

Københavns Kommune - Kultur- og Fritidsudvalget

1. November 2022

det grønne designlaboratorie – et pilotprojekt

Designmuseum Danmark søger Københavns Kommunes Kultur- og Fritidsudvalgs pulje til frie midler i ønsket om at igangsætte et pilotprojekt i 2023, hvor museet sammen med unge erhvervsskoleelever og samarbejdspartnere vil teste et nyt format for et grønt læringsunivers.

Med udgangspunkt i museets kernekompetencer inden for formidling og læring, design- og håndværkshistorie vil vi undersøge, hvordan disse kan bidrage til forståelsen af 'naturbaserede' løsninger i en tid, hvor der er et stigende fokus på klima- og miljømæssig bæredygtighed.

- Designmuseum Danmark genåbnede 19.06.2022 efter en 2-årig nedlukning, hvor hele museet gennemgik den største restaurering siden 1920'erne.
- Museet havde i 2019 inden nedlukningen over 310.000 besøgende, hvoraf over halvdelen var under 30 år.
- Museet har en velkonsolideret undervisnings- og formidlingsafdeling, som modtager tusindvis af børn og unge på årlig basis.
- I 2017 modtog museet den store europæiske DASA-award (European Museum Academy).
- Blandt museets fremtidige strategiske indsatsområder er: ressourcefuldhed, forbundethed og det gode håndværk.

Ansøger: Designmuseum Danmark

Aktører der inddrages: Next, Advisory board: MOE Artelia Group, Lendager Group og DI-Træ og møbelindustrien, Lifestyle & Design Cluster Material Lab i Bredgade 74 (som vi allerede samarbejder med i flere sammenhænge).

Målgruppe: Projektet har to målgrupper: Dels vil det engagere elever på erhvervsuddannelsen (NEXT), som beskrives i teksten herunder og dels københavnere med interesse for kultur, bæredygtighed og godt håndværk. På sigt ønskes det fra museets side, at aktivere grundskolens udskoling (Skoletjenesten) samt museets gæster.

Hvad vil museet med projektet?

Dansk design er et kendt internationalt brand, og fremtidens danske formgivere kan komme fra mange forskellige fag. Her er håndværksfaget centralt. Det at kunne noget med sine hænder, forstå materialekredsløb, produktionsprocesser på tværs af design- bygge- og håndværksfag bliver en mangelvare i fremtiden.

Designmuseum Danmark ønsker med dette pilotprojekt at udforske mulighederne for - i tæt samarbejde med lokale aktører - at styrke sin position som omdrejningspunkt og skabe øget impact inden for den grønne omstilling. Med et fokus på det gode håndværk er målsætningen at skabe rum og dialog til en udvikling, hvor cirkulære og grønne løsninger er centrale, når fremtidens design skal skabes.

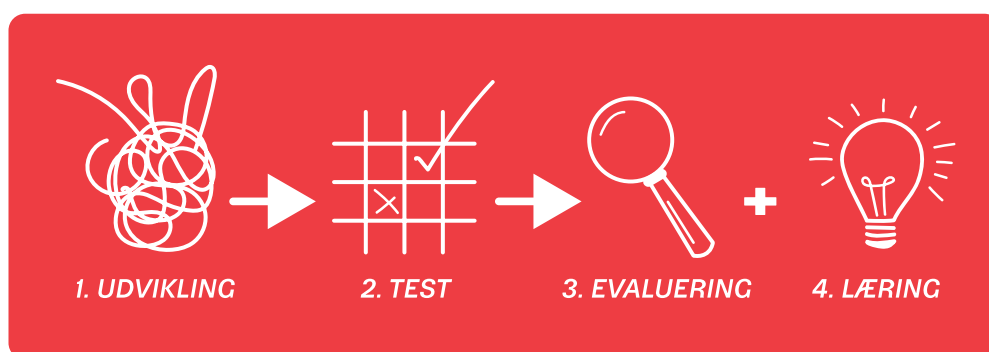
Det grønne læringsunivers skal være forankret i museets formidlings- og læringsenhed og benytte museets vidensbank, faciliteter og samarbejde tværfagligt med eksterne partnere. Det langsigtede mål er, at museet danner ramme om aktiviteter via udstillinger, læringsprogrammer, events mv, der dels kan inspirere unge til at prøve kræfter med erhvervsfaglige uddannelser, hvor vigtige emner som grøn omstilling og godt håndværk går hånd i hånd. Og i et større perspektiv er målet også at styrke fortællingen om København, som en progressiv grøn storby, når det kommer til kultur og fritid samt læring og formidling af den grønne omstilling.

