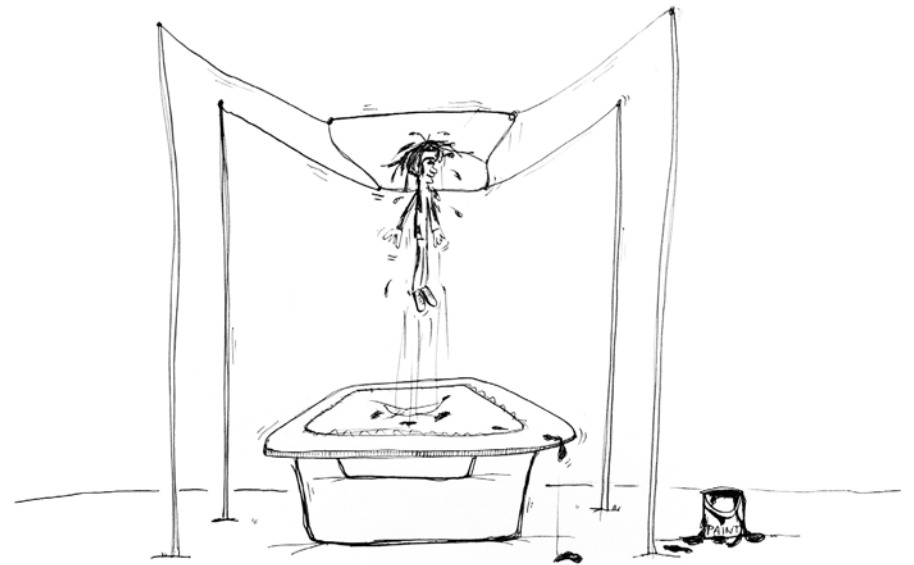


Driftskontoret er omdannet til en  
biograf for Kanonkonge filmen.  
Stole venligst udlånt fra Simpel Surdej.

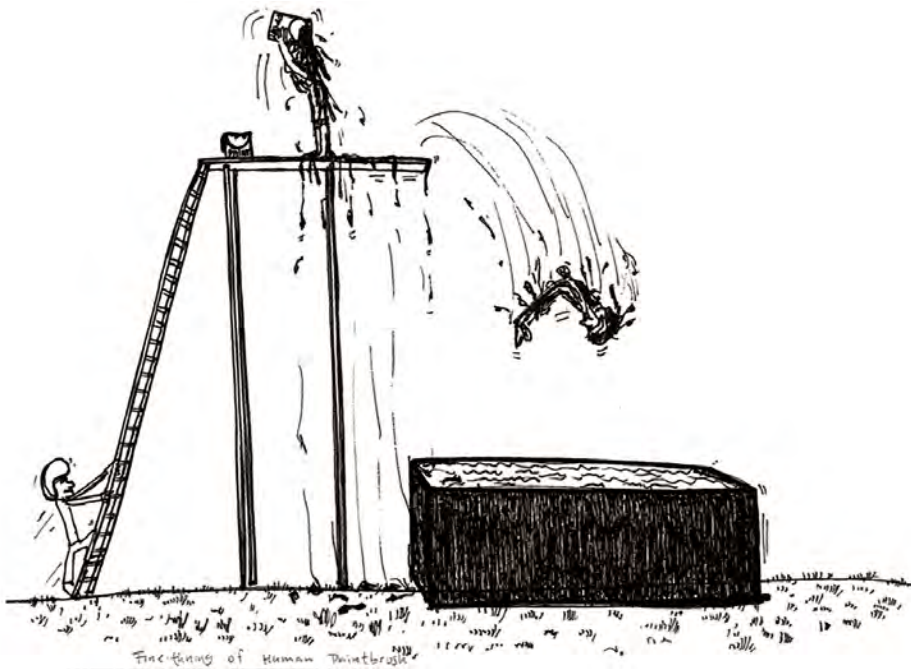




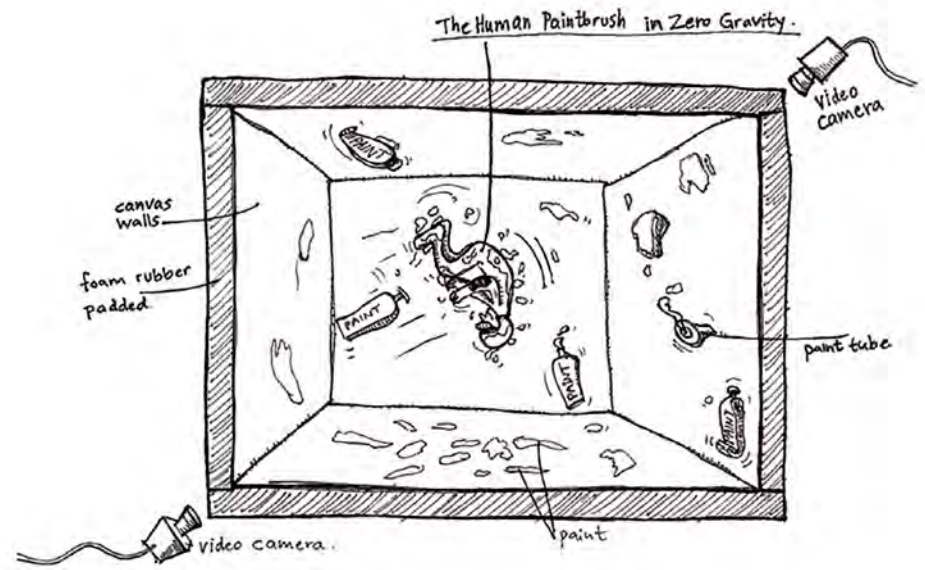
Søren Dahlgaard  
Slide Painting, 2001.



