

HVORFOR

ARBEJDE

MED

SAMTIDSKUNST?



Inspirationsmateriale til undervisere,
der gerne vil inddrage kunstneriske
udtryksformer i undervisningen

Her kan du hente inspiration til at arbejde med samtidskunst i undervisningen i folkeskolen. Hvorfor arbejde med samtidskunst? Fordi samtidskunsten eksperimenterer med nye medier og udtryksformer, som pirrer nysgerrigheden og udfordrer elevernes sanser gennem rum, lyd, lys og bevægelige billedudtryk. Oplevelsen af kunstværkerne rummer det overraskende og anderledes, der styrker elevernes visuelle kompetencer. Kunsten inddrager beskueren og behandler aktuelle emner, som gør den til et oplagt mødested for refleksion og diskussion.

Samtidskunsten er nutidens kunst og en del af vores visuelle kultur. Dagligt bombarderes vi med billeder, og kunstværkerne er oplagte som omdrejningspunkt for diskussion af den øgede betydningskompleksitet i vores visuelle eller billedrige verden. Mange kunstværker sætter

spørgsmålstejn ved symboler og tegn, vi dagligt tager for givet, og kunstnerne udfordrer vores oplevelse af verden og opfordrer os til at tage stilling. Som udgangspunkt for diskussioner skaber mødet med kunsten et alternativt og åbent læringsrum, hvor holdninger og idéer kan afprøves.

Hvorfor diskutere samtidskunst i undervisningen?

- fordi kunsten viser en anderledes indgang til aktuelle problemstillinger
- fordi kunsten belyser og kommenterer aktuelle livsvilkår
- fordi mødet med kunsten udvikler elevernes visuelle kompetencer og stimulerer deres lyst til at udtrykke sig visuelt
- fordi kunsten styrker elevernes evne til selvstændig kritisk refleksion

SAMTIDSKUNSTENS RØDDER OG NUTID – DEN NYE KUNSTNERROLLE

Forestillingen om, hvad kunst er, og hvordan en kunstner arbejder, har ændret sig meget igennem tiden. Før renæssancen blev kunstneren betragtet som en håndværker, der tjente kirken eller kongen. I renæssancen fik kunstneren en helt anden ophøjet status som et gudbenådet geni med en særlig indsigt, og kunsten blev hævet op på en piedestal. Denne forestilling videreføres i romantikken. I det 20. århundrede kommer kunsten atter ned fra piedestalen, og dette kulminerer i 1960'ernes markante opgør med den etablerede kunstscene.

Det er i dette oprør og denne afstandtagen til den etablerede kunstscene, at samtidskunsten har sine rødder. Kunstnerne ønskede at gøre op med kunstværket som en billedskøn genstand eller vare, der blev solgt til højstbydende og kun derigennem fik værdi. Kunstnerne var og er stadig mere optaget af indholdet og idéen med kunstværket end værkets form og udseende. Nye medier og udtryksformer som video- og lydkunst, installation og performancekunst m.fl. blev og er de foretrukne. Kunstnerne vælger frit mellem udtryksformerne og medier-

ne i forhold til det, de vil kommunikere med værket. De er i deres arbejde og kunstneriske proces opsøgende i deres tilgang til verden omkring dem, hvor de involverer og engagerer sig i aktuelle emner.

Gennem værkerne forholder de sig kritisk til den verden, vi lever i, ved at behandle eksistentielle, sociale eller politiske problemstillinger. Kunstoplevelsen kræver

derfor i stigende grad aktiv deltagelse og engagement frem for passiv beskuel- se, da kunstneren gennem værkerne stiller en række spørgsmål, som vi må forholde os til. Kunsten bliver derved til en platform, hvorfra vi kan diskutere og forholde os til vanskelige emner som f.eks. identitet, kønsroller, magt, fattig- dom m.m. Kort sagt: Vi skal gå i dialog med kunstværket!



UDTRYKSFORMER OG MEDIER

Før i tiden var billedkunstnerens udtryks- form enten maleri eller skulptur. Maleren skabte en illusion af dybde, figurer og skyggevirkninger og perspektiv på en todimensional flade, hvor mediet var oliefarven og redskabet penslen. Billed- huggeren skabte sine skulpturer i gips, ler eller huggede dem ud af sten eller træ. Herved skabte billedhuggeren tre- dimensionale skulpturer, det er muligt at bevæge sig rundt om. Fælles for dem var, at de fokuserede på materialet/ mediet og på de håndværksmæssige færdigheder.

