LÄRARHANDLEDNING

INSTALLATIONSKONST

Kunskapens källa (Pool) / IDA KOITILA

STIFTELSEN PRO ARTIBUS

TILL LÄRAREN

STIFTELSEN PRO ARTIBUS lärarhandledning har skrivits med läroplanen för den grundläggande utbildningen i Finland i åtanke och innehåller information om konstverket och konstnären, samt förslag på diskussionsfrågor och en uppgift i bildkonst. I samband med uppgiften finns information om uppskattad tidsanvändning samt lista på material. Materialet är utarbetat av stiftelsens konstpedagoger i samarbete med konstnären och är anpassat för elever i årskurs 1–6.

Verket *Kunskapens källa (Pool)* har producerats som en del av Stiftelsen Pro Artibus 30-årsjubileum och är ett platsspecifikt beställningsverk av konstnären Ida Koitila. Verket finns deponerat i Vasa övningsskola. Lärarhandledning är baserad på verkstäder som hölls i skolan i september 2021.

Mera handledningsmaterial och information för lärare finns här:
https://proartibus.fi/barn/for-lararen/

Kia Orama
Curator för publikarbete

Johanna Halme
Konstpedagog

Pärmbild: Kunskapens källa (Pool) av Ida Koitila, 2019. © Stiftelsen Pro Artibus, foto: Johanna Halme
Verket tillhör Stiftelsen Pro Artibus samling och är deponerat vid Vasa Övningsskola.

INTRODUKTION

Vad är en skulptur?

DISKUTERA:
- Vad är en skulptur? Hur skiljer sig en skulptur från till exempel en målning?
- Ge exempel på skulpturer (eller statyer) som ni känner till.

DEFINITION: En skulptur är ett tredimensionellt konstverk som har en materiell form/kropp och volym. Skulpturer har traditionellt skapats och formats ur hårda material som sten, trä, metall och glas, men senare även av mjuka och formbara material så som lera, textil och olika plaster. En skulptur kan också vara ett funnet objekt som konstnären ger en annan betydelse och presenterar som en skulptur, de kallas då *ready-mades* eller *objet trouvé*.

Vad är offentlig konst?

DISKUTERA:
- Vad är ett offentligt konstverk?
- Hur skiljer det sig från konstverk vi ser på t ex museer?
- Varför kan inte alla konstverk vara offentliga?
- Vilka konstverk har ni på skolan?
- Ser du något konstverk på din skolväg?

DEFINITION: Konst i offentliga rum, eller OFFENTLIG KONST, är benämningen för konstverk som finns placerade i lokaler eller på platser som är tillgängliga för allmänheten och som därmed kan ses, eller på annat sätt upplevas, av alla. Offentlig konst kan vara vilket slag av konst som helst, från målningar och skulpturer till ljuskonstverk och performance. Det behöver inte heller alltid handla om något beständigt, utan kan vara tillfälliga installationer eller sociala processer.

Källor: https://sv.wikipedia.org/wiki/Konst_i_offentliga_rum | https://statenskonstrad.se/konsten/

Vad är en installation?

DEFINITION: En INSTALLATION är ett konstverk som förhåller sig till rummet/platsen den finns i och till betraktaren av konstverket. En installation går ofta inte att definiera som bara måleri, skulptur eller någon annan av de klassiska konstgrenarna utan består ofta av flera olika tekniker, ibland även ljud och video. En del installationer skapas specifikt för en särskild plats, vilket kallas PLATSSPECIFIK KONST, medan andra verk kan flyttas eller återskapas på andra platser. *Kunskapens källa (Pool)* är ett platsspecifikt verk och har planerats av konstnären utifrån platsen där det placerats, alltså trapphuset i Vasa övningsskola. Titta på bilderna av verket på följande sida.

DISKUTERA:

- Om en installation skulle finnas i din skola, var skulle det då ha placerats? Om det finns en installation i din skola, varför finns den just på den platsen?