Søren Dahlgaard  
Trampoline Painting, 2001.

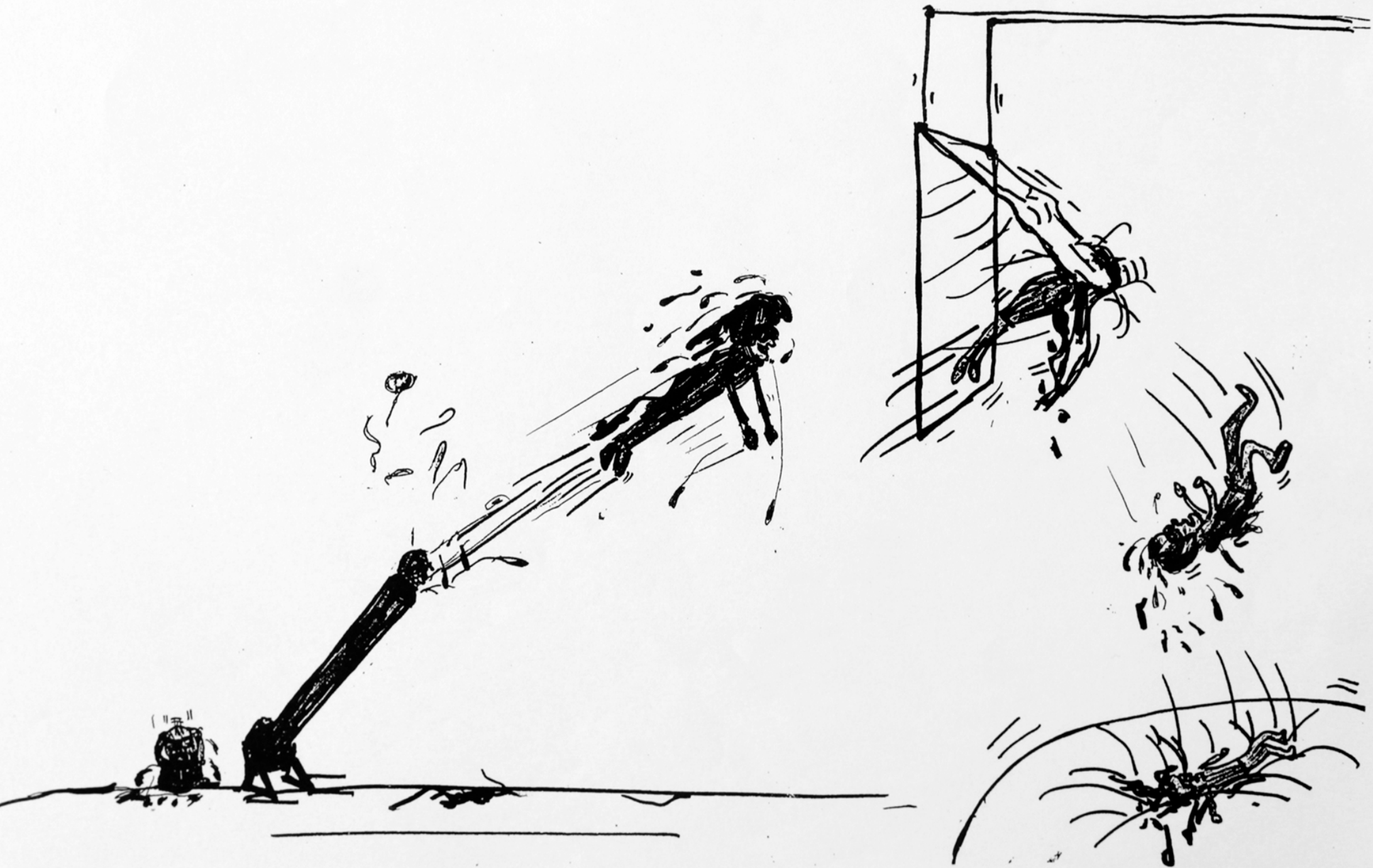


Søren Dahlgaard  
The Human Paintbrush Pool Dive, 2001.



Søren Dahlgaard  
The Human Paintbrush Zero Gravity, 2001.

Human Cannonball Painting





Søren Dahlgaard  
and The Human  
Cannonball  
Svyatoslav Gabuda  
shake hands in paint  
before the first  
painting ever  
created with a  
Human Cannonball  
as the paintbrush.  
The Handshake, 2021.

