

Undervisnings- materiale

Indskoling

Arkitektur og design
på Kunsten



Kunsten

Om undervisningsmaterialet

Dette er et undervisningsmateriale om arkitektur og design på Kunsten.

Undervisningsmaterialet tager udgangspunkt i temaer i Kunstens arkitektur og tilbyder en kreativ, æstetisk og sanselig tilgang til at se på, forstå og arbejde med arkitektur og design på Kunsten. Du kan bruge undervisningsmaterialet til at introducere dine elever for arkitektur.

Undervisningsmaterialet kan bruges før, under og efter et besøg på museet og indeholder:

- Introduktion til underviseren: Hvad er arkitektur?
- Introduktion til underviseren: Kunstens arkitektur
- Fem opgaver til eleverne:
 - Opgave 1: Materialer
 - Opgave 2: Lamper
 - Opgave 3: Helhed
 - Opgave 4: Natur
 - Opgave 5: Form

Materialet er bygget op uden en bærende kronologi, der gør det muligt at arbejde med brudstykker, eller at bruge det som et samlet undervisningsforløb.

På Kunstens hjemmeside kan du finde et diasshow med de vigtigste arkitektur- og designelementer i bygningen, som du kan bruge i undervisningen.

Rigtig god fornøjelse!



Til underviseren

Hvorfor er det vigtigt at børn lærer om arkitektur og design?

Det er betydningsfuldt, at børn lærer om arkitektur og design. Børn er omgivet af arkitektur og design i deres dagligdag. På samme måde som vi mennesker kan formgive verden på, påvirker verden og omgivelserne også menneskers humør, handlinger og aktiviteter. Derfor er det vigtigt, at børn bliver i stand til at forholde sig til arkitektur og design på en iagttagende, analyserende og kreativ måde.

Fælles forenklede mål

Undervisningsmaterialet lægger op til, at eleverne kan iagttage, reflektere over, bruge, forstå og kan kommunikere gennem rummelige former som arkitektur og design. Dette er blandt formålene for billedkunst- og designfaget.

Materialet kan kombineres med en matematisk eller historisk tilgang til arbejdet med arkitektur, således at eleverne opnår trinmål i flere fag.

Videre læsning

Læs mere om børn og unges møde med arkitektur, og bliv inspireret i det kreative arbejde med arkitektur:

Børn, Rum, Form – Arkitektur og design for begyndere, Børnekulturens Netværk, 2010
Byg, Tegn, Lær – med alverdens arkitekter, Malene Abildgaard og Julie Dufour, 2014

Book et besøg på Kunsten

Du og din klasse kan besøge Kunsten på egen hånd med dette materiale, men du kan også booke et dialogbaseret forløb om arkitektur på kunstens hjemmeside: www.kunsten.dk. Du er også altid velkommen til at kontakte museet, hvis du har brug for hjælp til at bestille det forløb, der passer til netop dig og din klasse.

Arkitekturfolder for børn

På Kunsten kan du finde en arkitekturfolder til børn, som indeholder opgaver, der sætter fokus på detaljer i Kunstens arkitektur og design. Den er du velkommen til at bruge sammen med din klasse.

Undervisningsmaterialet er lavet af Kunstens formidlingsafdeling.

Har du spørgsmål til materialet eller brug for inspiration til arbejdet med kunst og design på Kunsten, kan du kontakte Anne Bay Davidsen, abd@kunsten.dk.

Book også et dialogbaseret forløb til din klasse på www.kunsten.dk.

Hvad er arkitektur?

Ordet *arkitektur* kommer af latin og betyder *bygningskunst*, men i dag dækker ordet også over byplanlægning, landskaber og haver.

Arkitektur handler om at forme og indrette rum – både i en bygning, i byen eller i landskabet.

Enhver arkitekturopgave er et arbejde med: FORM, RUM, FORLØB og MATERIALER.

FORM handler om, hvordan arkitekturen forholder sig til omgivelserne, og hvor arkitekterne har fundet sin inspiration.

RUM handler om, hvilke forskellige funktioner, der skal være i arkitekturen.

FORLØB handler om hvordan rummene hænger sammen, og hvilken bevægelse, man gerne vil have, at der er rundt i arkitekturen.

MATERIALER handler om, hvad arkitekturen skal bygges af. Hvilke farver passer til arkitekturen, og skal arkitekturen være blød eller hård, lys eller mørk? Materialerne bestemmer også, hvordan akustikken i bygningen er.

