

Undervisnings- materiale

Mellemtrin og udskoling

Arkitektur og design
på Kunsten



Foto © af Niels Fabæk

Kunsten

Om undervisningsmaterialet

Dette er et undervisningsmateriale om arkitektur og design på Kunsten.

Undervisningsmaterialet 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: At arbejde med arkitektur.
- Introduktion til underviseren: Kunstens arkitektur.
- Fire opgaver til eleverne:
 - Opgave 1: Oplev arkitekturen på Kunsten
 - Opgave 2: Naturen
 - Opgave 3: Helhedsoplevelsen
 - Opgave 4: Formgivning af lyset
 - Opgave 5: Form

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

God fornøjelse!



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.

Foto © af Rasmus Hjortshøj

Information til undervisere

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

Det er betydningsfyldt, 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.

Øvelserne kan laves som tværfagligt projekt mellem billedkunst og matematik. I matematik kan der arbejdes med geometri, skala, espansiva: det additive system, logaritmiske spiraler eller fibonacci tal.

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.

Foto © af Rasmus Hjortshøj

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.

Arkitektur og design på Kunsten

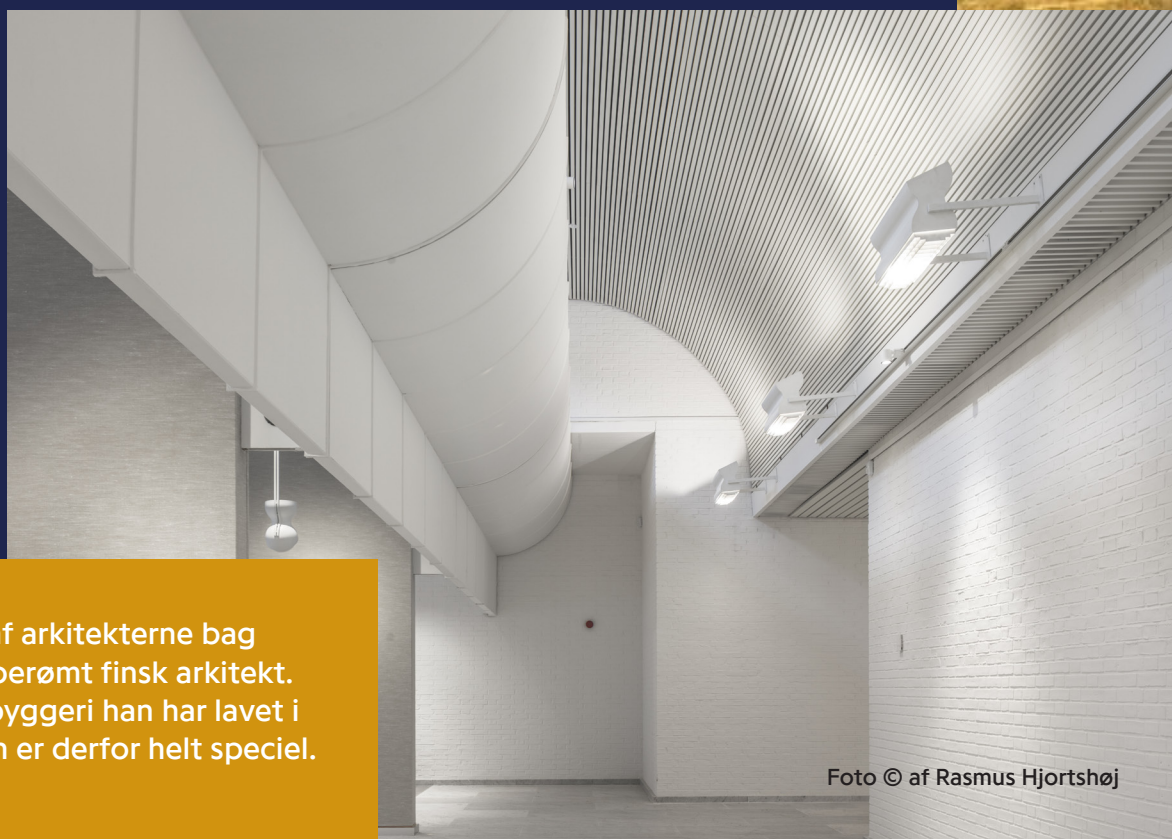
Kunstens bygning blev opført i årene 1966-1972, og er tegnet - eller designet - af de tre arkitekter Alvar Aalto (1898-1976), Elissa Aalto (1922-1994) og Jean-Jacques Barué (1923-2010). Bygningen blev fredet i 1995 og blev renoveret og udbygget i 2016.