EXEMPEL PÅ INSTALLATIONER I PRO ARTIBUS SAMLING:

Bird's Nest av Jan-Erik Andersson och Shawn Decker

Fjärliseffekten av Christine Candolin

Upplysningsläran av Ylva Holländer

Rallarrosens år av Pauliina Turakka Purhonen

Sök fritt bland konstverken i Pro Artibus samling här: https://proartibus.fi/samlingen/sok/

Konstverkets namn

FUNDERA tillsammans i klassen över konstverkets namn ***Kunskapens källa (Pool)***

- Vilka associationer väcks i dig? Vad kommer du att tänka på?
- Varför tror du att konstnären valde just det här namnet för konstverket?

FÖRSLAG PÅ GENOMFÖRANDE: Läraren skriver konstverkets namn på tavlan, elevernas associationer bildar en tankekarta runt namnet.

Källa: https://sv.wikipedia.org/wiki/Platsspecifik_konst | https://sv.wikipedia.org/wiki/Installation_(konst)

Kunskapens källa (Pool)

Länk till videopresentation
(https://vimeo.com/771146977)

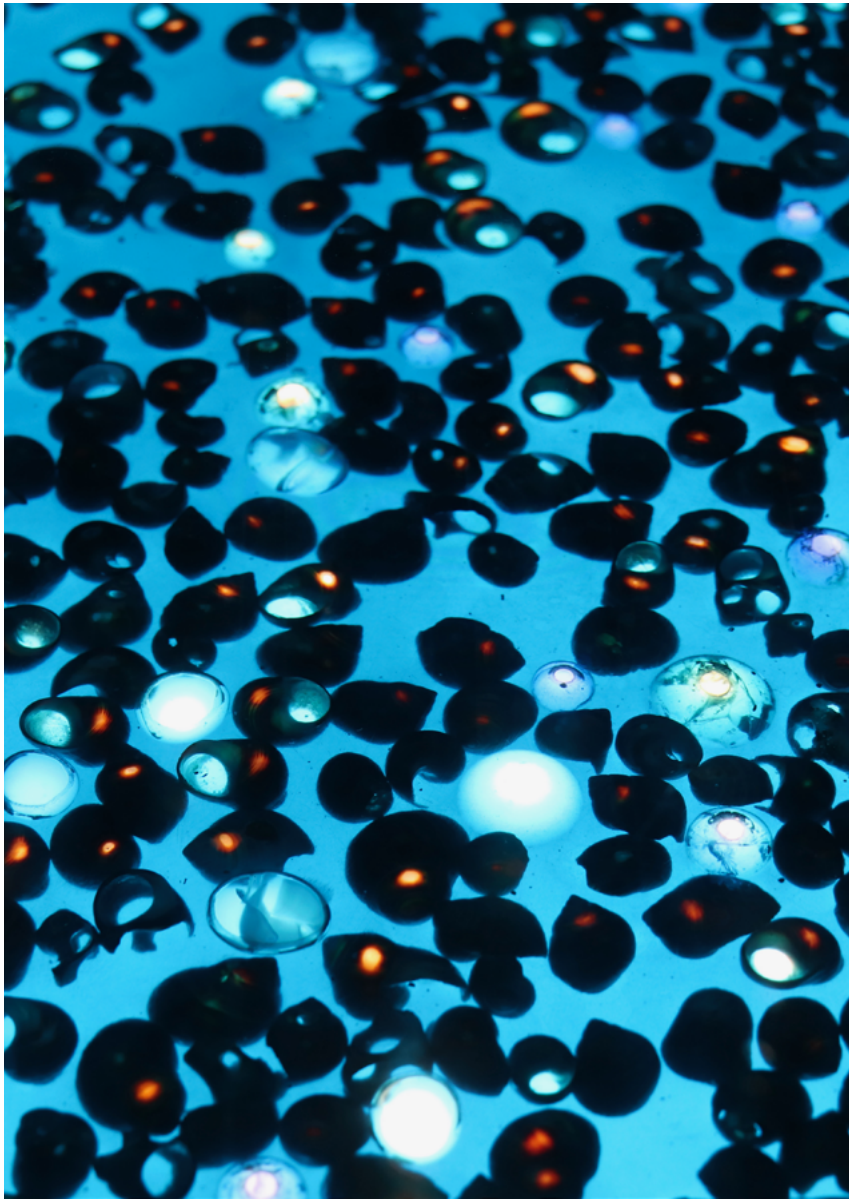
Verket *Kunskapens källa (Pool)* är en platsspecifik installation som finns i ett trapphus i grundskolans byggnad vid Vasa övningsskola. Verket är gjort av bildkonstnär Ida Koitila och avtäcktes i november 2019.

