

UVMs Undervisningsvejledning for faget Billedkunst

Indledning

Undervisningsvejledningen er disponeret i forhold til fagets tre hovedområder: Billedfremstilling, Billedkundskab og Visuel kommunikation, som også betinger dispositionen i trin- og slutmål samt i læseplanen for faget. De tre områder beskrives hver for sig, hvorefter der følger nogle afsnit med betragtninger om generelle aspekter for faget, herunder evaluering.

Billedkunstfagets hensigt er at præsentere hele den mangfoldige billedverden med dens utallige forgreninger ud i forskellige dele af samfundslivet og give forslag til, hvordan eleverne kan navigere rundt i den, hvordan de selv kan være med til at skabe den, og hvordan billeder formidles på forskellig måde.

Billedkunstfaget skal omfatte viden om de måder, hvorpå billeder er blevet anvendt gennem tiden i lokale og globale kulturer, hvordan et objekt eller en begivenhed er sammensat for at give en bestemt oplevelse og om, hvorledes man som beskuer kan se på billeder med forskellige blikke.

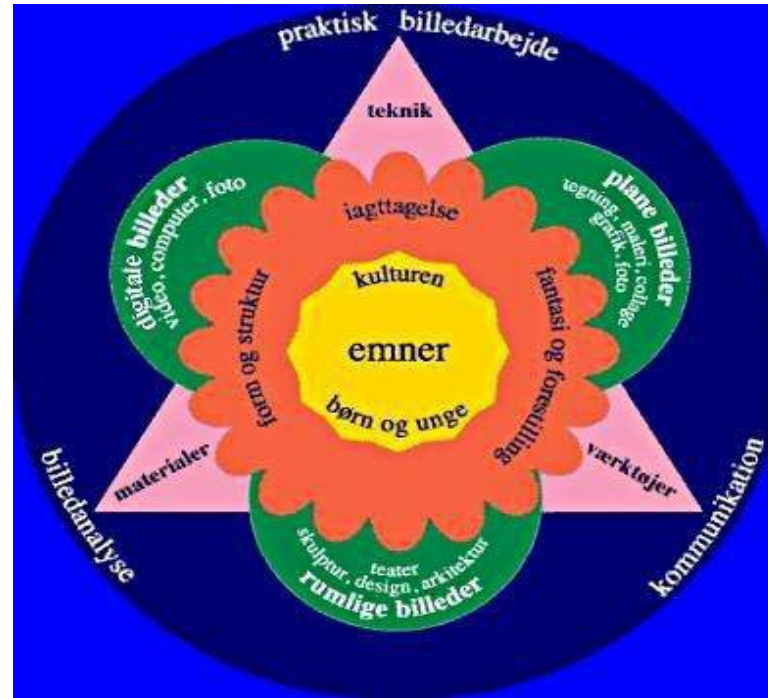
Faget hviler på et grundlag af praktisk billedarbejde, billedanalyse og kommunikation, hvor eleverne beskæftiger sig med egne og andres visuelle fremstillinger.

Tidens billedstrøm bevirker, at eleverne hele tiden møder andres visuelle forestillinger. Eleverne lærer at se, sanse og reflektere den visuelle kunst og kultur omkring sig og får dermed mulighed for selv at deltage i den.

Der er i faget en særlig mulighed for at differentiere ved at anvende forskellige metodiske tilgange i undervisningen i forhold til den enkelte elevs forudsætninger. Der er ligeledes muligheder for deling af viden igennem de billedsamtaler, der finder sted.

Billedkunst kan med alle sine arbejds-, udtryks- og kommunikationsformer tilføje en visuel kulturel og kunstnerisk dimension i tværfagligt samarbejde og i forbindelse med projektarbejdsformen.

Faget er bygget op om de fem virksomhedsformer: oplevelse, udtryk, håndværk, analyse og kommunikation, som samtidig er retningsgivende for lærerens valg af indhold i undervisningen.



Model for fagligt indbold

Ovenstående model viser samspillet mellem billedfagets forskellige elementer og anskueliggør, at undervisningen tager udgangspunkt i centrale, væsentlige emner, der yderligere kan tematiseres og udvikle sig til længere forløb.

Eleverne stifter bekendtskab med forskellige oplevelsesmåder, når de arbejder med de tre skildringsformer: iagttagelse, fantasi og forestilling, form og struktur.

Billedfremstilling

Skildringsformer

Billedarbejdet har mange forskellige tilgange. Når eleverne sanser og bruger deres opmærksomhed målrettet, kommer de i kontakt med vidt forskellige måder at opleve på. Det har betydning for billedernes indhold og form.

I fantasi- og forestillingsskildring arbejder vi med billeder, der fremstiller idé, fantasi/vision eller forestilling. Eleverne kan fx lave forslag til en ny skolebygning eller skolegård ved at hente elementer fra forskellige arkitektur- og boligblade eller hente elementer fra forskellige billedbaser på internettet, som kombineres til nye konstruktioner. De kan ligeledes arbejde med design af nye konstruktioner i pap eller træ eller lade stregens skabende linjer give en forestilling om noget nyt og ikke tidligere set.

Iagttagelsesskildring finder sted gennem direkte konfrontation med virkeligheden. Eleverne opdager visuelle fænomener ved at se og tegne efter ligheder og forskelle i omgivelserne, og de udvikler herved skelneevne. Der kan gøres iagttagelser om genstande, fx geometriske eller amorfe, større eller mindre end,

runde, kantede, takkede, bølgede, tykke eller tynde. Koncentrationen kan samle sig om fx linjer, flader eller mellemrum. Eleverne kan sammen med læreren finde nogle iagttagelsesmetoder, der passer til det, de koncentrerer sig om.

Leonardo da Vincis skitsebøger er et klassisk eksempel på iagttagelseskildringens betydning for indsamling af viden. Det er en god idé at forsyne eleverne med skitsebøger til indsamling og opbevaring af deres visuelle studier. I forbindelse med mindre børns fantasi- og forestillingsskildringer kan direkte iagttagelser inddrages for at ansprede eleverne til at gøre deres formsprog og erfaringer mere nuancerede.

Form og struktur betegner den billedverden, der kan opstå, når opmærksomheden rettes mod kroppens sansninger i forhold til rytmer, strukturkvaliteter og former i omgivelserne. For eksempel i træets grove bark, i byens glatte brosten og forskellige kulturers ornamentik. Musik eller lydbilleder kan spilles for eleverne, der kan omsætte musikkens rytmer og pauser til billedforløb. Form og strukturskildring giver mulighed for visuel produktion af nonfigurative motiver, ornamenten og mønstre.

Værktøjer, materialer, teknikker

Udviklingen af værktøjer, materialer og teknikker har været en medvirkende faktor til, at billeder og visuelle udtryk har ændret udseende gennem tiderne. I billedkunst vælges dette i relation til emne og udtryk. Nogle materialer og værktøjer har været kendt og brugt i århundreder, fx tusch, kul, kridt, penne og jordfarver. Andre er nyere, fx akrylfarver, video og computere, internetbilleder, tegneprogrammer og assemblages, der er en kombination af færdigproducerede genstande, ready-mades, lavet af andre end eleven selv.

Alle har betydning for billedets udtryk. Her følger nogle få betragtninger om materialernes betydning set i historisk sammenhæng.

I et tværfagligt projekt kan læreren fx fortælle om Gutenberg og bogtrykkerkunsten. Eleverne kan arbejde med den grafiske proces digitalt eller materielt (fx linoleumstryk eller monotypi).

Med det digitale foto, scanning og billedbehandling kan man fremstille billeder af forhold, som ikke tidligere har været tilgængelige for det menneskelige øje. Det er muligt visuelt at simulere virtuelle hændelsesforløb. I billedkunst får eleverne redskaber til at afkode sådanne fænomener, så eleverne kan forholde sig analytisk og reflekterende til disse.

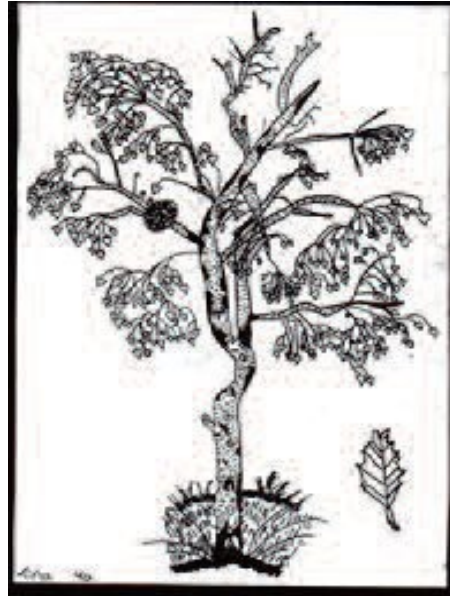
Plane billeder

Tegning

Tegning er et basisområde i faget dels som selvstændigt udtryk, dels som redskab til skitser og udkast i fagets andre arbejdsområder. Der kan tegnes med mange forskellige hensigter, og der vælges materialer og metoder i forhold til det indhold, eleverne vil udtrykke.

Viden og forståelse er inkorporeret handling. Kroppen og de handlinger, den foretager, giver os den grundlæggende viden om verden, og de tegninger, som eleven frembringer, er produceret via den gensidige indflydelse mellem bevidsthed, kroppen, teknikker og materialer. Primær betydning får vi gennem interaktion med verden via vores krop og sanser. Kroppen finder ikke en forud eksisterende betydning i verden, men skaber den gennem sine egne aktiviteter. Billedet eller tegningen er en synlig betydningsfuld genstand, der viser noget af det, eleven har opfattet, og samtidig giver eleven mulighed for at bevare det opfattede i en grafisk form. Når eleven tegner, afsætter det spor, der får eleven til at reflektere over omverden.

En klasse arbejder med iagttagelsestegning af træer. Det er nærliggende at drøfte forskellige muligheder for at opfatte og udtrykke sig om træer. Nogle elever vil være optaget af karakteren af træets grundform, andre af det organisk/rytmiske linieforløb i grenene og andre af det mønster, som lys og skygge danner på træets bark. I forløbet giver læreren eleverne forskellige råd om at se. Det kan fx være, at en elev kommer videre ved at lægge mærke til mellemrummene i træets grene. Eller eleverne kan undersøge bladets form ved hjælp af blindtegning, hvor der ikke ses på papiret, når man tegner under tegneprocessen, men udelukkende fokuseres på genstanden, mens man tegner. Iagttagelsestegning er en måde at komme til en ny indsigt om et emne på. Man skal forsøge at se nyt, at se forskelle, føre blikket rundt i omgivelserne, skitsere nye syn i en kreativ udforskning og eksperimentere med stregens udtryk.



Elevarbejde 4 kl. iagttagelsestegning. Foto: Alice Carlslund.



Elevarbejde 4 kl. blindtegnning.

På begyndertrinet bruges tegning som strukturering af tanker og følelser samt som konstruktioner og forståelse af rumlige forhold, fx hvilke elementer, der hører sammen i rummet, samt hvor i billedets rum elementerne er placeret: oppe, nede, foran eller bagved. Der kan arbejdes med bløde blyanter, kridt, kul, tusch, tusser, pen, pensel m.m. Tegneredskaberne sætter forskellige spor på papiret og åbner for forskellige muligheder for at arbejde med punkt, linie, flade og form. Forskellige papirkvaliteter, som fx glattet eller sugende papir, har ligesom valg af papirformat stor betydning for det billedlige udtryk.



Elevarbejde 9 kl. blindtegnning.



Modelleret tegning, 4.kl. Billedkilde: Ingelise Flensborg.

Skitsen har den specielle kvalitet, at de åbner for fantasier og forestillinger i kraft af deres ufærdige karakter. Der kan 'læses' noget ind i de ufærdige områder. Skitsen er et udtryk i sig selv, men også en måde at undersøge på og gøre studier til indhold og form i større billedarbejder, fx en tegneserie, en skulptur eller et maleri. På baggrund af skitser udarbejdes et udkast. En arbejdsmåde kan være, at eleverne altid har deres skitser og udkast for øje på opslagstavlen.



Gonacheskitse 5. kl.



Lerrelief 5. kl. Foto: Alice Carlsund.

Øvelse i stregers betydninger

En grundlæggende øvelse for de mindre børn er at øve sig på stregens forskellige udtryksmuligheder.

Inddel et stk. A4 papir i 6-8 felter. Inddel tavlen så 3 elever kan stå ved siden af hinanden. 3 elever kommer op til tavlen ad gangen og skal tegne: En glad streg, en trist streg, en hysterisk streg, en rasende streg, en jublende streg og en deprimeret streg. Resten af børnene tegner på deres papir den samme dynamiske streg, og der sammenlignes.

Herefter kan der ses på billeder af fx Jackson Pollock, Kandinsky og andre, der anvender stegen som dynamisk og emotionelt element i billedet.

Den gennemarbejdede tegning er et resultat af mange forudgående skitser og udkast, der bruges på forskellig måde for at opnå tydelighed og udtryksfuldhed. Helheden styres af et samspil mellem komposition, streg, tone og mellemrum i en bearbejdning af linjer og flader. Forskellige skraveringsmåder og laveringer fra lyst mod mørkt kan anvendes til opbygning af rum og detalje.

