

Tidsrejser remix kunsten



Forløbsbeskrivelse

Målgruppe: Mellemtrin og udskoling. Historie, dansk og billedkunst.

Forløbet kort: *Tidsrejser* er et undervisningsforløb, hvor eleverne arbejder med en af to mulige tidsrejser. En, som bringer dem selv ind i et fortidigt kunstværk, og en anden, som bringer en del af kunstværket ind i elevernes samtid og hverdagsliv. Ved at remixe værkerne fra SMK's værker til fri download med fotografier fra hverdagen, som eleverne selv har taget, skabes nye værker og mulighed for skift i stemning og betydning.

Forløbet består af 3 faser

Fase I: Her introduceres til remix og sampling af kunstværker. Cirka 2 lektioner.

Fase II: Først vælges et kunstværk, som skal danne rammen for en tidsrejse. Der arbejdes blandt andet med hurtigskrivning. Herefter laver eleverne deres egne remix af kunstværker i billedredigeringsprogrammet Pixlr. Cirka 4 lektioner og tid til at løse fotoopgave (kan laves som hjemmearbejde).

Fase III: Eleverne laver en præsentation af deres samlede arbejde i værktøjet Prezi på Skoletube, som herefter deles på skoletubekanalene SMK Billeder. 2 lektioner og tid til fremlæggelser.

Tid: 12-16 lektioner i alt.

Relevante kompetenceområder

Undervisningsforløbet understøtter blandt andet følgende kompetencemål fra forenklede fælles mål:

Dansk

Eleven kan forholde sig til kultur, identitet og sprog gennem systematisk undersøgelse og diskussion af litteratur og andre æstetiske tekster

Eleven kan anvende it som et redskab til idéudvikling, produktion, revision, deling, kommunikation om og præsentation af multimodale tekster (fra det tværgående emne IT og Medier)

Historie

Eleven kan forklare samspil mellem fortid, nutid og fremtid

Billedkunst

Eleven kan udtrykke ideer og betydninger visuelt og samtale om egne og andres billeder

Digitale redskaber Pixlr er et frit tilgængeligt billedredigeringsprogram, som kan bruges direkte i en browser

Prezi på Skoletube er et præsentationsværktøj, som tillader eleverne at lave præsentationer i lag.

Skoletubekanaler: Kanalerne *SMK Billeder* og *SMK Levende Billeder* indeholder kunstværker og film, som frit kan bruges i undervisningen. Begge kanaler er offentlige og kræver ikke tilmelding.

<http://www.skoletube.dk/group/SMKLevendeBilleder>

<http://www.skoletube.dk/group/SMKBilleder>

Undervisningsdesign

Fase I: Introduktion til remix og sampling

Fokus: Eleverne introduceres til remix og sampling af kunst og ser eksempler fra Unges Laboratorier for Kunst.

A) Om remix og sampling af kunst – en kort introduktion

Eleverne er formodentlig allerede bekendt med genbrug inden for musikkens verden. DJs kombinerer dele af eksisterende værker som samples i nye kompositioner – såkaldte *mashups*. Ved at kombinere kendte værker på nye måder, opstår nye og overraskende betydninger.

Billedkunsten gør også brug af genbrug. Allerede i begyndelsen af det 20. århundrede lavede kunstnere *ready mades* og *collager* af allerede eksisterende materiale. Kunstnerens arbejde består altså i at sætte eksisterende materiale sammen på nye måder. På den måde kan man skabe noget nyt og overraskende ud af materiale, som beskueren måske kender i forvejen og samtidig give et nyt blik på verden - og den måde, den skildres på gennem et medie.

Et eksempel er projektet *Byens Hegn*. En gruppe unge frivillige kunstpiloter fra SMK har remixet kunstværker fra museets samling og skabt fotocollager, som kunne ses på metroens hegn to forskellige steder i København i 2014. Projektet blev til i samarbejde med beboerne ved metrostationerne.

