

KUNSTkammerater

INSPIRATIONSMATERIALE

Æstetisk læring og
kunstneriske arbejdsprocesser
i grundskolen



FORORD

Dette hæfte er et inspirationsmateriale henvendt grundskolelærere, museumsformidlere og andre, som arbejder med æstetiske læreprocesser. Materialet bygger på det tre-årige projekt *KUNSTkammerater - Skole og museum i lærende partnerskaber*, som kørte i Kulturregion Midt- og Vestsjælland i perioden 2015-2018.

Sorø Kunstmuseum, Museum Vestsjælland og Museet for Samtidskunst i Roskilde har i perioden udviklet undervisningstilbud i tæt samarbejde med forskellige kunstnere og folkeskoler. Fokus var elevernes møde med kunst og nulevende kunstnere med hovedvægt på elevernes egne erfaringer med kunstneriske arbejdsprocesser.

HVORFOR ÆSTETISK LÆRING?

At arbejde med æstetisk læring og kunstneriske arbejdsprocesser rummer kimen til forståelse af bl.a. abstrakte begreber og fænomener. Det åbner mulighed for at bevare elevernes nysgerrighed, lyst til at eksperimentere og udforske, samt styrker deres evne til fordybelse. Netop heri ligger et stort potentiale for læring.

LAD ELEVERNES PROCES VÆRE FRI

Et gennemgående element i KUNSTkammerater, såvel som i kunsten generelt, er den unikke position som ”fri”. I det frie ligger både at være *uden specifik funktion*, at kunne *tænke frit* samt evnen til at *sætte processer fri* og *acceptere elementer af kaos*. At turde bevæge sig ud i det ukendte.

Når eleverne prøver kræfter med kunstneriske arbejdsprocesser bliver den enkelte elevs mulighed for at eksperimentere frit og ureguleret vigtig. Vi anbefaler, at der inden for en tydelig fastsat ramme, gives helt slip i forhold til elevernes eksperimenter og udførelse, dvs. i videst muligt omfang undlade mindre nødvendige instrukser.

DET ER VIGTIGT, AT ELEVEN

- vejledes, men opmuntres til selv at finde løsninger
- oplever, at der ikke kan gøres forkert, men at evt. fejl kan bruges som erfaring
- oplever, at egne eksperimenter er værdsat



Kunst er i børns udvikling ikke en luksus, men en nødvendighed, fordi de lærer noget, de ellers ikke ville have lært. Så længe man kun argumenterer for, at kunst er stedfortræder, et middel til at fremme et andet fag, overser man kunstens særlige bidrag. Kunstneriske aktiviteter kan have betydning for læreprocesserne på andre områder, men kunsten skal også være et mål i sig selv.

Kjeld Fredens, Hjerneforsker, 2018



INDHOLDSFORTEGNELSE

Indledning	5
At sætte hjernen fri	6
TEMA 1 Detalje og helhed	10
1. Hvad er en detalje?	12
2. Fokuseret detaljejagt	13
3. Hvordan hænger tingene sammen?	14
4. Omsæt en detalje i nye materialer	16
TEMA 2 Spor og aftryk	20
1. Interview: dine spor?	22
2. Omverdenens spor: Sporjagt	23
3. Tegn gennem mig	24
4. 1. Sæt spor!	25
4. 2. Tryk med naturen	28
TEMA 3 Kroppen i spil	30
1. Kroppen som skulptur	32
1.1 Tag plads!	32
1.2 To-minutters skulptur	34
2. Detaljer i kropssprog	35
3. Kroppen husker!	36
TEMA 4 Identitet	38
1. Dit hjem, et museum	40
2. Din egen signatur	42
3. Skolefoto/kabaret i drag	44

KUNSTkammerater vægter frihed i den kunstneriske arbejdsproces, hvor processen er mindst lige så vigtig som resultatet. Denne arbejdsform kræver en evne for at være fuldt nærværende og slippe præstationsfokus. For at komme ud af "rationel tænkning" findes en lang række metoder. I hæftet indleder vi med afsnittet *At sætte hjernen fri*. Det tager konkret afsæt i samarbejdet med Rune Fjord Studio, der generelt er procesorienteret og arbejder multimodalt og sensorisk.

FIRE TEMAER

Hæftet er opdelt i fire temaer, som alle er undersøgt og testet i projektperioden. Det samler op på konkrete øvelser og metoder, som blev brugt og udviklet. Hvert tema indleder med små øvelser, som har til formål at spore eleverne ind på selve temaet. Temaets sidste opgave tager afsæt i den kunstneriske metode, som kunstnerne introducerede eleverne for.

- 1. **Detalje & helhed**
- 2. **Spor & aftryk**
- 3. **Kroppen i spil**
- 4. **Identitet**

PÅ TVÆRS AF FAG

Temaerne lægger alle op til tværfaglige samarbejder. Fx kan *detalje & helhed* samt *spor & aftryk* anskues i et krydsfelt mellem en naturvidenskabelig, kategorisende og rationel tilgang til verden og en æstetisk, sansemæssig tilgang, hvor følelser og fantasi spiller ind. Og hvor der lægges stor vægt på visuelle kvaliteter og kroppens betydning.

Et tema som *spor* binder også an til et historisk, naturfagligt eller samfundsmæssigt perspektiv omkring de forskellige spor, som mennesker gennem tiden har sat og sætter.

Temaerne *Kroppen i spil* og *identitet* tager almenmenneskelige facetter op og kan, trods øvelsernes udgangspunkt i det æstetiske i hæftet her, også med stor fordel inddrages i et større perspektiv end det billedkunstneriske.



At sætte hjernen fri

I det følgende foreslår vi tre konkrete metoder, som er baseret på umiddelbare, tilsyneladende formålsløse handlinger, som dog har målet at åbne for fritænkning og intuition. Metoderne er hentet fra samarbejdet med Rune Fjord Studio i forløbet *Dæk op til dialog*, efteråret 2017.

I sit dobbeltvirke som både kunstner og designer har Rune Fjord en daglig praksis, der udover æstetik fordrer fokus på konkrete funktioner. I udviklingen af indretning af sanselige rum, som kendetegner Rune Fjord Studios arbejde med indretningsdesigns, inddrager han kontinuerligt kunstneriske arbejdsprocesser.

1. AKTIONSTEGNING

Eleverne står ved borde med stort papir på og med en tusch i hver hånd. Øvelsen varer nogle minutter. Eleverne skal med store armbevægelser og lukkede øjne tegne kruseduller på papiret til musik. En god idé er at lade musikken være rytmisk, så de får lyst til at bevæge kroppen. Det er vigtigt, at fokus er på de store armbevægelser og "at gi' slip". Pointér evt. at det, der tegnes, ikke skal ligne noget.



Foto: Charlotte Schmock

I Rune Fjords forløb blev aktionstegningerne brugt til at udstille elevernes kunstværker på. Dermed fik de efterfølgende en funktion som farverig baggrund.



Elevarbejde 5.kl, Valdemarskolen, *Dæk op til dialog*, 2017. Foto: Mette Truberg Jensen

2. FORM & LYD – ORDLØS INSTRUKS

Denne øvelse handler om at forestille sig sammenhængen mellem lyd og form. Lad eleverne frit associere forskellige former med forskellige lyde. Det kan fx være en nylonstrømpe stoppet på forskellige måder.

Eksempel

Rune Fjord modtager eleverne uden at sige noget. Med gestik får han eleverne samlet omkring et stort bord med spejle på. Alle elever får udleveret en nylonstrømpe. Han trækker nylonstrømpen over sin ene hånd, lader den kigge i spejlet og begynder at sige en lyd. Han kigger på eleverne, mens han fortsætter med at bevæge nylonstrømpen og sige lyden. Eleverne følger trop. Da alle elever er med og har fundet en lyd til deres strømpe tager han den af hånden og putter den over hovedet. Eleverne griner og følger trop. Han ser sig i spejlet på bordet og begynder at sige en ny lyd. Eleverne følger igen trop. Der grines over hele linjen. I elevernes kreative arbejde arbejdes der efterfølgende med at skabe en skulpturel form ud af en stoppet nylonstrømpe.



5. kl. Valdemarskolen, Sorø Kunstmuseum. Foto: Charlotte Schmock



5. kl., Kalundborg Friskole, Museet for Samtidskunst. Foto: Charlotte Schmock

3. DÆKKE OP OG BLANDE FARVER MED VÆSKE

I denne øvelse deles eleverne op i to grupper. Den første gruppe bliver bedt om at placere tallerkner, glas og bestik fra en stor bunke til et stort bord. Eneste instruks er, at de skal dække op. Til spørgsmål som ”skal det være pænt” svares enten intet eller ”det er op til jer!”. Når alt er placeret træder eleverne tilbage. Så er det den anden gruppes tur. De skal nu hælde farvet væske i både tallerkner og glas. Eneste instruks: Gul/grønne farver i tallerkner og rød i glas.