I *Kunskapens källa* möts olika material som till exempel turkosblå harts, snäckor, kakel, pansarglas och lampor som ger ljus. Installationen lyser upp trapphuset och ser olika ut på olika avstånd. När man betraktar det gjutna blåa hartset och snäckorna på nära håll går tankarna till havet. Färgen påminner kanske, om ett hav på en exotisk plats. Tittar man noga efter ser man att det bland snäckorna även finns glaskulor. Betraktar man installationen från trapphusets övre våningar ser det mera ut som en stjärnhimmel än ett hav. Namnet *Kunskapens källa (Pool)*, kan i sin tur ge oss andra idéer om verkets betydelse, och varför det finns i en skola.

Konstnären **IDA KOITILA** (f. 1983 i Borås, Sverige) har länge varit intresserad av arkeologi, science fiction och av att arbeta med olika typer av material, gärna sånt hon hittat. Hon utgår ofta från en tydlig idé, men vill inte alltid avslöja utgångspunkten för betraktaren, utan ger oss möjligheten att själva tolka vad det är vi ser och att skapa egna berättelser.

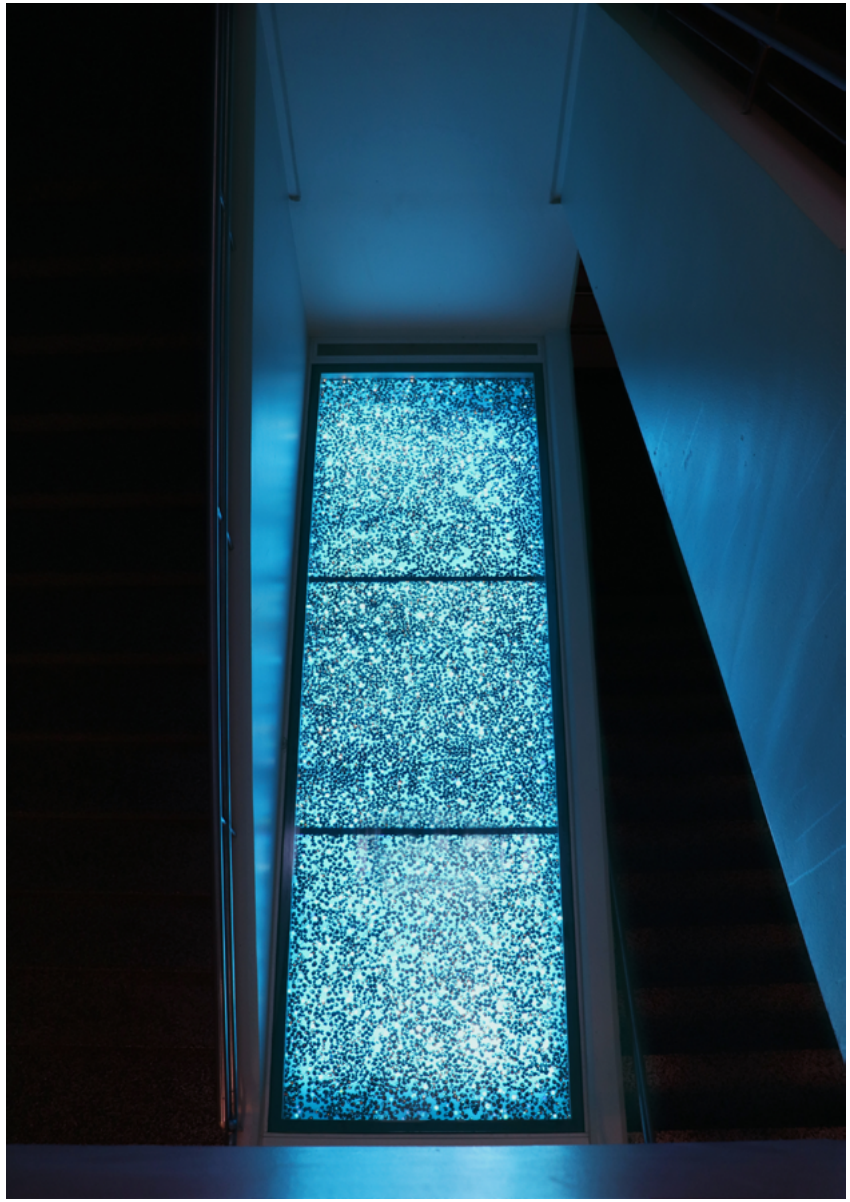
Ida Koitila var Pro Artibus residenskonstnär i Villa Snäcksund i Ekenäs åren 2017–2020. Det var också där hon arbetade med *Kunskapens källa (Pool)*.