Tegning som arbejdsområde, som undersøgelsesredskab og udtryks- og meddelelsesmiddel, er meget anvendelig i tværfaglige sammenhænge.

Grafik

De grafiske billeder er bærere af en lang række æstetiske virkemidler. Nogle trykformers klarhed og forenkling er velegnede til fx plakater og bogillustrationer, andre værktøjer sætter særlige grafiske spor, gråtoner og strukturer. Der arbejdes med ældre grafiske teknikker i en forståelse af betydningen af historisk viden om kommunikationsprocesser, samt fordi nogle af metodernes langsomhed bevirker en udvikling af øje/hånd koordinationen og en langsomhed, der befordrer refleksion.

Der kan arbejdes med enkle eller mere komplicerede trykformer, fx linoleumstryk som giver eleverne kundskab om forskellige grafiske metoder. I det grafiske arbejde arbejdes der med lys og form i fladen. Overfladen kan skildres ved brug af forskellige skæremåder og skraveringer. Der tilstræbes en enkelhed i udtrykket.

Inden skærearbejdet kan eleverne undersøge, hvad spejlvending af motivet betyder for det endelige udtryk. Man kan på forskellig vis, fx på vinduet eller et lysbord, få tegnet billedet op på bagsiden, før det overføres til fx linoleum. Billedet kan desuden scannes ind i en computer og udsættes for eksperimenter.

Maleri

Der kan anvendes forskellige tørre farvetyper i form af farveblyanter, olie-, voks- og oliepastelkridt. Af våde farver kan bruges akvarel- og gouachefarver, tempera og akrylfarve. Farvematerialerne kan bruges særskilt eller i forskellige former for kombinationer. Den våde farve kan være dækkende eller transparent. En tør farvestift malet ovenpå kan skabe stoflighed og struktur. Der kan eksperimenteres med farveblandinger og paletter for at lære farvernes muligheder at kende.

Udgangspunktet kan være en blanding af primærfarver rød, gul og blå samt hvid. Med de 4 farver laves en farveefterligning af et kendt maleri. Et A3 papir foldes og eleverne blander sig til 16 farver fra det valgte billede og laver herved en farveanalyse. Herefter finder de 8 farver fra billedet, som er de farver, der virker mest (elevens subjektive valg), og laver en palet, hvor disse farver får størst plads. Palettens farver kan derefter benyttes til farvelægning af et af læreren udleveret s/h billede for at se paletten brugt i nye sammenhænge på nye former.



Farveanalyse af Rembrandts palet. Elevarbejde 5. klasse. Foto: Alice Carlslund.

Maleprocessen begynder ofte som en skitse. Det er hensigtsmæssigt at tegne motivet op med de materialer og redskaber, som senere skal anvendes til maleriet. I maleriet er farven det vigtigste udtryksmiddel. Store, farvestærke flader kan signalere enkel klarhed, hvorimod en pastel kan udtrykke lethed, og transparent farve kan give dybde. Anvendelsen af farve i maleriet kan have mange forskellige funktioner, der kan imødekomme elevernes forskellige måder at opleve og udtrykke sig på.

Mange mennesker forholder sig følelsesmæssigt til farven. Der kan arbejdes med stemninger i en forståelse af billedudtrykket som fx dramatisk, romantisk, vildt eller roligt, og hvor farvens flertydighed og kompleksitet er karakteristisk. Farver skifter karakter alt efter hvilke farver, de sættes sammen med. Desuden kan farven have en funktion, der understøtter det billedmæssige indhold. For at give eleverne en større forståelse for farvens formelle og symbolske betydning er det en god ide at vise eksempler på farvebrug fra kunstens mangfoldige billedverden. Farveholdningen kan fx være stærk koloristisk eller valøragtig. Forskellige paletter (et udvalg af farver) ses hos forskellige kunstnere. Læreren må ved den slags eksempler påvise, at der kan være fællestræk, men også en række individuelle forskelle i måden at bruge farven på.

Eksempler på øvelser, som fokuserer på farven, kan være: Hvilken farvepalet karakteriserer din by? Vælg 8 farver der karakteriserer efterår. Hvilke 6 farver er de vigtigste for dig på dit værelse? Lyt til et stykke musik og udvælg de farver, der passer til musikken! Undersøg farvebrug i forskellige kulturers ornamentik! Arbejd med farvens kvantitets-, kvalitets- og simultankontrast i selvportrætter eller i landskabsbilleder.

Iagttagelse kan være en god tilgang til maleriet. En klasse er fx på tur ved fjorden for at lave iagttagelseskildring. Læreren taler med eleverne om de store linjer og flader i landskabet, og de drøfter, hvordan vandet ser ud i dag. Hvor er de mørkeste og lyseste områder. Dialogen mellem lærer og elever handler om at styrke elevernes opmærksomhed for farven. Dette medvirker til at skabe oplevelser hos eleverne og klarhed og udtryksfuldhed i deres billeder.

Når en klasse maler til tonerne af et stykke musik, er det en god ide, at eleverne til den slags arbejde står op og maler, så de kan bruge hele kroppen. Sammenhængen mellem musik og billedligt udtryk kan opleves meget forskelligt og omfatte så forskellige områder som klangfarve og farve, rytme og mønstre, dynamik og form osv. Elevernes opgave er her at skabe dynamiske billeder i en nonfigurativ komposition. Tilbageværende spor af de første farvelag skaber rum og dybde, stoflighed og farvekvalitet, som øjet fanger. Eleverne arbejder således med farvens egenverdi og kan på den måde dæmpe eller fremhæve, slette eller tilføje.

Collage/sampling

I collage sammensættes billedelementer. Til collagearbejder kan alle mulige materialer og genstande anvendes, fx papir, stof, træ, plast, metal, tapet, avisbilleder, fotos, fotokopier, etiketter, elevfremstillede materialer, frottage, farvestrøget kardus, internetmateriale og dele fra naturen. Under det praktiske arbejde, hvor eleverne flytter rundt på billedelementerne, kan de opdage nye betydninger i sammensætningen af disse.

Collagen kan udvikles til "Combine painting", hvor tredimensionelle genstande kan sættes fast på billedfladen. Genstandene kan males over eller bevares, som de er.

Fotokopier og billeder fra aviser og blade kan ved hjælp af samplingsteknik overføres til lærred eller andre overflader. Det samlede kan derefter yderligere bearbejdes med farve og collagematerialer.

Forskellige former for klip og riv lægger op til arbejde med flader og komposition.

Tegne-klippe-klistremetoden er anvendelig til fællesbilleder i de små klasser, fx "Vores by". Eleverne laver huse, træer, mennesker og dyr til billedet. Undervejs i processen vurderer eleverne, om der mangler noget, og alle hjælper med til at nå et færdigt resultat. Endvidere medfører arbejdsmetoden, at der kan samtales om figurers bevægelse og rum og dybde i billedet i form af eksempelvis overlappning og størrelsesforhold.

De forskellige metoder, der alle er velegnede i hele forløbet, kan kombineres. Efter fastgørelsen af de enkelte elementer kan eleverne arbejde videre på collagen med andre materialer, fx tegning eller maleri.



Min by: Tegne-klippe-klistre 1. klasse.

Foto: Alice Carlslund.

Forskellige farvematerialers udtryk kan undersøges, og deres forskellige stofkarakter sættes op mod hinanden. Der kan arbejdes i mange lag, og nye virkninger kan til stadighed opnås. Overraskende sammenstillinger af collageelementer skaber nye betydninger, der kan give nye ideer, som eleverne må eksperimentere med for at nå et præcist billedudtryk.

I tværfaglige sammenhænge kan collager bruges til plancher og plakater. Her lægges vægt på klarhed i udtrykket for at styrke kommunikationen.

Fotografi

Fotografiet er velegnet til billedfortællinger. Der kan tegnes og males på dem, de kan indarbejdes i collager og samples til nye billedudtryk. Der kan arbejdes med forskellige genrer som iscenesat fotografi, feriefotos, familie billeder og portrætter i en forståelse af fotografiet som både et fællesskabende objekt og som et middel til inklusion eller eksklusion igennem de valg af perspektiv og synsvinkel, som foretages.

Foto kan anvendes som et selvstændigt billedudtryk samt som illustration og dokumentation. Eleverne kan bruge fotograferingen til at indsamle registreringer til brug i plane og rumlige billedarbejder, og de kan dokumentere mere flygtige forløb som performances eller til dokumentation af en kunstnerisk proces.

Billederne kan være af såvel analog som digital karakter

Det digitale fotografis udtryksmuligheder undersøges. Eleverne kan eksempelvis arbejde med digital collage, hvor forskellige fotos sammensættes, eller der kan arbejdes med billedbehandlingsprogrammets forskellige filtre og effekter og deres indvirkning på det visuelle udtryk og den kommunikative hensigt.

Elevernes fotos kan sættes sammen til billedhistorier, der yderligere kan tilføjes tekst og lyd. Her er det nærliggende at arbejde på computeren med programmer til fotofortællinger, som fx PhotoStory.

Billedfortælling: To giraffer mødes



Foto: Anna Støttrup.

Foran en malet baggrund opstilles dyrefigurer i forskellige positioner. Der tages foto af hver position, og billederne indsættes og bearbejdes i PhotoStory eller et præsentationsprogram. Der kan også arbejdes med flg. problemstillinger i billedkunstundervisningen: Hvordan forandrer vores blik sig, i takt med at digitalfotografiet bliver mere og mere udbredt. Hvad sker der med de "kiksede" billeder, billeder der ikke blev, som fotografen havde regnet med. Fx hvor man er kommet til at placere fingeren foran objektivet, hvor horisontlinien er skæv, alle personerne ikke er kommet med i søgeren eller hvor nogle har fået røde øjne.

Med digitalkameraet har man mulighed for at slette samt gentage fotograferingen i det uendelige, indtil billederne er, som man vil have dem. De kiksede billeder forsvinder ud af fotoalbummet. I takt med at eleverne bliver fortrolige med digitalkameraet og dets egenskaber, er det tilfældige, det kiksede og det skæve, så ved at uddø i deres bevidsthed? Da vi samtidig antager, at de bruger fotografierne af sig selv som et sammenligningsgrundlag for deres liv, er der så plads til alt det kiksede? Dette problemfelt kan der arbejdes med i billedkunstundervisningen.

Rumlige billeder

En skulptur er en tredimensional genstand, der har betydning for mennesker uden at have praktisk-materiel funktion som sådan. Vi har skulpturer i vore omgivelser, på vore museer og i vore hjem. Vi kan gå rundt om en skulptur, føle på den og stille den sammen med andre genstande og i miljøer, hvorved dens betydninger skifter. Arbejdet med skulpturer kan gøre eleverne bevidste om materialers karakterer, om formers udtryksmuligheder, om geometriske volumener og overflader, og at de kan være stærke symbolske markører for en kulturel begivenhed, et tilhørsforhold eller en ideologi i et samfund. Derved er skulpturen en betydningsfuld kunstnerisk form at beskæftige sig med i billedkunst. Skulpturer kan være mange ting, fra en marmorfigur fra Ægypten til en installation af udstoppede hundehvalpe eller en guldfisk i en blender eller store monumenter, der er en blanding af arkitektur og skulptur med en hensigt om, at vi mindes noget betydningsfuldt.



'Muren'.

Billedkilde: Ingelise Flensborg.

Arbejdet med skulptur giver rige muligheder for at eksperimentere med forskellige redskaber, lære forskellige teknikker og bruge hele sit kropslige erfaringspotentiale i en udforskning af betydninger og i en kreativ skabelse af nye former med nye betydninger.

Arbejdet med rumlig form kan give eleven mange taktile og kinæstetiske erfaringer. Materialernes forskellige beskaffenhed danner grundlag for tre former for skulpturelle arbejdsmetoder: modellering, sammenføjning og udhugning.

Til modellering anvendes plastiske materialer, fx ler, ostevoks, papmache og gips. Forskellige metoder kan anvendes. Eleverne kan trække og presse lerklumpen og således modellere formen, eller de kan sammenføje delelementer. De to metoder kan kombineres.

Øvelser med modellering

For at lære materialet at kende kan man øve sig på enkle geometriske figurer. Der formes en kugle i ler. Denne skæres over, og der laves fordybninger i halvkuglerne. Herefter rulles pølser, som sættes på i hulningen (den konkave del) som ben og hoved til fx en skildpadde. Skjoldet dekorerer med skildpaddemønstre. Der laves en terning, som skæres i skiver og sættes sammen til en kasse, og en kegle, der tørres og dekorerer med temperafarver. At rulle pølser på ca. 2-3 cm i diameter, som skal være lige tykke hele vejen, kræver øvelse. Færdigheder skal trænes, så kan man senere udtrykke sig mere præcist med de specielle kvaliteter, leret giver muligheder for.

