



KUNST I KIKKERTEN

4. - 6. klasse

Beskrivelse

Kunst kan pirke til fantasien, fortælle fantastiske historier og sætte vores tanker og sanser i gang. I dette forløb bevæger vi os ind i billedkunstens univers. Vi lægger ofte mærke til forskellige detaljer og oplever måske hver især noget forskelligt, når vi står over for kunst. Vi lader derfor eleverne sætte ord på deres umiddelbare oplevelse af kunstværkerne, men vi udforsker også, hvordan vi kan træne vores blik og undersøge kunsten nærmere. Hvordan kan vi f.eks. eksperimentere med kunstværkers evne til at fortælle historier? Hvordan lyder et maleri? Hvad betyder det, når noget er abstrakt? Og hvad kan vi sige om kropssprog, materialer, former, linjer, symboler, blikke, lyde, lugte osv.?

Forløbet

Forløbet består af 4 forskellige øvelser, der på forskellig vis undersøger hvad kunst er, hvad det kan og hvordan man kan forholde sig til den. Forløbet fokuserer på at aktivere elevernes fantasi og åbne deres forståelse for de mange forskellige måder der er at opleve kunst på - selv når man befinder sig i et coronakarantænehjem!

Materialer

Computer med internetadgang

En smartphone/anden enhed med optagefunktion

Blankt papir og blyanter/farvekridt

**Mulighed for at fotografere - f.eks. digitalkamera eller smartphone.
papir og farveblyanter/tusser**

Den sårede Filoktet

Vi skal nu arbejde med et kunstværk der er lidt over 250 år gammelt! Det hedder Den sårede Filoktet og er malet af den danske maler Nicolai Abildgaard. Men vi skal ikke se værket endnu. Først skal vi høre den ældgamle historie som inspirerede Nicolai til at male det. Læs historien højt for dig selv eller få en voksen til at læse den højt:

Engang for længe siden i det ældgamle Grækenland levede en helt ved navn Filoktet. Han var rigtig gode venner med Herkules - ham kender du måske? Herkules forærede en dag en magisk bue og et pilekogger til Filoktet, et våben som altid ville ramme sit bytte. Dette gjorde Filoktet til en af de mest eftertragtede krigsmænd i miles omkreds og han drog straks mod Troja i krig med sine venner. Det ville tage mange dages gang at nå dertil. På vejen lå der en kæmpeslange på lur, som pludselig sprang frem og bed Filoktet i foden med sine giftige slangetænder. Filoktet skreg af smerte og blev så svimmel, at han måtte sætte sig ned et øjeblik.

De næste dage begyndte såret at lugte rigtig fælt og Filoktet kunne ikke lade være med at klynke, fordi smerten fortsatte. Til sidst blev hans venner så trætte af hans klynkeri og lugten fra hans fod, at de efterlod ham på en øde ø og drog videre til Troja uden ham. Her sad Filoktet mutters alene i 10 lange år og følte sig noget så ensom og holdt udenfor. Men til sidst gik det op for vennerne hvor meget de i virkeligheden savnede Filoktet og hvordan det var fuldstændigt umuligt at vinde krigen uden ham. Så derfor kom de tilbage og hentede ham, drog tilbage til krigen og vandt hele molevitten i fællesskab ved hjælp af hans magiske våben.

Øvelse

- 1. Skriv 6 ord som du synes er vigtige for historien**
- 2. Tegn hvordan du forestiller dig historien ser ud på et papir. Du må gerne være kreativ og bruge en masse farver. Alle 6 ord du lige har skrevet skal være en del af tegningen.**
- 3. Følg dette link, og se Nicolai Abildgaards fortolkning af historien, fra 1775: <https://open.smk.dk/artwork/image/KMS586?q=den%20s%C3%A5rede&page=0>**
- 4. Hvilke detaljer fra historien kan du genkende i værket? Hvordan er stemningen?**
- 5. Hvad synes du selv om hans fortolkning?**
- 6. På hvilken måde ligner jeres to fortolkninger hinanden / er forskellige?**
- 7. Kunne man have gjort det på en helt tredje måde?**

Opsamling

Kender du talemåden "Et billede kan fortælle mere end 1000 ord"? Det siger man ofte når man taler om kunst og det man mener er, at kunst er en fantastisk måde at fortælle historier på. Og det har du netop bevist.