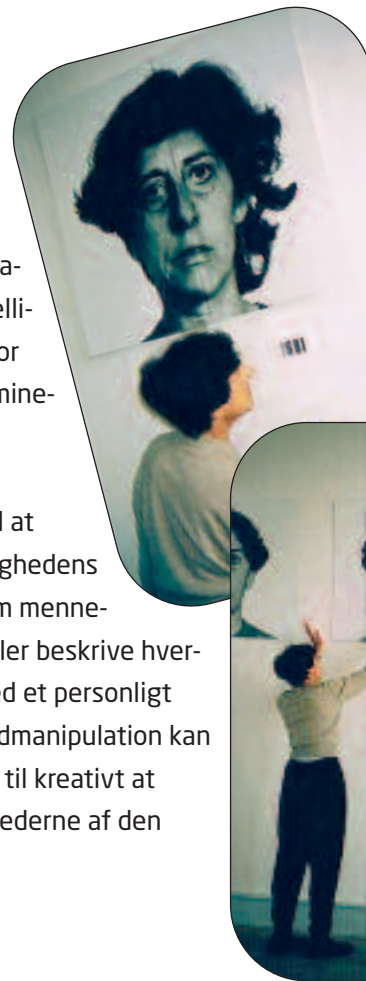
I dag er de skarpe grænser mellem de kunstneriske udtryksformer og medierne udvisket. Kunstnerne vælger frit mellem skulptur, fotografi, film, maleri, computer og video. De vælger fra gang til gang den udtryksform og det medie, de synes passer bedst til det emne eller tema, de gerne vil belyse. Ofte blander kunstne- ren flere udtryksformer og medier i sam- me kunstværk, f.eks. i installationskunst. Det vigtigste er ikke, om værket kan de- fineres som en installation eller perfor- mance, men derimod, hvad værket hand- ler om og den oplevelse og erfaring, vi får ud af mødet med det. Mediebetegnel- serne og udtryksformerne er dog et brugbart redskab og udgangspunkt for at beskrive og diskutere værkerne.

FOTOGRAFI

Fotografiet skaber nøjagtige billeder af virkeligheden og viser, at: sådan ser det ud! Og netop billedet af virkeligheden og vores opfattelse af den er interessant for kunstneren at beskæftige sig med. Kunstneren kan gennem sine værker stille sig kritisk til, hvordan fotografiet bliver brugt inden for medieverdenen eller i reklameannoncer, og undersøge, hvilke virkelighedsopfattelser og hvilke dagsordener der gemmer sig bag disse billeder. I fotografiet kommer kunstnerens fingeraftryk til syne i valget af motiv, komposition, eksponeringstid, størrelse og det udtryk, fotografiet får, når det fremkaldes eller manipuleres digitalt. Ofte blandes det fotografiske

udtryk med maleri, tekst og tegning og skaber derved en collage med mange forskellige udtryksformer, hvor fotografiet er det dominerende element.

Fotografi egner sig til at komme tæt på virkelighedens verden og fortælle om mennesker og situationer eller beskrive hverdagen og naturen med et personligt blik. Ved brug af billedmanipulation kan fotografiet anvendes til kreativt at arbejde og ændre billederne af den kendte virkelighed.



VIDEOKUNST

Med videomediet eksperimenterer kunstneren med det filmiske medie på nye måder ved at lege med fortælleform og tid. Modsat film, der ofte har en fremadskridende handling med en begyndelse, midte og slutning, kan videokunstneren bryde fortællestrukturen op på forskellig vis og skabe en slags levende billedcollage. Dette er med til at skabe en anden virkelighedsfortælling inden for billedfladen og i det fysiske rum, hvor værket vises.