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 samspil 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 med skulpturparken er der café, en udstillingssal, et auditorium, et værksted samt en administration.



Alvar Aalto, som er en af arkitekterne bag Kunsten, er en verdensberømt finsk arkitekt. Kunsten er det eneste byggeri han har lavet i Danmark, og bygningen er derfor helt speciel.

Foto © af Rasmus Hjortshøj

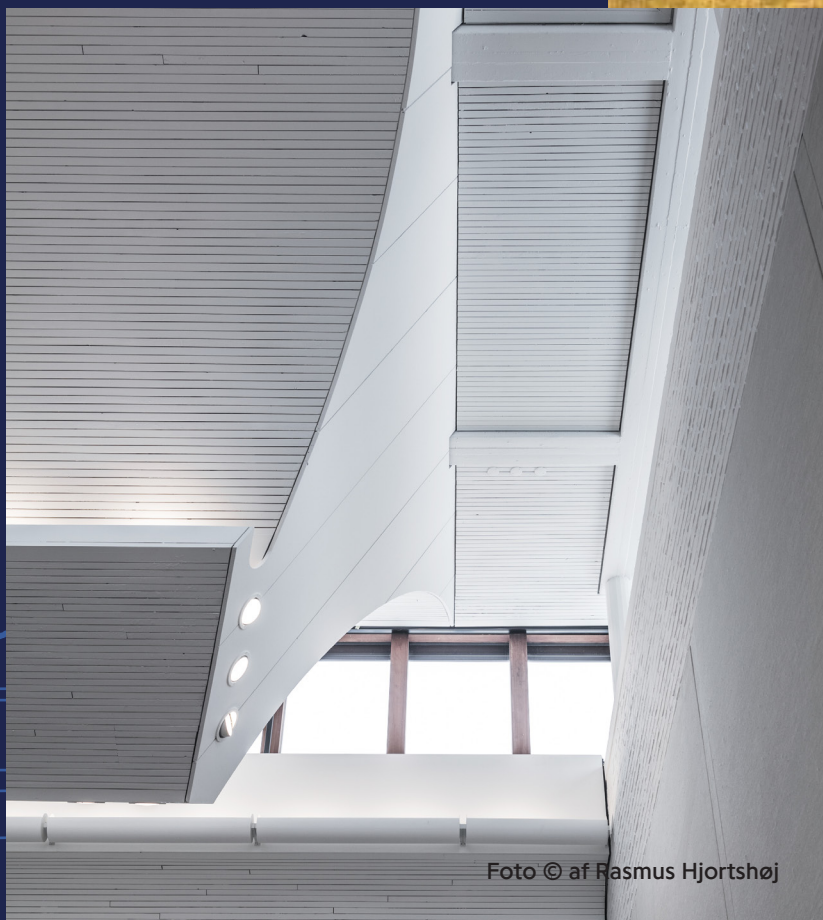
Tre vigtige elementer ved Kunstens arkitektur

På Kunsten er der særligt tre elementer i arkitekturen, der er vigtige at lægge mærke til: *Samspillet med naturen, sammenhængen mellem arkitektur og design og formgivning af lyset.*

Samspillet med naturen er helt særligt på Kunsten. Bygningen smelter næsten sammen med naturen, hvis man ser den fra skulpturparken. Indenfor har arkitekterne også brugt mange naturmaterialer som sten, træ og læder, og arkitekterne har i designet været inspireret af naturens former – eksempelvis bjerge, søer og muslingeskaller.

Sammenhængen mellem arkitektur og design er på Kunsten meget vigtig. Arkitekterne ville have, at arkitekturen og de lamper, møbler og andre genstande i bygningen spiller sammen. Det hele skal opfattes som et samlet udtryk. Det kalder man for et *gesamtkunstwerk*.

Formgivningen af lyset på Kunsten er helt unikt, og lyset spiller en stor rolle. Udstillingssalene har navn efter lyset i rummene, og loftkonstruktionerne i udstillingssalene er helt unikke.



Opgave 1: Oplev arkitekturen på Kunsten

Arkitekturen på Kunsten er verdensberømt for sin hvide marmor og sit smukke lys. Mange kommer ikke kun på museet for at se kunst, men også for at se bygningen.

Før besøget

Analyser skolens arkitektur ud fra spørgsmålene i den gule boks.

På Kunsten

Analyser museets arkitektur ud fra de samme spørgsmål.

Efter besøget

Diskuter, hvad der gør de to bygninger ens og forskellige.

Foto © af Rasmus Hjortshøj

Form

- Hvor har arkitekterne fundet inspiration til arkitekturen?
Kan du genkende nogle former?
- Hvordan etableres kontakten mellem omgivelserne og arkitekturen?