Ide til familie eksperiment

Hvis du har lyst, kan du prøve at fortælle historien for din familie, uden at vise dem dit og Nicolai Abildgaards fortolkninger endnu. Bed dem om at fortælle historien i en skulptur med deres kroppe. Tal om hvordan de fortolker historien og vis dem derefter din egen og Abildgaards versioner. Lignede nogle af fortolkningerne hinanden?

Sanser i værket

Nu har vi undersøgt hvordan man kan fortælle historier med kunst. Kunstens historier kan gøre os glade, få os til at undre os over livet, lære noget nyt, grine eller græde. Måske kan kunstens historier endda få os til at lugte noget, mærke noget eller høre noget.

Klik på dette link for at se værket Livshjulet af kunstneren Asger Jorn:

<https://iip.smk.dk/iiif/jp2/kms4767.tif.reconstructed.tif.jp2/full/!2880,0/default.jpg>

Materialer

En computer / telefon med internetadgang og gerne en højtaler

Øvelse

1. Kig grundigt på værket. Dette er mere abstrakt end Den Sårede Filoktet. Det vil sige, at man ikke altid kan se, hvad det ligner. Hvad lægger du mærke til? Hvad forestiller det, synes du? Hvordan får du det i kroppen af at kigge på værket? Skriv ned.

2. Gå på opdagelse efter detaljer i billedet. Hvilke detaljer lægger du først mærke til? Hvilken detalje er din yndlingsdetalje og hvorfor? Hvilke detaljer synes du er sjove? Hvilke detaljer synes du er mærkelige? Hvilke detaljer synes du er uhyggelige? Kan du finde andre slags detaljer? Skriv ned.

3. Selvom du kun kan se værket lige nu, så prøv at forestil dig hvordan det ville føles, hvis du kunne mærke værket og være inde i dets verden. Skriv ned.

4. Hvad kan du lugte / Hvad kan du smage? Åben køleskabet og spis en lille snack du synes passer til værket. Skriv her hvilken en du valgte og hvad i værket, der fik dig til at vælge den. Skriv ned.

5. Hvad kan du høre? Vælg en sang du synes passer til værket. Find den frem på Youtube / Spotify eller en anden musiktjeneste og afspil den. Skriv her hvorfor du valgte netop denne sang og hvilke dele af værket, der fik dig til at vælge den.

6. Hvad kan du føle? Hvilke overflader ville du kunne mærke, hvis du var inde i det? Noget blødt? Noget glat? Noget stikkende? Noget blævrende? Hvad ville detaljerne være lavet af? Hvordan ville temperaturen være? Gå på tur i dit hjem og find mindst 8 ting med overflader du synes passer til værket. Hvilke ting valgte du og hvordan passer de til værket?

Læg alle tingene fint ud på et bord og tag et billede af det ovenfra. Det er jo nærmest et kunstværk i sig selv! Sammenlign evt. dit billede med nogle af dine klassekammeraters og tal om, hvilke ting I hver især har fokuseret på.

Bliv venner med værket

Indtil videre har vi undersøgt to malerier. Men der findes jo også en masse andre former for kunst: installationskunst, lydkunst, skraldekunst, dansekunst, scenekunst og skulpturkunst.

Her ser vi en skulptur lavet af den tyske kunstner Judith Hopf. En skulptur hænger, som maleriet, ikke bare på en væg. Den står ofte midt ude i et rum hvor man kan gå rundt om den, og se den fra alle vinkler. Lidt ligesom vi mennesker gør, når vi står i et rum. Mange kunstnere eksperimenterer med, hvordan man skal opleve deres kunstværker: skal man se dem fra en bestemt vinkel, skal man læse noget for at forstå den, skal man danne et bestemt forhold til den?