Et videoværk opleves over tid og involverer og fastholder publikum i den tid, videoen varer. På kunstmuseer og gallerier præsenteres videokunst ofte som videoinstallationer, hvor man går ind i et mørklagt rum og bliver omsluttet af værket, som kan bestå af en eller flere projektioner, der belyser vægge, gulv, loft



eller særlige skærme. For at skabe oplevelsen af en anden virkelighedsfortælling eller tid manipulerer kunstneren sit materiale. Brugen af computer og nye redigeringsmuligheder giver kunstneren mulighed for at manipulere og redigere sit materiale på forskellig vis i afspilningstempo, gentagelser, sammenklipping af billedforløb etc.

LYDKUNST

Lydkunst handler om at få os til at lytte og har fokus på lydens mange udtryksformer. Lydkunstnerens materiale spænder fra realløde i vores nære og fjerne omgivelser - kropsløde, bilstøj, ringeløde, maskineløde, vindens susen i træerne osv. - til kunstige teknologiske løde, som kunstneren f.eks. skaber ved hjælp af forskellige computerprogrammer. Kunstneren bearbejder (mikser og sampler) lydene på ny og kan blande dem med andre medier eller udtryksformer såsom skulptur, video, musik og performance. Herved skaber kunstneren en lydinstallation eller en lydskulptur. I oplevelsen af lydværker virker lyden omsluttende, hvilket giver en meget sanselig og kropslig kunstoplevelse, hvor lydene skaber stemninger og associationer.

Lydkunst egner sig godt til at beskrive eller fremkalde en særlig stemning af et bestemt sted, en by, en forlystelse eller et rum med en aktivitet. Lydkunst sætter fokus på støj eller stilhed, hvilket får beskueren til at være bevidst om sin lyttesans og omgivelserne.



Dokumentarvideoen er en anden populær genre inden for videokunsten. Her præsenteres et umiddelbart realistisk og autentisk univers, optagelser af dagligdagen eller personbeskrivelser, som kan ligne en hjemmevideo. Udgangspunktet er dokumentarfilmens 'neutrale registrering' og undersøgelse af den virkelighed, der foregår foran kameraet, men ud fra en subjektiv synsvinkel.

Videokunst egner sig godt til at formidle oplevelser af verden og samtidens massekultur og mediernes konstante bombardement med hurtigt skiftende, opbrudte billedforløb. Ved at lave enten opbrudte eller sammenhængende fortællinger kan videokunst bruges til at eksperimentere med fortælleformen ud fra anderledes og skæve vinkler. Videokunst kan også vise stillestående situationer f.eks. som dokumentation af et sted eller i form af et videoportræt.





PERFORMANCEKUNST

Performancekunst er karakteriseret ved at være en aktion, en forestilling eller et optrin iscenesat og ofte udført af kunstneren selv foran et publikum. En performance har således mere til fælles med teater og musik end traditionelle kunstværker som maleri og skulptur. Ofte er en performance præget af, at performeren har et budskab og bruger sig selv eller genstande til at sige dette. Der er fokus på at optræde live - her og nu - og en performance kan vare fra et par minutter til flere timer. Det er performerens krop og handlinger sammen med lyd, koreografi, kulisser og rekvisitter, der tilsammen skaber et tilrettelagt forløb.

Afstanden mellem publikum og performeren kan være blot et par meter, hvorved publikum er meget tæt på og oplever at blive inddraget i opførelsen, hvilket kan være grænseoverskridende og provokerende. En performance optages ofte på video og kan efterfølgende vises som en dokumentation af den originale opførelse. Nogle gange vælger kunstne-

ren fra starten at tilrettelægge og optage sin performance til en performancevideo, der bliver et selvstændigt værk og ikke blot en dokumentation.

Performancekunst egner sig godt til at udtrykke tanker omkring identitet og krop, fordi den involverer en direkte henvendelse og inddragelse af performer og beskuer. Kun fantasien sætter grænser for vinklen i en performance, der kan være en slags teater eller koncert.