Eksempler på remix

Kunstpiloten Marie: ”Jeg har valgt at blande elementer fra samtiden ind som kommentarer til værkernes gamle fortællinger. I et af mine remix krummer Filoktet fra Nikolaj Abildgaards maleri sig sammen i smerte og har fået en stor tatovering på overarmen. En dronning har fået udskiftet barokfrisuren med moderne Gun-Britt-look, mærketaske og smartphone, imens en konge står på snowboard. [...] Meningen er at iagttageren skal blive i tvivl om, hvordan det oprindelige værk ser ud [...]”

Kunstværk: Kirstine Roepstorff: *Desolation of the Beast*, 2002. Dimension: 520x712 centimeter. Glimmer og broderi på stof og flag.

<http://www.smk.dk/udforsk-kunsten/soeg-i-smk/#/detail/KMS8286>

Se eksempler på kunstpiloternes remix her <http://www.ulk.dk/#!/downloads/c1del> og find de originale værker i kanalen *SMK billeder* på Skoletube.

Spørgsmål til diskussion

- ”Det er, når folk tager dem til sig og gør dem til deres egne, at billederne får liv,” siger kunstpiloterne Marie og Filip. Hvad kan det betyde, at billederne *får liv*? Hvem er det, der giver billederne liv? Kan remix af ældre kunst give værkerne nyt liv?

- Lovgivning om ophavsret og copyright beskytter ophavsmandens rettigheder (men også film, musik og spil) og bestemmer, hvad de må bruges til, og hvordan de må spredes. Samtidig indskrænker lovgivningen offentlighedens mulighed for at opleve og bruge kunstværker. Diskutér balancen mellem ophavsmandens ret til værket på den ene side og offentlighedens muligheder for at tage del i kulturlivet på den anden.

Læs mere her:

Artikel om remix og genbrug af Torben Sangild:

<http://www.kunsten.nu/artikler/artikel.php?torben+sangild+vidvinkel+genbrug+2+sampling+remix>

Årbog fra B&U-enheden 2013 med blandt andet artikler om Byens Hegn kan downloades her:

<http://www.smk.dk/besoeg-museet/undervisning/bag-om-bu/>

Unge Laboratorier for Kunst på SMK:

<http://www.ulk.dk/>

Byens Hegn og mange fine eksempler på remix:

<http://www.ulk.dk/#!gallery-projects/cg70>

Eleverne er nu blevet introduceret til remix af kunst og skal i den følgende fase vælge et værk, som de selv vil remixe.

Fase II: Valg af kunstværk, skærpelse af opmærksomheden og idégenerering

Fokus: Eleverne vælger et værk og begrundet valget. En øvelse i hurtigskrivning lægger grunden for det videre arbejde.

A) Valg af værk

Under ressourcer findes et udvalg af kunstværker fra SMK's værker til fri download, som alle kan findes i skoletubekanalene SMK Billeder. Her skal eleverne nu gå på opdagelse og vælge et værk, som de synes er velegnet til remix. Eleverne skal herefter kort skriftligt redegøre for, hvorfor de netop har valgt dette kunstværk. Valget kan begrundes i et bestemt element, som vækker undren, en særlig stemning i værket eller noget helt tredje.

B) Hurtigskrivning

Når valget af værk og begrundelsen er på plads, skal eleverne betragte værket grundigt. Indledningsvis granskes værket i stilhed i 90 sekunder. Det er vigtigt, at eleverne bruger tiden på at tage værket ind og ikke hverken kommenterer eller noterer undervejs. Når tiden er gået, gemmes kunstværket af vejen, og et nyt dokument åbnes. Dokumentet skal have titlen *hurtigskrivning*.