## THE HUMAN CANNONBALL PAINTING

Søren Dahlgaard

The Human Cannonball Painting Technique was realised at the Socle du Monde Biennale 2021 by Søren Dahlgaard. The project was conceived in 2001 when Dahlgaard was an art student at The Slade School of Art in London. At that time, the British Channel 4 commissioned Dahlgaard to produce the spectacular painting and to be trained by Guinness World Record holder Dave Smith Jr. in Missouri, USA. The plane tickets were booked for Dahlgaard and his film crew when Channel 4 slashed their commitment to the documentary film, and the project was cancelled.

HEART Herring Museum of Contemporary Art, Denmark, commissioned Dahlgaard to finally produce the first-ever Human Cannonball painting in front of an audience on the 28th of August 2021. The Socle du Monde Biennale is named after the Italian artist Piero Manzoni's famed work Socle du Monde, Base of the World, an upside-down plinth holding the Earth. Dahlgaard's Cannonball Painting is much in the same cheeky spirit as Manzoni's work, and what better place than HEART, which contains the most comprehensive collection of Manzoni's work, to host the spectacular Human Cannonball Painting event?

The Human Cannonball project builds on the history and aesthetics of historic action paintings by artists of the Japanese Gutai group from the 1950s, as well as Yves Klein, Piero Manzoni and Niki de Saint Phalle of the 1960s and Matthew Barney and Paul McCarthy's action paintings in the 1990s. These artists added physical restraints and extensions to the body in different ways. Thus, new painting techniques were developed, and the process of painting became more important than the final canvas. The aesthetics of Dahlgaard's Human Paintbrush techniques draw on Buster Keaton's slap-stick stunts of the 1920s.



Søren Dahlgard  
The Sponge Brush, The Human Cannonball Painting, 2021.  
Flight distance: 25 meters. Time: 2 seconds.  
HEART Herning Museum of Contemporary Art, Denmark.



Søren Dahlgaard  
The Sponge Brush, 2021.



Søren Dahlgaard  
The Sponge Brush, The Human  
Cannonball Painting, 2021.  
HEART Herning Museum of  
Contemporary Art, Denmark.



The blank human canvas.



Ella and Betty assist in adding paint to the Human Paintbrush Sponge Outfit.





Søren Dahlgård  
The Floor Mop Brush, The Human Cannonball Painting, 2021.  
HEART Herning Museum of Contemporary Art, Denmark.



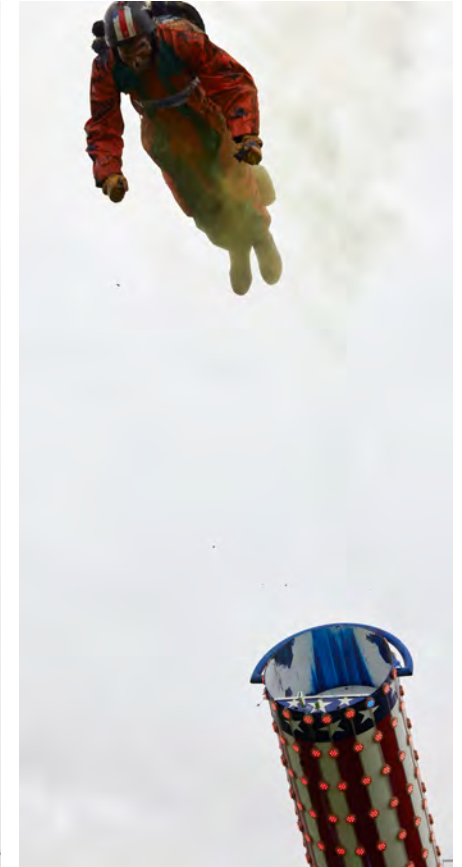
Søren Dahlgaard and assistants prepare The Floor Mop Brush, 2021.



Søren Dahlgaard  
The Floor Mop Brush ready for action, 2021.



Søren adds paint to Big Blue Sponge Brush.



Søren Dahlgaard  
Big Blue Sponge Brush, The Human  
Cannonball Painting, 2021.  
HEART Herning Museum of  
Contemporary Art, Denmark.



The Cape of The Human Cannonball  
Big Blue Sponge Brush shot.  
120 x 150 cm.



The Floor Mop canvas.  
5 x 6 m.



THE HUMAN CANNONBALL MOVIE STILLS



[Link to watch The Human Cannonball movie.](#)



Adam og Christian Kortegaard  
Madsen leger med øen i museets  
samling, Skovgaard Museet, 2023.

## COLLECTION IN ACTION

Intentioner, overvejelser og erfaringer

Christian Kortegaard Madsen,  
direktør på Museum Jorn og forhenværende  
leder på Skovgaard Museet.

Skovgaard Museet står overfor en udvidelse over i et nyt og større museumsbyggeri – det såkaldte Domkirkekvarter – og ønsker i den forbindelse at revurdere dets museale udgangspunkt og skabe et helt nyt museumsformat, der bl.a. gennem leg skal styrke kunsten og Skovgaard Museet som aktiv værdiskaber i samfundet.

