

Vores samhørighed med andre arter

Et værk af SUPERFLEX i udstillingen
MARMOR på Kunsten

Undervisningsmateriale til mellemtrin, udskoling
og gymnasieskolerne



Kunsten

Introduktion til undervisningsmateriale

Hvor meget ved I om, hvordan arterne, der lever under vandet, lever? Hvor mange ved I, hvordan ser ud? Ved I hvordan vi påvirker hinanden? Den danske kunstnergruppe SUPERFLEX mener, vi ved for lidt om hvordan andre arter på kloden lever, og at vi skal blive bedre til at leve i samhørighed med hinanden. Derfor har de skabt kunstværket *Interspecies Assembly* (2021), der udstilles på Kunsten som en del af udstillingen *MARMOR* i anledningen af museets marmorbygningens 50-års fødselsdag. Udstillingen rummer både helt nye værker fra i år og værker, der er 4000 år gamle, og en hel del derimellem. Alle med marmormaterialet i centrum, og i lyset af marmorstenprøver og værktøj.

Kunsten Kreativitarium har udviklet et undervisningsmateriale til SUPERFLEX' værk, så I har en tentakel at holde fast i, i undersøgelsen af værket og jeres eget forhold til vores omgivelser.

Vi har delt materialet op i de 3 temaer:

- Kunstværkets kommunikation
- Kunstværkets indhold
- Kunstværkets materiale

Alle temaerne indholder aktiviteter og samtaler, I kan bruge inden, under og efter besøget på Kunsten.

Det er selvfølgelig helt op til jer, om I vil plukke dele ud, og tilpasse forløbet til netop jer. Materialet trækker på den tværfaglighed, som også værket indeholder:

- Biologi, natur/teknik, samfundsfag, dansk, fysik/kemi og selvfølgelig billedkunst.

Fælles for alle aktiviteterne på tværs af fag er, at vi har den nysgerrige undersøgelse i fokus. Derfor håber vi, at I vil hjælpe hinanden til at gå åbent og nysgerrigt til noget, I måske føler I kender allerede, og til at prøve alverdens idéer af.

Har I lyst til mere, så kan I på museet finde undervisningsark til *MARMOR*-udstillingen mere generelt. I kan også prøve vores formidlingszone i udstillingen, hvor I kan arbejde skulpturelt med marmormaterialet i dets mange afskygninger.

Vi er nysgerrige på, hvor meget man kan lære af et kunstværk. Det er I måske også? Derfor stiller vi to spørgsmål bag QR-koden, som I gerne må besvare inden I går i gang med materialet.



På samme måde er der en QR-kode til når I er færdige med jeres forløb. Det er anonymt at deltage, men vi trækker data ud for at blive klogere på hvad der sker, når kunst anvendes i undervisning.