Læreren bestemmer et antal minutter (f.eks. 4), som eleverne skal bruge på hurtigskrivning. Fokus er at skrive om kunstværket uden hverken at planlægge eller stoppe op undervejs. På den måde skabes en ramme, hvor tanker kan flyde frit, og en stor mængde stof og materiale til videre bearbejdning kan opstå. Hurtigskrivningen kan gennemføres på følgende måde:

- Skriv en sammenhængende tekst – undgå punktform
- Skriv uden at tænke for meget over, hvad du skriver
- Du må ikke rette eller redigere i teksten undervejs
- Du skal fortsætte med at skrive i al den tid, hurtigskrivningen varer. Hvis du løber tør for idéer, må du skrive om, at du er løbet tør for idéer, indtil nye tanker dukker op.
- Hvis du skriver på computer, kan du slukke for skærmen imens. Skriver du i hånden, kan du prøve at undgå, at blyanten slipper papiret.

Efter hurtigskrivningen læses teksten i gennem, og eleverne markerer tre særligt værdifulde sætninger i deres tekst. De tre sætninger skal nu danne ramme for arbejdet med en tidsrejse i fase III.

C) Valg af opgave

Eleverne skal vælge en af to mulige tidsrejser som omdrejningspunkt for at arbejde med at lave et eget remix. Elevernes arbejde med tidsrejserne rummer muligheden for at eleverne tænker både sig selv, deres hverdag og samtidig ind i kunstværket og dermed måske skaber nye betydninger og stemninger.

Eleverne vælger en af opgaverne og skal derefter løse den fotoopgave, der knytter sig til opgaven. Elevarbejdsark til begge tidsrejser og en guide til at bruge billedbehandlingsprogrammet Pixlr kan findes under ressourcer.

Tidsrejse 1: Eleven rejser tilbage i tiden og ind i værket ved at remixe et fotografi af sig selv ind i kunstværket. Se arbejdsark 1.

Tidsrejse 2: En person eller en genstand fra værket rejser til elevens samtid ved at det remixes ind i et fotografi, eleven har taget af et sted, som rummer særlig betydning i nærmiljøet. Se arbejdsark 2.

Når eleverne er færdige med deres remix, laves en præsentation af arbejdsprocessen i præsentationsværktøjet Prezi på Skoletube.

Fase III: Præsentationer i værktøjet Prezi på Skoletube

Fokus: Eleverne laver en præsentation af deres remix og arbejdsprocessen og viser den for klassen

Eleverne skal nu præsentere deres tidsrejse for de andre elever i værktøjet Prezi.

Præsentationen skal indeholde:

Tekst fra hurtigskrivningsøvelsen

De tre særligt værdifulde sætninger

Elevens fotografi

Det valgte kunstværk

Billedet af tidsrejsen (remix)

Man kunne også...

Skrive tekster, som forklarer sammenhængen mellem fortid og nutid i elevernes remix.

Lave et samarbejde med det lokale (skole)bibliotek om en udstilling af remix.

Undersøge andre måder at arbejde med remix på inden for musik og kunst.

Besøge SMK's Skoletubekanal og se andre elevers remix.

Deltage i forløbet "Samtidskunst" på SMK eller et lignende forløb på et andet kunstmuseum.

Ressourcer

Ressourceark

Sådan bruger du præsentationsværktøjet Prezi på Skoletube

Sådan arbejder du med lag i billedredigeringsprogrammet Pixlr

Elevark

Tidsrejser opgaveark I – du rejser tilbage i tiden og ind i kunstværket

Tidsrejser opgaveark II – Kunstværket rejser frem i tiden og ind i din hverdag

Lærerark

Liste med værker fra SMK's værker til fri download

Nyttige links

Statens Museum for Kunst:

<http://www.smk.dk/>

SMK Highlights

<http://www.smk.dk/udforsk-kunsten/highlights/>

SMK's skoletubekanaler

SMK Billeder:

<http://www.skoletube.dk/group/SMKBilleder>

SMK Levende Billeder:

