

VIRTUELLE SKULPTURER



Eksempel på teknologiforståelse i faget billedkunst i grundskolen.

Af Marlene Muhlig & Rasmus Broe, Københavns Professionshøjskole, Center for Undervisningsmidler, Læringsteknologi.

At arbejde med teknologiforståelse i faget billedkunst rejser en række spørgsmål af relevans for billedkunstfagets didaktik. Hvordan kan man igangsætte læringsforløb i billedkunst, der integrerer teknologifagligheden som et naturligt element i faget? Hvordan kan teknologiforståelse aktivere nye æstetiske formuleringer - måder at udtrykke sig på? Og ikke mindst hvordan får vi eleverne til at udforske og formulere indsigter, som stiller nye og relevante spørgsmål til deres billedfremstilling?

Teknologiforståelse som faglighed i teknologiforståelsesforsøget i grundskolen handler i høj grad om at gennemskue betydningen af eksisterende digitale artefakter. Det kommer tydeligt til udtryk i kompetenceområdet "Digital myndiggørelse" med færdigheds- og vidensområderne som fx "Formålsanalyse", "Brugsstudier" og "Konsekvensanalyse" (BUVM). Det ligger implicit heri, at digitale artefakter er brugsgenstande med en indlejret intention i dets design.

I billedkunst er udfordringen, at æstetiske værker nærmere skal *opleves* end *bruges*. Samtidig er der sjældent et entydigt formål med værkerne, og man får ikke den fulde oplevelse, hvis man primært har en rationel, analytisk tilgang og søger én rigtig forklaring. Oplevelse involverer også følelser, og der er plads til det modsætningsfulde. Billedkunst handler oftere om at mediere/udforske erfaringer, om at formulere indsigter, der ikke nødvendigvis kan indfanges på diskursiv måde, end om at løse komplekse problemer.

I lyset af ovenstående er det relevant at stille spørgsmålet; Hvordan kan indlejret intentionalitet i digitale teknologier/artefakter bidrage til æstetisk oplevelse i elevernes billedfremstilling?

Det følgende er tænkt til at give et eksempel på et læringsforløb, hvor de to fagligheder mødes og komplementerer hinanden.

Konstruktion

Elevernes billedprojekt består i en hvid piedestal, der står alene i billedkunstlokalet, tilsyneladende blottet for enhver genstand. Beskueren tager en iPad/mobiltelefon og lader den vandre rundt om piedestalen, og et virtuelt billede af en skulptur kommer til syne. Til billedprojektet anvendes programmet cospaces Edu, som kan tilgås via Skoletube herunder Merge cube til at fremstille den virtuelle skulptur på den tomme, hvide piedestal.

Eleverne vælger hver især to figurer i cospaces. Det kan fx være to dyr. Det gælder om at finde to, der enten er venner, kærester, fjender eller kammerater. Der laves en lille dramatisering med udgangspunkt i figurerne. Herefter laves en opstilling af figurerne fra en af scenerne i dramatiseringen i en position, der fortæller om figurerens forhold. Figurerne skal røre hinanden. Tal om tiltrækning, frastødning, om kontraster i forhold til de valgte figurer. Figurerne kan indgå i tematiseringer om vold, kamp, venskab eller kærlighed. Figurerne placeres på Merge cuben, så de udgør en virtuel skulptur.

Perspektivering

I læringsforløbet er den virtuelle skulptur på Merge cuben ligestillet i forhold til tilvejebringelsen af et artefakt medieret af digital teknologi. Skulpturen på Merge cuben bruges som et værktøj, gennem hvilket eleverne tilegner sig viden om teknologi og skaber nye billeder.

Elevernes virtuelle skulpturer bryder med de traditionelle repræsentationskonventioner, der adskiller skulpturen fra beskueren. Ved at flytte skærmen rundt om piedestalen engagerer beskueren sig i en kropslig dans foran et simuleret, falsk/virkeligt billede.

Eleverne oplever, at de præfabrikerede og anonyme figurer, som findes i programmets bibliotek, kan sidestilles med objet trouvé, dvs. et objekt som bliver fjernet fra dets vante omgivelser, placeret i en ny sammenhæng for herigennem at få en æstetisk værdi, når det indgår i elevernes virtuelle skulptur.

Eleverne diskuterer, hvad en skulptur kan være, og hvordan den kan indtage et rum. De virtuelle skulpturer er ikke begrænset af tyngdekraften eller specifikke materialer. De tilbyder nye kreative muligheder i fremstillingsprocessen. Ved at sætte præfabrikerede figurer på piedestalen får eleverne mulighed for at reflektere over deres eget forhold til teknologi. Vi er kroppe, der optager det virkelige rum, og projektionen af fiktive figurer ind i det rum skaber en stedfortrædende spænding mellem det virkelige og det virtuelle. Det er samtalen, der foregår ved denne grænse, der skaber nye indsigter og spørgsmål, fordi det er her repræsentationsrummet tager kontakt til os.

Teknologiforståelse i billedkunst handler om, at eleverne ikke blot skal lære at bruge teknologi, de skal lære at forstå den, så de selv kan skabe noget kreativt med den. Når teknologiforståelse inddrages i billedkunst, aktiveres nye æstetiske formuleringer - måder at udtrykke sig på.