For at generere viden og erfaring, der kan anvendes i det videre arbejde og som kan integreres i museets fremtidige formidlings- og dannelsespraksis, inviterede museet i 2023 ph.d. og kunstner Søren Dahlgaard som kunstnerisk konsulent til at gå i dialog med samlingen, og inspireret af metodikken fra Dahlgaards praksisbaserede forskning bringe leg ind som et centralt element i museumsbesøget og i relationen mellem værket og beskueren. Projektet skulle give os et nyt blik på vores museale formidlingspraksis, som vi kan bygge videre på og integrere i et nyt kunstmuseum i Viborgs Domkirkekvarter.

Projektet, der har titlen 'Søren Dahlgaard – The Collection Show', varede fra 15. september 2023 til 14. januar 2024. Projektet medførte integrationen af museets samling i et læringsmiljø, hvor de historiske kunstværker i samspillet med Dahlgaards værker skulle aktivere beskueren. Et væsentligt

element i projektet var selve aktiveringsdelen – den "levende" formidling, der indebærer, at Dahlgaard selv befandt sig på museet som et aktiv på formidlingsholdet, og at han løbende stod for adskillige workshops med afsæt i udstillingen for skoler, gymnasier og gæster generelt.

Metodisk tog projektet afsæt i Søren Dahlgaards ph.d.-afhandling *Sculpture as Activating Object*, og hans erfaring med det, han refererer til som "den aktiverende skulptur", hvor kunstværket er afsæt for en relationel udveksling med leg som omdrejningspunkt. Dahlgaards værker aktiverer publikum gennem leg og bygger på forestillingen om de iboende kvaliteter ved at "lege godt sammen". Det medfører medejerskab og uforudsigelige værkvariationer.

Dahlgaard refererer i sin ph.d. til den epokegørende avantgardekunstner Marcel Duchamps tankeeksperiment, hvori et maleri af Rembrandt anvendes som strygebræt. Dahlgaard skriver: "Duchamp's idea was to reverse the transformation of the everyday object into a work of art by suggesting the opposite: the transformation of an artwork into an everyday object." 'The Collection Show' skulle undersøge, hvordan vi kan omkalfatre det konventionelle kunstmuseale rum med alle dets implikationer, konnotationer og udfordringer og transformere det til et uformelt læringsmiljø, hvor værkernes intellektualiserede og fetischerede status neutraliseres gennem en kuratering, der bryder med det forventelige og baserer sig på samskabelse, relation og leg.

## Udstillingsåbning og Ø-parade

Projektet indledtes den 15. september med en parade gennem Viborg midtby, hvor Viborg Friskole med mere end 150 børn og unge og cirka 30 voksne bar tre oppustelige værker, der var formet som tropeøer. Hver af øerne målte cirka 8 x 4 x 4 meter. Ruten var planlagt på en sådan måde, at den snoede sig over byens mest centrale pladser for at sikre synlighed, men også gennem nogle

af de smalleste passager, hvor optoget i høj grad udfordredes af byrummets inventar – lygtepæle, skilte, beplantning osv. Dette var helt bevidst for at skabe variationer i optoget fra det ordnede og effektive til det kaotiske og tumultariske, hvor optogets deltagere var tvunget til at kommunikere og løse en række spontant opståede udfordringer. Det uforudsigelige var her et element, som man ikke på museerne er vant til at arbejde aktivt med, men som er en del af den kunstneriske praksis. Forsøget gik på at undersøge uforudsigelighed som et element i det museumsdidaktiske arbejde.

Ved ankomst til museet bevægede optogets elever sig ind i læringsmiljøet eller udstillingen og tog den i besiddelse under tydelig begejstring og højlydt latter. På museet var forholdene straks mere kontrollerede, men eleverne tilgik alligevel spontant værkerne. Vi observerede, at især de værker, der lagde op til interaktion først blev gransket og undersøgt, men efterfølgende forholdte eleverne sig til de historiske malerier.

Kl. 16 foretog museet en mere traditionel åbning for det voksne publikum, men også her oplevede vi en forholdsvis stor tilstrømning af unge og familier med børn. Åbningen afrundedes med fællesspisning for alle i haven bag museet.

## Dejportræt-workshops og at inddrage en kunstner som bindeled mellem museum og gæst

I udstillingsperioden eksekverede museet flere dejportræt-workshops hvor et lokalt publikum inviteredes til at få taget et af Dahlgaards kendte dejportrætter med dem selv i udstillingen og i dialog med museets værker. Det var et nyt greb for Dahlgaard, der installerede et metalag i perceptionen, hvor dejportrættet – altså værket – forholdt sig til et historisk kunstværk, hvorved der opstod en dialog mellem den portrætterede og værket på væggen. Gæsten måtte selv udvælge et værk fra museets samling at blive fotograferet med, og efterfølgende fik gæsten fotografiet

med hjem. På den måde skabtes gennem formidlingsaktiviteten en refleksion hos gæsten over indholdet i museumssamlingen. Væsentligere er imidlertid, at processen også åbnede for en horisontal forbindelse mellem gæsten og det historiske værk, idet gæsten selv gennem portrætteringen transformeredes til et værk. Gæsten inviteredes altså ind i samlingen som værk og ikke beskuer, hvorved hierarkiet mellem museum og individ for en stund udfordredes. Vi havde jo bl.a. sat os for at undersøge, om vi kunne nedbryde barrieren mellem individet og den i sagens natur autoritære museumsinstitution.