Foto: Charlotte Schmock



Foto: Mette Truberg Jensen

Refleksionsspørgsmål

- Hvad er der sket her?
- Hvilken fest har der været her?
- Hvordan er stemningen?
- Prøv at afspille et stykke musik og spørg igen, hvordan synes I, stemningen er nu?

Øvelsen kræver god plads og mulighed for at bruge en masse service. Farvet vand kan laves med frugtfarve. Er service ikke til rådighed er det også muligt blot at lade eleverne lege med det at blande farver med væske. Det bliver en anden oplevelse end fx at blande med maling.

“

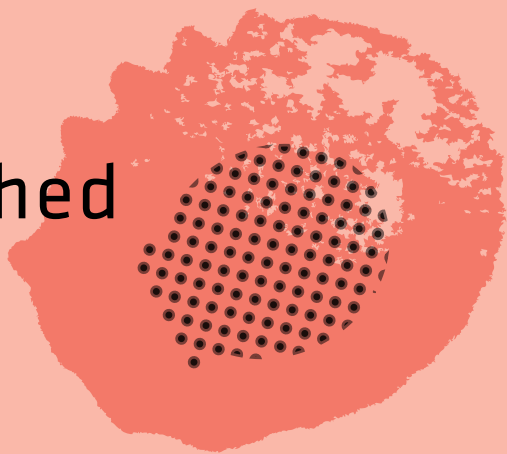
Hvis man er sammen med andre mennesker, der er kreative, og hvis man oplever deres måde at stille spørgsmålstejn ved de etablerede sandheder, og hvis man lader sig smitte af deres evne til at tænke anderledes, så er kreativitet noget, man kan lære.

Lene Tangaard,
Kreativitetsforsker, 2008

”

TEMA 1

Detalje og helhed



Forholdet mellem detaljer og helheder er et væsentligt grundlag for vores forståelse af verden. Vi fortolker hele tiden vores omgivelser ved at sætte enkeltdele og detaljer sammen til helheder, ligesom vi undersøger helheder ved at bryde dem op i mindre dele. Detaljer nuancerer og forfiner helheden og rummer den dobbelthed både at kunne være essensen og det ubetydelige.

Detaljer og helheder udgør et grundlag for den rationelle tilgang til verden. Naturvidenskaben bygger fx på ideen om, at der bag helheder findes detaljer, som kan danne strukturer og lovmæssigheder for helhederne.

I sociale relationer bruger vi også detaljer og helheder. Vores evne til at se og opfatte små nuancer i kropssprog og tonefald har betydning for, hvordan vi indgår i fællesskaber. Og i sproget har vi brug for et nuanceret ordforråd for at kommunikere og begribe verden. Sprogets detaljer er både i det betydningsmæssige, grammatiske og kommunikative.

Temaet indledes med tre opgaver, som kan spore eleverne ind på det at arbejde med detaljer. For hvad er egentlig en detalje? Efterfølgende findes forslag til en kunstnerisk arbejdsproces, som zoomer ind på detaljer i kunstværker.

Studier af 6-11 årige børns fortællinger om deres omgivelser viser, at denne aldersgruppe oplever ved at rette deres sanselighed mod detaljer kombineret med direkte kontakt og berøring. (Agervig Jensen & Jørgensen, 2001)

“
Man skal gribe det, før man kan begribe det.
Kjeld Fredens,
Hjerneforsker, 2018

“
Jagten på en detalje i et kunstværk skaber en legende åbning, hvor elevernes opmærksomhed rettes mod struktur, form og materiale. Eleverne er med til at åbne kunstværkerne ved at bevæge sig væk fra helheden og bogstaveligt talt gå i dybden med materialet.
Astrid Randrup,
Billedkunstner, 2016



1.

HVAD ER EN DETALJE? - BRAINSTORM

Hvornår er noget en del af et hele, og hvornår kan det siges at være en detalje? I et ansigt er næsen en del, mens fregner er en detalje. På en kande er hanken en del, mens mønstret i glasuren er en detalje.

ØVELSE

I denne brainstorm-øvelse skal eleverne finde detaljer på en udvalgt genstand, et konkret sted eller en person. Øvelsen åbner for en diskussion og dialog omkring, hvad en detalje er. Vælg enten en genstand eller et rum fx klasseværelset eller skolegården. I kan også lade eleverne vende sig mod sidekammeraten og udpege personlighedsskabende detaljer i hinandens ansigter, tøj el.lign.

FORMÅL

- At skabe en forforståelse for at arbejde med detaljer
- At kunne skelne mellem helhed, del og detalje

PRAKTISK

I vælger selv, hvilken genstand eller hvilket rum, I vil tage udgangspunkt i. Eleverne inddeles i grupper, som sammen skal registrere detaljerne. Hvor mange detaljer er der? Hvad er dele og hvad er detaljer? Lad eleverne arbejde med at zoome mere og mere ind på detaljerne.

OPSAMLING

Gruppen skal udvælge hvilke fem detaljer, de synes er vigtigst. Disse fremlægges for klassen som oplæg til fælles diskussion af, hvad en detalje er og betyder.

DETALJE IFLG. DEN DANSKE ORDBOG

1. lille (afgrænset) del af en større helhed; enkelthed
 - a. særlig interessant omstændighed
 - b. ubetydelig eller mindre vigtig omstændighed; bagatel, petitesse
2. tilbehør, udsmykning eller særligt kendetegn, fx på en bil eller på møbler, tøj, tasker m.m.
3. (indøvet) trick, finte el.lign. f.eks i sport: "Spilleets flotte detaljer og scoringer bliver gengivet i slowmotion"



2.

FOKUSERET DETALJEJAGT

Detaljer kan være synlige som en farve eller noget, der skinner. Det kan også være en ru eller blød overflade. En lyd kan udgøre en detalje som en dør, der knirker eller vind i trækrone. Sæben på toilettet og skraldespanden har lugte, der udgør detaljer.

ØVELSE

Eleverne sendes på detaljejagt for at finde i alt 7 forskellige detaljer i sine omgivelser, det kan fx være én som er:

- orange
- ru
- skinnende
- med lugt
- på gulvet/jorden
- på noget levende
- med lyd

FORMÅL

- At skærpe iagttagelsesevnen over for detaljer i de nære omgivelser
- At arbejde med gengivelse af iagttagelser

PRAKTISK

Detaljejagten kan foregå på skolen, i skolegården eller i nærområdet, byen eller naturen. Eleverne opdeles i grupper, der sammen går på jagt efter de angivne detaljer.

Detaljerne registreres ved enten at

- Fotograferer med mobiltelefoner (nærbilleder/zoom)
- Lave gnidetryk af genstande og overflader. Det kan være et blad, en husmur el.lign. (brug blyant eller oliekriddt)

OPSAMLING

Tilbage i klassen fremlægger grupperne deres fund. Registreringerne kan evt. sættes sammen til hele billeder, der så giver et æstetisk, abstrakt udtryk. I sammensætningen overvejes, hvordan tingene skal placeres. Hvilken sammensætning giver den bedste komposition og mest interessante billede?

3.

HVORDAN HÆNGER TINGENE SAMMEN?

For at kunne forstå verden omkring os skaber vi orden, systemer og kategoriseringer af det, vi møder. Vores forståelse er forbundet med den sammenhæng, som forskellige genstande og elementer indgår i. Vi forstår ikke en ting adskilt, men som noget, der forholder sig til noget andet.

ØVELSE

Denne øvelse handler om at placere en række genstande ud fra et system, som eleverne selv vælger. Systemet skal ikke være rationelt, men kan være associativt eller skabt ud fra æstetiske overvejelser, hvor detaljer i overflader, strukturer, farver eller former får betydning. Genstandene placeres i en afgrænset ramme på gulvet og danner til sammen et billede.

FORMÅL

- At opleve forskellige opfattelser af tings indbyrdes sammenhæng
- At opleve sammenhænge baseret på detaljer
- Gennem dialog og samarbejde at nå til enighed om et system

PRAKTISK

Eleverne inddeles i grupper af 4-6 elever. Øvelsen skal udføres et sted med god gulvplads. Hver gruppe får udleveret en papkasse med 20-25 genstande af forskellig karakter. Med malertape skabes en firkant på gulvet af ca. 1 x1 m, som udgør en ramme.



Foto: Kirsten Blicher Friis



Foto: Kirsten Blicher Friis

Eleverne skal gennem dialog nå til enighed om, hvordan genstandene skal placeres. Processen må gerne tage tid (20-25 min), så beslutninger kan ændres og udvikles. Det kan være gavnligt at spørge ind til processen undervejs uden at instruere. Hvad er elevernes tanker om placeringen? Hvilke detaljer skaber sammenhæng? Hvordan kan hele rammen bruges, så det bliver et samlet billede?

