SMK Connect
Hvor kunst & undervisning mødes

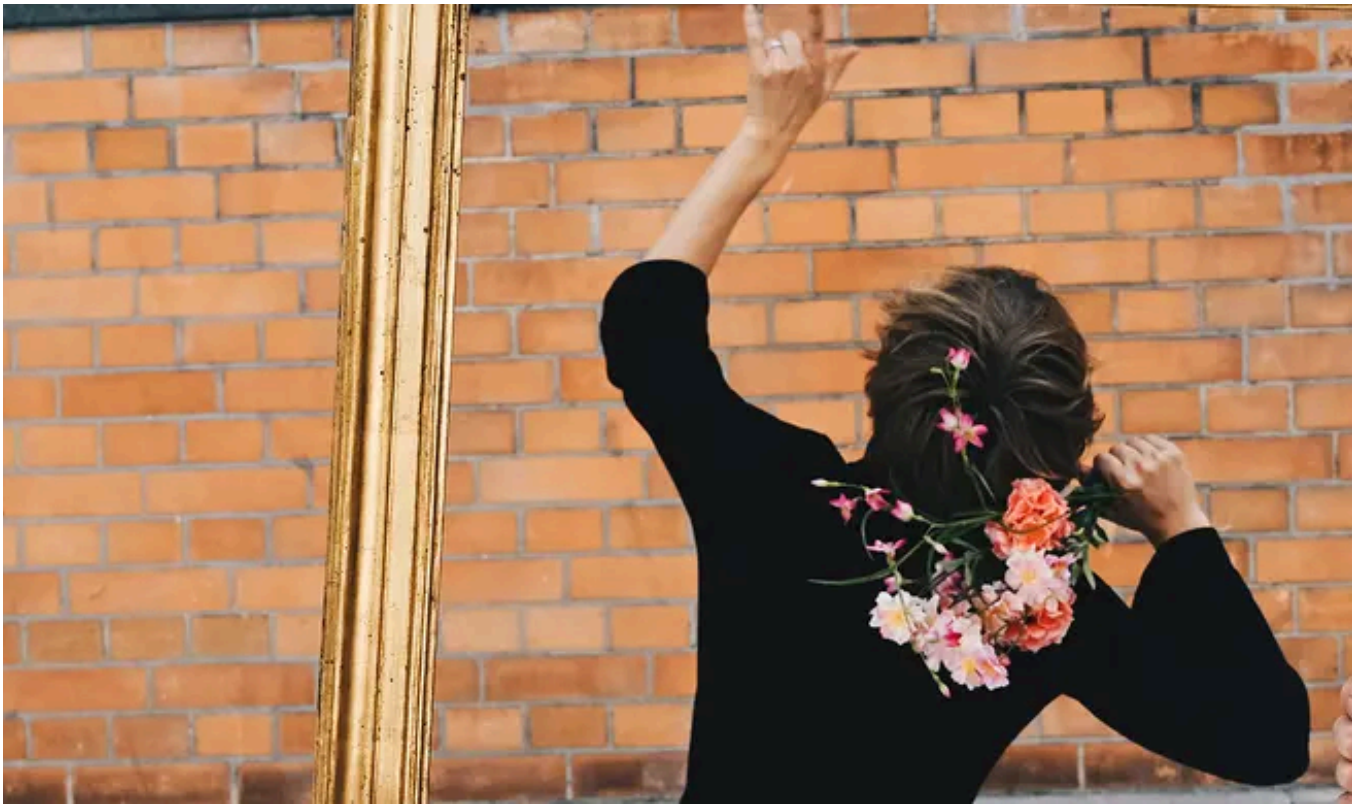


Tableau vivant

Formål

At skabe en god indgang til den videre værksamtale da værket bliver levende gennem fortællingen og "modelleringen".

At eleverne bruger deres fantasi, og at deres forestillinger og fortolkninger får gyldighed.

At eleverne får mulighed for at identificere sig med værket/"tage værket på sig". Øvelsen kan dermed skabe mere opmærksomhed og koncentration omkring værkets fortælling.

At gøre opmærksom på hvor meget vi egentlig kan fortælle uden ord – med vores kroppe. Men også hvor meget man skal tænke over kropssprog, ansigtsudtryk m.v. for at få det helt rette udtryk frem.

At være legende og fysisk aktive og dermed få en pause fra samtalen.

Sådan gør I

Vælg et sted med plads til bevægelse. Fortæl eleverne at nogle kunstnere lod sig inspirere af gode historier, når de skulle skabe deres kunst (tal med eleverne om, hvad det vil sige at være "inspireret").

Fortæl dem at de om lidt skal se et værk, hvor kunstneren var inspireret af en historie. Men før de skal se værket, skal de høre historien.

Når du har fortalt din historie, spørger du eleverne, hvilken scene de ville vælge, hvis de skulle lave et kunstværk og lade sig inspirere af historien.

I grupper skal eleverne lave en opstilling med deres kroppe.

En eller flere i gruppen skal indtage en kropsposition, som passer ind i historien, mens de andre hjælper med at forme eller modellere hende/ham, så kropspositionen bliver præcis, som de vil have det, både med arme, ben, kropsholdning, ansigtsudtryk m.v.

Saml klassen og vælg en gruppe der skal vise deres opstilling for de andre.

Kan de andre i klassen gætte, hvilken scene fra historien gruppen har valgt?

Hvordan kan gruppen arbejde videre med udtrykket i deres kropssprog og ansigtsudtryk?

Lad gruppen uddybe hvad de var inspireret af.

Afhængigt af tidsplanen kan du lade flere/alle grupper vise deres bud.

Opsamling

Med værket i hånden eller på skærmen kan du afrunde øvelsen.

Spørg eleverne om de kan se, hvad kunstneren har ladet sig inspirere af i historien.

Stemmer værket overens med, hvad eleverne forestillede sig?

Er det de samme scener, som eleverne valgte? Eller nogle helt andre?

Hvordan vil de i det hele taget beskrive værket?

På den måde kan du indlede den videre værksamtale.

I SKAL BRUGE

- Et kunstværk, der gengiver en form for fortælling (en myte, en bibelsk historie, et eventyr etc.)
- Et sted med plads til bevægelse

Forslag til kunstværker

Se alle kunstværker

Øvelsen kan anvendes alene eller i dit undervisningsforløb med ét eller flere kunstværker. Her kan du finde de kunstværker vi anbefaler til øvelsen.



Salomons dom (1615-1618)
Peter Paul Rubens



Skt. Michael med dragen (1498-1501)
Ubekendt



Titanernes fald (1588-1590)
Cornelis Cornelisz. van Haarlem

Om SMK Connect

SMK Connect gør den kunstneriske kulturarv levende og anvendelig for landets elever. Det sker via modul-opbyggede, nøje tilrettelagte undervisningsforløb, der kan bruges direkte i underviserens planlægning.

Udgivet under CC BY-SA