Uddybende om værket

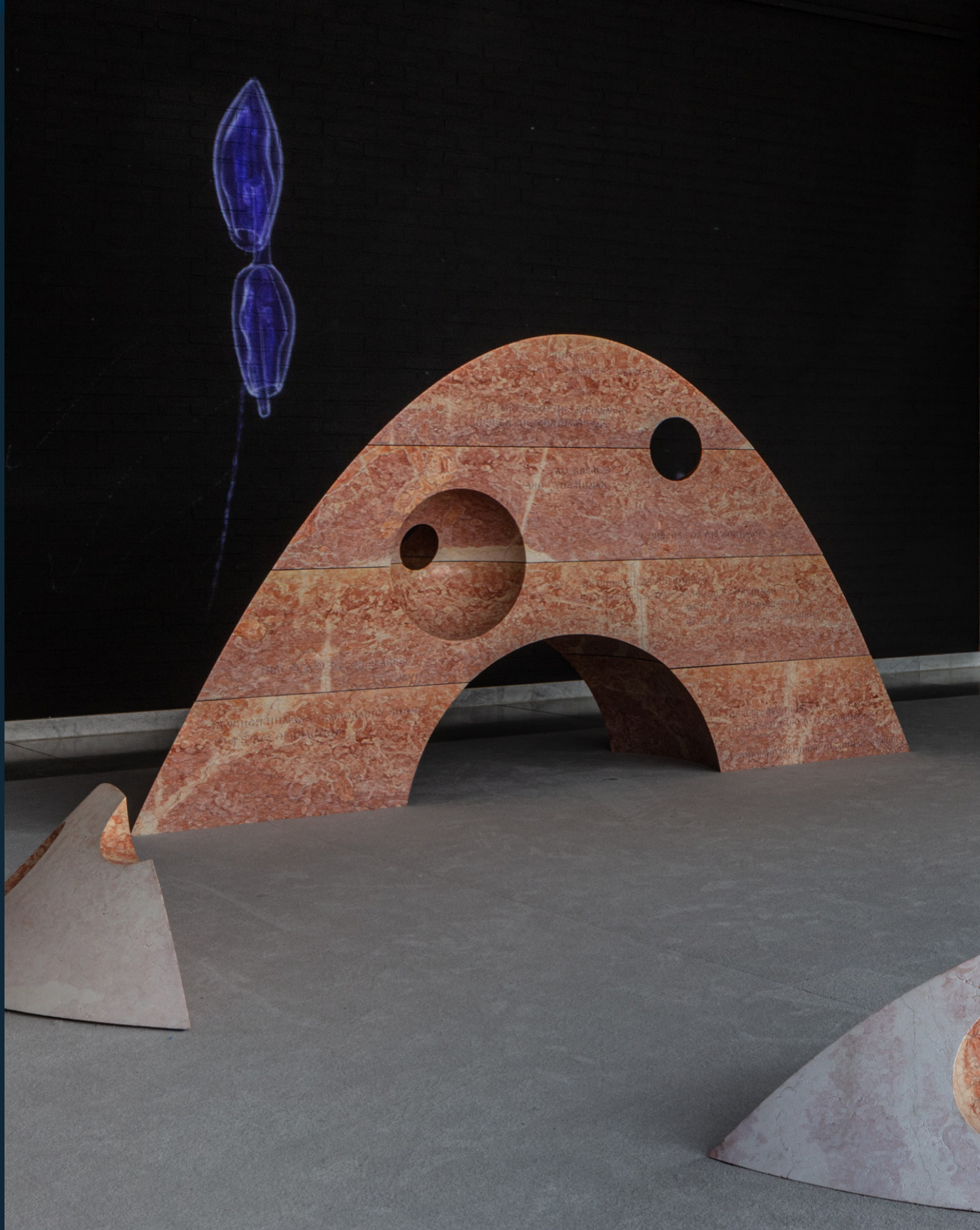
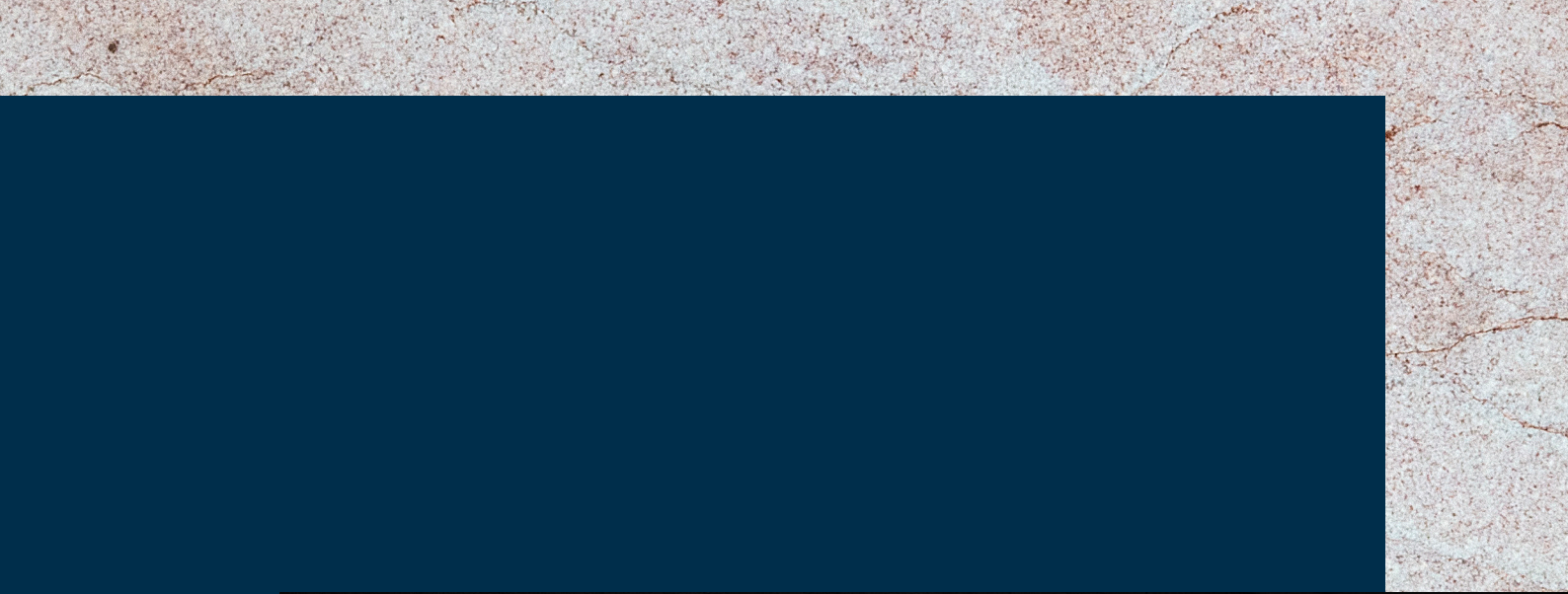
Under havets overflade lever flere hundrede forskellige typer af mikroorganismedyrene siphonophorer. Oftest ligner de vandmænd: Lange tentakler fastgjort på en blød krop, gennemsigtige og krydret med blålige eller rødlige toner. Umiddelbart ligner dyrene simple og enkelte organismedyr, men faktisk består siphonophorer af kolonier af små organismer, som alle har hver sin funktion, som f.eks. at fordøje mad, at reproducere, at svømme fremad og måske endda at lyse i mørket. Vidste I det?