I forbindelse med dejportræt-workshoppen oplevede vi et mulighedsrum, der opstod udenfor museumsundervisernes akademiske rækkevidde, idet en kunstnerisk profil blev bragt på banen som bindeled mellem værk og gæst. Det samme gjorde sig gældende i forbindelse med ø-croquis-workshops, hvor Dahlgaards oppustelige ø-værker blev genstand for klassisk croquis – modeltegning – og hvor vi bl.a. testede forløbet på et hold fra et projekt for beboerne i to belastede boligområder. Dahlgaards ø-skulpturer forholder sig til det at være klimaflygtning, og flere af de deltagende kom fra lande, der er eksistentielt påvirket af klimaforandringerne. I forbindelse med ø-skulpturen hang adskillige fotografiske værker af øernes rejse gennem 18 forskellige lande, klimaer og miljøer for at finde et nyt hjem. I dialog med de fotografiske værker hang 18 historiske rejseskildringer i olie på lærred fra museets samling og dialogen bevægede sig naturligt mod landskabet som et verdensbillede for en given periode. Det satte nationalromantikens dannelsesrejse i et nyt perspektiv farvet af globaliseringens og informationssamfundets opløsning af fysiske afstande og klimaudfordringen, der på ny splitter verden.

## Havenissemaleriteknik og dialoger mellem historisk kunst og samtidskunst

Et værk, der var helt centralt placeret i udstillingens største rum, var "Horisontalt havenissemaleri gennem hæk". Værket var sammensat til udstillingen af to tidligere værker, nemlig "Vertikalt havenissemaleri", som Dahlgaard oprindeligt udviklede sammen med den israelske kunstner Meir Tati og et element, der har været centralt i store dele af Dahlgaards oeuvre, nemlig forstadsfænomenet ligusterhækken. Værket, der spiller på det provinsielle på en måde, der både er ildevarslende og morsom, er en aktiverende skulptur. En cirka 4 x 2,2 m stor ligusterhæk af plastik og træ afgrænser en mindre have, hvori en havenisse er placeret på en træstub med et hvidt stakit omkring. På træstubben er monteret fire spande med maling og gennem hækken stikker to lange rundstokke med pensler for enden. Mellem rundstokkene og monteret i løvet sidder et GoPro-kamera, der er forbundet til en skærm, som er skjult bag hækken. Rundstokkene er ført igennem hækken, og inviterer til, at gæsterne griber dem, og begynder at male havenisser ved hjælp af skærmen. Det er en nærmest umulig opgave at opnå et sirligt resultat, og det absurde i situationen får ofte folk til at le højt.

Omkring havenissemaleri-installationen hang enkelte nationalromantiske værker af bl.a. P.C. Skovgaard, en af museets hovedkunstnere, der forestillede buskads, ligesom et mindre Skovgaard-maleri, der forestillede den nationalistiske kunsthistoriker N.L. Høyens audiens hos paven. På maleriet har Høyen en hvid nathue på, så hans lighed med Dahlgaards havenisser er slående. På den måde opstod der nogle tematiske dialoger værkerne og perioder imellem, og ligusterhækken italesatte et spor i museets samling, der også knytter sig til nationalromantikken og det, der senere er blevet forbundet med det mere kitsch-æstetiske – nemlig det glansbillede-agtige. I et andet rum var danskhed tematisk afsætt, og her domineredes den ene væg af et vældigt P.C.



Skovgaard maleri fra 1847 af rådyr, der bevæger sig blandt slanke bøgestammer i Dyrehaven og Dahlgaards Dannebrog-hækmaleri, der er lavet til udstillingen. Værket hører til serien af værker, der stiller skarpt på villakvarterernes associationsrige ligusterhække. Symbolværdien er høj, og hækken fortæller således både om det trygge forstadsliv i den danske villaby, men den beretter også om hemmeligheder, smålighed, frygt for fremmede og jantelov. Den er både en markering af individets ret og frihed, men den er også en barriere, der holder omverdenen på afstand. Om værket udtaler Søren Dahlgaard: "Hækken er en velkendt del af vores danske landskab. Den omkranser vores huse og haver. Hækken forbindes både med det gode og trygge liv, og samtidig kan man også føle sig begrænset og frustreret bag hækken. Når jeg benytter hækken som lærred i mine malerier, får jeg et væld af symboler og associationer foræret, allerede inden jeg maler noget på hækken. Dannebrog-hækmaleriet forbinder landskabsmaleri fra Skovgaard Museets samling af kunst fra 1800-tallet, til konceptmaleri fra 1910'erne, minimalistisk maleri fra 1960'erne og til samtidskunstens temaer i dag."