Designmuseum Danmark er hele Danmarks designhukommelse og har siden grundlæggelsen i 1890 haft til formål at formidle godt design via aktiviteter i form af forskning, udstillinger, formidling og bibliotek. I sin kommende strategiperiode 2023-2026 ønsker museet at etablere et nyt grønt formidlingsunivers - dybt forankret i museets forskning og viden med inddragelse af partnerskaber, der kan bidrage med ny viden om, hvordan grøn omstilling finder sted i byggebranchen og de fag, der relaterer sig til denne på fx erhvervsskolerne.

Vi ved, at der er et stort potentiale for at skalere et projekt som dette og har allerede fået indikationer fra flere af de store private fonde, som ser positivt på projektet og dets ambitioner om at gøre en forskel. For at skyde projektet godt i gang, etablerer vi et laboratorie i form af pilotprojektet, hvor vi sammen med udvalgte partnere skaber og tester idéer og får skabt et grundlag at videreudvikle på. Ved at støtte etablerings- og testfasen vil Københavns Kommune være med til at blåstemple projektet og dermed bane vej for yderligere fondsstøtte, som kan sikre en stor og ambitiøs flerårig indsats dybt forankret i museet.

Hvad indebærer projektet?

For at undersøge, hvordan et grønt læringsunivers kan integreres samt teste udviklingen af forskellige læringsforløb, vil Designmuseum Danmark tage udgangspunkt i de faciliteter museet har til rådighed. Med greb i designhistorie, materialelære, processer og praksis vil projektets læringsenhed skabe en ramme der viser, at hele vejen til resultatet (designprocessen) er vigtig for den grønne omstilling. Læringsforløbet skal tydeliggøre, at man for at integrere grøn og bæredygtig forandring må kigge frem, men også se tilbage og reflektere over ressourceforbrug og miljømæssige konsekvenser. Designmuseum Danmark har et unikt og solidt udgangspunkt for dette. Museet repræsenterer fortiden via sine samlinger og giver et bud på fremtiden igennem veletablerede samarbejder med designere og institutioner, der forsker i fremtidsscenerier, bæredygtige og naturbaserede løsninger. Projektet indebærer, at museet i 2023 udvikler, tester og evaluerer en række læringsforløb, der kan munde ud i udstillinger, events samt undervisningsforløb og undervisningsmateriale, der bliver frit tilgængeligt online.



Hvilke aktiviteter indgår i projektet?

Testgrupperne vil gennem teori og praksis inden for en bæredygtig rammesætning, få en bredere forståelse for, hvilken indvirkning og funktion bestemte håndværks- og designmetoder kan have. Det vil blive tydeliggjort, på hvilke måder man kan skabe forandringer, der bidrager til cirkulært design, samt hvordan man kan lære af naturens intelligens.

Læringsforløbene vil tage udgangspunkt i materialer, der er cirkulære. Et godt eksempel kunne være træ. Man kan inddrage træets cyklus og egenskaber både som materiale, men også som levende art - herunder træet som led i biodiversiteten, træets healende egenskaber samt træets betydning for vores eksistens. Man vil ligeledes kunne synliggøre, hvor vigtig en ressource og hvor alsidig et materiale træ er, for vores samfund. Dette kan understøttes af Designmuseum Danmarks vidensbank af historiske objekter og bygningsværker, som kan inddrages i undervisningen.