Den danske kunstnergruppe SUPERFLEX har skabt kunstværket *Interspecies Assembly* i samarbejde med ART2030, som arbejder med at bruge kunst til at opnå FNs 17 verdensmål. Værket er et installationskunstværk, og består af nogle hullede stykker marmor placeret i en cirkel. Her kan man læse den kontrakt mellem arterne, som er hugget ind i marmoret. I midten af cirklen er et område, hvor værket registrerer menneskelig aktivitet, og lader aktiviteten aktivere videodelen af værket. Videoen viser os de forskellige siphonophorerne bevæge sig i vandet akkompagneret af et lydbillede.

Et installationskunstværk er kunst der inddrager rummet og omgivelserne omkring sig.

Samarbejdet omkring og dette kunstværk sætter især fokus på livet i havet, som dækkes af FNs verdensmål nr. 14, men rejser selvfølgelig flere spørgsmål relateret til bl.a. klima, miljø og ansvarligt forbrug. Værket har faktisk også været udstillet ved FNs generalforsamling, for at repræsentere andre arter end den menneskelige det sted, hvor mange store beslutninger træffes. Siden har værket også været udstillet i København, og er nu heldigvis på besøg på Kunsten i Aalborg.

FN (Forenede Nationer) er en organisation, som verdens lande kan være medlemmer af. FN har til formål at sikre den internationale fred og sikkerhed, og arbejder for at styrke samarbejde og gode relationer mellem landene. De 17 verdensmål har FN lavet som en del af det arbejde. Danmark er medlem af FN sammen med 192 andre lande.