Med dannebrog påmalet hen over plastikløvet forstærkes værkets associationer til danskhed, ligesom det også konnoterer aktuelle nationalistiske strømninger. I samspillet med Dahlgaards værk aktualiseres museets nationalromantiske forankring, og bliver således udgangspunkt for en samtale om aktuelle problematikker. En gymnasieelev nævnte bl.a., at hun helt glemte, at det nationalromantiske maleri var snart 170 år gammelt, men at det "faktisk virkede enormt relevant" i sammenhængen. Det kuratoriske greb, der vægtede en sammenstilling af det historiske maleri og samtidskunsten, opløste altså elevens forventelige møde med maleriet som værende et historiske "dokument", der er determineret af en historisk kontekst, og transformerede det historiske maleri til et "værk" på samme præmisser og med samme aktualitet som samtidskunsten i rummet.

## Konklusion

Formålet med projektet var at skabe en erfaring om museets historiske kunstsamlings potentialer i forhold til dannelse og læring gennem bl.a. leg. I artiklen Samskabelse som kunsten at skabe og forandres sammen skriver lektor ved Institut for pædagogik og Uddannelse ved Aarhus Universitet, Lars Geer Hammershøj, at: "kunst og kultur kan fremme børns leg og dannelse ved at udvide legens fantasiunivers og forstærke legens åbenhed." Med projektet udfordrede Skovgaard Museet det klassiske museale dannelsesbegreb ved, sammen med Dahlgaard og med afsæt i museets samling, at anvende hans kunst- og formidlingspraksis på en bred målgruppe, der ikke blot repræsenterer børn og unge men derimod hele museets brugerflade. Af fremtrædende aktiviteter kan nævnes ø-parade, dej-portræt-workshop, tøj-swap, ø-croquis, og juletræs-lanse-maleri.

Med projektet opnåede vi at inddrage en kunstner som en autentisk aktør, der gennem sin kunstnerisk praksis kan skabe en horisontal forbindelse mellem værk og beskuer; at arbejde med kunstneriske processer i museums-formidlingen; at arbejde aktivt med uforudsigelighed og omfavne uforudsigelighed og kunstnerisk proces som en styrkeposition; at sammenstille historisk kunst og samtidskunst for at give det en umiddelbar aktualitet; at undersøge museets potentiale som platform for fællesskaber. Sidstnævnte er beskrevet af museet aktuelle postdoc ved Aarhus Universitet, Gertrud Latif Knudsen, i hendes bidrag til denne bog.



A family paints the garden gnome together and examines the result.

## COLLECTION IN ACTION

Intentions, considerations and experiences

Christian Kortegaard Madsen, director at Museum Jorn and the former director at the Skovgaard Museum.

The Skovgaard Museum will soon expand into a new and larger museum building – the so-called Cathedral neighbourhood – and, on that occasion, wishes to reassess its starting point and create an entirely new museum format that, through play, among other things, can strengthen the Skovgaard Museum as an active value creator in society.

The museum wishes to produce and integrate new knowledge and experiences into future presentations and educational practice. The museum, therefore, invited PhD and visual artist Søren Dahlgaard as an artistic consultant. The project was to engage in a new dialogue with the collection, inspired by the methodology from Dahlgaard's practice-based research, which introduces play as a central element in the relationship between the artwork and the viewer. The project aims to produce a new perspective on our museum communication practice, which we can build on and integrate into a new art museum in Viborg's cathedral quarter.

The exhibition, Søren Dahlgaard: Collection in Action, ran from 15 September 2023 to 14 January 2024. The project integrated the museum's collection into a learning environment where the historical works of art in interaction with Dahlgaard's contemporary works were to activate the viewer. An essential element of the project was the activation aspect itself. This "live" communication implied that Dahlgaard was present in the museum as an asset on the communication team and that he directed several workshops in the exhibition for school students and other museum visitors. The exhibition takes a starting point from the particular and unique methodology Søren

Dahlgaard developed in his PhD thesis, *Sculpture as Activating Object*, and his experience with what he refers to as "the activating sculpture", where the artwork is the starting point for a relational exchange with play as a focal point. Dahlgaard's works activate the audience through play and build on the notion of inherent qualities by "playing well together". It entails co-ownership and unpredictable work variations.

Dahlgaard refers in his PhD to the epoch-making avant-garde artist Marcel Duchamp's thought experiment in which a painting by Rembrandt was used as an ironing board. Dahlgaard writes: "Duchamp's idea was to reverse the transformation of the everyday object into a work of art by suggesting the opposite: the transformation of an artwork into an everyday object." The 'Collection in Action' show investigates how we can redefine the conventional art museum space with all its implications, connotations and challenges and transform it into an informal learning environment where the intellectualisation of the works and their fetishised status is neutralised through a curation that breaks with the expected and instead is based on co-creation, collaborations and play.