Modellering af dyr

Der tages udgangspunkt i iagttagelsestegninger af forskellige dyr fra børnenes miljø, evt. kan man tage skitseblokken og kameraet med til zoologisk have eller dyrepark og fotografere det valgte dyr fra forskellige vinkler. Billederne sættes op på væggen og benyttes som udgangspunkt og rettesnor for modellering. Arbejd gerne på en kavalet, så figuren kan drejes. Denne øvelse bør være grundig og dybgående og skal foregå over flere timer. Eleverne skal forsøge at gøre dyret så naturalistisk som muligt i første omgang.

Når dyrets grundform er banket sammen i leret, kan en ydre kraft tænkes med for at give dyret et bestemt udtryk. Det kan være, at dyret tænkes ude i en storm, eller at det er kommet på glatis.

Der kan også arbejdes med fabeldyr, hvor de forskellige dyr splittes op (deles med skæretråd), hvorefter børnene så skal forbinde dyrets kropsdele på nye måder.

Læreren skal være fortrolig med materialet ler, kunne bruge en skæretråd præcist og kende til lers behandling i øvrigt. Samtaler om tidligere tiders fabeldyr og om de mærkelige dyr i fantasy universer. Hvilke fabeldyr har 'overlevet' op til i dag?



Thorvaldsen forløb – Fabeldyr 6. klasse.

Foto: Ingelise Flensborg.

Figur og relation

I klassen samtales om kropssprog, og eleverne kan lave små øvelser, hvor de forsøger at vise forskellige følelser med kroppen. Elevernes kropsstillinger fotograferes og bruges som forlæg for skulpturarbejde. Der kan også tages udgangspunkt i kunsthistoriske skulpturgrupper, som kan efterprøves gennem

gruppedramatiseringer. Skulpturerne kan sammensættes i skulpturgrupper, der kan give anledning til samtale om menneskelige relationer. Skulpturerne kan indsættes i et miljø, og små fortællinger kan opstå og affotograferes til digitale billedfortællinger i PhotoStory eller som små videoer.

Eksempel:

Efter en figurmetode, der starter som en keglestub ca. 20 cm høj, trykkes øverste del af hovedet til en kugle (ca. 1/7 del af hele højden). Herefter trykkes hals og skuldre, armene trækkes ud af keglen, den glattes op i livet og dens nederste del forlænges ved at blive klemmt sammen. Ved at 'flække' den nederste halvdel, kan de to ben formes, og der kan bøjes om til fødder. Figuren er nu ca. 25 cm høj. Figurene skal laves efter den menneskelige målestok, så hovedet ikke bliver for stort i forhold til kroppen. Det er ikke dukker, der skal laves, men figurer der kan repræsentere mennesker. Figuren detaljeres efter hensigten med den.

Figurene placeres fx på en plade i forskellige relationer: Stil figurene på en række, i en rundkreds, som ved et stoppested, som i køen i supermarkedet, stil en af figurene op på en kasse og de andre nedenfor. Tal sammen om de betydninger, som de forskellige relationer udtrykker. Prøv ved små forandringer af figurens stilling at lave nye betydninger.

Figurene kan rettes op ved at trykke dem i ryggen, så de står ret, de kan bøjes, og deres hoveder kan drejes i forskellige positioner (sørg for at lave tydelig hals- og hageangivelse på figurene).

Gruppeopgaver:

- Lav en gruppe af 4 personer, der diskuterer politik
- Lav en gruppe på 5 personer, der har været på Roskilde Festival eller i Vandland
- Lav en gruppe mennesker, der venter på bussen
- Lav en mobbesituation fra skolegården
- Lav en gruppe, der synger sammen
- Lav en gruppe, der ser på kunst sammen.

I arbejdet med relationer kan der diskuteres mange problemer i forbindelse med menneskeligt samvær. Gennem figurenes placering vises forskellige forhold, som her er flyttet ud fra én selv og derfor kan betragtes mere objektivt. Der kan trækkes paralleller til eksisterende monumenter.

Læreren bør lave de første opstillinger med de rå figurer, og herefter kan der laves detaljer på figurene i forbindelse med gruppeopgaverne.

Lerfigurene kan i læderhård tilstand påføres lerfarve (begitning). Efter forglødningen gives figurene klar eller mat transparent glasur, hvorefter figuren færdiggøres ved en glasurbrænding.

Papmache kan anvendes til modellering af store ting. I de større klasser er store papmachéfigurer en udfordring, der kræver forudgående overvejelser med hensyn til konstruktion og bæreevne.

I mindre figurer kan metaltråd og gips anvendes. Figurens bevægelser "tegnes" med tråden, der kan snos, vrides og drejes, til den ønskede form er nået. Der kan arbejdes videre med metalfigurens form ved at forme volumener udenom metaltråden med gipsgaze. Herefter kan figuren males og dekoreres.



Tema: Samvær i grupper, 5. klasse.

Foto: Heine Sand Kristensen.

Billedkilde: www.danmarksbilledkunstlaerere.dk



*Keramikfigur, af elev i 4. klasse, med begitning og
transparent glasur.*

Foto: Alice Carlslund.



*Tema: Heltefigur, Spiderman. Rumligt arbejde af elever i 8. klasse.
Foto: Alice Carlslund.*



*Kroppens positioner i et dramatiseret forløb af eventyret Nattergalen af H.C. Andersen.
Figurerne er fremstillet af gipsgaze over et ståltrådskelet og derefter bemalet.
Foto: Heine Sand Kristensen, billedkilde: www.danmarksbilledkunstlaerere.dk*

Sammenføjet form

I sammenføjning kombineres forskellige former til helheder. Arbejdsformen stimulerer eleverne til at se tingenes former og anvende dem i nye sammenhænge, hvor den oprindelige funktion forsvinder. Et bredt udbud af materialer giver eleverne mange sanseerfaringer og mulighed for eksperimenter. Eleverne kan fx med genbrugsmaterialer konstruere et køretøj, som drives frem af vinden eller sammensætte materialer til et fartøj, der kan flyde. Eller der kan arbejdes med fremtidsforestillinger og visioner, hvor eleverne fremstiller en økologisk by i et miljø 200 år frem i tiden. Her indgår aspekter af arkitektur, design og bæredygtighed.

‘Moderne skulpturer i genbrugsmaterialer i 5. klasse’

Eleverne ser sammen på skulpturer fra forskellige tidsperioder samt eksempler på skulpturer fremstillet af genbrugsmaterialer. Der fokuseres på enkelte skulpturelle begreber som statisk, dynamisk, abstrakt, naturalistisk m.fl.

På kunstmuseet tegner eleverne iagttagelsestegning af moderne skulpturer i skulpturparken. På skolen har eleverne indsamlet genbrugsmaterialer til deres skulptur, såsom elektronisk skrot, pynteting som perler og stof, aflagte køkkenting m.m.

Inden eleverne går i gang med skulpturfremstillingen, tegner de skitser, hvor dele af det indsamlede materiale indgår som elementer. Herefter starter arbejdet med at fremstille skulpturer. For at få delene til at hænge sammen anvender de materialer som ståltråd, alm. lim, tape og malertape (som også kan overmales). Når skulpturen er færdig giver eleverne skulpturen et navn. Værkerne udstilles, og hvert værk kommenteres af eleven, som har fremstillet det.



*“Roberta”
Foto: Helen Klavsén.*

Udbugning

Udhugning er den mest krævende metode til rumlig fremstilling. Processen tager tid og kræver en god koordinering mellem hånd og øje samt en rumlig forestilling om det endelige produkt. Velegnede materialer er træ, gips, molersten og gasbeton.

Installation

Installationen er et kunstværk, der indtager hele rummet. Det er et kunstnerisk udtryk, der har udviklet sig siden 1970'erne, idet kunstnerne søgte væk fra gallerierne og kunstmuseerne og ud i det offentlige rum og ud i naturen.



Sten til obelisk i gasbeton udbugges.



*Tema: "Det, der betyder noget for mig"
Fællesarbejde 4.-9. klasse. Foto: Alice Carlslund.*

En installation opleves med hele kroppen og alle sanser, idet man bevæger sig rundt i rummet mellem de forskellige genstande og materialer, der tilsammen udgør installationen. Den kan være et område eller et miljø, bygget op af noget, vi kender fra vore egne omgivelser, noget fra dagligdagen, fx en stue eller en butik, eller den kan være et opdigtet rum. Den kan være lavet til et ganske bestemt sted, være stedsspecifik, og eksisterer ikke mere, når den er pillet ned igen, medmindre værket er dokumenteret ved hjælp af fotografi eller video.

Det væsentlige ved installationen er, at beskueren bevæger sig rundt mellem genstandene og forsøger at afkode de forskellige elementer, der hver især har en betydning for den samlede fortælling, beskueren forsøger at danne sig. Den udfordrer vante forestillinger og opfordrer til oplevelse og refleksion. Eleverne kan eksempelvis arbejde med installation ud fra en tematisering af emnet: Rejsen. Fotos, video, genstande og materialer af forskellig art placeres i rummet, idet man medtænker, hvilke rum der "egner sig" til installationen, eller man udvælger et bestemt rum på skolen, hvor der etableres en installation, der sætter rummets sædvanlige brug i relief, eller der kan laves en modfortælling.

Iscenesættelse – scenografi

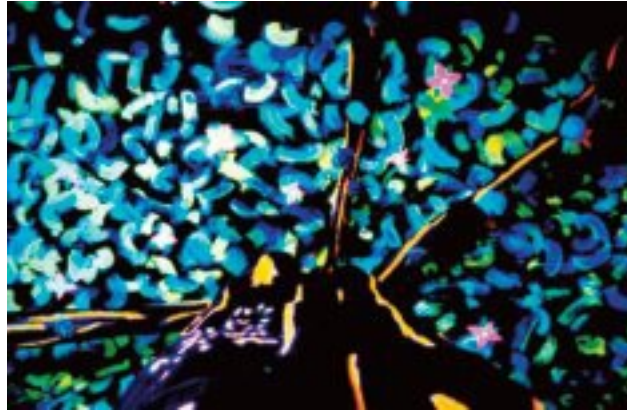
I scenografien iscenesættes en fortælling ligesom i installationen, men her er hovedvægten lagt på rummet som et selvstændigt billedudtryk, hvor der kommunikerer forskellige oplevelser og stemninger ved at bruge formsproglige virkemidler som lys, farve, tekstur og komposition. Her kan arbejdes med udformning af rum og tableauer, hvor der tages udgangspunkt i emner og temaer, der er væsentlige for eleverne. De fysiske rammer har betydning for vores velbefindende og eleverne kan eksperimentere med forskellige rum, der befordrer forskellige reaktionsmønstre og følelsesmæssige tilstande.

Foruden at problematisere de gængse forestillinger om, hvorledes hyggerum, arbejdsrum, soverum kan se ud, kan eleverne arbejde med at etablere fysiske rum, der udfordrer vore sanser og vante tankegange, eller der kan etableres rum, hvor elevernes visioner og utopier kan udfolde sig. Hvorledes skal skolens indgangsrum være udformet, for at eleverne føler sig velkomne, godt tilpas og klar til at lære noget?

Kan vi lave et rum, hvor elever, der er uvenner, får lyst til at snakke sammen? Hvilke elementer gør et rum hyggeligt – uhyggeligt? Eller der kan etableres et rum, hvor myternes og eventyrets symboler iscenesættes, fx "Træet og slangen/dragen" eller "Under jorden".



Træet og slangen.



Eventyrtræets krone
Oplevelsesrum med ultraviolet lys – 5. klasse. Foto: Alice Carlslund.

Der kan arbejdes med rummets udformning både i stor skala som rigtige rum og i små modeller i papkasser og skotøjsæsker.

Landart

Landart er den kunst, hvor kunstneren går i dialog med naturen på det sted, hvor man vælger at arbejde. Det kræver, at man åbner sanserne og pejler sig ind på “stedets ånd”. Der arbejdes fortrinsvist med naturens materialer, og vækst og forfald er to markante processer, der ofte medtænkes i værkerne, som det kan ses både på Tickon på Langeland og på resterne af Krakamarken ved Randers. En gren af landart insisterer på, at der udelukkende må bruges naturmaterialer, og at værket skal være af en sådan beskaffenhed, at en kommende beskuer vil være i tvivl, om værket er naturskabt eller intentionelt. En sådan tilgang udfordrer elevernes billedtænkning og virker befordrende på kreative løsninger. Fx tildeles eleverne hver især eller gruppevis et bestemt afgrænset område i skoven, på stranden, på engen, ved fjorden, i parken el. lign. De får til opgave at lave en forandring ved området, hvor de bruger det materiale, der er til stede på området, eller de kan omvendt tilføre området noget, der er fremmed, men alligevel af organisk materiale.

Performance og social intervention

Siden 1960'erne har mange kunstnere været optaget af, hvordan kunsten kan bidrage til at forandre eller synliggøre den sociale virkelighed. Nyere kunstformer som ‘performance’ og ‘social intervention’ er relevante i forhold til faget billedkunst, fordi de giver eleverne mulighed for at arbejde med deres eget sociale rum, både i og uden for skolen. Gennem visuelt at iscenesætte forskellige roller og relationer prøver eleverne at lege med mulige identiteter og handleformer.