Kunstværkets kommunikation

< Inden besøget på Kunsten

1 Forestil jer, at FNs verdensmål blev offentliggjort i går, og at I er journalister. I små grupper skal I kommunikere ét verdensmåls indhold gennem en artikel, et indslag i tv-avisen eller en anden nyhedsgenre. Overvej hvilke virkemidler I vil bruge, for at kommunikere indholdet bedst muligt. Find verdensmålenes indhold på verdensmaalene.dk.



A large rectangular area with a dark blue border and horizontal white lines, intended for writing or drawing.

Eksempel på virkemidler:

Ordvalg

Farver

Billeder

Mimik

Citater

Sætningslængde

Udråbstegn

2 Se eller læs hinandens nyheder. Tal sammen på klassen om hvad der gør størst indtryk på jer og hvorfor.



Kunstværkets indhold

< Inden besøget på Kunsten

SUPERFLEX har udformet en samhørighedskontrakt mellem artene, som de har mejslet i marmorsten. Inden I på Kunsten læser deres bud på en kontrakt, skal I lave jeres egen kontrakt.

- 1 Hvordan synes du menneskets forhold til naturen skal være? Hvad bør menneskene og naturen love hinanden, for at opnå en god relation? Skriv, form, tegn eller byg dit bud på en kontrakt. Du må bruge højst 100 ord, steger og formgivningshandlinger på det. Du bestemmer om din kontrakt skal være abstrakt eller ej, men du skal kunne forklare hvorfor du har skabt den, som du har. Hvordan syntes du, det føltes at tælle, mens du skabte?

Abstrakt er noget,
der ikke ligner
virkeligheden



- 2 Tal om jeres kontrakter på klassen: Er I enige om hvad sådan en kontrakt mellem arterne skal indeholde?

Kunstværkets materiale

< Inden besøget på Kunsten

4

Kortlæg hvad I ser. Tegn omridset af ti forskellige elementer, I har i vandet, uden at kigge på papiret, du tegner på. Kig på papiret, når du har tegnet færdigt. Ligner din tegning noget eller ej? Sammenlign jeres tegninger: Ligner de hinanden eller er de forskellige? Skaber de samme stemning i jer eller ej?



5

Undersøg jeres vandprøve nærmere: Hvad sker der når man vender vandprøven på hovedet? Når man ryster den? Hvordan fungerer den som maling på et stykke papir? Kun nysgerrigheden sætter grænser.

6

Tal på klassen om, hvad har I opdaget om vandmiljøerne nær jer, som I ikke vidste inden i samlede vand?



TIP Saml vand og tag det med i skole som lektie.

Kunstværkets kommunikation



Under besøget på Kunsten

Velkommen til Kunsten og til udstillingen *MARMOR!* Vi er så glade for at I er her, og nu skal I selvfølgelig opleve SUPERFLEX' værk.

1 Sæt jer på gulvet og oplev værket. Værket aktiveres ved at stille sig i midten mellem marmors-tenene. Hvad lægger I særligt mærke til, og hvad kommer I til at tænke på, når I er lige her?

2 Notér dine observationer

- Hvilken stemning kan du mærke i din krop, når du oplever værket?
- Hvilke virkemidler er der brugt i værket?
- Hvilke fordele og ulemper er der ved nyhedshistorien og kunstværket som medie?
- Hvilket medie formidler bedst indholdet, synes du?



3 Luk øjnene og tegn en streg i rytme til lydene i værket. Tegn også en streg i rytme med bevægelserne i videodelen af værket. Synes du, der er en anden stemning i dine tegninger, end der er i selve værket?



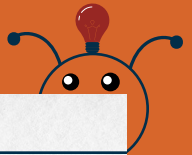
Kunstværkets indhold



Under besøget på Kunsten

Nu har I oplevet mikroorganismedyrene i værket, skal I skabe jeres eget dyr.

1 Tænk over hvad dit dyr skal kunne, og hvad det har brug for, for at overleve? Hvordan synes du, det skal afspejles i dyrets udseende? Skriv det ned her.



Evner og behov	Kendetegn
1. <i>Kan finde vej i mørke</i>	<i>Rød lampe og elektrisk følehorn på ryggen</i>
2.	
3.	
4.	
5.	