Kilde: Børn, Rum, Form,
Børnekulturens Netværk (2010)

Gode råd til at opleve arkitektur

Brug flere sanser: Hvordan ser arkitekturen ud? Hvordan føles arkitekturen? Hvordan lyder arkitekturen?

Brug et spejl: Med et spejl kan du måske få øje på nogle detaljer og vinkler, du ellers ikke ville have set.

Brug en køkkenrulle: Hvis du kigger på arkitekturen gennem et afgrænset område, får du måske øje på flere detaljer.

Se gennem blyanten: Ved at tegne det du ser, bliver du mere opmærksom på former, materialer og lys.



Foto © af Rasmus Hjortshøj

Kunstens arkitektur

Kunstens bygning blev opført i årene 1966-1972, og er tegnet - eller designet - af den finske arkitekt Alvar Aalto (1898-1976), hans kone Elissa Aalto (1922-1994) og den danske arkitekt Jean-Jacques Barué (1923-2010). Bygningen blev fredet i 1995 og blev renoveret og udbygget i 2016.

Bygningen er et eksempel på arkitekturgenren *modernisme* og er en del af en nordisk designtradition. Modernismen bygger videre på genren *funktionalisme*, som betyder, at det er funktionen, altså hvordan bygningen skal bruges, der bestemmer formen. *Modernismen* er mere naturlig og blød i sit udtryk end *funktionalismen*, der var meget inspireret af rene linjer og former, samt maskiner og teknologi. Den nordiske designtradition er kendetegnet ved, at der er et tydeligt sammenspil mellem bygningen og naturen.

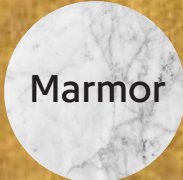
Bygningen er kendt for sit specielle lysindfald og sammenspillet mellem møbler, arkitektur og natur er særligt vigtigt på Kunsten. Mange af de møbler og lamper, der findes i bygningen, er tegnet specielt til Kunsten.

Bygningen stammer fra den periode i Alvar Aaltos karriere, man betegner som *den hvide periode*. I denne periode var han inspireret af antik græsk arkitektur. Bygningen har derfor detaljer som amfiteaterer, søjler og hvid marmor, som både findes inde og ude på museet.

På øverste niveau er der en foyer, en museumsbutik, et bibliotek samt to åbne udstillingsområder og to udstillingssale. På det nederste niveau er der en café, en udstillingssal, et auditorium, et værksted samt en administration.



Foto © af Lisette Hedegaard



Marmor



Læder

Opgave 1: Materialer

Arkitekten Alvar Aalto er kendt for at bruge materialer fra naturen i sine bygninger. Mange af materialerne går igen i både de møbler og lamper, han har tegnet til museet.

Før besøget

1. På klassen: Gennemgå materialerne med klassen.

På Kunsten

1. Find: Kig dig omkring på museet, og se hvor mange forskellige materialer, du kan finde. Kig op, ned og til siderne.
2. Beskriv: Vælg et af de materialer du har fundet, og beskriv det så godt du kan. Er det koldt eller varmt, blødt eller hårdt, lyst eller mørkt?



Hør



Messing



Glas



Mursten

Vidste du?

På Kunsten er der brugt 317 tons italiensk marmor - det svarer til 63, 5 elefanter. Det er ret tungt!



Asketræ



Redwood

Opgave 2: Lamper

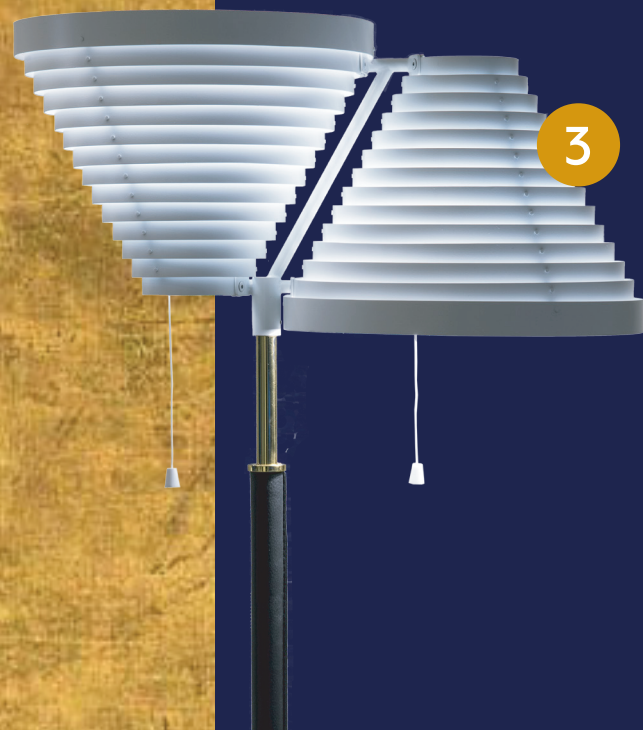
Der er mange specielle lamper på Kunsten. Arkitekterne der har tegnet museet, ville gerne have så meget dagslys som muligt ind i udstillingerne. Desværre kan kunst ikke tåle direkte sollys, og Aalto og de andre arkitekter måtte derfor finde på smarte løsninger.