OPSAMLING

Klassen går sammen rundt og ser på de forskellige systemer. Eleverne skal prøve at afkode hvilket system, der er lavet inden for rammen. Bagefter fortæller gruppen kort om deres overvejelser med den valgte placering og system.

4.

OMSÆT EN DETALJE I NYE MATERIALER

I kunsten kan en detalje bruges som et betydningsfuldt virkemiddel fx til at understrege en bestemt stemning eller et budskab. Kunstneren kan også fastholde beskuerens opmærksomhed med detaljen. I nyere kunst nedbryder eller omformer kunstnerne ofte kendte helheder og udfordrer fasttømrede fortolkninger af verden. Det kan åbne for nye sammenhænge og nye forståelser af verden. I følgende præsenteres en kunstnerisk metode med afsæt i billedkunstner Astrid Randrups praksis.



Eleverne kastes ud i en skabende proces, som startes af en inspiration fra et kunstværk. Som kunstner bliver jeg selv betaget af detaljer i andres værker. Jeg undersøger, hvordan teknikken og materialet finder sammen, og omformer selve sansningen til mit udtryk.

Astrid Randrup,
Billedkunstner, 2016



4. kl. Valdemarskolen, Detalje og helhed, 2016. Sorø Kunstmuseum. Foto: Charlotte Schmock

ØVELSE

Eleverne præsenteres for en udvalgt “helhed”. Det kan være et originalt kunstværk, et rum eller et afgrænset udendørs område. Eleverne skal alle arbejde med samme afgrænsede helhed. Lad eleverne opleve og sætte ord på den valgte helhed. Hvor er vi? Hvordan er stemningen? Hvilke farver og materialer er brugt? Hvordan har min krop det her? Hvad kommer jeg til at tænke på?



Foto: Charlotte Schmock

PRAKTISK

Indledningsvist skal eleverne på detaljejagt og udarbejde en skitse af en udvalgt detalje. Med “en søger” fx en udklippet ramme, skal de hver især udvælge en detalje at arbejde videre med. Eleverne hjælper hinanden med at holde søgeren, så alle har mulighed for at skitsere. Alternativt kan søgeren erstattes af mobil tlf.

BEARBEJDNING AF DETALJEN

På et stykke A5 maskinpap, genbrugspap el.lign. skal eleverne omarbejde detaljen i nye materialer. Eleverne skal bruge deres skitse eller detaljefoto. Ved brug af forskellige materialer transformeres denne til et nyt udtryk.

OPSAMLING

Nu skal eleverne en efter en placere deres billeder på gulvet ved siden af hinanden. Tal om udtrykket i denne nye helhed i forhold til den oprindelige helhed, som børnene tog afsæt i. Prøv evt. at lade børnene lave en anden komposition og tal om, hvad det gør ved helheden. I kan også placere skitsen ved siden af bearbejdningen og se, hvordan bearbejdningen er løst. Hvor er der særligt interessante eller gode måder at gøre det på?

ANG. SKITSEN

Oprindelse fra italiensk schizzo, afledt af et latinsk adjektiv *schedius* ‘flygtigt, hurtigt lavet’.

“Tegning er her, at du kan sætte streger på papir. Skitsen er et redskab for at have en proces og italesætte, hvordan du vil videre.”
Astrid Randrup, Kunstner, 2016



Forskellige materialer aktiverer forskellige handlingsmønstre og fordrer til forskellige måder og metoder at arbejde med detaljer. Og derfor er materialet også vigtigt i forhold til, hvordan vi gerne vil aktivere eleverne.

Astrid Randrup,
Billedkunstner, 2016

5. kl. Årby Skole, *Detalje og helhed*, 2016. Odsherreds Kunstmuseum.
Foto: Charlotte Schmock



Elevarbejde, 5. kl. Foto: Charlotte Schmock

FORSLAG TIL MATERIALER

HULMASKINE

Forandrer hurtigt et andet materiales udtryk fx huller i maskinpap. Giver samtidig mulighed for at omregne linjer til punkter, hvis snor trækkes gennem hullerne for at skabe linjer.

KORK

Blødt og varmt materiale, som er let at bruge. Tyndt kork kan både rives, klippes fint i kanten og formes. Tyk kork egner sig til at bygge rumligt og har et mere rå udtryk.

LER/FIMO-LER

Et blødt og smidigt materiale, der er nemt at arbejde med og fås i flere farver. God idé kun at lade eleverne vælge én farve, idet formgivning i flere farver hurtigt fjerner fokus fra andre materialer.

LIMPISTOLER

Vækker hurtigt byggelyst. Giver mulighed for at inddrage et ekstra element af struktur, når limen størkner, i modsætning til almindelige hobbylim, der hurtigere kan glattes fladt ud.

POTTER, DER SLÅS I STYKKER

En god måde at få kroppen med i sansningen af materialet.
NB: Husk sikkerhedsbriller

SKRUER, SØM, STÅLTRÅD

Kan bøjes og formes på forskellige måder og er gode til fx at skabe linjer i billederne.

SNOR/ GARN

Snor i forskellige tykkelser og farver kan bruges til linjer, streger, formgivning og bevægelse i billederne.

SPRAYMALING (SUGAR SPRAY)

Giver en fornemmelse af et urbant miljø, farver former og kan give et sidste aftryk på kunstværket. Det kan samtidigt give et afbræk fra fordybelsen og foregår udendørs.

STOF

Et meget taknemmeligt materiale, som alle kan relatere til. Godt at bruge som baggrund, hvor hele pappet dækkes af stof.

SØLVPAPIR

Et porøst, skinnende og "koldt" materiale, der kan formes. Kan bl.a. benyttes til at lave spejlinger.

TEMA 2

Spor og aftryk



Lige meget hvor vi er, og hvor vi ser hen, er der spor af de bevægelser, som foregår i vores verden. Omkring os har mennesker, dyr og naturen sat sine spor. De udgør en kilde til at forstå verden. Spor kan både være af bevidst og ubevidst karakter, noget vi bare sætter eller vælger at sætte. Spor kan tage fysisk konkret form eller være mere usynlige såsom mentale eller digitale spor.

Temaet *Spor og aftryk* lægger op til tværfaglige samarbejder, hvor spor kan anskues i et krydsfelt mellem den naturvidenskabelige, rationelle og kategoriserende tilgang - og en æstetisk, sansemæssig, som inddrager følelser og fantasi. Temaet lægger også op til et historisk perspektiv, som omhandler de spor, der gennem tiden er sat. Dette kan fx være kunstværker.

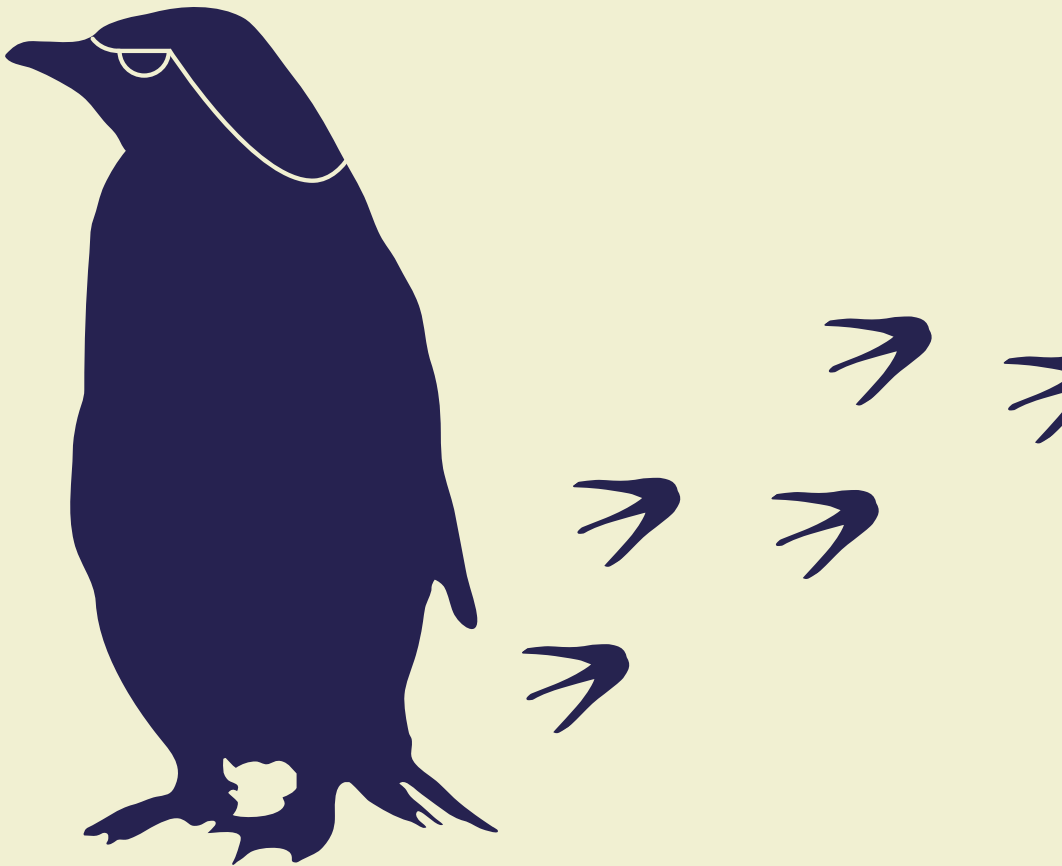
Temaet indledes med tre øvelser, som sætter fokus på forskellige typer af spor. De kan bruges til at varme eleverne op til arbejdet med spor. I de afsluttende øvelser finder du forslag til kunstneriske arbejdsprocesser, hvor eleverne får konkrete erfaringer med grafiske trykprocesser.