Eleverne arbejder fx med indretningen af klasseværelset. Eleverne ‘performer’ deres sædvanlige måder at stå, sidde og gå på i klasseværelset og tager måske digitale billeder af hinanden. Hvilke roller og kropslige handlinger inviterer ‘den almindelige’ opstilling af borde og stole til? Hvordan opleves det? Hvad sker der med vores måder at være sammen på i rummet, hvis vi rykker rundt på møblerne? Eller skifter dem ud med puder og tæpper? Hvordan opleves det? Hvilke muligheder for ‘performance’ giver det? Hvad betyder iscenesættelsen af rummet for kroppen og for måder at være sammen på? Eleverne vælger,

hvordan der kan tages billeder af de nye rum og roller, de har skabt, og sammenligner dem med billederne af deres 'normale' rum og roller. Eleverne kan også intervenere i det offentlige rum, fx ved at skabe små visuelle ændringer, der gør de forbipasserende opmærksomme på en problemstilling. Eleverne spørger fx beboerne i et boligområde om, hvilket sted i området, de allerbedst kan lide og hvorfor. På hvert af stederne placerer de et lille visuelt tegn, fx et hjemmelavet klistermærke, og de tager billeder af stedet. På klistermærket er et symbol og en henvisning til en hjemmesideadresse, hvor klassen lægger billederne af stederne ind sammen med beboernes små fortællinger. Desuden diskuterer eleverne, hvad det var for kvaliteter beboerne fremhævede, og hvad de selv ville vælge. På den måde lærer eleverne, at det visuelle og det sociale spiller sammen, og at visuel intervention kan danne udgangspunkt for social interaktion.

Design

Ved at forholde sig til betydningen af begreber som form, funktion, struktur og mønster i hverdagens genstande kan eleverne blive mere bevidste om de ting, de omgives af, og lære at forholde sig opmærksomt, kritisk og selvstændigt til ting i deres hverdag. Elever og lærer kan fx samle drikkevareemballager og vurdere den praktiske funktion: Hvilke er bedst at hælde af? Hvilke er bedst at have i køleskabets låge? Hvilke flasker kan pakkes med mindst luft omkring? Hvilke emballager signalerer det mest appetitlige indhold?

Emballagernes dekorationer giver anledning til en samtale om den æstetiske funktion. Hvad vælger vi efter, når vi køber varer? Emnet vil i de fleste tilfælde lægge op til at diskutere form og funktion. Læreren kan vise eksempler på, hvordan forskellige tiders opfattelse af den gode form til hverdagens brugsting har ændret sig. Eksempler fra dansk designtradition kan inddrages i tilknytning til det valgte emne. Kulturkanonen kan inddrages i undervisningen med fx dekoration af porcelænen i Flora Danica.

Dekoration og udsmykning er en del af designområdet. Eleverne kan gå på fotojagt i deres nærmiljø efter mønstre og dekoration på brugsgenstande, eller der kan laves frottage af mønstre. Det indsamlede billedmateriale hænges på opslagstavlen, og mønstrenes og dekorationernes funktion drøftes. Er dekorationen eller mønstrene relevante i forhold til formen? Eksempler på dekoration i forskellige tider og kulturer kan inddrages. Eleverne får til opgave at lave nyt mønsterdesign til nogle udvalgte genstande.

Naturens strukturer, former, mønstre og farver har altid været kilde til inspiration. Eleverne kan finde mønstre i indsamlede naturgenstande. I hverdagens design kan eleverne finde frem til, hvor i naturen inspirationen er hentet.

Arkitektur

Vi er brugere af arkitektur, bygninger og deres rum, byer, haver, pladser, torve og landskabelige omgivelser. Det er derfor betydningsfuldt, at eleverne lærer at sanse, registrere og vurdere de nære fysiske omgivelser. Det er i høj grad en træning i at kunne opleve med hele sansesystemet. Det er en god ide at sende eleverne ud for at registrere lyde, lugte, farver m.m. i deres nære omgivelser. Hvordan ser husene ud? Af hvad og hvordan er de bygget? Kan vi udefra se, hvad de bruges til? Hvordan bruges døren til at fortælle om menneskene inde i huset? Lad eleverne få rumlige erfaringer, gå ud, gå op, gå ind, og lad dem ikke kun se, men også mærke, hvordan fx det lille rum, hulen, indvirker på deres rumfornemmelse i forhold til det store rum, kirken, med dens ekko.

Hvordan er byens gader og pladser belægning, mure, belysning og forretningsfacader? Eleverne kan fotografere facader, scanne dem ind på computer og undersøge, hvad andre farver, vinduer og udsmykning betyder for udtrykket. Send eleverne på jagt efter byens mønstre – lav gridtryk og skitser. Arkitektur kan inddrages på alle klassetrin, fra enkle problemstillinger til mere komplicerede, og er velegnet til tværfagligt samarbejde.

Elever ser på forskellige døre. Hver elev vælger en dør, tegner den og beskriver den. De tager evt. fotografier, der forstørres i fotokopimaskinen. Herefter dekorerer eleverne deres "egen" dør, som de mener en pæn, spændende, fræk, sjov eller kongelig dør kunne se ud. Klassen diskuterer bl.a. dørens størrelse i

forhold til mennesker. Undersøgelsen kan føre videre til et arbejde med forestillingsbilleder med opgaven: “Hvad gemmer der sig bag døren?” Arkitekturen og den måde vi har struktureret vore rum på indeholder betydninger om det sociale rum, om de begivenheder der udspiller sig, og hvorigennem vi identificerer os.

Vi opfatter arkitekturen både som kommunikation og funktion. Rummenes udformning udsender signaler eller kommunikerer afhængige af strukturen. De indbyder til mulige handlinger, bestemt af deres struktur, således som en stor rektangulær plads med græs vil kommunikere visse aktiviteter og en pergola andre. Betydningerne er ‘nedlagt’ i arkitekturen og forbereder den funktionelle brug.

Arkitekturen i det nære miljø kan være udgangspunkt for undersøgelser af gadebilleder, pladser og byplanlægning. Her foretages en rumanalyse som skærper opmærksomheden over for typiske forhold i dansk arkitektur. Hvorfor bygges der ofte i rødlersten? Hvorfor er tagene skrå? Hvilke funktioner har en bestemt plads? Der kan derefter udformes ideer til både brugsfunktioner, sociale funktioner og æstetiske funktioner. Hvordan kan pladsen også benyttes? Hvordan kan pladsens udformning forbedres? Her kan billeder af arkitektur fra berømte arkitekter være til inspiration, ligesom ture til andre pladser i byen kan give ideer.

Digitale billeder

Det digitale billede fylder mere og mere i den billedverden, der omgiver os. Det er immaterielle billeder, billeder uden materiel substans, digitale data, der fremstår på skærme af forskellig art. Vi fotograferer med digitale kameraer, indscanner billeder og downloader billeder fra internettet, og disse billeder bruger vi i forskellige kontekster, enten ubearbejdede eller bearbejdede på forskellig vis i computerens billedbehandlingsprogrammer. Særligt interessante billeder giver vi materiel substans ved at udprinte dem.

Det særegne for det computerbaserede billede er, at det kan simulere alle billedformer, og det kan simulere sig selv, eksempelvis foto, maleri, grafik, levende billeder. Det kan simulere formsprog og overflader, og det kan simulere sin egen simulering. Computeren giver mulighed for at fremstille en uendelig række af variationer af et billede og billedproduktionen resulterer ikke i et endegyldigt færdigt udtryk eller en endegyldig færdig form, der ikke kan laves om. Billedproduktet kan altid kaldes frem på skærmen og laves om. Det digitale billede aktualiseres af et interface, der kan være en skærm. De iagttagelser, vi gør af omverdenen, tager vi digitale “aftryk” af ved at fotografere, scanne, downloade eller videoptage disse iagttagelser, som vi derefter afkoder og bearbejder ved at give dem ny form ved hjælp af computerens billedbehandlingsprogrammer. I denne proces fremkommer billeder, der er resultat af bevidst billedarbejde, mens andre billeder vil fremstå som *billedoverraskelser*.

De arbejdsmåder, vi benytter os af i den billedproduktive proces med de digitale billeder, består i, at billedproducenten foretager nogle valg blandt mængden af billeder, der simuleres og fremkommer på skærmen. Eleverne foretager valg både ud fra billedprogrammets udvalg af værktøjer og ud fra de fremkomne billedmuligheder. Billedvalget udvælges på baggrund af nærmere definerede kriterier for udvælgelse. Det digitale billede er således et mulighedsfelt, hvor billedet aktualiseres på skærmen i kraft af billedproducentens valg.

Da det digitale billede er et simuleret billede, der kan simulere allerede kendte billedformer, betyder dette, at den viden, eleverne har om disse billedformer, også er gældende i arbejdet på computeren. Der skal stadig arbejdes med billedsproglige elementer som form, farve og komposition og inden for film og video med filmsproglige virkemidler som billedudsnit, perspektiv, billedvinkel, kamerabevægelser, lys og lyd.

Dertil kommer de specielle formmuligheder, der forekommer, når der fokuseres på computeren som værktøj for billedproduktion. Eleven kan her benytte sig af billedproduktionsformer som fragmentering, sampling, citat, appropriering, gentagelse, variation, genrebrud og simulering.

Eleverne kan eksempelvis arbejde tematisk med emnet “identitet”. I 3. klasse undersøges, hvilke dyr der har egenskaber, eleven selv gerne vil besidde.

Billeder af dyret downloades fra internettet, eller der scannes billeder ind eller tages fotos af dyret. Der laves formeksperimenter med fragmenter af dyret og

udvalgte fragmenter, variationer og eventuelle gentagelser samples ind i et fotografi af eleven. De forskellige billedelementer samarbejdes, idet der arbejdes med form, farve og komposition i de enkelte billeder. Der kan eksperimenteres med at tilføje tekst, og der er mulighed for at arbejde med billedfortælling ved at sætte billederne sammen til et billedforløb fx i en præsentation, hvor der også kan tilføjes lyd.

Billedfremstilling i forbindelse med det digitale billede involverer således viden om de enkelte billedformers billedsproglige muligheder i forbindelse med tegn og koder kombineret med valg blandt de billedmuligheder, der fremstår på skærmen.

Der arbejdes med det digitale billede på alle klassetrin. I begyndelsen vælges enkle male- og billedbehandlingsprogrammer og senere mere avancerede, der giver øgede muligheder og udfordringer. Der kan arbejdes med enkle billedfortællinger i programmer som PhotoStory, hvortil der også kan sættes lyd.

Computeranimation af flade billeder er en almindelig del af internettets præsentationsformer og har nået udbredelse som en almindelig tilgængelig teknik, der også er egnet for børn. Animation kan foretages ved flyttemetoden eller som automatiseret bevægelse. Der kan tegnes direkte i programmet eller benyttes importerede billeder. Færdige animationer kan præsenteres på nettet, indgå i multimedie-præsentationer sammen med tekst og lyd eller videreudvikles til spil gennem brug af simpel interaktion.

Digitale billeder er velegnede til multimedie- og internetpræsentationer i en tværfaglig sammenhæng, hvor tekst, billede, musik og lyd kan kombineres som helhed af alsidige, kvalificerede udtryksformer.

I forbindelse med elevernes arbejder inddrages eksempler på det digitale billede i den visuelle kultur: eksempler fra kunstens verden, computeranimationer, film med computermanipulationer, reklamer, manipulerede billeder. I kraft af deres valgprocesser i den digitale billedproduktionsproces får eleverne bl.a. forståelse for, hvordan og hvorfor billeder udvælges til bestemte formål med bestemte kommunikative hensigter.

“Fra elev til statue – MANIPULATION”

En klasse arbejder med statuer. Der ses på statuer i nærmiljøet, i byen eller via internettet, og der snakkes om, hvilke statuer eleverne har set, hvad en statue er, og hvorfor nogle personer bliver afbilledet som en statue.

Eleverne fremstiller en statue af sig selv. Udgangspunktet er et digitalfoto, hvor de står i den stilling, som de vil afbildes i som statue. I forbindelse med en bytur tager eleverne digitalbilleder af forskellige pladser. Billederne bearbejdes på computeren, hvor der eksperimenteres med farver, former, kopieringer, spejlinger m.m. De forskellige trin i billedprocessen gemmes undervejs for at sikre den reversible arbejdsgang. Statuen sættes på en sokkel, og statuen kopieres over på billedet af en af de pladser, som eleverne tog billeder af på turen. Til sidst tilrettes statuens størrelse til billedet af pladsen. På grund af computerens muligheder for at redigere billedet uden tab i billedkvalitet kan eleverne tilegne sig mange erfaringer, fx om billeders opbygning og farvers betydning for udtrykket. I processen sker en løbende dialog mellem elever og lærer samt eleverne imellem om, hvilke værktøjer der er gode til forskellige opgaver. Hvornår er spraypistolen eller penslerne og den tykke eller punkterede streg god? Computeren er fortrinlig til at arbejde sammen to og to, hvor der kan foregå en levende dialog eleverne imellem i forbindelse med billedfremstillingen.

I processen inddrages computerbilleders opbygning og lagring, og fordele og ulemper i forhold til kendte processer diskuteres.