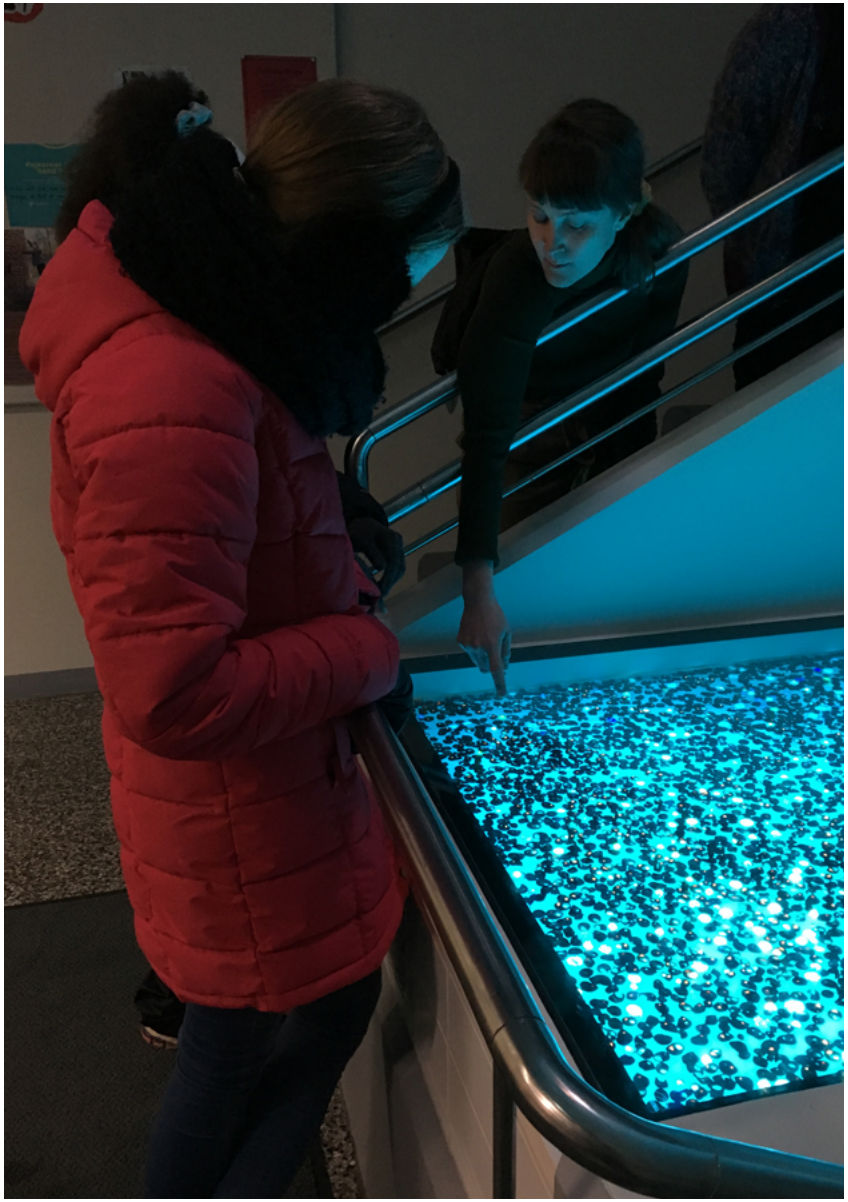
Se mer på Ida Koitilas hemsida: https://www.idakoitila.com/



