

# Blinkende dialogskulpturer

Denne artikel beskriver, hvordan skulpturarbejde kan skabe vigtige eksistentielle, etiske eller politiske udsagn på en offentlig plads ved at anvende digitale lysende og blinkende tekster. Eksperimenterne med anvendelse af digitale teknologier i billedkunst er en del af et teknologiprojekt med afprøvninger på læreruddannelses moduler i henholdsvis billedkunst, matematik samt på et selvstændigt modul Teknologiforståelse.<sup>1</sup> Formålet med mine eksperimenter har dels været at afprøve digitale materialer og teknologier i skulpturarbejde dels at undersøge og belyse, hvilke kvaliteter der allerede er en del af faget billedkunst i forhold til at arbejde med teknologiforståelse i såvel læreruddannelse som folkeskole.

Af Anette Møller Hansen, lektor ved Professionshøjskolen Absalon, læreruddanner i billedkunst, almen undervisningskompetence og på PD-moduler samt på kurser i Center for skole og læring. Tidligere folkeskole-, efterskole- og billedskolelærer.

## Anvendelse af aktuelle materialer

Det skulle være muligt at efterprøve det skitserede undervisningsforløb, hvor Micro:bitten anvendes som digitalt aktuelt materiale til skulpturarbejde. Det tredimensionelle er en vigtig del af fagligheden i billedkunst. Jeg valgte at anvende Micro:bitten,<sup>2</sup> da den allerede er i omløb og delvist kendt på mange skoler via Ultra:bit-forløbet, der blev sat i gang i 2018 – et samarbejde mellem STUK og Danmarks Radio/Ultra, hvor de daværende fjerdeklasser fik tilbudet om at deltage. Micro:bitten kan blok-kodes, så den viser lysende tekster eller symboler i gentagne forløb på et lille display.

Jeg har valgt at arbejde med flere dimensioner og modaliteter i samme forløb, da man ved at inddrage flere områder og sider af faget kan styrke bevidstheden om, hvad hver dimension kan: 1D – tekster og titler 2D – billeder og 3D – materialer, skulptur og installationer. Den fjerde dimension 4D – betegner tidslige forløb som rullende tekster, billedsymboler, videoer og performances. De

fire dimensioner kan ikke altid adskilles som i eksemplet med den rullende tekst.

## En blinkende skulptur til en offentlig plads

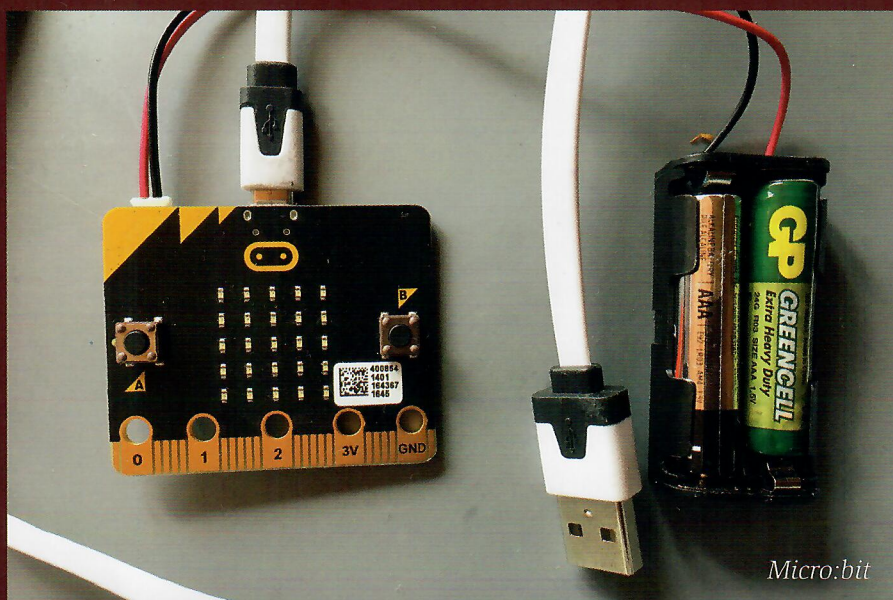
Følgende er en beskrivelse af undervisningsforløbet, der blev afviklet på to forskellige hold med de variationer skabende æstetik nu engang giver: Et hold lærerstuderende på første modul i Billedkunst, *Billedfagets praksisformer*, et hold lærere på 30-timers fagspecifikt kursus *Billedkunst – et valgfag med prøve*.