“ Billedkunstnere arbejder dagligt med at sætte spor. Om de værker man laver er banebrydende nok til at blive bevaret for eftertiden, er der andre der bestemmer. Eksempelvis museer.

Mette Vangsgaard, Billedkunstner, 2017

SPOR IFLG. DEN DANSKE ORDBOG

1. synligt mærke på et underlag, efterladt af nogen eller noget, der har gået eller på anden måde passeret stedet fx et fodaftryk eller et hjulspor
2. linje eller rute som nogen eller noget har fulgt, og som nogle mere eller mindre tydelige efterladte tegn gør synlig
3. tegn der vidner om en tidligere begivenhed, tilstedeværelse el.lign. fx en efterladt genstand eller knækkede grene
4. varigt, karakteristisk kendetegn eller træk opstået som følge af en betydelig påvirkning



1.



INTERVIEW: DINE SPOR?

Gennem hele vores liv sætter vi spor. Vi kan have sat dem bevidst for at efterlade eller videregive noget. Vi har måske fået børn, bygget et junior-fodboldhold op eller plantet et træ. Eller vi kan have efterladt spor i andre mennesker fx ved at have været en god lærer eller ven. Sporene er altså noget som bliver, enten som ting eller i erindringen hos andre, også når vi er væk.

ØVELSE

I denne øvelse skal eleverne interviewe en nær relation om de spor, som han/hun selv mener at have sat. Det kan fx være en forælder eller bedsteforælder. I dialogen skal eleverne også selv tænke over, hvilke spor personen har sat i dem.

Eleverne kan tage udgangspunkt i følgende spørgsmål

- Hvilke spor sætter du i din hverdag?
- Hvilke af sporene tror du vil være der, når du er væk?
- Hvordan har du sat spor i mig?
- Hvad tror du, at du vil blive husket for?

FORMÅL

- At give forståelse for, at mennesker sætter spor omkring sig
- At give indblik i hvor forskellige spor, vi sætter
- At pege på at spor også er historiske, fx strækker sig over generationer

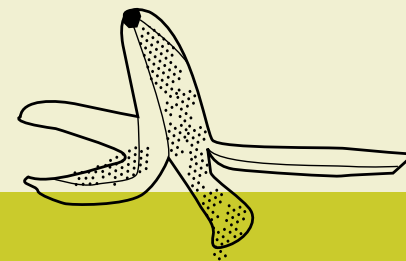
PRAKTISK

Øvelsen foregår primært som hjemmearbejde, hvor den enkelte elev interviewer fx sin far eller mor. Hver elev skal medbringe svarene til klassen, som i fællesskab taler om de forskellige spor, som far, mor eller bedstemor har sat i deres omverden.

OPSAMLING

I klassen kan I tale om svarene. Hvordan passer det med elevens egne tanker? Hvilke spor synes de selv, fx deres mor eller far sætter i dem?

2.



OMVERDENENS SPOR: SPORJAGT

I vores omgivelser findes der synlige spor fra andre mennesker. Det kan være flygtige som et fodaftryk i sneen eller mere blivende i form af tyggegummi trådt fast på fortovet. Spor kan også stamme fra fortiden som fx en gammel møllesten på torvet eller en gravhøj på marken. Uanset karakteren peger sporet tilbage på den eller de, som satte sporet. Mange gange ved vi ikke hvem, der har sat sporene. Men undersøger vi dem nærmere, kan vi måske blive klogere på dem og de historier, der gemmer sig bag.

ØVELSE

I denne øvelse skal eleverne på jagt efter spor i deres omgivelser. Det kan være noget, der er

- Efterladt - tabt eller smidt
- Trådt - fx fodspor
- Slidt - fx maling, der er slidt af
- Påført - fx graffiti
- Nyt - fx et æbleskrog

Undervejs i registreringen af sporene skal eleverne arbejde med følgende overvejelser

- Hvem har sat sporet?
- Hvorfor er det der?
- Hvor lang tid tror I, at sporet har været der?
- Er sporet sat med vilje?
- Kunne I selv have sat eller efterladt netop det spor?

FORMÅL

- At skærpe iagttagelsesevnen over for spor i de nære omgivelser
- At blive opmærksom på forskellen mellem bevidste og ubevidste spor
- At øge bevidstheden om at spor kommunikerer noget

PRAKTISK

Eleverne opdeles i grupper. Hver gruppe skal have tildelt en rute, hvor de skal følge og registrere spor. Du vælger ruten for eleverne. Det kan være rundt på skolens område eller i nærliggende områder i byen eller naturen.

Sporene registreres ved enten at

- Fotograferer med mobiltelefoner
- Notere eller skitsere

(Fortsættes på næste side...)

OPSAMLING

Grupperne præsenterer deres spor og overvejelser omkring sporene for hinanden i klassen. Øvelsen kan udbygges ved at tale med eleverne om, hvor og hvordan de selv sætter spor. Hvad skal der til for at man har sat et spor? I kan også tale om andre typer af spor såsom fingeraftryk, DNA-spor og digitale spor.

3.

TEGN GENNEM MIG



Når vi kører vores finger over en overflade, sætter vi spor. Det kan både være synligt eller usynligt, have en konkret effekt eller blot være en sansning. Det kan sætte mærker i et materiales overflade fx en finger gennem sand eller fedtfingre på en skærm. Vi er blevet vant til at navigere med vores fingre i digitale universer. Og for mange kribler det i fingrene, når en ny type materiale eller overflade skal erfares.

ØVELSE

Denne øvelse handler om at omsætte en tegning på ryggen til papir. Eleverne arbejder altså med at omdanne et kropsligt sanseindtryk til tegning. De skal arbejde sammen to-og-to. Den ene elev tegner en tegning med sin finger på den andens ryg. Eleven, som mærker mønstret på ryggen, tegner den følte streg på papir ved at mime den bevægelse, han/hun mærker på sin ryg.

FORMÅL

- At omdanne en kropsligs sansning til et visuelt billede
- At opleve tegning som en kropslig erfaring
- At opleve tegning gennem samarbejde og kropsligt nærvær

PRAKTISK

Eleverne sidder på gulvet, den ene bag den anden. Den forreste elev har et stykke A3 papir, en blyant og to farveblyanter. Den anden elev tegner nu et mønster med en finger på hans/hendes ryg. Eleven, som mærker, skal forsøge at gengive mønstret på papiret. Det skal foregå i et roligt tempo, og hele ryggen/papiret skal gerne bruges. Der kan evt. tegnes med farveblyanter, hvor der skiftes farve efter ca. 1 minut. Lad eleverne tegne i 2-3 minutter i alt og derefter bytte rolle.

OPSAMLING

Elevernes tegninger hænges op. I klassen kan der tales om, hvad tegningerne umiddelbart fortæller. Hvordan oplevede eleverne processen? Hvordan var det at tegne noget, man mærker? Og at se sin tegning blive udført af en anden?

4.

SÆT SPOR! & TRYK MED NATUREN

I følgende præsenteres to forskellige kunstneriske arbejdsprocesser, der dels tager afsæt i billedkunstner Mette Vangsgaards metode, hvor eleverne med pensler eller fingre arbejder med spontane udtryk. Desuden præsenteres en metode af billedkunstner og designer, Vibeke Frost, som arbejder med æstetiske læreprocesser i relation til naturen.

1. SÆT SPOR!

v. billedkunstner Mette Vangsgaard

Kunsten kan forstås som et frirum – og det skal gerne have plads. I denne øvelse behøver eleverne ikke at standse op undervejs for at reflektere. De skal bare klø på!

Det er et frirum - FRI for pædagogiske indslag - bare børn, maling, papir og metode. Så klarer børnene resten og får deres egen erfaring. Og husk lærer, ret ikke på dem!