INSTALLATION

En installation blander forskellige medier og udtryksformer og er derved ikke et medie i sig selv som f.eks. fotografi eller video. En installation er kendetegnet ved at være en rumlig iscenesættelse med forskellige genstande (readymades) og udtryksformer på samme tid. Det kan f.eks. være tegninger, lys, lyde, lugte og videoprojektioner, som fylder rummets vægge, loft og gulv. Kunstneren bruger denne udtryksform til at beskrive sit emne eller tema så mangetydigt som muligt. Det er som at træde ind i et helt særligt miljø, og beskueren skal bevæge sig rundt i rummet for at få den fulde oplevelse af værket. Ofte skal beskueren være aktiv eller bevæge en genstand, for derved at blive inddraget i værket, hvilket skaber en mere kropslig og sanselig oplevelse. En installation er ofte lavet til det særlige rum, den vises i. Andre udtryksformer som maleri, video eller en skulptur kan derimod flyttes til et andet udstillingslokale og opleves der. Kunstneren kan f.eks. tage udgangspunkt i det pågældende lokales/steds arkitektur, historie, natur eller sociale miljø. Kunstnere laver og udstiller installationskunst i kunstmuseer, gallerier, det offentlige rum, i naturen og landskabet.

Installationskunst egner sig godt til at give et indtryk af rumlige og stedsspecifikke situationer/leveformer. Det kan f.eks. være en hospitalsstue, et soveværelse, et venteværelse etc., hvor rummet er møbleret med genstande og readymades, som giver kunstværket den stemning, kunstneren gerne vil sætte fokus på. Derudover er den rumlige iscenesættelse god til at skabe og fremhæve den sanselige oplevelse med lyd, lys og bevægelse og inddrage og aktivere beskueren.



READYMADE

En readymade er en brugsgenstand: en kop, en stol, et stykke legetøj, et køkkenredskab, der placeres i kunstneriske sammenhænge f.eks. i en installation på et kunstmuseum, og som derved får status som kunstværk og en ny betydning. Betydningen i en readymade ligger i kunstnerens udvælgelse af netop denne genstand og ikke i selve genstanden. Kunstnere får os til at se genstanden med nye øjne og på en anden måde, end når vi møder den uden for kunstmuseet. At arbejde kunstnerisk med readymades og inddragelsen af allerede lavede genstande i kunstværker ligger meget langt fra tidligere tiders kunstnere, hvor det håndværksmæssige arbejde var det vigtigste i den kunstneriske virksomhed og udtryksmåde.





NYE MEDIER ELLER NEW MEDIA

Nye medier er en genre, der omfatter kunstværker skabt af nye medier og teknologier, herunder digital kunst, computergrafik, computeranimation, virtuel kunst og internetkunst. Fotografi, video- og lydkunst er ikke nye medier længere, og der er kommet nye medier til siden da. Når man i dag taler om *Nye medier*, betyder det derfor *De til enhver tid nye medier*.

Eksempler på kunstnere der arbejder med forskellige medier og udtryksformer:

Jesper Just: www.jesperjust.com (video, film)

Peter Holst Henkel:
www.holsthenckel.dk (installation, skulptur, foto)

Randi og Katrine:
www.randiogkatrine.dk (installation)

Gudrun Hasle: www.gudrunhasle.dk
(installation, performance)

Lykke Andersen: www.lykkeandersen.dk
(foto)

Trine Søndergaard
www.trinesondergaard.com (foto, installation)

Jakob Tækker: www.myspace.com/jacobaetacker (video)

Jacob Kirkegaard: www.myspace.com/jacobkirkegaard (lyd)

Tina Maria Nielsen:
www.tinamarianielsen.dk (skulptur, installation)

Seimi Nørregaard: www.seimi.dk
(performance, teater, lyd)

Lisa Rosenmeier: www.houseoflove.dk
(foto, installation, netkunst)

Stine Marie Jacobsen:
www.stinemarijacobsen.com
(performance)

Tori Wrånes: www.toriwraanes.com
(performance)

Anders Bojen & Kristoffer Ørum:
www.anders-kristoffer.dk (multimedie)





SAMTALEN OM VÆRKET

Samtidskunstværker mødes alt for ofte af udbruddet "Det er da ikke kunst!", og værkerne virker på mange som uforståelige og mærkelige. Samtidskunsten bryder både med en traditionel forståelse af, hvordan kunst ser ud, og hvordan den skal opleves. Nogle gange kan samtidskunstværker være svære at få hul på, hvorfor det er godt at huske, at der ikke er entydige tolkninger på værker eller en forudbestemt måde at opleve dem på, men derimod plads til forskellighed. Samtalen om og med værket er et vigtigt redskab til at få et indblik i det, samtidskunst handler om. Samtalen understøtter en åbenhed og en nysgerrighed, så kunstoplevelsen bliver vedkommende og lærerig for den enkelte elev.