2 Fortæl og forklar dit dyr til en klassekammerat, som nu skal tegne det, du har tænkt.



3 Byt, så I skiftes til at fortælle og tegne.



4 Tal sammen om, om jeres forestillede dyr blev, som I havde tænkt dem og hvorfor. Tal også om hvordan det føltes, at en anden skulle tegne det I havde tænkt.

Kunstværkets materiale



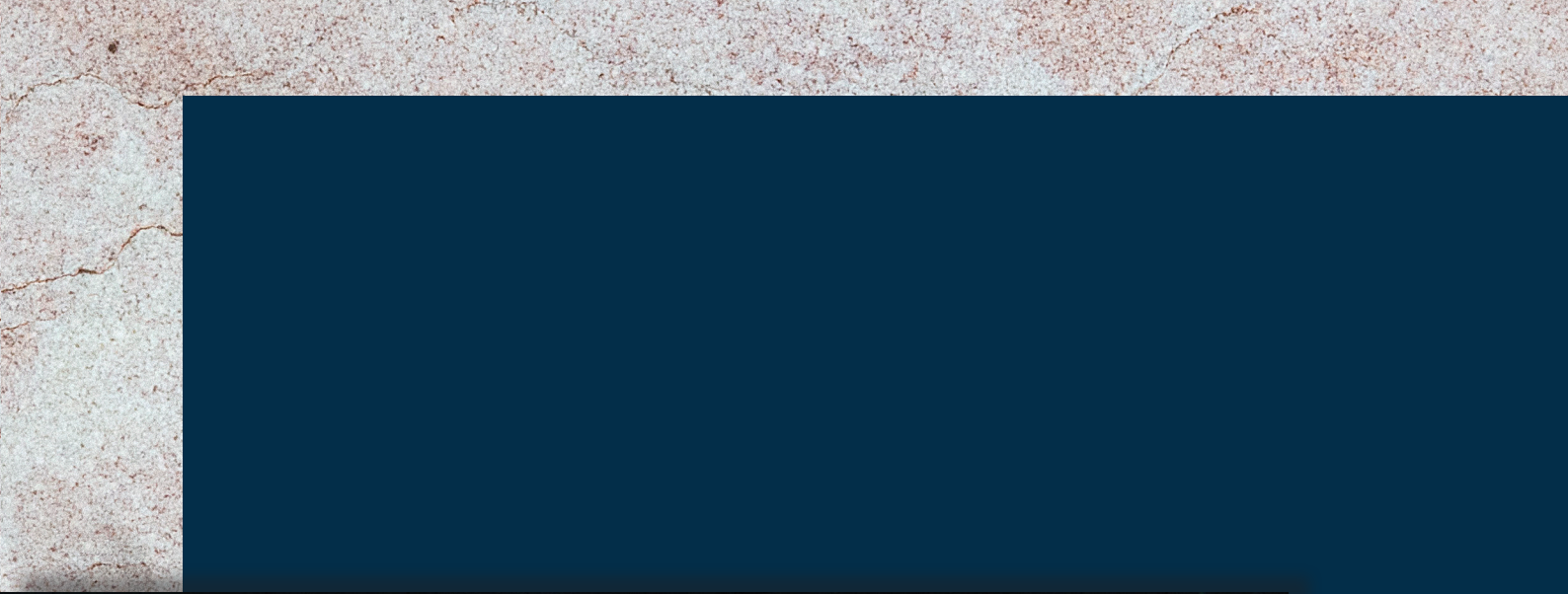
Under besøget på Kunsten

Mikroorganismedyrene, som I ser på filmdelen af kunstværket, lever i vandet, og vi lever på landjorden. Arterne er bygget til bestemte levesteder, og på vores klode kan vi ikke leve fuldstændig sammen med mikroorganismedyrene i samme levested. Vi kan dog meget, når vi arbejder med kunst: Nu skal I forestille jer et levested, hvor både vi og mikroorganismedyrene kan leve. Måske tilpasser arterne sig lidt, så det lader sig gøre? Måske er vi på en helt anden planet, hvor der er helt andre forhold?