### **The exhibition opening – The Island Parade**

On 15 September 2023, 150 students from Viborg Free School carried the three inflatable islands through Viborg city centre to mark the exhibition's opening. The parade of islands wound its way through the city's most central squares to ensure visibility for the residents but also through narrow alleys, where the procession, to a great extent, was challenged by the furniture of the urban space – lampposts, signs, trees, etc. This intentionally created variations in the parade from the more orderly to the chaotic and tumultuous, so the participants of the island parade were forced to communicate and solve spontaneously arising challenges. Unpredictability

was an element that the museum staff was not used to working intentionally with, but it was part of Dahlgaard's artistic methodology. The experiment was to investigate unpredictability as an element in the didactic work of the museum. Upon arrival at the museum, the students entered the exhibition with excitement and loud laughter. The conditions inside the museum galleries were more controlled, but the students approached the artworks spontaneously. We observed that the works designed for physical interaction were first scrutinised and investigated, and subsequently, the students related to the historical paintings in conversations with one another.

After *The Island Parade*, the museum held a more traditional opening for an adult audience, but we also experienced a relatively large influx of young people and families with children. The opening concluded with a communal dinner for everyone in the garden behind the museum.

### **The Dough Portrait workshops – involving an artist as a link between the museum and the visitor**

During the exhibition, the museum hosted several Dough Portrait workshops. The public was invited to have one of Dahlgaard's known Dough Portraits taken inside the exhibition galleries. This particular format intended to create a dialogue between the Dough Portrait and the historical works of art. The museum visitor could choose any work from the exhibition to pose next to and was subsequently gifted a postcard-sized photo as a memory. This mediating activity initiated new reflections and meanings about the artworks of the museum collection. More significant, however, is that the process also opened a horizontal connection between the museum audience and the historical work, as the visitor himself, through the portrayal, was transformed into an artwork. The participant thus became part of the museum's collection and not just a spectator, challenging

the hierarchy between the museum and the individual. We had challenged ourselves to break down the barrier between the individual and the inherently authoritarian museum institution.

Dahlgaard wants to create an exhibition that is alive. A crucial aspect is that he activates the exhibition through several activities involving the museum visitors. At The Island Croquis workshops, also held in the exhibition galleries, the inflatable islands became the subject of classic croquis – model drawing – and we observed the sketching progress of a group of youths. Dahlgaard's travelling islands relate to the climate refugee crisis, and several participants came from countries affected by climate change. An extensive series of photographs depicting the inflatable island in numerous landscapes, climates, and environments were on display next to a series of historical landscape oil paintings from the museum's collection. The dialogue between the two series of landscapes suggests considering the landscape as a worldview for a given period. It set the stage for a national romanticism educational journey in the light of globalisation and the information society, which to some extent dissolves physical distances and the climate challenge that is once again dividing the world.

### **The Garden Gnome Painting Technique and dialogues between historical art and contemporary art**

The first artwork to greet the visitor was The "Garden Gnome Painting Technique" installation, positioned centrally in the exhibition's largest room. The work is a collaboration between Søren Dahlgaard and the Australian artist Tully Moore and has been exhibited previously in Melbourne in both its vertical and horizontal versions. A new element to the work is the use of a privet hedge as the dividing wall between the painters and the garden of gnomes. The work plays on the provincial in an ominous and amusing way; it is an activator sculpture. A plastic hedge separates a

small garden where a garden gnome is placed on a tree stump surrounded by a white picket fence. Four buckets of paint are mounted on the tree stump. Two long sticks penetrate the hedge with paintbrushes mounted at the end. A small video camera mounted on the hedge feeds a live image of the garden to a screen on the other side of the hedge. The aesthetics and design of the installation invite the museum visitors to paint the garden gnomes with the help of the screen. It is impossible to achieve a neat result, and the absurdity of the situation often makes people laugh out loud.

Several national romantic paintings by P. C. Skovgaard, one of the museum's most prominent artists, surround The "Garden Gnome Painting" installation. One painting depicts a bush shrub, and the other is the nationalist art historian N.L. Høyen's before his audience with the Pope. Høyen is wearing a white nightcap in the painting, so his resemblance to Dahlgaard's garden gnomes is striking. In that way, some thematic dialogues arose between the works and periods, and the privet hedge pronounced a trace in the museum's collection, which also links to national romanticism and, later, has been associated with it more kitsch-aesthetic – namely, the glossy image.

In another room, Danishness was the thematic point of departure, and here one wall was dominated by a vast P.C. Skovgaard painting from 1847 of deers moving among slender beech trunks in the park of Dyrehaven North of Copenhagen and Dahlgaard's Dannebrog hedge painting, which was produced for the exhibition. The work belongs to a series of works focusing on the rich associations of the residential privet hedges. The symbolic value is loaded. The hedge is, on the one hand, a symbol of the safe, cosy, comfortable suburban life in Denmark, and on the other hand, it represents secrets, pettiness, fear of strangers, and the so-called Law of Jante. It is simultaneously a symbol of the rights and freedom of the individual and a barrier that keeps the outside world at bay. About the work says Søren Dahlgaard: "The hedge

is a well-known element of our Danish landscape. It surrounds our houses and gardens. It connects both with the good and safe life, and at the same time you also feel limited and frustrated behind the hedge. When I use the hedge as a canvas in my paintings, I am automatically gifted with a lot of symbolic value and associations, even before I paint something on the my hedge canvas. The Dannebrog hedge painting connects landscape painting from the Skovgaard Museum collection of art from the 19th century to conceptual painting from the 1910s, minimalist painting from the 1960s, and contemporary art themes today."