Mette Vangsgaard, Billedkunstner, 2017



4. kl., Kirke Hyllinge Skole, *Sæt spor!*, 2017, Museet for Samtidskunst. Foto: Charlotte Schmock



6. kl. Pedersborgskole, Sorø Kunstmuseum. Foto: Charlotte Schmock

ØVELSE

Eleverne arbejder med den grafiske trykketeknik, monotypi.

MONOTYPI

Simpel grafisk fladtryks- teknik, hvor fedtet blæk, oliefarve e.l. påføres en plan flade (fx metal eller glas), hvorfra der kun kan tages et enkelt godt aftryk.

MATERIALER

- Flydende farve fx akrylmaling eller vandbaseret trykfarve, der røres op med lidt vand
- Pensler i forskellige tykkelser, både flade og spidse
- Mal på akrylplade eller glas fx plexiglas eller glas fra skifterammer
- Papir, som skal have en åben struktur, dvs. virke blødt i overfladen, fx karduspapir, japanpapir, trykpapir, bomuldsstof eller silkepapir. Printerpapir er ikke egnet, da overfladen er for hård.
- Valser, kageruller – eller brug håndfladerne
- Vatpinde – eller brug fingrene

PRAKTISK

Eleverne maler med forskellige pensler på pladen, mønstre, streger, former, forskellige farver. Det behøver ikke ligne noget. Det er også muligt at male hele pladen jævnt og herefter fjerne farve med en finger eller vatpind. Eller arbejde med drypteknik.

Når motivet er klar til tryk, lægges papiret ned over pladen. Det er vigtigt, at malingen er våd, dvs. ser blank ud og ikke mat, når der trykkes. Processen skal derfor være forholdsvis hurtig. Tryk med hænder, brug kagerulle, valse el lign. Flyt ikke papiret, når det først er lagt, så bliver trykket dårligt. Når farven begynder at kunne ses som våde pletter på bagsiden, er trykket ved at være færdigt. Trykket løftes forsigtigt fra trykpladen og skal tørre. Pladen kan vaskes og et nyt tryk udføres på samme plade.

OPSAMLING

Se på alle billederne i fællesskab. Er der særlige måder bestemte elever har udtrykt sig på i flere tryk? Hvor er det tydeligt at se spor efter pensler? Hvor kan man se fingre? Prøv også at se på mønstre og streger i forhold til elevernes personlighed, det stille, det vilde, det forsigtige, det meget eksperimenterende etc.

“

REGLER

Regel nr. 1:
Hør ikke hvad læreren siger, hvis din egen ide er bedre

Regel 2:
Brug så meget maling og papir som muligt

Regel 3:
Gør dig umage!

Mette Vangsgaard,
Billedkunstner, 2017

”



2. TRYK MED NATUREN
v. billedkunstner og designer Vibeke Frost

Hver årstid har sit eget indtryk og udtryk. Og gennem grafiske trykprocesser er det muligt at skabe helt unikke aftryk. Følgende øvelse lægger op til at starte med klassen i naturen. Eleverne skal have mulighed for at føle, mærke, dufte og helt konkret sanse deres omgivelser. Imens skal de indsamle blade, græsstrå, frøstande, tabte fjer o. lign.

ØVELSE

I denne øvelse er første skridt elevernes umiddelbare, sansende møde med verden. I den grafiske trykproces påføres naturmaterialerne farve. De placeres på en plade og trykkes på papir. Eleverne transformerer på den måde deres umiddelbare sansning af naturen til et æstetisk, sanset produkt.

MATERIALER

- Gelli plates (DIY opskrifter findes på youtube). Alternativt kan man bruge en plexiglasplade
- Højtryksfarve, fx vandbaseret farve til linoleumstryk
- Valser
- Papir beregnet til højtryk

Det, der typisk fylder mest hos eleverne er den umiddelbare fascination af skønheden i billederne. Det kan være billedet i sin helhed eller detaljer, som en farve, der er opstået et sted på billedet, aftrykket af et bestemt blad, eller noget der overrasker.

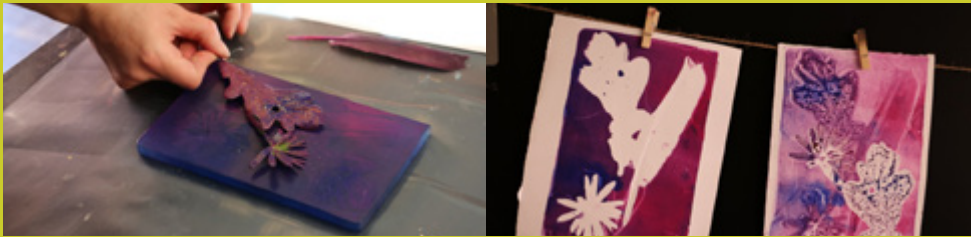
Kirsten Blicher Friis,
Naturvejleder, 2018

PRAKTISK

Eleverne skal indsamle flade naturmaterialer, gerne halvtørre og uden store mængder saft/væske. Det indsamlede materiale medbringes til en form for værksted, hvor der må leges med maling.



Som bund for trykket bruges gelli plates, som er et blødt materiale, der giver det bedste aftryk. Pladen påføres højtryksfarve med en valse. På den indfarvede plade lægges de indsamlede materialer. Derefter placeres et stykke papir på toppen. Til sidst rulles hen over papiret med en ren valse. Første tryk løftes af og hænges til tørre.



Efter første tryk har materialerne taget farve fra pladen. De vendes nu om (malingen opad) og placeres på samme plade. Der kan nu trykkes andet tryk. Bemærk også den prægning, som materialet har lavet i selve pladen. Det kan også være interessant at lave et tryk blot af aftrykket, der viser sig på pladen.

OPSAMLING

I fællesskab kan I snakke om, hvilke aftryk I ser. Hvordan er detaljerne på trykket i forhold til selve naturmaterialet? I kan også tale om, hvad trykkene evt. kan bruges til. De skal måske indgå som illustration til et digt? Det kan også være, at klassen vælger at lave en botanik plakat? Mange elever udbryder ofte, at deres vellykkede tryk skal være en gave.

Når vi trykker med blade og frøstande bliver det tydeligt, at former og strukturer er vigtige for det udtryk, vi får på billederne. (...) Forskellige træers blade giver helt forskellige aftryk. Bladrandens og bladnervernes karakteristika træder tydeligt frem, og det bliver let at se, at blade fra forskellige træer er forskellige i formen.

Kirsten Blicher Friis, Naturvejleder, 2018

Foto: Kirsten Blicher Friis

Foto: Kirsten Blicher Friis

TEMA 3

Kroppen i spil

“

Æstetik er ikke kun en kunstteori, men et studie af, hvordan mennesker oplever betydning, og af, hvordan kroppen er et grundlæggende element i denne proces.

Kjeld Fredens,
Hjerneforsker, 2018

”

Vi oplever hele tiden med kroppen. Vi gør det så meget, at vi måske slet ikke bemærker det. Men bliver vi bedt om at forestille os, at det er vanvittigt koldt, hedebølge eller storm, kan vi tune ind på den kropslige hukommelse. Det samme gælder med følelser. Hvordan føles kroppen fx, når vi er kede af det? Eller glade? Det kan kroppen huske.

I følgende tema sættes fokus på kroppen både i oplevelsen af kunst og i forskellige måder at udtrykke sig på. Temaet indleder med to øvelser, som sætter fokus på skulpturel og rumlig forståelse. En tredje øvelse handler om opmærksomhed på detaljer i kropssprog. I den afsluttende øvelse peger performancekunstner Kristina Skovby på en metode, som handler om kroppens evne til at huske. Og hvordan denne hukommelse kan bruges og omsættes i bevidste kropslige udtryk. Kunst er ikke kun at turde tænke anderledes, men også være villig til at afprøve sig selv. At ramme ved siden af før, man rammer plet. Processen i sig selv er lærerig.



“

Når jeg laver performancekunst oplever jeg det at arbejde kreativt som to parallelt forløbende processer. Den ene proces er styret af bevidste valg, hvor jeg bestemmer og den anden er styret af det, som vi hver især suger til os og lagrer i kroppen og hjernen livet igennem uden at vide det.

Kristina Skovby,
Performancekunstner, 2018

”



PERFORMANCEKUNST
En handling, som udføres af kunstneren selv ofte foran et publikum. Kunstnerens egen krop og handlinger bruges som ”materiale” og udtryksform. Performancekunst har rødder i både billedkunst, teater og dans.

KROPPEN SOM SKULPTUR

Kroppen er oplagt at tage i brug, når der skal arbejdes skulpturelt og rumligt. I følgende præsenteres to øvelser, hvor eleverne med egen krop sætter sig i skulpturens sted.