<http://www.skoletube.dk/group/SMKLevendeBilleder>

Skoletube:

<http://www.skoletube.dk/>

Lær IT:

<http://www.laerit.dk/>

Inspiration fra National Museum i Stockholm "Kliv in i kunsten":

http://www.nationalmuseum.se/Global/Skola/Lillholmsskolan_Klavinikonsten.pdf

Ressourceark

Præsentationsværktøjet Prezi på Skoletube

Kom godt i gang med Prezi:

<http://www.laerit.dk/?showvideoplayer=4519&key=51a8884c96893b73a70e50ded9a1c02a>

Opret en ny Prezi:

<http://www.laerit.dk/?showvideoplayer=4522&key=fa43b28a9f3ceaf509abc6888444611>

Indsæt tekst i Prezi:

<http://www.laerit.dk/?showvideoplayer=4523&key=e8e292b311e36f56b994516115cfa304>

Upload og indsæt billeder:

<http://www.laerit.dk/?showvideoplayer=4524&key=63f7cf0bdc9c4a7f1a8b23f0b5e37170>

Indsæt former, streger og ikoner m.m.:

<http://www.laerit.dk/?showvideoplayer=4525&key=d4b313e59f9811242af276d4ecd1ca5c>

Indsæt rammer:

<http://www.laerit.dk/?showvideoplayer=4528&key=a181d6924f85bb4d75640bc1a3fd1cfb>

Indsæt en sti, der bestemmer rækkefølgen i punkterne i din præsentation:

<http://www.laerit.dk/?showvideoplayer=4529&key=40157b6940770c46ce21721dd9fac1ba>

Udgiv din præsentation på en kanal på Skoletube:

<http://www.laerit.dk/?showvideoplayer=4530&key=95c6c0677bcf79b74b7f485ba05d8b9d>

Lær mere her:

http://www.laerit.dk/prezi/#laerit_vlist

Ressourceark

Billedredigeringsprogrammet Pixlr- sådan arbejder du med lag i Pixlr

1. Åbn programmet Pixlr <http://apps.pixlr.com/editor/> og tryk på *Åbn billede fra computeren*.
2. Vælg det kunstværk, du har gemt på skrivebordet.
3. Tryk på menuen *Filer*, og vælg *Åbn billede*. Vælg det fotografi af dig selv, som du vil bruge.
4. Nu skal du arbejde med dit fotografi. Vælg *Frihåndsfunktion* under *Funktioner* (OBS: *Polygonal frihåndsfunktion* kan være god at bruge, og zoom-funktionen kan give bedre præcision). Brug frihåndsfunktionen til at klippe dig selv ud af billedet. Når du har markeret det udsnit, du vil bruge, bliver linjen stiplet.
5. Kopier dit udklip ved at trykke på *Rediger* og vælge *Kopier*. Du kan også trykke *Crtl+c* på dit tastatur.
6. Tryk nu på baggrundsbilledet, der er det kunstværk, du har valgt, og vælg *Rediger* og *Indsæt*. Du kan også bare trykke *Crtl+v* på dit tastatur. Nu er dit fotografi lagt ind som et lag oven på kunstværket.
7. Vælg *Flyt-værktøjet* under *Funktioner* for at flytte dit fotografi til det sted, hvor du gerne vil have det.
8. For at ændre størrelsen på det øverste lag (dit fotografi) skal du trykke på *Rediger* og vælge *Fri transformering*. Juster størrelse og placering.
9. Når du er tilfreds med dit arbejde, trykker du på *Filer* og vælger *Gem*. Gem dit remix som jpeg-fil, og glem ikke at sætte kvaliteten til 100 %.

Elevark I

Opgaveark: Tidsrejse I – du rejser tilbage i tiden og ind i kunstværket

Opgave

Du skal foretage en tidsrejse ind i et kunstværk, som du har valgt. Ved at remixe kunstværket med et fotografi af dig selv, skal du eksperimentere med at ændre stemningen eller betydningen i værket.