Den konkrete opgave i begge forløb lød: »I skal arbejde i grupper og sammen udtænke og udforme en model (ca. 1:20) af en skulptur, der kan tilføre kvaliteter til en offentlig plads eller specifikt sted i skolegården på campus eller i en bestemt by. Skulpturen skal have et etisk, eksistentielt eller politisk budskab, der fanger beskueren ind – gerne kropsligt som intellektuelt.«

Begge hold fik en kort introduktion til begrebet *relationel æstetik* (Bourriaud 2005:125). »En æstetisk teori, hvor kunstværker bedømmes i forhold til de mellem menneskelige relationer, som de forestiller, fremstiller eller fremkalder.«

## Om skulpturer

Først fik holdene et kort oplæg om principper for at skabe en skulptur med eksempler på kunstneres valg af materialer analoge som digitale. Jeg refererede til kapitlet: *At lære gennem æstetisk praksis*, der beskriver, hvordan en femteklasse undersøger deres lokale bymiljø *Superkilen* på Nørrebro i København og sætter fokus på elevernes relationelle møde med de etnisk inspirerede skulpturer og tre forståelser af æstetik: *Den sansebaserede, den relatio-*





# – med Micro:bit



*Billedkunstfagets dimensioner.*

nelle og den refleksive orientering. Den sidstnævnte kan betegne de fremstillings- og kommunikationsprocesser, der er på spil, når »digitalisering tilføjer endnu en mulighed for deltagelse gennem tilføjelse af et kommenterende lag i æstetisk praksis og med nye variationer af materialiteter, medierings- og kommunikationsformer.« Netop æstetik som en refleksiv orientering udspillede sig i de to forløb.

## Om teknologiforståelse

Derefter fik holdene et kort oplæg om teknologiforståelse, mens de havde Micro:bitten i hånden. De fik forevist CFU-websider med vejledninger, som de skulle afprøve i deres eget tempo. Det var på meget forskellige tidspunkter i processen, at grupperne var klar til at kode Mi-

cro:bitten som del af deres skulpturelle udtryk.

## Det fælles buffetbord

Sidste fælles fokus var at få fingrene i bunken af materialer fra buffetbordet. Det er et vigtigt punkt i den skabende proces, da materialerne er en del af forløbets didaktiske design. De analoge materialer var: *klodser, kugler og kegler af styropor, oasis, karton, modellervoks, gamle ledninger, ståltråd, sølvpapir, spejlstumper og metallisk skrot*, og de kunne bruge maling om nødvendigt. Følgende værktøj var lagt frem: *skæreknive, sakse, pensler, limpistol*. De digitale materialer var *PC, iPad eller iPhone og Micro:bit*.

De materialer, som deltagerne vælger, vækker erfaringer, da materialernes udseende og taktile fornem-

melse kan skabe ideer og forestillinger i det tavse. Materialitet påvirker tanker og kommende ikke helt gennemtænkte ideer. På dette spirende sted i forløbet er det oplagt at danne grupper på baggrund af fælles optagethed af enten materialer til eller tema for skulpturen. Deltagernes opfattelse af egen formåen inden for teknologisk handleevne blev også en medvirkende faktor i gruppedannelsen. Deltagerne, der følte sig klar til at kode Micro:bitten, blev fordelt på hver gruppe af 2-3 deltagere.