Den anderledes indgang til aktuelle problemstillinger, som samtidskunstværker præsenterer, styrker elevens evne til at forholde sig til problematikkerne på andre og nye måder. Samtidskunsten kan vende tingene på hovedet og debattere tematikker ud fra skæve og anderledes synsvinkler, f.eks. ved brug af humor eller provokation. Mødet med samtidskunst skaber et alternativt og åbent læringsrum, hvor der tales om tingene på en anden måde end i klasselokalet. Emner som sorg, vold eller seksualitet kan måske være nemmere at diskutere med udgangspunkt i et kunsværk, og elever, der måske normalt ikke blander sig så meget, kan komme på banen. Samtidig rummer mange kunstværker det overraskende og ukendte, som kan bringe tanker og dermed samtalen nye steder hen. Værkerne opfordrer eleverne til at tage stilling ved at inddrage dem aktivt i betydningsskabelsen af værket. Der er ikke noget rigtigt eller forkert svar, men rum til, at eleverne kan inddrage deres egen erfaringsverden og fremsætte deres meninger. Ved at belyse og kommentere på de vilkår, som mennesket lever under i dag, stimulerer mødet med kunstværkerne den enkelte elevs interesse for og evne til at deltage i demokratiske processer.

PRAKTISKE ØVELSER OG OPGAVER PÅ SKOLEN ELLER PÅ EN KUNST- UDSTILLING



ROLLESPIL – JOURNALIST OG KUNSTNER

Øvelserne går ud på at undersøge, hvordan kunstneren skaber bestemte kunstværker med bestemte temaer og problemstillinger. Hvad får vi ud af at diskutere kunstværket med hinanden? Er vi enige eller uenige med kunstneren og hinanden?

Øvelserne starter med, at læreren eller eleverne vælger et kunstværk, som de gerne vil diskutere. På skolen kan eleverne finde værker på nettet på forskellige kunstneres hjemmesider (se eks. s. 8) eller i en kunstbog. Det kan også være et kunstværk på en udstilling – en video, et fotografi, en performedokumentation eller et lydværk.

Øvelse 1: Rollespil med to elever, hvor den ene er journalist, og den anden er kunstner. De sidder over for hinanden og tager udgangspunkt i det valgte kunstværk. Journalisten interviewer kunstneren, der har lavet værket. Undervejs tager journalisten notater eller optager interviewet på mobilen, således at der er materiale til at skrive en artikel eller anmeldelse af kunstværket. Der kan undervejs skiftes personer ud i journalistens og kunstnerens stol.

Journalistens spørgsmål:

1) Spørgsmål til værkets form

Kan du beskrive dit værk? Hvordan ser det ud? Er det en installation, et videoværk, et fotografi osv.? Hvilke materialer eller medier indgår i værket?

2) Spørgsmål til værkets indhold

Hvad handler dit værk om, og hvad vil du fortælle med det?

Kan du fremhæve en vigtig detalje, passage, ting, farve etc., der har betydning for dit værk? Er der nogle symboler eller tegn i værket? Hvad vil du sige med dem?

3) Spørgsmål til værkets tema

Kan du forklare, hvorfor du har valgt at lave det? Hvad vil du gerne diskutere med publikum? Tager du udgangspunkt i personlige oplevelser?

4) Spørgsmål til oplevelsen af værket

Vil du gerne have en bestemt stemning frem i værket?

Hvilken oplevelse, tror du, folk får, når de ser eller går rundt i dit kunstværk?

Øvelse 2: Denne øvelse er en udvidelse af den første øvelse, hvor en elev som journalist interviewer en kunstner om hans kunstværk sammen med resten af klassen. Først starter journalisten en samtale med kunstneren ud fra spørgsmålene ovenfor, mens resten af klassen lytter. Efter et stykke tid åbner læreren for, at resten af klassen kan bidrage med spørgsmål og kommentarer. Klassen kan evt. deles op i to, hvor en gruppe hører til kunstneren og den anden til journalisten. Efter en runde med spørgsmål og kommentarer skal klassen igen være lyt-

tere, og journalisten og kunstneren tager de nye informationer med i den videre samtale. Dette fortsætter, til samtalen er ved at være indholdstomt.