1. TAG PLADS!

Skulptur er kunst, som fylder noget i rummet og som tillader sig at tage noget plads. Astrid Randrup arbejder også performativt, dvs. sætter handlinger i gang. Hun har bl.a. lagt sig på ryggen i byrummet, taget sig et stykke plads og opfordret forbipasserende til at gøre det samme.

ØVELSE

I denne øvelse skal eleverne sprede sig ud på gulvet/jorden i enten udstillingsrummet, skolegården eller måske på byens torv. De skal ligge i en stor firkant med armene ud til siden. Hvis man tegnede linjerne fra yderpunkt til yderpunkt, hoved, fingre, fødder, ville det blive et kvadrat.



4. kl. Valdemarskolen, *Tag plads! Detalje og helhed*, 2016. Sorø Kunstmuseum.
Foto: Charlotte Schmock

PRAKTISK

Øvelsen foregår i stilhed. Eleverne skal ligge, så der er plads omkring dem. De må ikke støde ind i hinanden, men skal have hver sit rum. De skal tage hver deres plads. De lægger sig, kigger sig omkring fra den nye vinkel. Og så skal de lukke øjnene. Bed eleverne om at mærke godt efter i kroppen. Hvordan er det at ligge der? Hvordan kan de mærke deres krop? Hvor er der fx luft mellem deres krop og underlaget, og hvor kan de mærke kroppen ramme underlaget? Hvis de var dyppet i maling, hvor ville deres krop så sætte et aftryk? Lad dem ligge nogle minutter, hvorefter de igen åbner øjnene.

OPSAMLING

Tal med eleverne om, hvordan det var at ligge der. Hvad lagde de mærke til?

Oplevelser fra elever fra 4. klasse

Jeg følte mig meget lille og alene.

Det var lidt underligt eller mærkeligt, fordi vi ikke plejer at ligge ned i de her rum. Og jeg kunne pludselig se loftet eller noget andet end det, jeg plejer.

Det var dejligt, fordi vi alle sammen var stille sammen, og jeg kunne slappe af.

2. TO-MINUTTERS SKULPTUR

I denne øvelse arbejder eleverne med at lave en skulptur ud af en klassekammerat. Øvelsen er udviklet af Rune Fjord og handler om, hvordan man med enkle materialer som stof og snor kan skabe form.



5. kl. Valdemarskolen, 2-min skulptur, *Dæk op til dialog*, 2017.
Sorø Kunstmuseum. Foto: Charlotte Schmock

PRAKTISK

Eleverne arbejder i grupper. De vælger en fra gruppen, som skal blive en skulptur. Eleverne får udleveret noget materiale, som de kan bruge til at forme skulpturen med fx forskellige typer stof, snor, bånd. Materialet må gerne have forskellige strukturer. Eleverne skal nu i forholdsvis hurtigt tempo skabe en skulptur ud af deres klassekammerat. Skulpturen stiller sig i en position, hvorefter gruppen former skulpturen med stof og snor. Det er selvfølgelig vigtigt, at der ikke vikles snor omkring halsen eller at hovedet dækkes så meget, at eleven ikke kan få luft.

OPSAMLING

Skulpturerne placeres samlet og skulptørerne stiller sig i en cirkel omkring dem. I kan nu tale om, hvad I ser. Hvilke skulpturer er der kommet ud af det? Hvordan var det at omforme en klassekammerat til skulptur? Hvordan er det at være skulptur?

2.



DETALJER I KROPSSPROG

De små tegn i vores kropssprog og mimik afslører ofte, hvad vi føler, og hvordan vi har det. Vores evne til at udtrykke os og aflæse hinanden bl.a. gennem kropssprog har betydning i sociale relationer. Alligevel er vi langt fra altid bevidste om og opmærksomme på de meddelelser, vi giver og modtager gennem kropslig kommunikation.

ØVELSE

Vis en følelse med din krop

FORMÅL

At blive opmærksom på detaljer og små tegn i andres og eget kropssprog

PRAKTISK

Klassen laver brainstorm om forskellige følelser, de kender til, og skriver dem op på tavlen. Eleverne inddeles i grupper. En stiller sig op foran resten af gruppen og mimer en følelse med mimik og krop. Eleverne skal være særligt opmærksomme på de små detaljer i kropssproget: Sammenknyttede næver, panderynker, udtryk i øjnene mv.

Det kan være gruppen, der vælger hvilken følelse, der skal udføres. Det kan også være den udvalgte elev, der selv vælger følelsen, som de andre skal gætte. Du kan også på forhånd have valgt følelser som sorg, glæde, vrede, frygt, forelskelse, utålmodighed, spænding mv., som eleverne skal mime.

For hver mimesession skal eleverne huske tre detaljer, som er vigtige i kropssproget ved lige netop denne følelse. Klassen samler op i fællesskab.

KROPSSTORMING

Som opvarmning til øvelsen er det muligt at lave en “kropsstorming”, der handler om at vække kroppens opmærksomhed. Her skal alle forklaringer, analyser og anden tankevirksomhed pakkes væk. Eleverne udtrykker sig med sin krop (evt. med lukkede øjne) i samlet flok til et stykke musik, som passer til den følelse, der skal udtrykkes. Øvelsen foregår uden ord.

3.

KROPPEN HUSKER!

At kropsliggøre noget betyder, at man udtrykker det med kroppen. Når vi ser et maleri med en meget grå himmel og mørke skikkelser og bliver bedt om at kropsliggøre det, vil de færreste springe rundt i en glad udadvendt dans. Måske er den kropslige hukommelse et lidt mørkere sted, som kommer til udtryk i en indadvendt bevægelse. Er det derimod et billede med børn, som cykler ned af en bakke i fuld fart, strålende solskin og store smil, danser kroppen måske både indeni og udenpå. I det følgende præsenteres en øvelse, der tager udgangspunkt i performancekunstner, Kristina Skovbys praksis.



ØVELSE: Lad kroppen styre

Øvelsen handler om, at lade kroppen styre på nye måder. Når vi går frem og tilbage fra A-B tænker vi ikke nødvendigvis over, hvad der sker i kroppen. Ben, fødder og øjne styrer automatisk. Men hvad nu hvis vi laver om på det og lader andre kropsdele eller bevægelser styre måden, vi bevæger os?

FORMÅL

- At lade eleverne mærke efter i kroppen og undersøge den kropslige hukommelse
- At undersøge hvordan kropslige bevægelser kan bruges til at kommunikere og udtrykke sig kreativt

PRAKTISK

Øvelsen udføres et sted med god plads fx skolegård eller legeplads. Eleverne skal stå i et afmærket område, hvor de frit kan gå frem og tilbage. Der tælles ned fra tre, hvorefter eleverne i samlet flok

går frem og tilbage efter instruks. De må gerne overdrive bevægelserne, og der kan ikke gøres forkert. Fokus skal blot være, at det instruerede styrer vejen frem. Giv eleverne mulighed for at reflektere over og dele deres oplevelser undervejs.

Instrukser kan være

- Gå med maven frem
- Gå med højre hofte frem
- Skyd numsen bagud og lad den trække dig baglæns
- Lad højre skulder trække dig frem
- Gå med hagen frem

Prøv også at lade følelser styre

- Gå genert
- Gå stolt
- Gå trist
- Gå glad

Eller ord, hvor eleverne går, mens de tænker

- Himmel
- Jorden
- Mørke
- Spænding
- Blødhed
- Skarphed
- Flugt
- Tryghed

OPSAMLING

Del oplevelserne på holdet. Hvad skete der? Er der noget, der overraskede jer? Hvordan var det fx at slippe fantasien løs og lade forskellige ord styre bevægelserne?



Jeg er meget interesseret i alt det, der er usynligt iboende i os, som forarbejdes i en kreativ proces, og som i performancekunst ofte kommer frem som skæve vinkler og absurde scener. Det skæve, det absurde, er egentlig bare virkeligheden sat under lup. Det kan måske endda forekomme som et fantasiunivers, hvilket nogle gange kan være nemmere at forholde sig til.

Kristina Skovby,
Performancekunstner, 2018

TEMA 4

Identitet



Hvem er jeg? Hvor hører jeg til? At finde sin egen identitet er en proces, der for nogen er livslang. Og hvad vil det overhovedet sige at have en identitet? Som indledning til dette tema er det en god idé at snakke med eleverne om, hvad identitet vil sige. Og at identitet altid vil være sammensat på baggrund af flere aspekter.

IDENTITET er det man

UDTRYKKER, dvs. ansigtsudtryk, krop og kropssprog, køn, tøj, hår mv., dvs. både som man ser ud og gerne vil ses.

INDGÅR I, dvs. gruppeidentitet, nationalitet, minoritet - dem, man er sammen med og føler samhørighed med.