*Fra elev til statue – 'Manipulation', fremstillet af elever i 2. klasse.
Foto: Helen Klansen.*

Video

I video indgår en kombination af udtryksformer, fx billeder og lyd, og derfor foregår videoproduktion ofte i tværfaglige projektforsøg, hvor der kan arbejdes i sammenhængende tidsforløb.

I billedkunstundervisningen er det billedsiden af videoproduktion, der er det centrale.

Der bør i undervisningen lægges vægt på udvikling af videoens billedsprog, så eleverne lærer at anvende mediet både til kunstnerisk betonedede udtryk og i kommunikative sammenhænge.

Det centrale i undervisningen er, at eleverne lærer at udtrykke og meddele sig i videomediet om det indhold og de betydninger, der er væsentlige for dem.

Der arbejdes inden for skildringsformerne iagttagelse, fantasi og forestilling samt form og struktur, ligesom der eksperimenteres med forskellige udtryk.

Som i al anden billedproduktion tages der udgangspunkt i en tematisering af emner, der er centrale for eleverne eller samfundet. Der samtales om emnet/temaet, og hvad man vil vise om dette, og hvordan man vil vise dette, hvilket medfører overvejelser og refleksioner over, hvorledes man kan udtrykke og meddele sig om et bestemt indhold, og hvilke billedsproglige virkemidler der bedst befordrer et sådant indhold.

Der bør arbejdes med billedformer, der udfordrer eleverne, således at videoproduktionerne ikke bliver reproduktioner af eksempelvis tv's indhold og form. I produktioner, hvor der arbejdes med emner og temaer, der er væsentlige for eleverne er det sandsynligt, at referencer fra elevernes forbilleder som eksempelvis tv ikke vil være så dominerende.

Der kan hentes inspiration til arbejdet med videoens fortælleteknik og formsprog inden for videokunsten og musikvideo, der ofte udviser en eksperimenterende tilgang til mediets muligheder.

De levende billeders særlige formsprog må læres, for at eleverne kan anvende levende billeder som udtryksformer i et æstetisk erkendelsesperspektiv og i et

kommunikativt perspektiv.

I arbejdet med emner, der optager eleverne, lægges der vægt på, at eleverne tilegner sig videosprogets koder.

I videoproduktionen kan der arbejdes med klassisk dramaturgi, som vi ser det i fx spillefilm, der benytter sig af den klassiske berettermodel, eller eleverne kan opfordres til at arbejde søgende og eksperimenterende med det, de vil udtrykke, således at en lineær fortællestruktur brydes, og hvor der gives rum for mere sanserprægede og drømmeagtige oplevelser, der udtrykkes i videomediet.

Eller der kan arbejdes med konstruerede verdener med rumlige figurer i et rumligt miljø, såsom tableauer, panoramaer eller installationer, der filmes. Der eksperimenteres med forskellige lyssætninger og belysningskilder, eller der kan projiceres billeder ved hjælp af OH-projektor på miljøer, kropsdele, skulpturer og lignende.

Det er væsentligt at holde sig for øje, at det gælder om at differentiere og udvikle elevernes formsprog. Derfor kan det være formålstjenligt at lade eleverne arbejde med videoproduktioner, hvor der ikke bruges verbalsprog. Eleverne udfordres dermed til at fortælle i billeder og billedsekvenser, hvorved de levende billeders tegn og koder eller formelle elementer udvikles.

Koder er de systemer, efter hvilke der vælges og kombineres tegn, og koder kan være mere eller mindre konventionelle. I forbindelse med levende billeder har der udviklet sig et sæt af tegn og koder eller formelle elementer af konventionel art, altså mere eller mindre vedtagne regler for deres brug. Det gælder fx brugen af panorama-, total-, halvtotal-, nær- og supernærbilleder samt perspektiver som fugle-, frø- og normalperspektiv.

I billedkunst bør der også eksperimenteres med brud på den konventionelle brug af tegn og koder. Fx kan den poetiske funktion i videosproget udvikles, således at video udvikles til et mere nuanceret udtryks- og kommunikationsmiddel.

Poetiske og lyriske videoproduktioner kan være modvægt til de tv-referentielle produktioner, eleverne har som forbilleder. De udfordres i udviklingen af deres kodningskompetencer ved at blive stillet over for krav om udtryksformer, der er anderledes end deres referencer.

Der kan fx arbejdes med emnet Venskab i en 3. klasse. Der kan laves en traditionel fortælling, der benytter sig af berettermodellens klassiske dramaturgi, eller der kan lægges vægt på de følelser og betydninger, der eksisterer i et venskabsforhold, og som måske bedst udtrykkes i et ikke-lineært forløb af mere poetisk-lyrisk karakter.

I den konkrete produktionsproces kan det være formålstjenligt at lave en synopsis, drejebog eller story-board, hvor der i kort form redegøres for fx fortælleindhold, billedudsnit, billedperspektiv, kameraføring, lyd- og lyssætning. En sådan ramme for produktionen kan danne baggrund for eksperimenter af forskellig art samt for dialog med læreren under produktionsprocessen.

Under selve optagelserne kan der arbejdes med "klip i kamera", så optagelserne følger successivt i den rigtige rækkefølge, eller der kan optages sekvenser, der senere bearbejdes "ved klippebordet" i computeren.

Under alle omstændigheder er det formålstjenligt at lave en plan for produktionen, idet eleverne undgår for mange optagelser, der på et senere tidspunkt er meget tidskrævende at gennemse.

På computeren i redigeringsfasen er der utallige muligheder for eksperimenteren, hvor de strategier, der benyttes i det digitale billedarbejde, kommer til udfoldelse. Fx kan digitale fotos, stillbilleder, hentes ind på computeren og bearbejdes og indsættes i videoproduktionen. Der kan arbejdes med udstrækning og sammentrækning af tidsforløb. Sekvenser kan farvelægges og udsættes for forskellige former for billedmanipulation, og der kan eksperimenteres med lys- og lydsætning.

Når en videoproduktion er færdig, bør den vises for et publikum. Her kan i produktionsfasen medtænkes forskellige scenarier og visningsmuligheder. Skal produktionen vises på en tv-skærm, storskærm, på skolens hjemmeside eller udgives på dvd? Hvem henvender videoproduktionen sig til?

Den endelige fremvisningskvalitet afhænger af det medie, produktionen vises i.

Ligeledes skal medtænkes produktionens indhold. Hvilket visningsmedie er mest egnet i relation til den kommunikation, produktionen formidler?

Mobilkamera

Kameraer i mobiltelefoner kan udnyttes i et projekt, hvor eleverne skal føre hinanden rundt på skolens område i en skattejagt, hvor de fotograferer gode steder, som de sender til en anden gruppe, der så skal gætte, hvor de er. Denne øvelse fokuserer børnenes opmærksomhed på synsvinkler, betydningsfulde steder og måske på stedernes farver og æstetiske kvaliteter i øvrigt.

Lyd

Lyd kan defineres både som musik, støj og resonans. Alle former for lyd kan bruges i billedkunstundervisningen. Lyden kan være et selvstændigt værk eller inddrages som en del af en installation. Lyd skaber sansebaseerede oplevelser hos lytteren og lægger op til, at sanserne bruges på en anden måde, end når man fx står og betragter et plant billede. Lydens påvirkninger af vores sanser medfører, at abstrakte begreber pludselig kan blive konkrete, fordi en association med en bestemt tone eller lyd kan medføre, at det abstrakte bliver lettere at udtrykke billedsprogligt. I billedkunst kan der således arbejdes med lydens billedskabende potentiale, ligesom der kan arbejdes med kombinationer af lyd og billeder i multimedie, skulptur, maleri osv.

Undervisningsforløb

Forløb som inddrager billedfremstilling/billedkundskab og visuel kommunikation.

Optakter til undervisningsforløb

Mennesker i alle kulturer og alle samfundslag har altid udtrykt sig i billeder om eksistentielle emner som liv og død, det gode og det onde, glæden og sorgen. Sådanne emner kan igangsættes af læreren, når der opstår situationer, der er nærværende i den verden, eleverne befinder sig i. Det er deres behov, erfaringer, interesser, følelser og holdninger, der danner udgangspunkt for det praktiske billedarbejde.

Det kan fx være en pige i 3. klasse, der glæder sig til at lege med sine kammerater på sin fødselsdag. Hun vil gerne fortælle om sine forventninger, og de andre børn bidrager med, hvad de selv før har oplevet, og hvad de glæder sig til. Samtalen fører over i et ønske om at modellere figurer, der fortæller om det "At være glad".

Se, trafiklysene spejler sig i den våde vejbane. Det kan være en oplevelse, der fører til billeder om former og farvers hastige skiften, fx udtrykt i en video. Bøgetræet er lige ved at springe ud. Det kan være grundlaget for et billedarbejde om den forårsvågnende natur eller om naturens former brugt i arkitekturen. Stenen, der er slidt helt rund af havet. Føl på den. Mærk dens tyngde. Hvordan er det at se med hænderne? Sansningen kan være indledningen til et skulpturarbejde.

Jo mere vi ser, oplever og skaber sammen med eleverne, jo mere bliver de i stand til at se, sanse og forstå.

Der er overalt muligheder for sanseindtryk af stor skønhed og det modsatte. Gå på visuel opdagelse med eleverne, lokalt og globalt, i kunsten og i medierne. Det direkte sansede, som eleverne gør til deres eget, og som de kan bevare for det indre øje, danner først og fremmest udgangspunkt for valg af indhold i billedarbejdet.

“Det gode liv” – et undervisningseksempel fra 2. klasse

Beskrivelsen uddyber, hvordan et fællesmenneskeligt eksistensemne kan bearbejdes tematisk.

Et emne er en overordnet betegnelse for et indhold. Et tema er en betegnelse, der gennem valg af synsvinkel på emnet karakteriserer dette nærmere, så eleverne kan forholde sig følelses- og holdningsmæssigt til det.

I dette eksempel hedder emnet "Det gode liv", og den tematiske tilgang er: "Hvad har vi brug for, for at leve et godt liv?"

I billedarbejdets indledende fase undersøges, hvad eleverne ved i forvejen. Gennem samtale indkredses elevernes forforståelse, som de bagefter fortæller om i tegning. Under arbejdsprocessen samtales om billedet, og den enkelte elev får afklaret og udvidet sine begreber. Holdninger og følelser konkretiseres gennem dette billedarbejde, som danner udgangspunkt for det videre forløb.

Tegningerne hænges op, og billedsamtalen tager udgangspunkt i billedernes indhold: Hvad kan man se på billedet? Hvad handler billedet om? Hvordan forklarer eleven sine hensigter med billedet? Hvilke billedsproglige virkemidler har eleven brugt?

Samtalen munder ud i en undersøgelse af, hvilke billeder der indholdsmæssigt hænger sammen, og ud fra billedanalysen finder eleverne måske følgende indholdskategorier: Det er dejligt at have kæledyr. Vi leger. Vi hygger os. Alene hjemme. Mørke er uhyggeligt. Vi holder beboerfest. Det er dejligt at arbejde sammen med sin mor eller far.

Herefter undersøger eleverne billeder fra kulturen, der har relation til temaet. Udvalgte billeder beskrives, forklares, fortolkes og vurderes. Temaet er hermed yderligere blevet uddybet, og eleverne har fået mulighed for at opleve og forstå andre bearbejdnings af temaet.



Det er dejligt at fodre min fugl sammen med min far, 2. klasse.

Foto: Alice Carlslund.

Eleverne laver nu nye billeder ud fra den viden og erfaringer, de har erhvervet i de foregående processer. Grupperne udarbejder skitser, og iagttagelsestegning inddrages undervejs, hvor der er behov for det. Billederne udstilles, og der samtales om dem. En ny kommunikationssituation opstår. Dette kan være optakt til et nyt undervisningsforløb.

Stolen – som emne

Fortællestole i 3. klasse

Læreren har været på lossepladsen og hjembragt et udvalg af stole, der er forskellige i udformning og funktion. I klassen samtales om stoles forskellige funktioner, og om hvorledes form og funktion fungerer sammen.

Læreren udvælger en gammel lænestol, placerer den højt på et bord, så den er synlig for alle, sætter sig i den og digter sammen med eleverne, på baggrund af deres betragtning af stolen, stolens historie. Undervejs kan læreren evt. stille følgende spørgsmål:

En stol og dens funktion

Hvad er det egentlig, der gør, at en stol er en stol?

- Hvilke mange forskellige funktioner kan stole have?
- Hvad kan en fortællestol?
- Hvad kan denne stol fortælle fra lossepladsen?
- Hvorfor er den egentlig kommet der?
- Hvor har den været før?
- Mon andre mennesker også har siddet i den og fortalt historier?

Eleverne saver i stolene!

Eleverne får nu til opgave selv at lave om på en stols funktion. De skal lave en stol, der fortæller en historie. Eleverne, der har delt sig ind i grupper, vælger den stol, de har mest lyst til at lave om. De må hamre, banke, save, sømme, skære, snitte gøre alt ved stolen, der kan forandre den.



Fotos: Alice Carlslund.

Vampyrstolen

På et gammelt slot i en mørk kælder var der en gyselig stol. Det var Draculas stol, og den var dækket til af spindelvæv og skelethoveder og edderkopper og andre giftige dyr.

Det var Draculas gamle stol.

En mand satte sig på stolen og nu er hans kranium kun tilbage.

Man siger, at manden går igen og stolen står der endnu med syre rundt om stolen.
Jeppé, Nicolai og Henrik 3. klasse



Den ulækre stol.



*Den ulækre stol.
Fotos: Alice Carlslund.*

Den ulækre stol

Man sidder i noget dejligt blødt, men det lugter grimt. Det er også lidt blævre og vådt.

Ad!! Puuuhaa !!!!

Mikkel, Stefan og Anders W. 3.klasse

Skovstolen

Man føler, at man sidder inde i en skov. Man føler, at man sidder op af et træ.

Der lugter af blade.

Man føler, at man er alene i en skov. Det er en god alenefølelse.

Det er en god fornemmelse at sidde i stolen.

Jonas og Patrick 3.klasse

Danmarksbilleder (Lag på lag billedarbejde i 2. klasse)

Målet med denne opgave var, at eleverne skulle lave billeder, der skulle fortælle noget om Danmark. Og eleverne skulle lære at arbejde i flere lag og med flere forskellige materialer på et billede.

I dansk og natur/teknik havde eleverne læst og hørt meget om landet, så da vi i billedkunst skulle opremse karakteristiske danske fænomener og ting, var det hurtigt en lang liste, der kom på tavlen.

Materialer

- tegnekardus A2
- tempera
- farvekridt
- turistbrochurer
- lak
- blyanter, sakse, lim.

Fremgangsmåde

Første gang konstruerede vi et danmarksflag på karduspapiret. Vi indledte med en samtale om, hvordan vores flag ser ud. Ud over at det er rødt og hvidt, er linjerne jo ikke tilfældigt placerede. En elev havde iagttaget, at "de røde firkanter inde ved flagstangen er de mindste". Vi fandt ud af, at de mindste firkanter faktisk er kvadratiske, og ved hjælp af et A4 ark konstruerede vi et kvadrat, der kunne bruges som model ved tegnearbejdet. På denne måde fik vi samtidig afsat en bredde på de hvide baner, som skulle overholdes på hele flaget. Da flaglinjerne var optegnet, blev flagene malet med tempera og lagt til tørre.

Næste gang startede vi med opremsning af det, eleverne forbandt med Danmark. Hvordan ser landet ud, og hvordan er det at leve her?

Vesterhavet, H.C. Andersen, Lego, storken i Ribe, landkortet, vores årstider, et fredeligt land uden krig, var blot nogle få af elementerne. Derpå en snak om, hvordan man kunne illustrere de forskellige ting. Vesterhavet og storken var jo ligetil, og H.C. Andersens eventyr gav mange figurer. Men hvordan viser man, at det er et land uden krig. Et forslag lød på at vise det med glade mennesker, hvilket jo er ganske fornuftigt på dette alderstrin.

Efter snakken tog vi fat på det rent tekniske. Der skulle tegnes og males oven på det farvede flag. Eleverne skulle overveje, hvor de ville starte, om de ville vælge at begynde i ét felt, eller de ville arbejde over hele billedet.

Tredje gang fik eleverne en stak turistbrochurer fra forskellige steder i Danmark. De måtte finde 3 ting, de ville klippe ud og lime på billedet. Det kunne være hele billeder, eller det kunne være elementer, der blev klippet mere detaljeret ud. På denne måde kunne de få noget med i billedet, der var for svært at tegne selv. Billederne blev limet på, og de fortsatte med at arbejde med farvekridtet resten af tiden.

Fjerde gang kunne eleverne vælge at tilføje ord på billedet, og igen fik vi en liste på tavlen. En elev foreslog, at man kunne lave bogstaverne æ, ø og å, da det kun er i Danmark, man har disse bogstaver. Vi snakkede om, hvordan man kunne lave dobbelte bogstaver, der kunne få forskellige farver, og på tavlen fik de vist forskellige eksempler på udformningen af forskellige bogstaver. Nogle elever kunne bruge et ekstra stykke papir til at øve sig på, inden de arbejdede på billedet. Det var vigtigt at få bogstaverne store nok, så de kom til at fylde noget.

Herefter var billederne færdige, og de blev lakeret.

Hver gang sluttede vi med at lægge alle billederne ud på gulvet og kikke på forandringen. De skulle prøve at finde nogle detaljer, der var iøjnefaldende. De fandt ud af, at elementer, der er store, stærkt farvede eller har stor kontrast til den røde farve, var lettest at få øje på.



"Danmarksbilleder". Foto: Anna Støttrup.

Fra computerselvportræt til maleri

Klassen starter sammen med, via internettet, at se på portrætter fra forskellige kunstperioder lige fra naturalistiske portrætter til helt abstrakte portrætter. Der lægges især vægt på de kubistiske portrætter og det at arbejde med flader. Under fremvisningen kommenteres alle portrætterne af eleverne både med hensyn til indhold, farver, former m.m.

Eleverne fotograferes så i profil med et digitalkamera. Billederne lægges ind på skolens net, og eleverne kan nu selv hente deres eget foto frem og tegne 'på sig selv' i et male- og billedbehandlingsprogram. Udgangspunktet for elevernes eget computerselvportræt er kunstperioden kubisme. Under selve tegneprocessen samarbejdes og kommenteres der meget med sidemanden: Hvordan gør du? Bruger du malerspanden? Hvordan få de den samme farve? Hvilke farver passer bedst? Har du prøvet? osv.

De færdige computertegninger gemmes og udprintes både i farver på papir og på en overheadtransparent. Under udprintningen kommenteres der på farveudprintet fra skærbilledet: farverne skifter valør fra lysfarver (additive farver) på skærmen til pigmentfarver (subtraktive farver) på papiret.

Eleverne grunder deres masonitplade, som maleriet fremstilles på. Når de er tørre, tegner eleverne de grove omrids af deres computerportræt op på malepladen/lærredet ved hjælp af overheadprojektoren og deres transparent.

Eleverne maler nu deres eget portræt med det udprint på papir som forlæg. De arbejder udelukkende med primærfarverne plus sort og hvid, som de blander til de ønskede farver. Her foretages ofte en del farveeksperimenter, før eleverne er tilfreds med resultatet.



Elevarbejder fra 'Fra computerselvportræt til maleri'.

Foto: Helen Klavsén.

De færdige malerier med deres meget forskelligartede udseender udstilles på gangen ved skolens kontor.

Eleverne kommenterer deres eget værk ved åbningen af udstillingen. De fortæller om, hvad de har lært ved arbejdsprocessen ved computeren og ved selve staffeliet samt noget om deres værk både med hensyn til billedopbygning, farvevalg, malemåde, og hvad de ønsker, at deres selvportræt skal kommunikere af stemning m.m.

Billedkundskab

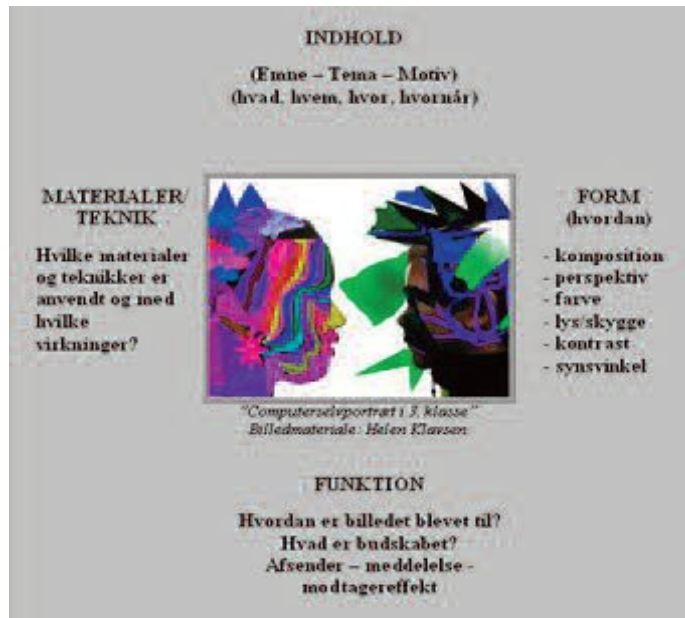
Kundskab om billeder vil sige at få indsigt i og viden om billeders betydning og funktioner i forskellige sammenhænge. Kundskab om billeder opnås ved at arbejde med systematiske tilgange til alle typer af billeder og visuelle fænomener. Dette bidrager til, at eleverne gradvis opøver en billedterminologi, der dels gør dem i stand til at udvikle egen billedproduktion, dels gør dem i stand til aktivt at afkode, forstå og vurdere billeder og visuelle fænomener. Billedterminologien udvikles gennem flere aktiviteter, hvor billedsamtaler er en central aktivitet.

Billedsamtale – Analysemodel

Afhængig af det aktuelle billede kan billedanalysen tage udgangspunkt i hver af de fire sider på modellen vist ovenfor til højre.

Billedsamtale er en aktivitet, der både er tilknyttet forløb, hvor man selv producerer billeder, ligesom den er tilknyttet forløb, hvor man undersøger billeder, steder og ting, der allerede findes. Billedsamtalen bidrager til, at elever lige fra begyndertrinnet får viden og færdigheder i at se på billeder og bruge billeder i forskellige sammenhænge. Billedsamtalen bruges forud for et forløb, der sættes i gang, hvor forskellige billeder kan bidrage til en fælles brainstorming til et forløb: hvad er et landskab, hvordan ser et landskab ud, hvorfra har vi vores ideer om et landskab, hvordan ser landskaber ud forskellige steder i verden osv. Det kan være undervejs i forløbet: hvordan kan mit udkast til en landskabsfortælling være? Og senere igen: hvad kan gøres bedre, hvad kan jeg lære af andre. Og i slutningen af forløbet: hvorfor valgte jeg, som jeg gjorde, og hvilken virkning har jeg opnået?

Billedsamtalen kan systematiseres ved brug af en model (nedenfor). Modellens inderste kasse ('hvad'-kasserne) anvendes til at undersøge, hvad et billede består af og dets udsagn. Den er anvendelig til at undersøge, hvordan formkvaliteter danner betydning og udsagn. Modellens yderste kasse ('hvordan'-kasserne) anvendes til at undersøge de valg, der har betydning for billedets udsagn og funktioner. Den er især anvendelig, når nyere billeder (fx digitale spiluniverser, samtidskunst, billeder knyttet til andre fagområder (fx videnskabens billeder) skal undersøges. Modellens forskellige kasser kan anvendes som indgange til billedsamtaler. Det er det aktuelle billede, det aktuelle sted, den aktuelle ting, der afgør, hvornår og på hvilken måde 'hvad'- og 'hvordan'-kasserne er relevante.



Den enkle analysemodel. Kilde: Kristian Pedersen.

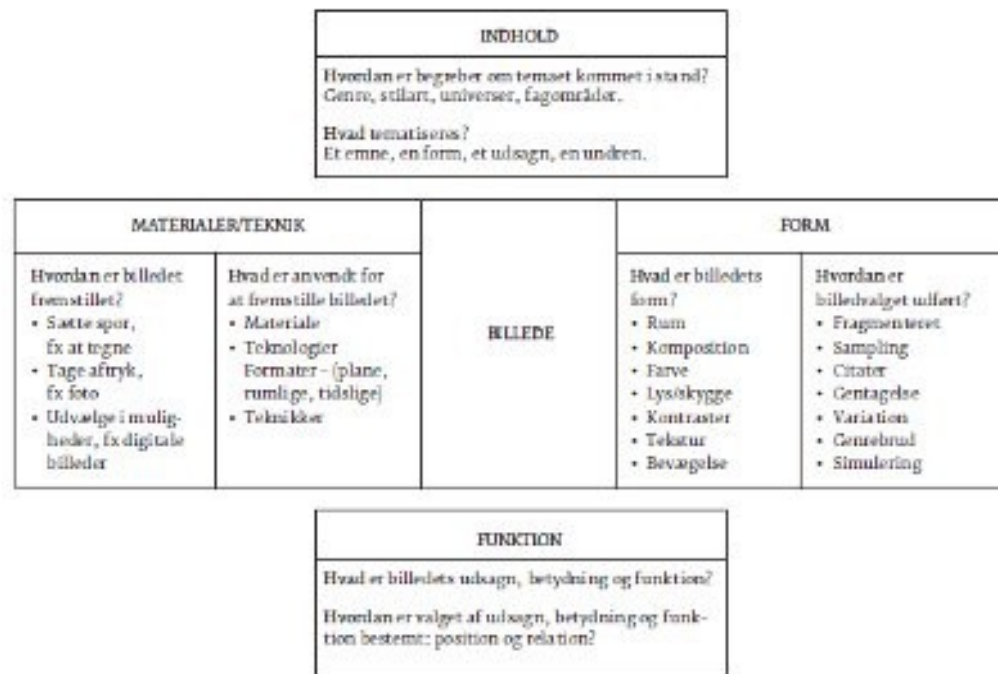
Forskellige samtaleformer er vigtige, og billedsamtalen medfører, at eleverne får nye erkendelser om forhold ved indhold og fremstillingsmåder, som de kan bruge i aktuelle og efterfølgende arbejder, samt til at kvalificere de billeder, de møder gennem kunst- og kulturinstitutioner, undervisningsinstitutioner samt uden for institutionelle sammenhænge. Samtalen kan være en dialog mellem den enkelte elev og læreren. Den kan tage form af en klassesamtale. Der kan eksperimenteres med andre former for samtale, der stimulerer brug af billedterminologi og skærper iagttagelsen, fx en elev interviewer en anden elev om vedkommendes billede, fordi første elev skal skrive en anmeldelse af billedet.

Billedkategoriseringer

Billedkategorisering er en aktivitet, der har til hensigt at øve elevernes skelneevne i forhold til de sammenhænge billeder indgår i. Dette bidrager til udvikling af et visuelt repertoire. Billedkategorisering kan foregå som selvstændig aktivitet, men kan med fordel knyttes til længerevarende tematiske forløb. Der arbejdes med billedindsamling, forskellige principper for kategorier. Her kan opbygges plancher eller databaser for klassens samlede billedbank. Indsamlinger kan være ud fra indholdskategorier, fx billeder af huse, byer. Disse kan inddeles i genrer, universer, stilarter, fx huse i lærebøger, arkitekttegninger, familiefotos, kunstbilleder, spiluniverser. Der kan eksperimenteres med, hvordan billeder kan skifte betydning i forskellige sammenhænge, fx globale, regionale, lokale betydninger. Der kan arbejdes med formkategorier, fx i form af billedtavler, hvor forskellige formkvaliteters påvirkning af hinanden afprøves. Billedkategoriseringer er en aktivitet, der sigter på billedkundskab gennem praktisk mestring af billedterminologier.

Hvor det er muligt, opsøger lærer og elever museer og udstillinger. Der er flere muligheder for at samarbejde med museer. Lærer og elever kan trække på kunstmuseers fagspecifikke ekspertise, fx når der arbejdes med forløb, hvor billedkategoriseringer indgår. Den enkelte elev kan på forhånd "adoptere" et

billede (fx et landskabsbillede eller en landskabsinstallation) for nærmere undersøgelse på stedet, hvor vedkommende kan fortælle eller skrive om det og muligvis lave en skitse for yderligere at fordybe sig i indholdet. Der kan samarbejdes med kulturinstitutioner om forskellige iscenesættelser og afprøvninger, der registreres med digitalkamera og viderebearbejdes hjemme på skolen (fx tableauer, udklædninger). Eller der kan samarbejdes med museer og institutioner, der knytter sig til forskellige fagområder og erhverv i nærområdet.



Den udvidede analysemodel. Kilde: Mie Buhl.

Visuel kommunikation

I et samfund, hvor en stadig større del af kommunikationen foregår i billeder, er kompetence i at kommunikere visuelt af væsentlig betydning. Den kommunikative produktion bør finde sted inden for et bredt repertoire af materielle og digitale visuelle medier og udtryks- og kommunikationsformer, såsom video, computer, billedmobiltelefon, blade, plakater, aviser, performances, shows, udstillinger og internettet.

Kommunikation består af elementerne information, meddelelse og forståelse. Eleverne arbejder med produktion af visuel information. Den kommunikative situation overvejes og medtænkes, og eleven får dermed redskaber til at undersøge og reflektere over, hvilke informationer, der skal gives med hvilken meddelelsesform, og hvem der skal være modtagere af informationen. Der eksperimenteres med forskellige visuelle koder og udsagn, der kan afprøves i forskellige kommunikative sammenhænge.

Hvad kommunikeres ud – til hvem – med hvilke virkemidler – og i hvilke sammenhænge?

Visuel kommunikation kan finde sted gennem forskellige medier, fx tv, video, computer, billedmobiltelefon, blade, plakater, aviser, performances, shows og udstillinger. I arbejdet med visuel formidling arbejdes med design og layout inden for de forskellige medier, fx plakatdesign, hjemmesidedesign, præsentationsdesign og udstillingsdesign.

På skolen bør der derfor både være fysiske og virtuelle faciliteter til stede for præsentation af en sådan kommunikativ praksis.

Der bør være indtil flere udstillingssteder, og til et godt udstillingssted hører fysiske rammer som ubrudte vægflader malet i lyse, neutrale farver, skinner til ophæng, skifterammer, godt lys, spots anbragt på lysskinner, podier og montrere til skulpturer og andre tredimensionale arbejder.

De digitale billeder og billedforløb, såsom video, præsentationer, animationer bør kunne vises for hele skolen til fællessamlinger. Her er det relevant, at der foruden visningsudstyr som projektor, computer og storskærm/ lærred også medtænkes lysforhold, så evt. mørkelægning kan finde sted.

Elevernes digitale produktioner bør også udlægges på skolens hjemmeside, hvor de indgår i den generelle kommunikative udveksling.

Over internettet kan eleverne indgå i kommunikative sammenhænge med elever fra andre skoler, og der kan ske udveksling af visuelle informationer.

Tosprogede elever og fagundervisning

I klasser med tosprogede elever må faglæreren tilrettelægge en undervisning, som skaber gode betingelser for tilegnelse af det faglige såvel som det fagsproglige stof. Tosprogede elever har, for manges vedkommende, kun fagundervisningen til at tilegne sig det faglige sprog i tale og skrift, herunder de før-faglige ord, og deres udgangspunkt på andetsproget er ofte utilstrækkeligt i forhold til, hvad der forudsættes i undervisningen og i fagtekster, og det får konsekvenser for deres faglige udvikling. Ethvert fagområde har sit særlige sproglige register, dvs. den sprogbrug eller de sproglige mønstre, der gør sig gældende, når fagfolk bruger sproget, og som er bestemt af fagets genstandsområde og den funktion, faget har. Dette sproglige register kommer til udtryk i bl.a. tekstens opbygning, arbejdsformer i klassen, mundtlige og skriftlige formuleringer og det fagspecifikke ordforråd. I billedkunst kan det især dreje sig om en terminologi, som sætter dem i stand at bruge og forstå billedsproget som et kommunikations- og udtryksmiddel og giver dem mulighed for at kunne tale sammen om visuelle udtryk. De fleste elever kan se, hvad et billede forestiller, og dette er et godt udgangspunkt for udvikling af begreber. Desuden kan den produktive side af faget, at 'skrive', at udtrykke sig, tilføre nuancer af nonverbal og specifik kulturel karakter og dermed være med til at nuancere det verbale sprog i samtalen om elevbilledet.

Evaluerings

Evaluerings drejer sig om at måle undervisningens og faglighedens kvalitet. Faglighedens kvalitet måles på, i hvor høj grad og med hvilke varierede midler den faglige undervisning fører frem mod de formulerede mål.

Evaluerings af undervisningen kræver, at både lærer og elever er klar over, hvilket udbytte der forventes af undervisningen. Det er derfor nødvendigt, at målene for undervisningen er konkrete, enkle og gennemskuelige både for læreren og eleverne.

Eleverne kan kun evaluere på deres billedproduktive forløb, når de forstår målene for undervisningen. Derfor må eleverne være med i processen, hvor undervisningens konkrete og gennemskuelige mål fastsættes.

På den baggrund kan de under og efter et undervisningsforløb vurdere, om de har nået målene.

I planlægningen af undervisningen må læreren medtænke, hvad der skal evalueres, hvorfor der skal evalueres, og hvordan der skal evalueres.

Løbende evaluering danner udgangspunkt for vejledning af den enkelte elev og for undervisningens videre planlægning.

I relation til evaluering bruges fire termer: test, prøve, vurdering og evaluering, hvor evaluering betragtes som et overordnet begreb, som de andre former er

delmængder af.

I faget billedkunst lægges der normalt afstand til begrebet test, idet test ikke vil give mening i faget. Test hænger sammen med kvantitative data, der er baseret på måling. Derimod er prøver, vurdering og evaluering begreber, der kan bruges i billedkunstoffaget og af eleven til at give et indblik i undervisnings- og læringsprocesserne. Da der for nuværende ikke findes prøve i billedkunstoffaget, vil det være vurdering og evaluering, der benyttes i faget.

Hvad vurderes og evalueres i billedkunstoffaget?

Evalueringen i faget billedkunst har fokus på elevernes evner til at fremstille, opleve, analysere, forstå, tolke og anvende billeder og andre visuelle former.

Elevers formåen kommer til udtryk i den grad af selvstændighed og variation, de viser ved at skabe plane, rumlige og digitale billeder. De skal være i stand til at kunne undersøge billedmæssige problemer og finde (nye kreative) løsninger samt at kunne kommunikere indhold og betydninger i visuel form.

Der er således tale om, at eleverne skal opøve deres evne til vurdering, afkodning og kodning af æstetisk udtryk og kommunikation, hvilket bl.a. vil sige, at de udvikler følsomhed for kvalitative forskelle.

Den evaluering, der foregår, vil derfor handle om forhold, der ikke kan baseres på kvantitative data, måles og vejes, men må baseres på kvalitative data, der er baseret på vurdering.

Evalueringen skal også være opmærksom på elevens sikkerhed i og evne til at kommunikere i og med billeder for at nå ud med sit budskab.

Andre faktorer, som kan vægtes i en evalueringssammenhæng, er elevernes selvstændige, aktive rolle i den skabende proces, en selvstændighed der dog ofte forudsætter samarbejdsevne og kollektive læreprocesser.

Et område for evaluering er også elevens evne til kritisk at undersøge billeder og visuel kultur og kunne reflektere over billedets udtryk og indhold, herunder billedets rolle i forskellige sammenhænge.

Evalueringen af elevens udbytte gælder desuden elevens viden og kendskab til karakteristiske træk ved den vestlige verdens kunst, visuel kultur, arkitektur og design under forskellige historiske epoker samt kunst- og visuelkulturtraditioner i andre lande. En faktor i denne bedømmelse er elevens evne til at opdage og reflektere over, hvordan kunst og visuel kultur er forskellige og dog flettet sammen i det nutidige billedudbud. Til bedømmelsen hører også, om eleven kan se sin egen rolle som deltager i og medskaber af kultur.

Vedrørende evaluering er det produktivt at medtænke et videnshierarki, hvor man på 1. niveau kan tale om kvalifikationer, der består af basale kundskaber og færdigheder. På et højere niveau, 2. niveau, tales om kompetencer, der er brugen af kundskaber og færdigheder i en social sammenhæng, på 3. niveau, om kreativitet, der handler om, at det først er, når man mestrer kompetencerne, at man kan sætte sig ud over konteksterne og agere innovativt og kreativt, og endelig et 4. niveau, der handler om kultur og dermed dannelse.

Evalueringen handler derfor kort sagt om en evaluering af elevernes visuelle kompetencer og deres evne til at reflektere over denne praksis, og evalueringen skal medføre, at læreren tilrettelægger faglige progressionsforløb.

Læreren må i billedkunstoffaget opøve sin evne til vurdering baseret på de kvalitative data, der foreligger fra eleverne i form af deres skitser og billedprodukter. Derfor er det vigtigt, at læreren også anskuer evaluering som en didaktisk analyse af sin egen forventede undervisning.

En grundig didaktisk analyse af den forventede undervisning vil få læreren til at reflektere over, hvilke former for viden, der er på spil i et givet undervisningsforløb. I praksis viser det sig ofte, at der sker en regulering af eller et brud med et skitseret undervisningsforløb. Her vil læreren i sin refleksion gennem den didaktisk analyse kunne vurdere, om dette brud eller den korrektion var relevant i forhold til undervisningens mål, som i sidste instans er fagets slutmål.

Evalueringstværktøjer

Alt afhængig af målene kan de forskellige evalueringsværktøjer, som omtales her, tages i brug.

Billedsamtales

I billedkunstoffaget er der en lang tradition for at arbejde med billedsamtales som evalueringsværktøj.

Det er et velafprøvet redskab til at vejlede den enkelte elev, og det giver samtidig læreren et overblik over, hvilke faglige felter der skal arbejdes videre med. Denne billedsamtale fungerer som en tæt dialog mellem den enkelte elev og læreren, mellem en gruppe af elever og læreren og i plenum i klassen mellem elever og læreren. Billedsamtales foregår både undervejs i selve arbejdsprocessen og som afslutning på et billedkunstofforløb, hvor billedsamtales kan danne afsæt for et nyt undervisningsforløb.

selve arbejdsprocessen og som afslutning på et billedkunstofforløb, hvor billedsamtales kan danne afsæt for et nyt undervisningsforløb.

1. Billedsamtale, hvor fokus handler om udvikling af elevens kvalifikationer i billedkunstoffaget. Der er her tale om paratviden og paratfærdigheder, altså basal grundlæggende viden og færdigheder som sanselige erfaringer i omgangen med stoffet eller den viden og færdighed, der eksisterer i forbindelse med håndværket.

2. Billedsamtale, hvor fokus handler om udvikling af elevens kompetence. Her gælder det om, at eleven reflekterer over, hvorledes de basale kvalifikationer anvendes i en social kontekst. Hvordan bruger eleven sin tilegnede viden og sine færdigheder i en social kontekst?

Det er en kendt sag, at de fleste elever i tværfaglig sammenhæng ikke benytter sig af deres billedproduktive kompetence, når de i anden faglig sammenhæng skal gøre brug af billedproduktive processer. Det er derfor væsentligt at sætte fokus på denne problematik.

3. Billedsamtale, hvor fokus handler om udvikling af elevens kreativitet og udvikling af æstetisk refleksion. Her handler det om at få eleven til at undersøge nye løsninger på baggrund af viden, færdigheder og forståelse. Det kan udvikles i et undersøgende, eksperimenterende og skabende billedarbejde, der er tematisk orienteret.

Logbog og portfolio

En udviklende billedsamtale føres på baggrund af dokumentation. Denne dokumentation forefindes i elevens logbog og portfolio, der viser, hvilke grundlæggende kundskaber og færdigheder eleven er i besiddelse af. Portfolien kan ligeledes dokumentere, om disse grundlæggende kundskaber og færdigheder er udviklet til kompetencer, idet portfolien også indeholder visuel kommunikativ dokumentation, fx fotos af udstillinger, PowerPoint-formidling af sagforhold, idet vi medtænker, at eleverne viser sine kompetencer ved at dokumentere, at vedkommende kan bruge sine kundskaber og færdigheder i en social kontekst.

Der skelnes mellem to slags portfolio: en procesportfolio eller elevlogbog, der viser elevens daglige arbejde, og en præsentationsportfolio, der viser værker, udvalgt af eleven selv. Der fokuseres på processer og produkter over en given periode og på evaluering og vurdering i forhold til opstillede mål. Portfolien kan desuden anvendes i forbindelse med skole-hjem-samarbejdet.

Procesportfolien eller elevlogbogen kan fx indeholde skitser, udkast, farveprøver, materialeprøver, billedindsamlinger samt skriftlige notater i form af fagudtryk, teknikbeskrivelser, materialenotater, billedkilder samt refleksioner over den billedproduktive proces. Logbogen føres af eleven og bruges af læreren til at få informationer om undervisningen og indsigt i elevens læreproces. Denne elevlogbog/procesportfolio bruges igennem hele skoleforløbet i billedkunst og udvides med en præsentationsportfolio, der viser elevens færdige arbejder, der er udvalgt af eleven selv, og som afspejler elevens bedste præstationer inden for et givet område.

Præsentationsportfolien viser den enkelte elevs evne til at vurdere og udvælge egne produkter og forudsætter, at eleven udvikler kriterier for kvaliteten i egne

produkter. Det er således et værktøj, der er med til at styrke elevens vurdering af sit eget arbejde i forhold til opstillede mål. Dermed kan det også være et redskab for læreren vedrørende den enkelte elevs faglige standpunkt.

Begge typer portfolio er redskaber for både læreren og eleven til at opstille mål for den enkelte elev.

Lærers logbog

Læreren noterer løbende mål for undervisningen og for den enkelte elev samt de justeringer, der måtte forekomme undervejs. Det er en kombination af notater til den daglige forberedende planlægning samt efterfølgende kommentarer til det faktiske forløb. Her noteres de didaktiske overvejelser samt hvilken evalueringsform, der benyttes i forhold til de opstillede mål.

Fysisk eller digital portfolio

Logbøger og portfolioer kan være af fysisk eller digital art. I den digitale portfolio, der ligger på skolens intranet, vil læreren kunne forberede sig hjemme ved at logge sig ind på de enkelte elever og se, hvad der er produceret, og kunne foretage sammenligninger mellem nuværende præstationer og tidligere. I en digital portfolio vil der være mulighed for eleverne at vise præsentationer, videoklip og multimedieproduktioner.

Udstilling

Udstilling kan fungere både som en kommunikationsform og en evalueringsform. Her præsenteres eksempelvis færdige produkter, og evt. kan en kort tekst med en beskrivelse af formålet med arbejdet ophænges.

Udstillingen kan også formidle et procesforløb, der viser forskellige faser i det billedproduktive arbejde. Og udstillingen kan bestå af forskellige visuelle udtryksformer, der vægter forskellige aspekter. Fx kan der vises en digital præsentation, der viser skitsearbejdets udvikling til færdigt produkt, eller en video, hvor eleverne performer eller har lavet en abstrakt/lyrisk produktion.

Ved fremvisning og udstilling evalueres således også på, i hvor høj grad eleverne har formået at give deres hensigter eller budskaber visuel form.

I tilknytning til dette vil der foregå en del uformel evaluering, idet eleverne i kraft af udstilling bliver medskabere af et kulturelt og kommunikativt miljø på skolen og i lokalsamfundet og dermed får mulighed for respons fra andre aktører.

Kontinuitet

Skolens billedfag bør være det sted, hvor man gradvist igennem hele skoleforløbet skaber grundlag for at bruge og forstå billeder og andre visuelle fænomener, hvilket medfører en kvalificeret stillingtagen til den betydning, som kommunikeres i forskellige billedformer og genrer og i forskellige kontekster.

I det kontinuerlige arbejde med det faglige indhold og progressionen i billedkunstundervisningen bør læreren føre logbog, der bl.a. kan indeholde klassens årsplan for faget, hvilke emner og temaer der er arbejdet med på hvilken måde, beskrivelser af forskellige undervisningsforløb og elevaktiviteter. Hermed har læreren overblik over, i hvilket omfang de centrale kundskabs- og færdighedsområder bliver tilgodeset, og at der sker en hensigtsmæssig progression i det samlede forløb. Endvidere er en sådan logbog et brugbart redskab i kommunikationen med teamet omkring klassen samt for de lærere, der evt. senere skal overtage klassen.

Den obligatoriske undervisning i billedkunst forløber fra 1.-5. klasse. Undervisningsministeriet angiver et vejledende timetal, der fordeler sig på én ugentlig lektion på 1. og 5. klassetrin og 2 ugentlige lektioner på 2., 3. og 4. klassetrin. Nogle skoler tildeler dog faget 2 ugentlige lektioner på 1.-5. klassetrin.

I et samfund, hvor billeder har stadig større betydning og hvor de visuelle medier udvikler sig hastigt, er det problematisk, at systematisk undervisning i billedkunstfaget kun foregår på de yngste klassetrin.

Der er også brug for systematisk undervisning i og omkring pubertetsårene, hvor elevernes tænkning ændrer sig kvalitativt med bl.a. forandringer i selvforståelse og opfattelse af egen identitet som følge. I denne proces spiller billedmediet en stor rolle, idet billeder kommunikerer indhold, betydninger og meninger, der ikke altid er lige gennemskuelige.

Viden om og færdighed i at fremstille billeder og andre visuelle udtryk er kulturteknikker, som kan udvikle kompetencer og kreativitet. Dette gælder, hvad enten billederne fremstilles på computer, med video- og digitalkamera eller ved at tegne, male og modellere. Vor billedopfattelse og billedbegreb udfordres af den nutidige brug af billeder, hvor bl.a. genrer og medier mixes, og hvor billedmæssige tegn og koder bruges i nye og anderledes kontekster.

En sådan visuel kompetence, der indebærer kompetence i at kode (fremstille) og afkode billeder og andre visuelle former, er ligeledes af betydning i et demokratisk funderet videnssamfund, hvor alle borgere evner at bearbejde de informationer, betydninger og budskaber, vi får gennem billeder og andre visuelle fænomener. Det er væsentligt at kunne forstå, skabe og omskabe visuelle informationer, både de analoge og de digitale, til relevant viden, oplevelse og indsigt i et demokratisk samfund, hvor debatten også føres visuelt.

Linksamling

Fra Undervisningsministeriet

- Evalueringsportalen – evaluering.uvm.dk

Her findes 27 evalueringværktøjer lige til at bruge og inspiration til evaluering i undervisningsforløb i alle folkeskolens fag. Der kan hente 9 artikler om evaluering i billedkunst. Klik først på menupunktet **Evaluering i fagene** og derefter på faget **Billedkunst** under **Fag**.

Endvidere kan der læses om elevplaner.

- [KIF Kvalitet – Inspiration – Faglighed](#)

KIF-værktøjet er et tilbud til dem, der ønsker at bringe nye metoder til kvalitetsudvikling ind i den daglige undervisningspraksis.

Fra Kulturministeriet

- [Kunstrådets huskunstnerordning](#)

Kunstrådets huskunstnerordning skal fremme børn og unges møde med den professionelle kunst. Her kan søges om tilskud til kunstnerbesøg på skolerne og til ansættelse af huskunstnere, der kan formidle kunst til børn og unge.

- [Børnekulturens Netværk](#)

Børnekulturens Netværk er kulturministerens og Kulturministeriets rådgivende organ for børnekultur.

- [Børnekulturportalen](#)

Børnekulturportalen er den elektroniske indgang til børnekulturen i hele Danmark. Den henvender sig til professionelle, der arbejder med børnekultur, og til alle, der interesserer sig for området.

- [Kulturkanon](#)

Via hjemmesiden kan du udforske alle værkerne fra kulturkanonen og hente inspiration til undervisningsforløb med emner fra kulturkanon.

- [Kulturkanon i undervisningen](#)

Her kan hentes undervisningsforløb i tilknytning til kulturkanonen inden for bl.a. billedkunst og arkitektur.

Copyright/Ophavsret

- [Copyright/Ophavsret](#)

Her på EMU under Billedkunst er samlet link til tekster om copyright/ ophavsret omkring billeder, som kan være vigtige i undervisningen.

- [Tegneserieguide om ophavsretten](#)

Kulturministeriets mini-guide om ophavsret. Tegneserieguiden kan downloades her i pdf-format. Den er let læselig og egnet bl.a. for eleverne i grundskolen.

Sikkerhedsanvisninger

- [Når klokken ringer – Branchevejledning om risikomomenter i undervisningen](#)

Håndbogen kan hentes her. Arbejdsmiljøhåndbog samler alle kendte arbejdsmiljøregler inden for grundskoleområdet og som samtidig giver råd og vink om den mest hensigtsmæssige indretning af undervisningen og undervisningsfaciliteterne.

På side 64-74 kan der læses om praktisk-musiske værksteder og billedkunst samt på side 81-85 om foto.

- [At-meddelelse nr. 4.01.7](#)

Elevers anvendelse af stoffer og materialer i grundskolen

- [At-vejledning A.1.1](#)

Ventilation på faste arbejdssteder – Vejledning om krav til procesventilation

Undervisningsmateriale

- [EMU – Lærere i grundskolen Billedkunst](#)

Her kan du finde aktuelle udstillinger, begivenheder, debatstof, faglig inspiration, gode undervisningsforløb, relevante link og meget mere til faget billedkunst.

- [Fagenes Infoguide – grundskolen – Billedkunst](#)

Indeholder link til undervisningsforløb, Museer/gallerier/udstillinger, Web billeder/ kunstnerbaser, Teknikker, Teori, Arkitektur/design, Sikkerhed/Miljø, andet og opslagsværker.

- [Emu – Elever i 4.-6. klasse Billedkunst](#)

Her er sider med ting, som elever i 4.-6. klasse selv kan arbejde med i billedkunst.

- [e-museum – Billedkunst](#)

e-museum er lavet af Undervisningsministeriet og Kulturministeriet. Her findes alle undervisningsmidler, der stilles til rådighed af danske museer og science-centre (fx fra skoletjenesterne).

- [Skoven i skolen – billedkunst](#)

Her kan hentes undervisningsforløb til faget billedkunst. Klik på klassetrin, fag og årstid.

- [Arksite](#)

Er et netbaseret undervisningsmateriale om arkitektur.

- [AT SE KUNSTEN & KUNSTEN AT SE – filmpakke](#)

Filmpakke med film til billedkunstundervisningen fra Statens Film Institut

- [Skoletjenesten – om Kunst- Arkitektur – Design](#)

Se her hvad Skoletjenesten kan tilbyde til undervisningen i billedkunst.

- [Valhalla](#)

Nordisk Ministerråds portal for barne- og ungdomskultur i Danmark, Finland, Færøerne, Grønland, Island, Norge, Sverige og Åland.

Andet fra Undervisningsministeriet

- [Rapporten fra "Rådgruppen til styrkelse af de praktiske musiske fag i folkeskolen"](#)

Foreninger

- [Danmarks Billedkunstlærere](#)

- [Landsforeningen Børn, Kunst og Billeder](#)

Formål for billedkunst som valgfag

Formålet med undervisningen i billedkunst er, at eleverne ved at producere, opleve og analysere billeder bliver i stand til at iagttage og reflektere, bruge og forstå billedsprog som et kommunikations – og udtryksmiddel.

Stk. 2.

Eleverne skal i arbejdet med plane, rumlige og digitale billeder tilegne sig færdigheder i og viden om kunst, medier og andre visuelle udtryks- og kommunikationsformer som grundlag for at udtrykke sig gennem billeder og andre visuelle former.

Stk. 3.

Som deltagere i og medskabere af kultur og som del af deres kreative udvikling og æstetiske dannelse udvikler eleverne deres kundskaber om kunstens og mediekulturens billedformer, som de fremstår i lokale og globale kulturer.