Et sådan projektforsløb kan munde ud i en åben udstilling i eksempelvis museumshaven til glæde og gavn for museets gæster og lokale fællesskaber hen over sommeren 2023 med tilhørende aktiviteter, talks og åbne værksteder. En udstilling, der fremhæver processen bag de produkter som testgrupperne er med til at fremstille, og som tydeliggør, at det er processen der er vigtig - og ikke kun resultatet.



billeder tilhører Designmuseum Danmark

THE FUTURE IS PRESENT – Nuværende udstilling på museet

Hvorfor er det relevant?

Museer agerer i dag som forandringsagenter. På internationalt plan er der tale om et paradigmeskift, hvor museer i højere grad tager stilling til og formidler de store forandringer, vi ser i verden. Designmuseum Danmark vil deltage i den dialog, som taler naturen ind, og hvor vi anerkender, at bæredygtig omstilling er flere faggruppers ansvar og ikke kun biologernes. Samtidig er det en ambition at fremhæve den værdikæde, man som designere og håndværkere er en del af, og at naturforbundethed er en egenskab, vi alle bør mestre.

Dernæst mener vi, at det er vigtigt og væsentligt, at vi som museumsinstitutioner ikke alene deler vores viden, men sætter den i spil og afprøver den på nye måder i nye samarbejdskonstellationer og formidlingsformer i tæt dialog med omverdenen. Museet har gennem de seneste år haft et stigende antal af unge besøgende. Godt halvdelen af vores gæster er under 30 år. Og da vores genstandsfelt - design - har bred appel for alle borgere i et samfund og i en verden, hvor vi alle er omgivet af designede løsninger, ønsker vi som hele Danmarks Designmuseum at tage ejerskab i forhold til den væsentlige dagsorden, som den grønne omstilling indebærer. Endelig vil vi, med et projekt som dette, kunne danne forbillede for innovativ museumsformidling.

Endelig mener vi, at projektet også kan være med til at styrke mentor baserede læringsfællesskaber. I en tid, hvor mange unge har udfordringer med at finde deres vej igennem uddannelsessystemet og ungdomslivet, er der brug for at styrke unges livsmestring. Designmuseum Danmark har tidligere gjort sig erfaringer med outreach-projekter for bl.a. unge asylansøgere og andre unge målgrupper via prisvindende projekter. Den erfaring tager vi med ind i dette projekt, hvor et langsigtet perspektiv kunne munde ud i en mentorordning, hvor unge lærlinge fra erhvervsskoler kan inddrages som mentorer for unge udskolings elever i København.

Hvad er indsatsområdet?

Med pilotprojektet ønsker Designmuseum Danmark at integrere cirkulært design

med forskellige håndværksformer og at øge bevidstheden omkring samspillet mellem netop disse fag. Museet vil bygge bro, højne niveauet og styrke interessen for fremtidens håndværks- og designfag på landets skoler samt hos lokalbefolkningen.

Derudover ser museet stor værdi i at kunne gøre en indsats for at formidle viden om grøn omstilling og bæredygtighed, som i øvrigt er et tema i flere af de nye udstillinger. På den måde kan museet bidrage til at forebygge, at man i fremtiden producerer varer på en måde, der er til skade for miljø og klima. Dette er et indsatsområde, som museet i høj grad vil prioritere fremover.

Hvad er formålet?

Museet vil på sigt skabe en grøn udviklings- og lærings-hub, som tester og udstiller ideer, der skaber forbindelse til naturen, og som trækker tråde til nærhed, langsomhed, kvalitet og bæredygtighed. Læringsforløbene vil tage udgangspunkt i de forskellige sæsoner, så det cirkulære går igen som en rød tråd. Håbet er at få fat i en større målgruppe af grønne forandringsagenter, der har lyst til at være aktive deltagere i den grønne læring og på den måde reflektere mere over, hvordan man i fællesskab eller på egen hånd kan være en aktør qua sit fag eller personlige interesse for en mere bæredygtig fremtid.