Efter gruppedannelsen var der indlagt en pause, hvor grupperne kunne gå på strandhugst og plukke udvalgte ting fra buffetbordet, og de kunne forhandle om lidt ekstra fra værkstedets depot. Alle var optaget af at skulle i gang. Materialerne og stemningen i lokalet gav synergi mellem grupperne, der gik rundt og kommenterede på hinandens ideer enten verbalt eller ved at flytte rundt på eller lægge nye materialer til i forhandling om, hvem der skulle bruge hvilke materialer. Denne åbne del af idégenereringsprocessen er en vigtig del, da ideer bygges på op gennem både tavse og talte refleksioner.

## Arbejdsproces, eksperimenter og afprøvning

Endelig skulle der arbejdes, eksperimenteres og afprøves! Det var vigtigt, processen blev dokumenteret undervejs med noter, foto og video. Video for at dokumentere rullende tekster undervejs og til sidst. Alle visuelle som skriftlige noter skulle bruges til didaktiske refleksioner efterfølgende til kommende undervisningsplanlægning og som grundlag for udvikling af inspirationsmateriale til STUK-projektet.



## Præsentation

Afslutningsvis blev alle modeller og ideer til 1:1 skulpturer præsenteret på holdene. Fotos af skulpturerne kan efterfølgende billedbehandles og indsættes i fuld størrelse på fotografier af de udvalgte pladser. En udstilling med både modeller og billedbehandlede fotos i A3 kan være et godt udgangspunkt for, at en klasse kan gå i dialog med andre om, hvordan deres skole og skolegård kan indrettes.

## Skulpturernes titler og temaer

Den aktuelle Covid-situation, med vore nye handlinger og relationer i det offentlige rum, var et emne som flere grupper tematiserede over. Det ses af titlerne og teksterne på holdenes skulpturmodeller. Alle deltagere havde interessante refleksioner over, hvordan de fremadrettet vil arbejde med teknologier.

*Hvem er keglen?* – er et spørgs-

mål, som den blå kegles lysende tekst stiller. Spørgsmålet er, om keglen er den uden mundbind, eller det er de andre kegler, der er foragede. Måske dømmer vi andre uden grund, nogen har jo tilladelse til ikke at bruge mundbind. Følger vi strømmen? Sådan lød dialogerne ved præsentationen. Kunne den blå kegle være politiet, der deler bøder ud? Hvordan og hvornår er man »en kegle«? – Og i hvis optik? Emnet kunne tematiseres på mange relevante måder i en klasse. Der kom interessante iagttagelser af, hvordan ideen og formen på styropor-keglen kom til at sætte indholdet.

*Coronahåb!* Denne skulpturidé havde fokus på det grafiske Covid-ikon, vi ser på websider, foldere og skilte ved indgange mm. Skulpturen skal vise, at den allestedsnærværende Covid-grafik er med til at skabe en

skrækstemning, der næsten vælter folk ved at vise en død figur. Skulpturen er grøn for at vise, at måske er Covid en del af naturens balance? Derfor skal den røde sommerfugl på barnet sætte fokus på håb og nye måske bedre tider?

For at vise dualismen har gruppen brugt to Micro:bits. Den ene viser teksten: *Make a choice!* og et dødingehoved. Den anden har teksten, som er titlen: *Coronahåb!* Begge lyspaneler kører i sløjfer.

## Fra form til holdning og handling

De lærerstuderende var optaget af enten Covid, almene sociale eller aktuelle globale forhold. Skulpturernes titler er de udsagn, der er skrevet med de lysende tekster på *Micro:bitten*.