1 Gå til MARMOR-zonen ved udstillingens indgang. Her finder I en masse stykker marmor, behandlede og ubehandlede, på hylderne. Mærk de forskellige stykker marmors former, overflader og kig på de forskellige årer.

2 Skab et fælles levested for mennesker og mikroorganismedyr, som samtidig er en spændende skulptur. Tal sammen to og to om, hvorfor det giver mening at jeres skulptur-levested er opbygget lige præcis, som det er.





CONTRACT

THE INTERSPECIES ASSEMBLY

Kunstværkets kommunikation

> Efter besøget på Kunsten

I har nu både arbejdet med nyhedshistorier og oplevet et kunstværk, der har fokus på at gøre os klogere på verden omkring os.

1 I skal nu selv skabe et kunstværk, eller en skitse til et kunstværk, som kan sætte fokus på et af FNs verdensmål. I bestemmer selv hvilket verdensmål, I vil sætte fokus på, og også hvad kunstværket skal bestå af.



SUPERFLEX' værk var, som før nævnt, til stede ved FNs generalforsamling for at repræsentere andre arter end mennesker. Værket skulle minde om, at vi er flere end bare mennesker på kloden, og at vi alle skal være her.

2 Tal sammen på klassen om, om I tror, et kunstværk kan gøre en forskel, når verdens ledere taler om udfordringer og løsninger i forhold til klodens klima og miljø?



Kunstværkets materiale

> Efter besøget på Kunsten

Efter I har oplevet mikroorganismedyrene på filmdelen af værket, har I måske en fornemmelse af hvordan et dyr med tentakler lever og bevæger sig i vand. Det skal I undersøge nærmere nu.

1 Gå sammen i små grupper, og find et gennemsigtigt glasfad. Hæld vand i fadet, og undersøg hvordan forskellige typer snore arbejder sammen med vandet. Prøv at glid sytråde, garnstykker, pinde, hårstrå, gavebånd, tape eller hvad I lige kan finde, gennem vandet. Er der forskel på, hvordan de opfører sig? Hvilke flyder?

Materiale	Kendetegn

2 Arbejd nu med farve i vandet. Brug forskellige materialer: Akrylmaling, frugtfarve, olie, neglelak, gamle tuscher, jord eller hvad I lige har. I kan bruge jeres forskellige snore som pensler.

3 Tal sammen på klassen om, om I har opdaget noget nyt i eksperimenterne med vand? Hvad fungerede godt, og hvad fungerede dårligt? Det er ikke sikkert, I er enige.



TIPS

- 1.** I kan holde fadet, og filme jeres arbejde med farverne og vandet nedefra. I kan også sætte fadet på en gammeldags overheadprojektor, mens I eksperimenterer med vandet. Den kan forstørre, det I laver, op på væggen.
- 2.** Tag fade, snor- og malingsmaterialer med hjemmefra som lektier.

Kunstværkets indhold

> Efter besøget på Kunsten

På Kunsten byggede i et levested til både mikroorganismedyr og mennesker i marmor. I tænkte sikkert mange tanker om, hvorfor jeres levested skulle være som det var. Det skal I bygge videre på nu.

- 1 Skriv en fiktiv historie, hvor mennesker og mikroorganismedyr skal flytte sammen i det nye levested. Hvordan går det? Hvilke udfordringer er der, og på hvilke punkter går det gnidningsfrit?



- 2 Kig på den kontrakt, du skabte som noget af det første i dette forløb. Tænk over alt det, du har oplevet, talt om, tænkt og skabt siden da. Er der noget i din kontrakt, du synes skal rettes lidt til nu hvor du har gjort dig nye erfaringer?

- 3 Husk at genbesøg de to spørgsmål via QR-koden her



Spørgsmål

Har du spørgsmål eller brug for hjælp til at bruge materialet, er du altid velkommen til at kontakte leder af Kunsten Kreativitarium

Peter Juul, pjj@kunsten.dk