KREATIV OPGAVE MED TING

Opgaven går ud på at styrke elevens evne til at anvende tegn og symboler på en kreativ og kunstnerisk måde, og samtidig blive opmærksom på, at vi hver især lægger forskellige betydninger i forskellige tegn. Som kunstnere, der arbejder med readymades, skal eleverne udvælge ting i deres nærmiljø og omgivelser og sætte dem sammen på nye måder. Sammenstillingen giver tingene en ny betydning og kan fortælle en anderledes historie. Opgaven løses bedst i grupper, da det åbner for samtaler omkring de tegn og symboler, tingene indeholder, og de fortællinger, tingene har.

Opgaven: Eleverne inddeles i grupper. Der må kun bruges færdigproducerede ting begrænset til ca. 5 ting i alt, og eleverne har ca. ½ time til at løse opgaven.

Eleverne kan med fordel få udleveret bestemte overskrifter/emner, som de kan tage udgangspunkt i. Når tingene er indsamlet og måske placeret på en bestemt måde eller i en bestemt rækkefølge, præsenteres de for resten af klassen. Nu skal resten af klassen byde ind på, hvad det er, objekterne fortæller, i relation til overskriften/emnet/temaet. Til slut kan gruppen fortælle om deres overvejelser. Refleksion over gruppernes opgaveløsning kan f.eks. gøres ved at lave rollespilsøvelsen.

Eksempler på overskrifter og emner:

Enebarn, tvilling, nabo, handicap, skilsmisse, skilsmissebarn, sidste skoledag, flytte et nyt sted hen, husmor, forretningsmand, hundeluffer, lærer, ven, hjemløs osv.

UNDERVISNING PÅ MUSEET FOR SAMTIDSKUNST

Museet for Samtidskunst tilbyder en række faste og skiftende undervisningsforløb for børnehaver, grundskoler, ungdomsuddannelser og videregående uddannelser. På de skiftende udstillinger præsenteres dansk og international samtidskunst, der eksperimenterer med nye medier og udtryksformer: installationskunst, lyd, video, performance og fotokunst. Kunstnerne diskuterer og behandler en række eksistentielle, sociale og politiske temaer.

Undervisningsforløbene tager udgangspunkt i udvalgte temaer og diskussioner af, hvad kunst er, hvem der laver den, og hvad vi kan bruge den til. Forløbene varer 1 time med omvisning og diskussion eller 2 timer med workshop, praktiske opgaver og gruppearbejde. Vi inddrager praktisk arbejde med foto, video og lyd/musik.

Undervisningen er dialogbaseret, og vi arbejder med pædagogiske undervisningsmetoder, der giver eleven mulighed for at blive fortrolig med og tilegne sig samtidskunstens forskellige udtryksformer og temaer. Herunder inddrages forskellige læringsstile, Cooperative Learning, historiefortælling m.v., som skærper elevernes analytiske, følelsesmæssige og kropslige kompetencer. Målet med besøget er en udvidet forståelse af samtidskunstens udfordrende og eksperimenterende karakter som et mødested for refleksionsprocesser, kreativ udvikling og kritisk debat. Besøget kan derudover give input og nye indgangsvinkler til elevernes videre projekt- eller emnearbejde på skolen.

BOOKING OG INFORMATION:

Tine Seligmann: tlf. 46 31 65 70 /
tine@samtidskunst.dk
Undervisning og værkstedsarbejde:
tirsdag-torsdag kl. 9-16.

Grupperne modtages i Palæets hovedbygning. Medbragt mad kan spises på museet.

Museet for Samtidskunst

Stændertorvet 3D
4000 Roskilde
www.samtidskunst.dk

Åbningstider:

Tirsdag-fredag kl. 11-17
Lørdag-søndag kl. 12-16
Mandag lukket
Undervisningsinstitutioner har gratis adgang

Transport:

Regionaltog til Roskilde station,
10 min. gang til museet

Museet for Samtidskunst og Skoletjenesten, 2010

Tekst/redaktion: Dorthe Godsk Larsen,
Sisse Hoffmann, Tine Seligmann

Layout: Kristin Wiborg/Skoletjenesten

Tryk: PE offset A/S



Skoletjenesten

www.skoletjenesten.dk