Tag et fotografi af dig selv og remix det ind i kunstværket. På den måde rejser du tilbage i tiden og ind i kunstværket.

Sådan gør du

Med udgangspunkt i de tre særligt værdifulde sætninger, du har skrevet, skal du finde på en idé til, hvordan dit fotografi kan blive en del af kunstværket og på den måde måske ændre stemningen og give værket nye betydninger. Lav gerne en skitse på papir, som viser din idé.

Tag et fotografi af dig selv – få gerne en kammerat til at hjælpe dig – eller brug et, du allerede har. Sørg for, at fotografiet passer til den idé, du har formuleret.

Gem dit fotografi og det kunstværk, du har bestemt dig for at bruge på dit skrivebord på computeren. Når det er gjort, er du klar til at remixe.

Remix – sådan kan du arbejde med lag i programmet Pixlr

1. Åbn programmet Pixlr <http://apps.pixlr.com/editor/> og tryk på *Åbn billede fra computeren*.
2. Vælg det kunstværk, du har gemt på skrivebordet.
3. Tryk på menuen *Filer*, og vælg *Åbn billede*. Vælg det fotografi af dig selv, som du vil bruge.
4. Nu skal du arbejde med dit fotografi. Vælg *Frihåndsfunktion* under *Funktioner* (OBS: *Polygonal frihåndsfunktion* kan være god at bruge, og zoom-funktionen kan give bedre præcision). Brug frihåndsfunktionen til at klippe dig selv ud af billedet. Når du har markeret det udsnit, du vil bruge, bliver linjen stiple.
5. Kopier dit udklip ved at trykke på *Rediger* og vælge *Kopier*. Du kan også trykke *Crtl+c* på dit tastatur.
6. Tryk nu på baggrundsbilledet, der er det kunstværk, du har valgt, og vælg *Rediger* og *Indsæt*. Du kan også bare trykke *Crtl+v* på dit tastatur. Nu er dit fotografi lagt ind som et lag oven på kunstværket.
7. Vælg *Flyt-værktøjet* under *Funktioner* for at flytte dit fotografi til det sted, hvor du gerne vil have det.
8. For at ændre størrelsen på det øverste lag (dit fotografi) skal du trykke på *Rediger* og vælge *Fri transformering*. Juster størrelse og placering.
9. Når du er tilfreds med dit arbejde, trykker du på *Filer* og vælger *Gem*. Gem dit remix som jpeg-fil, og glem ikke at sætte kvaliteten til 100 %.

OBS

Der er mange programmer og metoder at arbejde med remix på. Den metode, der er beskrevet ovenfor, er meget enkel. Hvis du allerede kender en bedre måde eller opdager en undervejs, så brug gerne den.

Elevark II

Opgaveark: Tidsrejse II– Kunstværket rejser frem i tiden og ind i din hverdag

Opgave

En person eller en genstand fra kunstværket foretager en tidsrejse til din hverdag og samtidig. Ved at remixe et element fra kunstværket med et fotografi, du selv har taget, skal du eksperimentere med stemning og betydning i samspillet mellem fortid og nutid.

Tag et fotografi af et sted i dit nærmiljø, som betyder noget særligt for dig, og remix en person eller genstand fra kunstværket ind i dit fotografi. På den måde rejser en del af kunstværket frem i tiden og ind i dit nærmiljø.

Sådan gør du

Med udgangspunkt i de tre særligt værdifulde sætninger, du har skrevet, skal du formulere en idé til, hvordan et element fra det kunstværk, du har valgt, kan passe ind i et fotografi af et betydningsfuldt sted i din hverdag. Lav gerne en skitse på papir, som viser din idé.

Tag et fotografi af et sted, som betyder noget for dig i din hverdag - eller brug et, du allerede har. Sørg for, at fotografiet passer til den idé, du har formuleret.