Foton: Johanna Halme / Stiftelsen Pro Artibus

Foto: Johanna Halme / Stiftelsen Pro Artibus





Konstnären Ida Koitila samtalar med elev (2019)
Foto: Johanna Halme / Stiftelsen Pro Artibus

VAD FINNS I KUNSKAPENS KÄLLA?

1. INTROUPPGIFT: ASSOCIATIONER, TESTA GÖRA SKUGGOR PÅ OH:n*

(20–45 minuter)

OH-projektorer (*Over head*) användes flitigt innan videoprojektorer blev vanliga. Dags att testa hur den fungerar och samtidigt fundera på hur vår hjärna fungerar. Många konstnärer använder sig av fri association, vilket betyder att man noterar allt man kommer att tänka på. Våra hjärnor kommer att tänka på olika saker beroende på vad vi vet, vad vi sett och vad vi upplevt.

MATERIAL:

- OH-projektor
- Olika små föremål (Saker som finns i klassen eller t.ex. snäckor och glaskulor som Ida Koitila använt i sitt verk).

GÖR SÅ HÄR:

Rotera så alla får pröva på att göra skuggor vid OH:n, eventuellt kan man jobba parvis, och övriga i klassen tittar på och gör associationer.

Pröva först att göra skuggor med dina händer. Liknar det någonting? Pröva att lägga dina händer så att det ser ut som en kanin, eller en spindel. Du kan även placera föremål på OH:n och bygga på så att det börjar föreställa någonting. Fråga dina klasskamrater vad det liknar. Räkna hur många olika förslag ni får ihop tillsammans för en skugga.

2. KORT INTROUPPGIFT: FUNDERA

(5–10 minuter)

Hur ser kunskap ut? Vad allt kan vara en kunskap? Vilken färg har kunskap?
Vilken form har kunskap?

TIPS & ALTERNATIV: Dessa kan vara väldigt **abstrakta** frågor. För att hjälpa särskilt yngre eleven på traven kan vi tänka att **allt vi kan är kunskap**. Då kan vi ställa följande frågor: Vad kan du? Vad vill du lära dig? Hur ser den kunskapen ut?

*Ingen OH? I introuppgiften kan OH:n ersättas exempelvis med ett papper belyst bakifrån. Föremålen kan placeras mellan lampan och pappret. Alternativ till den fördjupade uppgiften *Teckning och Stop-motion* finns på s. 11.

VAD FINNS I KUNSKAPENS KÄLLA?