Rum

- Hvilke rum er der i arkitekturen?
- Hvilke funktioner opfylder de?
- Hvordan er rummenes størrelse?
- Er rummene åbne eller lukkede?

Forløb

- Hvordan er bevægelsen rundt i arkitekturen?
- Er der flere etager?

Materialer

- Hvilke materialer er der brugt i arkitekturen?
- Hvordan føles de forskellige materialer?
- Hvordan kan materialerne beskrives:
lyse/mørke, hårde/bløde?
- Hvad betyder materialerne for akustikken i bygningen?

Opgave 2: Naturen

Alvar Aalto, som er en af arkitekterne bag Kunsten, fandt inspiration i naturen i Finland. Inspiration betyder, at man ser noget og får en god idé.

På Kunsten kan du finde eksempler på, hvordan arkitekterne har været inspireret af bjerget, søen, skoven og mange andre ting i naturen.

Før besøget

1. Gennemse: Se diasshow med arkitekternes inspiration.
2. På klassen: Gennemgå på klassen, hvad inspiration betyder.

På Kunsten

Hvor har arkitekterne fundet deres inspiration?

1. Observer: Gå først en tur omkring Kunsten og se på naturen omkring huset.
2. Gå på jagt: 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? Tag billeder med din telefon.
3. Tegn: Med blyant og papir skal du tegne skitser af de naturinspirerede elementer, 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 et billede af det med din mobiltelefon eller tag tingen med hjem på skolen.
2. Tegn en skitse: Tegn din egen idé til et hus, som er inspireret af den ting, du fandt i naturen.
3. Lav en model: Byg en model med afsæt i skitsen. Brug papir/pap, malertape, limpistoler, plastik med videre.



Foto © af Niels Fabæk

Opgave 3: Helhedsoplevelsen

På Kunsten hænger arkitektur og design sammen. Mange af de møbler og lamper, du ser på museet, er lavet præcis til denne bygning. Når arkitektur og design hænger sammen i en helhed, kalder man det for et *gesamtkunstwerk*.

Før besøget

Se diasshow omkring sammenhængen mellem arkitektur og design på Kunsten.

På Kunsten

Hvor er der sammenhæng mellem design og arkitektur?

1. Gå på jagt: Led efter former, farver og materialer i arkitekturen, der gentages i de møbler og lamper, du kan finde. Hvordan ligner møblerne og lamperne arkitekturen?
2. Tag billeder: Tag billeder af det, du finder, med din telefon.

Efter besøget

1. Idé: Vælg et rum i en bygning, du vil designe et møbel eller en lampe til - måske dit eget værelse? Læg mærke til farver, materialer og stil i rummets arkitektur. Er det en gammel bygning, en ny bygning, enkel eller rodet? Hvilken funktion har rummet? Tag billeder med din telefon af de vigtigste ting i arkitekturen.
2. Tegn: Tegn et møbel eller lampe til rummet, der hænger sammen med arkitekturen.
3. Lav en model: Byg modeller af møblet og lampen. Brug pap, papir, limpistol, plast, rester af træ med videre.
4. Præsentation: Præsenter din model sammen med de billeder du har taget af rummet.



Opgave 4: Formgivning af lyset

Lyset er vigtigt på Kunsten. Så vigtigt, at rummene flere steder er opkaldt efter den type lys, der er i rummet. I både arkitekturen og i formgivningen af lamper har arkitekterne arbejdet med indirekte lys, som betyder, at man ikke kan se lyskilden: Solen eller den elektriske pære er skjult.

Før besøget

Se diasshowet med fotos af forskellige lystyper på Kunsten. Snak om forskellige typer af lys i forskellige typer af arkitektur. Kig på lyskilder på skolen.

På Kunsten

1. På jagt: Se sammen på, hvordan arkitekterne har arbejdet med lys i både vinduer og lamper.
2. Dialog:
 - Hvordan kommer lyset ind på museet? Find så mange forskellige typer af vinduer som muligt.
 - Der kommer meget dagslys ind på museet - hvordan er det mon at besøge museet om natten?
 - Hvordan er lamperne placeret? Hvordan lyser lamperne i rummet?
 - Hvorfor hedder udstillingssalene mon Ovenlyssalene og Sidelyssalene?
3. Fotografer: Tag billeder af de steder på museet med særligt lys.

Efter besøget

1. Idé: Tegn skitser til en lampe, der bruger indirekte lys.
2. Lav en model: Byg en model af lampen. Brug papir/pap, limstift, limpistol, blomsterpinde, ståltråd med videre.



Foto © af Rasmus Hjortshøj

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.