With Dannebrog painted over the plastic leaves, the work's associations with Danishness are reinforced, further suggesting nationalist views. In the interplay with Dahlgaards work, the museum's national romanticism is actualised and thus becomes the starting point for a conversation about current issues. One high school student mentioned that she had completely forgotten that the national romantic painting was almost 170 years old but that it "actually seemed enormously relevant" in the context. The curatorial approach, which emphasised a compilation of historical painting and contemporary art, thus dissolved the student's expected encounter with the painting as being one historical "document" that is determined by a historical context and transformed the historical painting into a "work" on the same terms and with same topicality as the contemporary art in the room.

## Conclusion

The project aimed to create an experience for visitors of the potential of the museum's historical art collection in terms of education and learning through play. Collection in Action challenged the traditional concept of learning and knowledge in museums by applying Dahlgaard's art and communication practices with the museum's collection to a broad target group representing children and young people and the entire museum user interface. The activities inside the exhibition were The Island Parade, The Dough Portraits, The Gnome Painting, Island Croquis, and The Battle of the Paint Knights.

Collection in Action succeeded in involving an artist as an authentic actor and, with his particular artistic practice, created a connection between work and viewer; worked with creative processes in the museum communication; worked actively with unpredictability and embraced unpredictability and artistic processes as a position of strength; to compile historical art and contemporary art to provide it with an immediate actuality; to explore the museum potential as a platform for communities. The current museum postdoc at Aarhus University, Gertrud Latif Knudsen, describes the latter in her contribution to this book.



Painted Garden Gnome.

## COPYRIGHT AND PHOTO CREDITS

All photos by Søren Dahlgaard, except:

Christian Kortegaard Madsen: Page 85 wide image.

Gertrud Latif Knudsen: Page 57.

Mikkel Tjellesen: Pages 12, 190-191, 214, 216-229.

Nicolai Franzen: Pages 30, 38-39, 40, 41, 51, 64-65, 72-73, 74-79, 86-87, 90-93, the process images 96-109, 116-123, 240-241.

Ole Misfeldt: Pages 59, 134-137, 141-145.



Adam plays on the inflatable island in the collection.

## THANKS

To all the lovely staff and volunteers at Skovgaard Museet.

To the teachers and students of Viborg Friskole for carrying the islands on the opening through the centre of Viborg.

To Peter and Sofi from Simpel Surdej for sponsoring all the dough for the events and lending your beautiful furniture collection to the cinema for The Human Cannonball film.  
@simpelsurdej

To Annette Gerlif and Helle Bovbjerg at the artspace Driftskontoret and the Bruunshaabs Cardboard Factory for hosting the satellite exhibition, KANONKONGENS PAPANON.  
www.driftskontoret.com

Sponsors  
of the exhibition, events,  
communications: Bikubenfonden.  
towards the production of the  
artworks: Statens Kunstfond.  
of the print production of this book: Nørhaven A/S.

This book is free, thanks to Nørhaven A/S.



Member of the  
UNESCO Creative Cities Network  
since 2019



**DRIFTSKONTORET**

## COLOPHON

Published on the occasion of the exhibition-  
Søren Dahlgaard: Collection in Action.  
Skovgaard Museet, Viborg, 15 September  
2023 – 14 January 2024.

Artworks not credited on the page  
are by Søren Dahlgaard.

Søren Dahlgaard ©, Copenhagen, Denmark.  
www.sorendahlgaard.com

© Texts: Pernille Rom Bruun, Søren Dahlgaard,  
Pablo Helguera, Gertrud Latif Knudsen, Christian  
Kortegaard Madsen and Pirkko Siitari.

Editors: Søren Dahlgaard and  
Christian Kortegaard Madsen.

Front cover: Photo by Søren Dahlgaard of the  
three inflatable islands and Skovgaard Museet.  
The title font was created in dough  
by Anders Annar Johan Larsen.  
Back cover: Søren Dahlgaard: Image  
of Hygge Hedge painting, 2021.

Graphic design: Anders Annar Johan  
Larsen and Nicolai Franzen.

Print house: Nørhaven A/S, Viborg, Denmark.

Publisher:  
Skovgaard Museet  
Domkirkestræde 2-4,  
8800 Viborg, Denmark.

www.skovgaardmuseet.dk

ISBN: 978-87-87191-03-6





The islands sneak out of the museum after well-played games and actions with the audience and collection.

# COLLECTION IN ACTION

**Søren Dahlgaard  
creates a playground  
for the understanding of art  
when he reinterprets the  
Skovgaard Museum's collection  
in a curious, experimental  
dialogue with his artworks**