GØR, dvs. ens handlinger – en god ven, mobber, hjælper, egoist, glædespreder mv.

SER SIG SELV SOM - jeg-oplevelsen, hvordan er jeg? Selvfølelsen, som kan være forskellig fra andres opfattelse. Den, man gerne vil være.

Identitet er altså både noget, vi putter på os selv, noget, vi putter på andre og noget, som andre putter på os. Temaet identitet lægger op til at lade eleverne lege med deres egen identitet.

For kunstnere er det almindeligt at arbejde med sin egen identitet. I kunstneridentiteten ligger bl.a. særlige overvejelser omkring måden at udtrykke sig på. I det følgende findes to indledende øvelser, hvor eleverne kan arbejde med deres egen identitet og udtryk. Den afsluttende øvelse tager udgangspunkt i kunstner, Kirsten Astrups filmkabaret *Urolige Hjerter* (2018). Den peger på en specifik metode, hvor eleverne arbejder på tværs af identiteter. Øvelsen lægger bl.a. op til en cocktail ml. billedkunst, dansk, musik og samfundsfag.



6. kl. Holbæk By Skole, *Skolefoto i drag*, 2018. Museet for Samtidskunst.
Foto: elev

DIT HJEM, ET MUSEUM

De ting, vi omgiver os med, fortæller noget om, hvem vi er. Det samme gør måden, vi indretter os på. Og der, hvor vi føler os hjemme. Et hjem fortæller også om vores identitet. Måske må kun særligt udvalgte genstande eller farver få plads. Måske er der spraglet og alt må stå fremme.

På museer gælder helt særlige kriterier for, hvad der kan indgå i en samling og udstilles. Men hvis eleverne kunne tage én ting med hver og putte på museum, hvad skulle det så være? Og hvad ville en samling af tingene fortælle om klassen?

FORMÅL

- At aktivere elevernes krop, sanser og forestillingsevne
- At arbejde med identitet gennem genstande

ØVELSE – DEL 1

I øvelsens første del får eleverne mulighed for at iagttage dem selv og deres eget hjem fra en ny vinkel. Øvelsen handler også om at opleve omgivelserne kropsligt. Hvad er særligt hjemme hos mig?

PRAKTISK

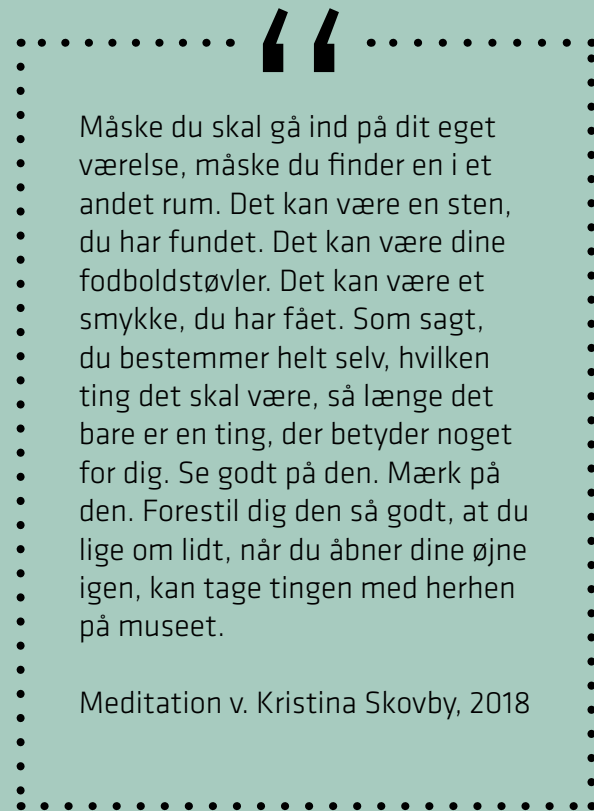
Øvelsen starter som hjemmearbejde. Eleverne skal gå på opdagelse hjemme, som var det et museum. Brug mindst 10 minutter. Det gode ved dette museum er, at de også må røre ved tingene.

- Hvad lægger du særligt mærke til?
- Føl på det. Hvordan føles overfladen? Hvordan føles formen, er den tung, er den skrøbelig?
- Er der andre ting, du bemærker? Har dit hjem/museet fx særlige lyde, særlige lugte? Hvor kommer de fra? Kan du også høre lyde udefra?
- Hvilke ting i dit hjem bliver du nysgerrig på nu, hvor du udforsker dem lidt ekstra? Hvad kunne de ting fortælle?

Eleverne skal dokumentere deres oplevelser. De må selv vælge hvordan, fx. skrive, skitsere eller optage. De skal kunne forklare, hvad de har dokumenteret og hvorfor. Dokumentation og oplevelserne deles med hinanden i klassen.

ØVELSE – DEL 2

Anden del af øvelsen kan foregå på skolen, mest optimalt på et museum. Det er en meditativ øvelse. Eleverne ligger på ryggen med lukkede øjne. De skal nu hver især forestille sig, at de er tilbage i hjemmet. De skal forestille sig, at de igen går igennem deres hjem, men denne gang skal de prøve at finde én ting. De må helt selv bestemme, men det skal være en ting, som betyder noget helt særligt for dem.

**OPSAMLING**

Eleverne fortæller hinanden om hver deres ting. Hvordan ser den ud? Hvordan har de fået den? Hvad bruger de den til? Hvad betyder den for dem? I klassen kan I sammen tale om, hvad de forskellige ting fortæller om hinanden. Og hvad ville en udstilling af alle elevernes ting kunne fortælle om jer som klasse?



2.

DIN EGEN SIGNATUR

En kunstner signerer ofte sine værker enten med navn, kunstnernavn eller initialer. Signaturer kan tage form som et personligt ”logo” eller en slags billedskrift, hvor selve skriften også bruges kunstnerisk. For andre er en helt særlig teknik, materialevalg eller motiv et så tydeligt kendetegn, at det i sig selv bliver signaturen. Nogle kunstnere kendes fx alene på deres særlige brug af farver. Der findes altså mange måder at udtrykke og fastholde sin identitet som kunstner. Signaturen er med til at gøre kunstneren genkendelig og husket. Og så er det med til at sikre vished om et værks originalitet.



ØVELSE

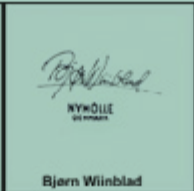
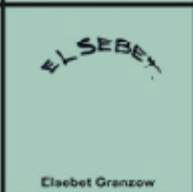
I denne øvelse arbejder eleverne med at udforme deres egen kunstner-signatur. De kan vælge at bruge deres almindelige navn, et kælenavn eller finde på et kunstnernavn.

FORMÅL

- At arbejde med egen identitet gennem signatur
- At arbejde med bogstavers kunstneriske kvaliteter
- At skabe et alternativt klassebillede

PRAKTISK

Eleverne starter i grupper. Først præsenteres de for forskellige former for signaturer, fx følgende.

 Aksel Sigvald Nielsen	 Anne Marie Harrison	 Bjørn Wiinblad	 Christina Korschak	 Dietlinde Hein
 Einar Johansen	 Elsebet Granzow	 Erich Wünsche	 Erik Reiff	 Günter Praschak
 H.F. Gross	 Holmer Trier	 Inge Exner	 Inger Persson	 Johannes Hansen

Kilde: knabstrup-keramik.dk

Eleverne taler i grupper om, hvad forskellige signaturer udtrykker.

- Hvordan er de lavet?
- Hvad fortæller det om den person, som har lavet den?

Eleverne arbejder efterfølgende individuelt med at udforme hver sin signatur ud fra bogstaver eller initialer i det valgte navn. Kalligrafi eller graffiti kan også være inspirationskilder til arbejdet.

Eleverne arbejder på papir med enten blyant, farveblyant eller tusch. Hvis muligt med kalligrafipen. Det kræver mange forsøg at få den helt rigtige signatur frem, så der skal afsættes god tid til processen.

OPSAMLING

Når alle elever har fundet sin egen måde at skrive sit eget navn, skriver alle hver deres signatur i et samlet billede. Det kan f.eks. være med kridt på en stor tavle eller tusch på et whiteboard. Alternativt kan signatur på papir samles og hænges op på en stor opslagstavle. Eleverne skaber dermed en helt ny form for klassebillede.

SKOLEFOTO/KABARET I DRAG

Kirsten Astrups værk *Urolige hjerte* er en filmkabaret, hvor Astrup selv er både komponist og filmskaber. Kabaretformen indebærer, at musikken bærer værket og fortællingen frem. Med jernbanen som omdrejningspunkt iscenesættes en politisk kommentar til velfærdsdanmark og det kollektives forfald.