*Spritny kærlighed.* Skulpturen er udformet til at være placeret i men-

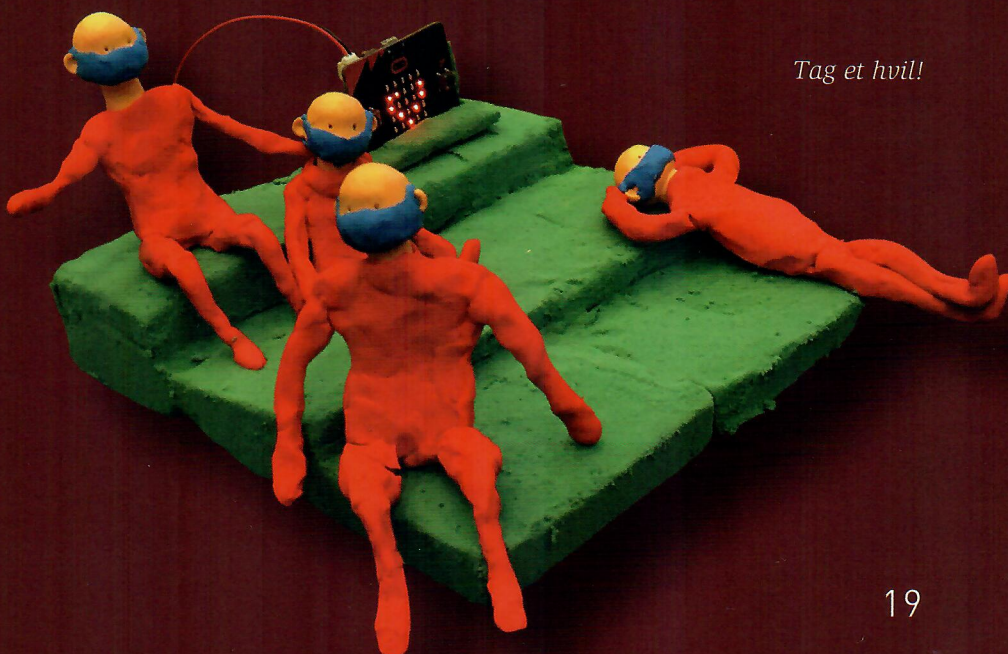




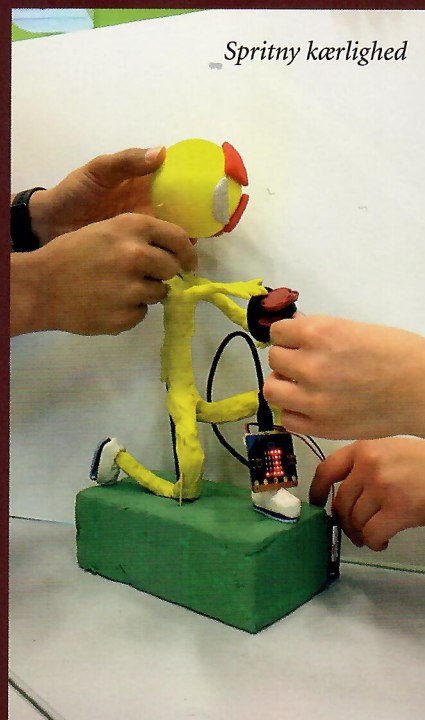


neskestørrelse ved ind- og udgange på stationer eller uddannelsessteder. Figuren har en spritdispenser i hænderne i stedet for en frier-ring. Tanken er, at forbigående skulle få lyst til at spritte af og komme i god stemning. Det runde hoved refererer til de tilfredsheds-smileys, der ofte er placeret ved udgange og til vores brug af emojis. Ideerne udviklede sig i dialoger undervejs og ved fremlæggelsen: – Man kunne også skabe dialoger på nettet ved at tage fotos af sig selv ved skulpturen eller #spritnykærlighed? – I dialoger på SoMe kunne man påvirke til at bruge spritten! – og netværke for måske at møde en medstuderende, man ikke havde fået øje på før.

*Hej, tag et hvil sammen med os!*  
Med denne opfordring ville gruppen sætte fokus på Covid-ensom-



*Tag et hvil!*



hed. Skulpturen er tænkt sammen med kunstgræs, hvor man kan tage hvil mellem menneskefigurerne. Gruppen talte om, at alle har de samme grundlæggende behov for relationer og for hvilepauser i hverdagen! Tanken var, at figurerne skulle give anledning til samtaler mellem folk i skulpturgruppen, der er en installation.

*Find dit mod!* står der på lyspanelet på bunden af et kar med spejle. Figuren er tænkt som en interaktiv installation, hvor beskueren opfordres til at hoppe op og kigge ned i karret. Gruppen vil pirre forbigåendes nys-





Find dit mod!



Isen smelter!