Uden titel (stort får 4), 2013, Judith Hopf

<https://open.smk.dk/artwork/image/KMS8722?q=judith%20hopf&page=0>

Uden titel (lille får 7), 2013, Judith Hopf

<https://open.smk.dk/artwork/image/KMS8723?q=judith%20hopf&page=0>

Vi skal nu undersøge om og hvordan man kan danne et forhold til et kunstværk. Vi skal teste om det f.eks. er muligt at blive venner med et kunstværk?

Øvelse

1. Brug din fantasi og lad som om du er en af Judith Hopfs skulpturer. Udfyld vennebogssiden på næste side. Forestil dig, hvordan skulpturen selv ville udfylde den.

2. Gå en tur i dit hjem. Kan du finde andre ting som du godt kunne tænke dig at lære at kende? Det behøver ikke at være kunstværker, det kan også være din tandbørste, eller en porre fra køleskabet. Udfyld en vennebogsside til dem også og skab dig en stor vennegruppe!

Kunstværksvennebog

Navn:

Kælenavn:

Historie om hvordan kælenavnet blev til:

Motto:

Familiemedlemmer:

Kæledyr:

Bedste ven:

Livret:

Yndlingsfarve:

Yndlingssang:

Yndlings TV-serie:

Yndlingsslik:

Pinligste øjeblik i dit liv:

Vildeste øjeblik i dit liv:

Største hemmelighed:

Planer for den kommende weekend:

Fremtidsdrømme:

Største frygt:

Dit kosteskab som et kunstværk!

Vi har nu arbejdet med historier i kunsten, sanser i kunsten og hvordan man kan danne sig et forhold til kunsten. Nu er det blevet tid til at udforske kunstens muligheder omkring dig, der hvor du befinder dig lige nu.

Har du nogensinde undret dig over, hvem der bestemmer, hvad der er kunst, og hvad der ikke er? Nogen mener, at ligeså snart et værk befinder sig på et museum, så er det kunst. Andre mener, at noget bliver til kunst i det øjeblik nogen siger at det er. Og andre mener, at kunst er noget der er smukt. Hvad synes du gør noget til kunst?

Hver gang vi skal sætte en ny udstilling op på SMK, tænker vi rigtig meget over, hvordan rummet skal bygges op. Vi synes nemlig at rummet omkring kunsten er rigtig vigtigt, ja næsten et kunstværk i sig selv. F.eks. tænker vi over hvilken stemning rummet skal have, hvilke møbler som skal stå hvor, hvilken historie som skal fortælles og hvilke kunstværker som skal fortælle den. Dette kaldes kuratering og er en vigtig opgave som varetages af en gruppe af samlingsinspektører, arkitekter og formidlere - Et sejt kuratorisk team!

Vi skal nu arbejde med ideen om at et rum kan være et kunstværk!

Øvelse

- 1. Udvalg det kedeligste rum i dit hjem lige nu: f.eks. toilettet, lagerrummet, entréen eller et hjørne af din gang.**
- 2. Notér hvad der gør rummet kedeligt. Læg mærke til så mange detaljer som muligt: hvordan er lyset? Hvilke genstande og møbler er der? Hvordan er pladsen fordelt? Hvordan føles det og stå i rummet, og hvorfor mon det? Hvilke ting gør rummet kedeligt? Eller er det måske en mangel på ting der gør det kedeligt?**
- 3. Lav om på disse ting og giv rummet en ny karakter: eksperimenter med at ændre lyset, stille møblerne anderledes, hent genstande fra de andre rum i hjemmet og placer udvalgte steder. Skal man som person i rummet gøre noget bestemt for at bevæge sig igennem det?**
- 4. Du kan også organisere rummet efter et bestemt tema: f.eks. din yndlingsfarve, yndlingseventyr, yndlingskunstværk, eller bare fokusere på at gøre det så hyggeligt som muligt. Leg med ideen om, at du kan fortælle en historie med et helt rum og alt hvad der er inden i det.**
- 5. I kan evt. vælge at rykke dagens aftensmadsspising ind i det nye spændende rum.**

Prøv at tænke over alt dette næste gang du besøger SMK eller et andet museum: Hvor mange forskellige ting der egentlig er med til at skabe din oplevelse af at være i et udstillingsrum.