3. FÖRDJUPAD UPPGIFT: TECKNING & STOP-MOTIONANIMATION

(60–90 minuter)

MATERIAL:

- Skisspapper A4 + blyertspenna + suddgummi
- OH-projektor * (se sidan 11 för alternativ)
- OH-plastfilm/ark
- Vattenfasta tuschpennor i olika färger (t.ex. Sharpies)
- Underlägg på borden (tuschpennorna)
- Sax
- Surfplatta eller telefon + animationsapp (t.ex. iMotion, Pixelate, Stop Motion Studio).
- Stativ för surfplatta
- Eventuellt olika små föremål ** (Föremål som finns i klassen, eller t.ex. snäckor och glaskulor som Ida Koitila).

När eleverna funderat på vad kunskap är och hur den ser ut, är det dags att göra en egen Kunskapens källa genom teckning och stop-motionanimation. Stop-motion är ett ett sätt att animera där stillbilder läggs efter varandra och bildar en film. I vår variant ska antalet kunskaper i Kunskapens källa öka, så för varje teckning som läggs till tar vi en bild med en surfplatta och till sist har vi skapat både en installation på OH:n och en animation.

GÖR SÅ HÄR:

- Alla elever får ett eget **papper** och en **blyertspenna** och ritar hur de anser att kunskap ser ut (eller något man kan). Tänk på att detta är en skiss och att riktigt små detaljer kan vara svåra att rita lika bra med tusch senare.

- När skissen är klar får eleven en egen **OH-film** och **tuschpennor**. Lägg skissen under OH-plasten och rita och färglägg bilden med tusch på plasten.

- Klipp sedan ut bilden med **sax**, (inte så nära kanterna). Detta görs för att få bilderna att hållas bättre på OH:n då flera elevers bilder placeras där. Stora ark faller lätt på golvet.

- Det är dags att börja animera på OH:n! Ställ upp **surfplattan på ett stativ** och öppna den valda **appen**. Starta **OH-projektorn** och projicera mot en vit duk/vägg i klassen.

- Nu krävs lite tålamod! En i gången **lägger till sin bild på OH:n** och läraren (eller eleven) **tar en bild av projiceringen.** LÅT BILDEN LIGGA KVAR! Sedan placerar nästa elev sin bild på valfri plats på OH:n och läraren tar en bild. Detta tills alla i klassen lämnat sitt eget spår, och placerat sin kunskap i er version av Kunskapens källa.

* ALTERNATIVT UTFÖRANDE UTAN OH-PROJEKTOR

Vi använde OH vi för att efterlikna ljuset i Idas verk, men verkstaden går även utmärkt att utföra utan! Gör på samma sätt men teckna och färglägg kunskaper på vanligt papper och klipp ut dem. Placera ett större papper som botten för animationen. Placera surfplattan på stativ ovanför och märk ut animationsappens ramar på pappret (vad syns i appens bild, vad lämnar utanför). Arbeta sen på samma sätt, en bild = ett foto med appen.

NÅGRA TIPS:

1) För att en animation skall bli tillräckligt lång behövs **minst 20 bilder, men gärna flera**. Anpassa gruppen och antalet bilder så att det passar er klass. Vill ni lägga flera bilder per elev, dela klassen i två så blir det inte så många bilder på OH:n samtidigt och blir lättare att urskilja de olika kunskaperna. **I appen kan man även justera hastigheten** på den färdiga animationen. I betalversionerna av de olika apparna kan man även lägga till **ljud**, men det går även att göra i efterhand i exempelvis iMovie eller motsvarande program.

2) ** ARBETA SOM IDA: En stor del av Idas konstnärliga arbete handlar om att samla, gå på promenader, helst på stränder, och använda upphittat material i sina verk. Om ni har föremål, så som glaspärlor och snäckor som Ida använde, kan de placeras ut i samband med att bilderna läggs på OH:n. **Det viktiga är att ni minns: en bild / ett föremål = ett foto med animationsappen.**

3) Finns det tid, kan bilderna och föremålen i Kunskapens källa med fördel **röra på sig.** Men kom igen ihåg, en flytt = ett foto i animationen.

AVSLUTNING PÅ VERKSTADEN:

Låt alla berätta vad de placerat i Kunskapens källa och titta sedan på den färdiga animationen på surfplattan. För att kunna se animationen **i större format** kan den sparas och skickas/exporteras från appen.