Bankende hjerter

gerrighed. Det er meningen, at man skal bruge kroppen og se sig selv i spejlet for derved at se teksten: *Find dit mod!* – en eksistentiel udfordring og opfordring! Udledt af dialoger på holdet om Covid-angst og handlingslammelse blandt medborgere. Gruppen tænkte, at materialer til en endelig skulptur skulle være hærdet halvtransparent glas, så beskueren måtte nærmere for at se, hvad der blinkede i kassen/karret, som skulle laves i en stålkonstruktion.

*Isen smelter!* Dette dobbelte udsagn har gruppen forsøgt at visualisere med isvaflen, der smelter lige som isen på klodens poler. Legen med kugler og kegler har helt sikkert givet anledning til ideen. På isvaflen er hængt to Micro:bits som en slags affald, der tynger kloden. Snakken gik på, hvor mange telefoner og PC'er de studerende allerede nu i deres unge alder har haft og smidt væk. – Og hvor er væk egentlig? På de to lysdioder står der henholdsvis *Isen smelter!* og *Warning, warning!* Skulpturen er tænkt som en del af en vandreudstilling, der bl.a. kunne opstilles i indkøbscentre verden over. En fra gruppen havde set vandreudstillingen Cool Globes,<sup>3</sup> der består af 26 store glober med en diameter på over en meter udført af kunstnere fra hele verden. Ved præsentationen opstod en ivrig debat om Verdensmålene i forhold til folkeskolens og billedkunstfagets formål og vi underviseres ansvar for myndiggørelse og medborgerskab.

*Bankende hjerter ...* I denne skulptur er Micro:bitten gemt bag et tæppe, hvor man igennem et stykke stof kan se følgende symboler blinke i sløjfe: et stort hjerte, et mindre hjerte og en prik... med den tredobbelte betydning: 1. at mandens hjerte banker eller 2. det går i stå med reference til et hjertekardiogram (EKG) og 3. beskuerens hjerte, om det vil banke for den hjemløse på bænken?

Forslaget til en sådan skulptur i naturlig størrelse gav anledning til



debat om, hvor den skulle stå. Nogle mente, at den fungerer som et udsagn til at påvirke folk i udvalgte områder. – *Hvor er der hjemløse?* Det gav anledning til debat om kommunal udligningsreform mm. – *Måske vil en sådan skulptur hjælpe med til at hjemløse ved bænken kan sælge flere Hus Forbi-aviser!* – *Hvem vil sætte sig på bænken?* – *Kan man indsamle penge til velgørenhed ved at sætte nummer til mobile pay eller QR-koder på skulpturen?*

Ved fremlæggelserne fordelte argumenter sig med udgangspunkt i flere æstetikopfattelser og -orienteringer. Fantasien fik næring gennem refleksive dialoger, hvor hverdagslivets erfaringer kunne kvalificere forskellige æstetiske udtryk og deres visuelt kommunikative hensigter.

### At se teorier og fagformål i praksis

Jeg har forsøgt at vise, hvordan billedkunsthaget naturligt kan arbejde med teknologiforståelse på fagets egne præmisser. Billedkunst kan tilføre de ofte anvendte naturvidenskabelige og instrumentelle teknologibegreber en større bredde og kvaliteter. Det kan gøres ved at være sit fag tro samt gennem et didaktisk teknologibegreb, der trækker på både et humanistisk, antropologisk, sociologisk og politisk teknologibegreb. Jeg erfarede, at både de studerende og lærerne havde blik for netop en flertydig opfattelse af digitale teknologier.

Replik fra en studerende: – *Hvis folk kommer til at opleve det på offentlige pladser, som vi taler om her, så er det jo ligesom at skrive en kronik i avisen. – Og på hvilke måder når man flest?*

En videreudvikling af skulpturprojektet kunne være at gøre skulpturerne bevægelige eller syngende.

Micro:bitten kan som her kodes med tekster og symboler, men den kan meget mere f.eks. kan den styre bevægelse ved hjælp af censorer og en lille motor få artefakter til at bevæge sig eller give lyde gennem en højttaler.