Kabaret og revy er helt centrale udtryksformer i mit kunstneriske arbejde. (...) Revyen tillader en kærlig og humoristisk kritik, som for mig kan være en effektiv og interessant måde at italesætte problematikker på. Man kan slippe af sted med at sige nogle andre ting med humor, gode melodier og kostumer.

Kirsten Astrup,
Multikunstner, 2018

Alle kan være "i drag"! - det betyder, at man klæder sig ud og bliver til en anden udgave af sig selv.

Centralt i Astrups æstetik er, at alle personer i filmen er "i drag". Det kommer både til udtryk i det måske mest velkendte, at mænd klæder sig ud som kvinder. Men at være "i drag" er i ligeså høj grad det, at blive til en anden udgave af sig selv.

En styrke ved draguniverset og -æstetikken er, at det ikke kræver faste og vante kønsroller. Her er det tilladt at lege. Når man undersøger sit alter ego kan det gøres ved at udvikle en karakter. På Museet for Samtidskunst arbejdede elever fx med at udvikle en karakter og tage billeder i skolefotostil. Formen tillader eleverne at eksperimentere med udtryk og identitet i en kendt ramme, som normalvis er præget af pænhed og "det normale".



6. kl. Pedersborg skole, *Skolefoto i drag*, 2018. Museet for Samtidskunst.
Foto: Fillip Danstrup

ØVELSE: Skab din egen karakter

Med afsæt i Kirsten Astrups univers skal eleverne skabe en karakter, der er en anden udgave af dem selv. Eleverne kan med deres karakterer komme tættere på dem, de måske ønsker at blive. Dem, de helst vil undgå eller måske ikke tør at være i virkeligheden.

PRAKTISK

Øvelsen kan udfoldes på tre forskellige niveauer, der tager udgangspunkt i et stykke musik, som eleven selv vælger. I alle niveauer arbejder eleverne med at udfordre, ændre og eksperimentere med deres egen identitet. Det er muligt at arbejde med niveauerne som en progression, hvor samme karakter videreudvikles. Det er også muligt frit at vælge et niveau at fordybe sig i.

- I alle tre niveauer skal eleven gøre sig overvejelser omkring karakterens
- tre vigtigste kendetegn
 - forskelle og ligheder med eleven selv

(Fortsætte på næste side...)

ELEVEN VÆLGER MUSIK

Musik spiller en vigtig rolle for både historiefortællingen, men også karaktertyperne i *Urolige hjerte*. Måden, de opfører sig på, spejler sig i musikken.

Elevernes karakter skal udspringe af musik. Måske synger han/hun eller spiller et instrument. Måske handler teksten om ham/hende. Måske gør karakteren nogle af de ting, man tænker på, når musikken spiller. Er det dansabelt eller stille? Aggressivt eller smukt? Sjovt eller skørt?

NIVEAU 1: Skab et billede af din karakter

- Vælg musik
- Vælg en karakter, som navngives. Det kan fx været navnet fra signatur-øvelsen
- Skitser, tegn eller udarbejd karakteren i collage

NIVEAU 2: Skolefoto i drag

- Vælg musik
- Vælg en karakter, der skal stå model til skolefoto, og navngiv
- Klæd dig ud som din karakter, brug gerne paryk, makeup eller ansigtsmaling
- Få en anden elev til at tage et portrætfoto

NIVEAU 3: Fuld iscenesættelse af din karakter

- Vælg musik
- Vælg karakter og navngiv
- Klæd dig ud som din karakter, brug gerne paryk, makeup eller ansigtsmaling
- Skab en scenografi med passende baggrund og rekvisitter, fx kan det laves i papmaché eller bemalet pap

Pap-maché fylder en del i Kirsten Astrups univers, hvor pap-maché rejsegenstande såsom kufferter og hatte blandes med rigtige, autentiske og historisk korrekte kufferter og hatte.

OPSAMLING

I alle niveauer er det godt undervejs at tale med eleverne om de karakterer, de udvikler. Hvem er de? Hvad er forskelle og ligheder med eleven selv? Der skal i øvelsen både være plads til at kaste sig ud i fri proces, hvor det sjove og intuitive styrer, og den mere reflekterede og tænksomme proces. Efter arbejdet med karakterne kan I samlet se på dem. Hvordan er de kommet til udtryk? Hvilke forskelle og ligheder ser klassen ml. klassekameraten og det nye alter ego?



6. kl. Pedersborg Skole, *Skolefoto i drag*, 2018. Museet for Samtidskunst.
Foto: elev

KUNSTkammerater er udviklet i samarbejde ml. Sorø Kunstmuseum, Museum Vestsjælland og Museet for Samtidskunst i Roskilde.

PROJEKTGRUPPE

Mette Truberg Jensen (projektleder), Sisse Hoffmann, Jesse-Lee Costa Dollerup, Phillip Danstrup, Marlene Kramm, Tine Seligmann og Kathrine Noes Sørensen.

TEKST AF

Mette Truberg Jensen, Sisse Hoffmann, Jesse-Lee Costa Dollerup, Phillip Danstrup, Astrid Randrup, Mette Vangsgaard, Vibeke Frost og Kristina Skovby.

REDAKTION

Mette Truberg Jensen

GRAFISK IDENTITET

Cecilie Heering & Christine Bohn-Willeberg/Fox Department.

LAYOUT

Julie W. Tovgaard

SÆRLIG TAK TIL PARTNERSKABSSKOLER

- Valdemarskolen, Ringsted
- Pedersborgskole, Sorø
- Årby Skole, Kalundborg
- Skælskør Skole, Slagelse
- Holbæk By Skole
- Syds skolen, Afdeling Asnæs, Odsherred
- Kirke Hyllinge Skole, Lejre
- Trekronerskole, Roskilde

TAK TIL

Kalundborg Kommune v. Søren Vind, Lejre Kommune v. Charlotte Vignæs, Ringsted Kommune v. Torben Krogh Johansen for særlig opbakning og støtte til projektet.

KUNSTkammerater er støttet af Kulturministeriet og Kulturregion Midt- og Vestsjælland.

Inspirationsmaterialet er yderligere støttet af Kultur- og Skoletjenesten Midt- og Vestsjælland.

- *At sætte hjernen fri* er udviklet af Rune Fjord Studio
- *Detalje og helhed* er udviklet i et samarbejde ml. Astrid Randrup, Museet for Samtidskunst (v. Tine Seligmann), Museum Vestsjælland (v. Kathrine Noes Sørensen og Jesse-Lee Costa Dollerup), Sorø Kunstmuseum (v. Mette Truberg Jensen) og Sisse Hoffmann.
- *Spor og aftryk* er udviklet hhv. i samarbejde ml. Mette Vangsgaard, Museet for Samtidskunst (v. Tine Seligmann), Museum Vestsjælland (v. Kathrine Noes Sørensen og Jesse-Lee Costa Dollerup), Sorø Kunstmuseum (v. Mette Truberg Jensen) og Sisse Hoffmann. Hhv. i samarbejde ml. Vibeke Frost, Kongskilde Naturcenter (v. Kirsten Blicher Friis), Sorø Kunstmuseum (v. Mette Truberg Jensen) og Sisse Hoffmann.
- *Kroppen i spil* er udviklet på tværs af workshops hhv. v. Astrid Randrup, Rune Fjord Studio og Kristina Skovby i samarbejde med Museum Vestsjælland (v. Jesse-Lee Costa Dollerup), Museet for Samtidskunst (v. Tine Seligmann), Sorø Kunstmuseum (v. Mette Truberg Jensen) og Sisse Hoffmann.
- *Identitet* er udviklet på tværs af workshops hhv. v. Kirsten Astrup, Ariel Sharon (aka Anders Toft Nielsen) og Museet for Samtidskunst (v. Phillip Danstrup). Kristina Skovby i samarbejde med Museum Vestsjælland (v. Jesse-Lee Costa Dollerup), Sorø Kunstmuseum (v. Mette Truberg Jensen) og Sisse Hoffmann.

LITTERATUR

Agervig Jensen, Trine & Jørgensen, Gertrud: "Børn i bykvarterer – hvad børn kan fortælle om deres boligkvarter". Tidsskriftet *Nordisk Arkitekturforskning*. Vol. 14. No. 1:2001, s. 77-87

Fink-Jensen, Kirsten & Nielsen, Anne Maj (red), *Æstetiske læreprocesser – i teori og praksis*, Billesø & Baltzer, 2009

Fredens, Kjeld, *Læring med kroppen forrest*, Hans Reizels Forlag, 2018

Tangaard, Lene: "Kreativitetsfremmende læringsmiljøer i skolen". *Fleksibel Læring*, Nr. 3 – Nov. 2008 8. Årgang. Tema: Kreativitet og læring, s. 2-4

Tak for støtte



SORØ
KUNSTMUSEUM



M Museet for
Samtidskunst