Før besøget

1. Gå en tur: Gå en tur rundt på skolen. Kig op og se på lamperne. Har du før lagt mærke til, hvordan de ser ud?
2. Beskriv: Vælg en af dem og beskriv den.

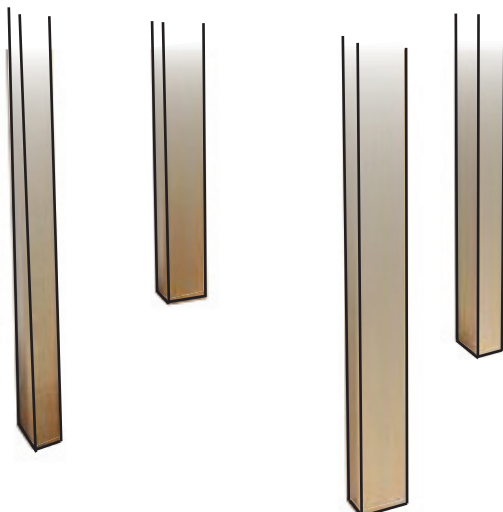
På Kunsten

1. Kig op: Kan du finde en af de fem på Kunsten? Måske kan du endda finde endnu flere forskellige slags.
2. Bemærk: Alle lamperne har forskellige former. Prøv at lægge mærke til, at mange af dem kan drejes og justeres. Hvorfor tror du, Aalto har designet dem sådan?



Opgave 3: Helhed

Når bygning, møbler og lamper bliver designet sammen, kaldes det et *gesamtkunstwerk*. Hvis du skulle tegne noget, der passede særligt ind hjemme hos dig, hvordan ville det så se ud? Prøv at tegne videre på lampen, foden og benene.



Opgave 4: Natur

Aalto er inspireret af naturen.

Inspiration betyder, at man ser på noget, og får en god idé.

Han bruger materialer fra naturen som træ og marmor, men man kan også se det i de former, han bruger.

Før besøget

1. På klassen: Gennemgå på klassen, hvad inspiration betyder.

På Kunsten

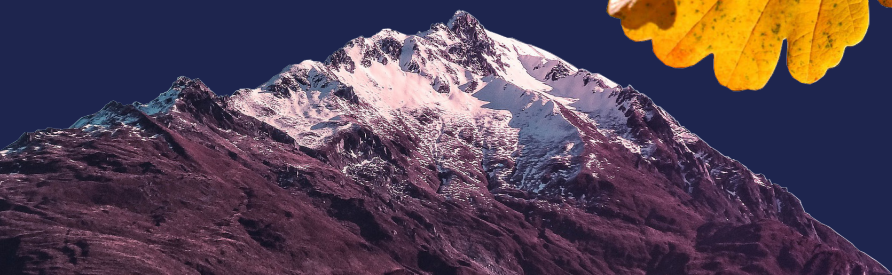
1. Gå på opdagelse: Gå en tur omkring Kunsten, og kig på naturen, rundt om huset.
2. Kig rundt: Kig nu godt efter uden på og inden i bygningen, og led efter former og materialer, du kan genkende fra naturen. Hvad kan du finde?
3. Tegn: Med blyant og papir skal du tegne skitser af de ting, du finder.

Efter besøget:

1. Find inspiration: Gå ud i naturen og find et blad, en blomst, en gren, en sten, en muslingeskal eller noget helt andet. Tag tingen med tilbage på skolen.
2. Tegn: Tegn en tegning der er inspireret af tingen. Du må selv vælge, om du vil bruge den farve tingen har, noget i samme materiale eller om du vil klistre tingen direkte på papiret med lim.

Vidste du?

Vinduerne på Kunsten er lavet af en træsort, der hedder redwood og som kan blive over 100 meter høj. Det er mere end 20 giraffer oven på hinanden!



Opgave 5: Form

Arkitekter tegner altid streger på papir eller computer - og det er de streger, som senere bliver til former. Hvis du forbinder punkterne med streger, bliver det også til en form.

Det er en form, du kan finde på museet.