Perspektivering

Pilotprojektet forventes at give indsigt i hvordan man bedst muligt underviser og praktiserer håndværk og design i dag med den grønne omstilling på dagsordenen. Ligeledes kan projektet skabe forbindelse til og åbne op for en dialog mellem større aktører på markedet. Denne dialog kan omhandle måden hvorpå man skaber dybdegående forandringer inden for design samt alt det, der omgiver design.

Fremtidige samarbejdspartnere

- Dansk Erhverv
- The Upcycl - brugen af restmaterialer - hvordan fungerer det i praksis?
- Ecovative - hvordan skaber man nye materialer med bioteknologi?
- DI/TMI - Træ- og møbelindustrien
- Tøjindustrien (eksempelvis Bestseller og DK Company), hvad gør de store klimasyndere?
- Møbelindustrien (eksempelvis Actona Group, TAKT, REALLY/Kvadrat)
- Legetøjsindustrien (eksempelvis Lego)
- Fødevareindustrien (eksempelvis Coop og Dansk Supermarked)
mhp. emballage.

Fremtidigt læringsforløb kunne eksempelvis være:

Bæredygtig emballage: hvad er i brug, og hvad kan erstattes samt søgen efter nye materialer med brug af metoder såsom Cradle-to-Cradle design og reduce, reuse, recycle.

Med venlig hilsen

Museumsdirektør Anne-Louise Sommer

*Budget er inkluderet i bilag 1.



BUDGETSKABELON, PROJEKTTILSKUD

Det er en forudsætning for udbetaling af Københavns Kommunes projekttilskud at tilskudsmodtager udarbejder et budget, der er opstillet i overensstemmelse med denne budgetskabelon. Budgettet kan indsendes i andre formater så længe det afspejler skabelonens opbygning. Budgettet skal godkendes af Kultur- og Fritidsforvaltningen.

Aflyses eller ændres væsentlige dele af projektet skal budgettet revideres og sendes til Kultur- og Fritidsforvaltningen med en forklaring på ændringerne. Ændringerne og det reviderede budget skal godkendes af Kultur- og Fritidsforvaltningen.

Det senest godkendte budget skal sidenhen anvendes som grundlag for regnskabsaflæggelse, og væsentlige afvigelser fra budgettet skal årsagsforklares.

Tekst i kursiv er vejledningstekst.

Tilskudsmodtagers navn: Designmuseum Danmark
CVR/CPR: CVR 55798516
Projektets navn: Det grønne designlaboratorie – et pilotprojekt om potentialet for formidling af grøn omstilling på design og håndværksområdet med henblik på etablering af et grønt læringsunivers på Designmuseum Danmark

Projektperiode: <i>1.1.2023-30.11.2023</i>
--

Indtægter <i>Posterne er eksempler, der kan ændres efter behov.</i>	Budget	Budget året før <i>(hvis der er givet tilskud året før)</i>	<i>Notér om beløbet er ansøgt eller allerede bevilliget.</i>
Tilskud fra Københavns Kommune	400.000		
Øvrige tilskud, specificeret (<i>museets egenfinansiering.</i>)	238.000		Beløbet er museets egenfinansiering
a)			
b)			
c)			
Honorarer			
Billetindtægter			
Øvrige indtægter, specificeret			
a)			
b)			
c)			
INDTÆGTER I ALT	638.000		

Udgifter <i>Posterne er eksempler, der kan ændres efter behov</i>	Budget	Budget året før <i>(hvis der er givet tilskud året før)</i>
Løn og honorarer	288.000	

Konsulentudgifter	130.000	
Materialeudgifter	80.000	
Transportudgifter	20.000	
Opholdsudgifter	0	
Fortæring, herunder møder	20.000	
Diverse repræsentation	5.000	
PR og markedsføring	65.000	
Kontorhold (telefon, porto mv.)	10.000	
Revisionshonorar		
Øvrige udgifter, specificeret	20.000	
a)		
b)		
c)		
UDGIFTER I ALT	638.000	

RESULTAT		
-----------------	--	--

Kommentarer/forbehold: