



Form og indhold

3 små eksperimenter med fokus på proces og ideudvikling

Aktivitet: Eksempler på små eksperimenter med form og indhold

Form udtrykker indhold, og indhold finder form. Udgangspunktet i de 3 små eksperimenter kan være teori om et formelt aspekt, et kunstværk, et begreb eller ting i billedkunstlokalet. Teori og praksis vekselvirker i de 3 småeksperimenter, som beskrives i teksten. Hvert eksperiment tager højst et modul og udføres bedst i par, fordi samtalen om, hvordan opgaven kan løses, er en væsentlig del af opgaven. De kan bruges som del af et forløb, hele holdet er i gang med, eller de kan puttes ind som aktivitet til de elever, der bliver hurtigere færdig end kammeraterne med en igangværende opgave.

Indhold

Form og indhold - indledning	2
1. Fra ting og materiale til form med indhold	2
2. Om at skabe en fortælling i rum og med rum	3
3. At tænke som en kunstner	4

Form og indhold - indledning

Tre små eksperimenter med fokus på proces og ideudvikling

Form udtrykker indhold, og indhold finder form. Udgangspunktet i de 3 små eksperimenter kan være teori om et formelt aspekt, et kunstværk, et begreb eller ting i billedkunstlokalet. Hvert eksperiment tager højst et modul og udføres bedst i par, fordi samtalen om relationer mellem form og indhold er med til at øge bevidstheden om proces og visualisering. Eksperimenterne kan bruges som del af et forløb, hele holdet er i gang med, eller de kan puttes ind som aktivitet til de elever, der bliver hurtigere færdig end kammeraterne med en igangværende opgave. Kan bedst bruges af elever, der har haft billedkunst i et par måneder og har fået lidt erfaring med kunstnerisk proces og ideudvikling.

1. Fra ting og materiale til form med indhold

Pararbejde med åben problemstilling og stram tidsramme

1. Sæt en tidsramme, f.eks. 30 minutter
2. Lav en samling af ting og materialer i billedkunstlokale og -depoter. Gå efter hvad der umiddelbart vækker jeres egen nysgerrighed, erindringer, følelser, sanser. Det må ikke være personlige genstande.
3. Udvælg ting fra jeres samling, som I vil bruge i en kunstnerisk visualisering af en idé, følelse, erindring eller et begreb.
4. Eksperimenter med hvordan tingene kan få en form, som udtrykker jeres idé, begreb eller følelse. Diskuter og skitser forskellige muligheder, inden I beslutter jer.
5. I må ikke bruge andre genstande end de udvalgte, men gerne flere af samme slags, og der er frit valg af udtryksform, materialer og redskaber til skabelse af jeres værk.
6. Giv værket en titel.



Variant 1: Læreren giver som udgangspunkt en kort præsentation af en teori, et tema eller et (fag-)begreb, f.eks. *anderledes*, *metamorfose*, *transparent*, *vanitas*, *queer*, *mærkelige drømme*, *das unheimliche* etc. Eksperimentet kan fint bruges som første skitse og ideudvikling i et længere projekt om teorien, det valgte begreb eller tema.

Variant 2: Andre fagsamlinger og -depoter kan hjemsesøges for interessante objekter.

2. Om at skabe en fortælling i rum og med rum

Forudsætning: Elementær viden om rumskabende virkemidler og kendskab til kunst og arkitektur før 1800. Evt. lektie.

Inspiration til øvelsen kan gives med et kort oplæg om et 3D værk, eksempelvis Bjørn Nørgaard: *Christian III's gravmæle* (1975), som er en parafrase over Cornelis Floris' gravmæle over Christian III i Roskilde Domkirke (1579). Mange forskellige materialer indgår i Bjørn Nørgaards skulptur, og genstande og symboler fra historien, kunsthistorien og dagligdagen blandes, så der opstår en anden fortælling om magt og demokrati end i det oprindelige værk.



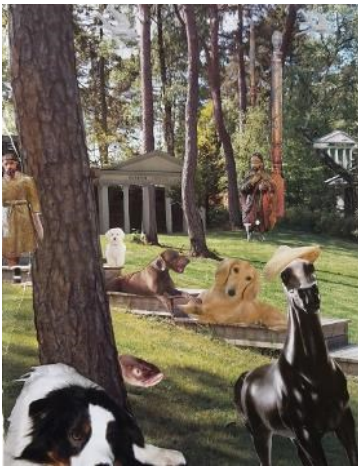
[Chr.III's gravmæle – Roskilde](#)



Bjørn Nørgaard - ARoS

Eksemplet kan bruges som introduktion til opgaven for at forklare eller repetere, hvad rumlighed (3D vs 2D) er, og diskutere ting og symboler, sampling og lag af tider og betydningsområder. På den baggrund gives opgaven, der skal udføres som en papircollage i A4. Eksperimentet går ud på at lave et rum, der mht. dybdevirkning ligner virkeligheden - et illusionsrum. Samtidig skabes – måske - en fortælling.

1. Start med at vælge et helsides baggrundsfoto fra et blad – typisk natur- eller by uden mennesker fra en reklame eller reportage. Som hjælp kan læreren på forhånd have kopieret egnede baggrundsfotos.
2. Udclip fra blade forskellige figurer – bl.a. mennesker og/eller dyr. Find og print arkitektur eller skulpturelementer fra perioder før 1800. Klip helt tæt ind til alle figurer.
3. For at skabe rumlighed i 2D, skal der bruges overlap, størrelsesgradienter, og der skal være et billedelement, der har en kraftig repousoir-virkning i billedrummet. Eksperimenter med forskellige placeringer og rumlige virkninger, inden der limes.
4. En fortælling eller et tema vil sikkert opstå undervejs, alt efter hvilken baggrund eller hvilke figurer der udvælges. Beskriv præcist, hvilke rumskabende virkemidler, der er brugt. Er der skabt et illusionsrum? Opstår der er en fortælling eller et tema af de forskellige lag af tider og betydningsområder?



Variation: Lav øvelsen uden inddragelse af den tidlige dimension med Bjørn Nørgaard og uden krav om, at der skal indgå arkitektur- og skulpturelementer fra før 1800.

3. At tænke som en kunstner

Hvordan arbejder en kunstner med at finde et greb, der kan koble idéerne med den helt rigtige form?

Det er selvfølgelig meget forskelligt, men i dette interview holder den danske kunstner Tal R en dør åben ind til sit værksted og giver eksempler på, hvordan han tænker og laver kreativ billedstorm: <https://kunsten.nu/journal/tal-r-klar-til-en-maveplasker/>

Han inddrager masser af avisudklip og fotos af alt fra porno og bogreoler til ryttere og sølvkander som inspiration eller delelementer i sine værker. Det handler bl.a. om at samle og gemme ideer/billeder/notater, bruge dem og skille sig af med dem.

Tal R finder billeder af alle slags, både egne noter og skitser og noget, han har set, fundet og gemt. Han klipper billeder ud af alle slags blade og samler billeder fra hele vores billedkultur. Jævnligt bruger han collageværker – ofte meget store collager – til at få ryddet op i sine lagre af udklip, fotos og papirlapper, så han kan starte på noget nyt. Se også <https://www.dr.dk/skole/billedkunst/tal-r> http://www.aros.dk/media/455598/tal_r_the_virgin_uv.pdf



<http://www.talr.dk/exhibitions/garbage-man>

Forudsætning/lektie: Elementær viden om farvevirkning og farvesymbolik.

1. Collagen skal bygges op om en af de symbolske betydninger, som farven kan have, f.eks. rød: lidenskab ELLER krig. Undersøg hvilke symbolske betydninger farver kan have.
2. Lav eksperimentet som pararbejde, og begynd med at vælge en farve som baggrund. Det skal være karton i A3, og I bestemmer selv om formatet skal være vandret eller lodret.
3. Klip billeder ud i firkanter (kvadrater og rektangler) i forskellige størrelser (sort-hvide og farver), se Tal R's collager.
4. Baggrundsfarven skal danne ramme - men ikke hele vejen rundt.
5. Udover udklip fra blade skal der være
 - 1-2 sort/hvide tegninger fra jeres egen portefolie
 - 1-2 farvekridttegninger fra jeres egen portefolie
 - mindst 1 billede af et kunstværk fra bunken med kunstblade og -kataloger
 - lidt ensfarvet papir, som understreger collagens farveholdning og den symbolske betydning i farven
6. Firkanterne skal røre ved hinanden og lappe over hinanden.
7. Skriv i portefolien eller fortæl om form (farve) og indhold (farvens symbolske betydning og nogle af de valgte motiver) i jeres collage.

Variant: I stedet for farvesymbolik kan farvekontrast være fokus for eksperimentet. Eleverne vælger hvilken farvekontrast, der skal være styrende for deres collage (kold-varm, lys-mørk, komplementær etc.) og vurderer til sidst farvekontrastens virkning og betydning.