Bilderna på OH:filmen kan med fördel hängas upp i fönstret i klassen efter verkstaden.

AVSLUTNINGSVIS

Tack att ni tagit del av vårt pedagogiska material. Vi tar gärna emot feedback och önskemål: https://proartibus.fi/kontakta-oss/

DELA ERA ANIMATIONER MED STIFTELSEN PRO ARTIBUS!

Följ oss via våra sociala kanaler **@proartibus** och dela gärna era animationer med oss genom att tagga oss. Använd även hashtaggsen **#proartibus** och **#barnensproartibus**.

UPPGIFTERNA I FÖRHÅLLANDE TILL LÄROPLANEN

MÅNGSIDIG KOMPETENS I ÅRSKURS 1–2
Uppgiften anknyter till följande mål för mångsidig kompetens enligt läroplanen:
K1 Förmåga att tänka och lära sig
K2 Kulturell och kommunikativ kompetens
K3 Vardagskompetens
K4 Multilitteracitet
K5 Digital kompetens

BILDKONST FÖR ÅRSKURS 1–2
Uppgifterna anknyter till följande centrala innehåll i läroplanen för bildkonst:
I1 Egna bildkulturer
I2 Bildkulturer i omgivningen
I3 Konstens olika världar

Uppgiften anknyter till målen för undervisningen i bildkonst i årskurs 1–2:
M1 Sporra eleven att iaktta konst, omgivningen och annan visuell kultur med olika sinnen och genom att skapa bilder
M2 uppmuntra eleven att diskutera om sina iakttagelser och tankar
M3 uppmuntra eleven att ge uttryck för sina iakttagelser och tankar genom olika sätt att skapa bilder
M4 uppmuntra eleven att pröva olika material och tekniker samt träna olika visuella uttryckssätt
M6 uppmuntra eleven att iaktta hur man kan påverka visuellt genom att studera sina egna och andras bilder
M9 uppmuntra eleven att göra bilder utgående från att granska sin egen omgivning, olika tider och olika kulturer
M10 handleda eleven att känna igen olika värden i konsten, i sin omgivning och i den övriga visuella kulturen

MÅNGSIDIG KOMPETENS I ÅRSKURS 3–6
Uppgiften anknyter till följande mål för mångsidig kompetens enligt läroplanen:
K1 Förmåga att tänka och lära sig
K2 Kulturell och kommunikativ kompetens
K4 Multilitteracitet
K5 Digital kompetens

BILDKONST FÖR ÅRSKURS 3–6
Uppgiften anknyter till följande centrala innehåll i läroplanen för bildkonst:
I1 Egna bildkulturer
I2 Bildkulturer i omgivningen
I3 Konstens olika världar

Uppgiften anknyter till målen för undervisningen i bildkonst i årskurs 3–6:
M1 sporra eleven att iaktta konst, omgivningen och annan visuell kultur med olika sinnen och genom att använda bilder
M2 uppmuntra eleven att diskutera om sina iakttagelser och tankar och öva sig att motivera sina åsikter
M3 inspirera eleven att uttrycka sina iakttagelser och tankar genom bild och genom andra uttryckssätt
M4 handleda eleven att mångsidigt pröva olika material, tekniker och uttryckssätt och att öva sin förmåga att skapa bilder
M5 handleda eleven att målinriktat utveckla sina visuella färdigheter självständigt och tillsammans med andra
M6 handleda eleven att bekanta sig med olika former av visuell kommunikation och att använda olika visuella uttryckssätt för att påverka sina bilder
M8 handleda eleven att tolka konst och annan visuell kultur ur verkets, konstnärens och betraktarens perspektiv och att reflektera över historiska och kulturella faktorer som påverkar bilden
M10 handleda eleven att diskutera värden som finns i konsten, omgivningen och i den visuella kulturen