### Flere teknologiforståelser i spil

Det har været spændende afprøvnin-ger, og det blev hurtigt klart for mig, hvor meget faget billedkunst allere-de har af kvaliteter, der kan lægge en solid bund for arbejdet med teknolo-giforståelse.

De humanistiske og æstetiske fag arbejder med hele menneskets væ-ren. Det beskrives godt i artiklen *Teknologiforståelse som praktisk klogskab* (Hansen, T.I. 2020), hvor der præsenteres syv faglige perspek-tiver på teknologibegrebet. De seks første perspektiver ligger nærmere fagtraditionen i dansk og nordisk bil-ledpædagogik end den syvende, den naturvidenskabelige.

Teknologiforståelse er blot ét af flere tiltag, der påvirker skolens hverdag og fremtid. *Playful Learning*<sup>4</sup> er et andet aktuelt tiltag i sko-len og på lærer- og pædagoguddan-nelserne. Her er det også vigtigt, at billedkunstlærere melder sig på ba-nen for at påpege at billedkunsthfa-gets æstetiske, eksperimenterende og legende tilgang til læring som vigtig at dyrke i faget og i almindidaktik-ken.

Dermed kan billedkunst som fag og faglighed være med til at kvalifi-cere udvikling af almindidaktiske til-tag, hvor både rationelle teknologi-er og det fantasifulde har høj prio-ritet. Det er utroligt vigtigt, at vi har et samfund af borgere, der har fan-tasi og forestillingsevne som grund-lag for at agere og innovere i dag og i fremtiden.

Teknologier er en del af hverda-gen, og derfor bør teknologiforståel-se også være en del af alle fag. Bil-ledkunstundervisningen må derfor bidrage med æstetiske udtryk, tek-nologileg og –fantasi, så eleverne får en udtrykskraft, de visuelt kan kom-munikere gennem fysiske eller digi-tale udstillinger i det lokale område, nationalt eller globalt digitalt.

### Noter

- 1 STUK (Styrelsen for Under-visning og Kvalitet) Projekt »teknologiforståelse« som fag-område skulle afprøves og ud-vikles på læreruddannelserne med billedkunst, matematik eller som selvstændigt fag.
- 2 Micro:bit – anvendt i Skole-projektet Ultra:bit – [www.dr.dk/skole/ultrabit](http://www.dr.dk/skole/ultrabit)
- 3 [www.coolglobes.org](http://www.coolglobes.org)
- 4 [www.playful-learning.dk](http://www.playful-learning.dk) – Tre didaktiske principper: Fælles billeder gennem arbejde med forskellige medier og materi-aler, uforudsigelighed og me-ningsfuldhed.

### Litteratur/resurser

- Bourriaud, Nicolas (2005 *Re-lationel æstetik*, Det Kongelige Danske Kunstakademi)
- Buhl, Mie (2019 *At lære gen-nem æstetisk praksis* kap. 4 I Det lærende menneske af Peter Brodersen)
- Fredens, Kjeld (2020) *Kun fan-tasien sætter grænser. Kunsten at se verden på ny* I Unge Pæda-goger nr. 4 2020. Tema. Fantasi
- Hansen, Anette Møller (2020) *Entreprenante didaktiske de-signs – mellem verdensmål og vende klodser* I Unge Pædagoger nr. 2/2020: Tema: Innovation og entreprenørskab eller de-mokratisk dannelse og kritisk tankegang?
- Hansen, Thomas Illum (2020) *Teknologiforståelse som praktisk Klogskab* I UP – Unge Pædago-ger nr. 1. / 2020 Tema: Tekno-logiforståelse på skemaet
- Nørgaard, Rikke Toft (2020) *Teknologi Fantasi* I Kvan – et tidsskrift for læreruddannelsen og folkeskole
- Wagner, Marie-Louise m.fl. (2020) *Teknologiforståelse ra-tionale EMPOWERMENT i den danske folkeskole* I UP – Unge Pædagoger nr. 1 /2020 Tema: Teknologiforstå-else på skemaet