Gem dit fotografi og det kunstværk, du har bestemt dig for at bruge, på dit skrivebord på computeren. Når det er gjort, er du klar til at remixe.

Remix – sådan kan du arbejde med lag i programmet Pixlr

1. Åbn programmet Pixlr <http://apps.pixlr.com/editor/> og tryk på *Åbn billede fra computeren*.
2. Vælg det kunstværk, du har gemt på skrivebordet.
3. Tryk på menuen *Filer*, og vælg *Åbn billede*. Vælg det fotografi af dig selv, som du vil bruge.
4. Nu skal du arbejde med dit fotografi. Vælg *Frihåndsfunktion* under *Funktioner* (OBS: *Polygonal frihåndsfunktion* kan være god at bruge, og zoom-funktionen kan give bedre præcision). Brug frihåndsfunktionen til at klippe dig selv ud af billedet. Når du har markeret det udsnit, du vil bruge, bliver linjen stiplet.
5. Kopier dit udklip ved at trykke på *Rediger* og vælge *Kopier*. Du kan også trykke *Ctrl+c* på dit tastatur.
6. Tryk nu på baggrundsbilledet, der er det kunstværk, du har valgt, og vælg *Rediger* og *Indsæt*. Du kan også bare trykke *Ctrl+v* på dit tastatur. Nu er dit fotografi lagt ind som et lag oven på kunstværket.
7. Vælg *Flyt-værktøjet* under *Funktioner* for at flytte dit fotografi til det sted, hvor du gerne vil have det.
8. For at ændre størrelsen på det øverste lag (dit fotografi) skal du trykke på *Rediger* og vælge *Fri transformering*. Juster størrelse og placering.
9. Når du er tilfreds med dit arbejde, trykker du på *Filer* og vælger *Gem*. Gem dit remix som jpeg-fil, og glem ikke at sætte kvaliteten til 100 %.

OBS

Der er mange programmer og metoder at arbejde med remix på. Den metode, der er beskrevet ovenfor er meget enkel. Hvis du allerede kender en bedre måde eller opdager en undervejs, så brug gerne den.

Lærerark

Ressourceark

Foreslåede værker til tidsrejser fra SMK's værker til fri download. Kan findes i *SMK Billeder* på Skoletube.

Constantin Hansen: "Et selskab af danske kunstnere i Rom", 1837

Cornelis Cornelisz van Harleem: "Titanernes fald", 1588-90

Francesco Solimena: "Bebudelsen", efter 1753

Frants Henningsen: "En begravelse", 1883

Isaac Oliver 1.: "Selskab i det fri. Allegori på den ægteskabelige kærlighed", 1590-95

Jean Francois Pierre Peyron: "Sokrates' død", 1787

Jens Juel: "Det Rybergske familiebillede", 1797

Lucas Cranach den Ældre: "Paris' dom", ca. 1472-1553

Nicolai Abildgaard: "Jordemoderen forlader Androspigens hus. Simo siger til Davus, at han regner barselfærden for rent bedrageri", 1801

Nicolas Lancret: "Legende børn i det frie", 1690-1743

Peter Hansen: "Legende børn. Enghave plads", 1907-08

Pieter Aertsen: "Det fede køkken "Voluptus carnis", 1507-75

Salvator Rosa: "Demokrit, hensunken i betragtninger", 1650-51

Find flere værker til fri download her:

SMK's hjemmeside:

<http://www.smk.dk/udforsk-kunsten/highlights/>

Og i SMK billeder på Skoletube:

<http://www.skoletube.dk/group/SMKbilleder>

Tidsrejser - remix kunsten

Statens Museum for Kunst 2015

Tekst og layout: Jens Christensen

Forside: Remix af detalje fra Vilhelm
Hammershøi, *Asiatisk Compagnis*
bygninger, set fra St. Annæ Gade, 1902.

Statens Museum for Kunst

smk.dk