

Indholdsfortegnelse

Om <i>Billeder fra fremtiden</i>	1
Videregående arbejde med videoerne	1
Folk og historie	2
Teknologi og mennesker	2
Miljø og ressourcer	2
Astrup & Bordorff	3
Beskrivelse af VR-video	3
Baggrundsviden	4
Vejledning	4
Kunstner og værket	4
Kabaret	5
At føle sig dansk	5
Anne Haaning	7
Beskrivelse af VR-video	7
Baggrundsviden	7
Vejledning	8
Kunstner og værket	8
Mineralet fra fortiden til fremtiden	8
Historien som fiktion	9
Rikke Luther	11
Beskrivelse af VR-video	11
Baggrundsviden	12
Vejledning	12
Kunstner og værket	12
Global Commons	13
Værket i detaljen	13
Jens Settergren	15
Beskrivelse af VR-video	15
Baggrundsviden	15
Vejledning	16
Kunstner og værket	16
Will the GPS guide us?	16
Den kæreste observatør	17
Kristoffer Ørum	18
Beskrivelse af VR-video	18
Baggrundsviden	18
Vejledning	19
Kunstner og værket	19
Den anden observatør	19
At se en krebs	20

Om Billeder fra fremtiden

Billeder fra Fremtiden © er et tværmedialt formidlingsprojekt (analog og digitalt), der sætter børn og unge i interaktiv kontakt med danske samtidskunstnere og deres værker for herved at skabe forståelse for værkerne og de bagved liggende tanker. Eleverne præsenteres for, hvad der går forud for et kunstværk: inspiration, tankerne bag, materialevalg og proces. I forlængelse af VR-formidlingen tilbyder dette undervisningshæfte forskellige opgaver, der åbner dialogen om fremtiden mellem elever og underviser, for at gøre nye generationer bevidste om og reflektere over samtidskunsten - og egne - forestillinger om fremtiden. Med hjælp fra hæftet undersøger eleverne sammen med underviseren værkerne i VR-videoerne, og deres tematisering af fremtidens liv danner afsæt for samtaler og visioner fra eleverne selv.

Videregående arbejde med videoerne

VR-videoerne varer mellem 3,5 og 5,5 minutter. I hver video møder eleverne kunstnerne og deres værker. Kunstnernes kommentarer til deres værk varierer lidt; nogle forklarer deres værk i detaljen, andre taler mere om deres inspiration og arbejdsprocesser.

Undervisningsmaterialerne er tilpasset hver enkelt video. Arbejdet med materialet til de enkelte videoer varer mellem 45 og 80 minutter – det afhænger dog meget af, hvor motiveret elevgruppen er til at bidrage til diskussionen. Lærervejledningen giver svar til specifikke spørgsmål (markeret med **grøn** i teksten), tips til organisering af opgaverne og videregående spørgsmål, som kan forlænge den angivende arbejdstid.

Det anbefales at se alle videoerne, og udvælge enkelte videoer til det videregående arbejde. Kunstnernes værker er ikke lavet med relation til hinanden, men beskæftiger sig med bestemte emner, som relaterer til hinanden. Afhængigt af hvilket videoer I vælger at arbejde med i hæftet, kan materialet få et tematisk fokus.

I lærervejledning til de enkelte værker og videoer kan der læses mere om hvilke emner under visningsmateriale dækker, også med hensyn til Fælles Mål.

Du kan frit vælge, hvilke kombinationer af kunstner/værker du vælger at arbejde videre med. Følgende kombinationer kan dog anbefales med hensyn til nævnte emner:

Folk og historie: Anne Haaning og Astrup & Bordorff arbejder med emner som folk(et), historie og nationalitet. I deres arbejde opstår diskussioner vedr. hvad det betyder at være dansk, hvem fortæller vores historie og inklusion. Undervisningsmaterialet inkluderer opgaver som billedbeskrivelse, fortolkning af citater, og skabelsen af små ”værker” til en lille udstilling (fotografier eller billeder). En væsentlig del af elevernes arbejde finder sted i små grupper eller individuelt. Der skal afsættes ca. 110 minutters arbejdstid.

Astrup & Bordorff (video nr. 1) – undervisningshæftet side 4-5, lærervejledningen side 3-6

Anne Haaning (video nr. 2) – undervisningshæftet side 6-7, lærervejledningen side 7-10

Teknologi og mennesker: Jens Settergren og Kristoffer Ørum beskæftiger sig begge to med teknologi og observation af mennesker. Materialet til deres videoer vil bringe diskussioner om fordele og ulemper ifm. vores hverdagsteknologier. Den største del af arbejdet er lavet i fællesskab i form af samtaler. Samtalerne tager udgangspunkt i elevernes egne erfaringer. Ved siden af diskussion og samtaler er der en kort monolog, som eleverne skal skrive individuelt.

Der skal afsættes ca. 90 minutter arbejdstid.

Jens Settergren (video nr. 4) – undervisningshæftet side 10-11, lærervejledningen side 15-17

Kristoffer Ørum (video nr. 5) – undervisningshæftet side 12-13, lærervejledningen side 18-20

Miljø og ressourcer: Anne Haaning og Rikke Luther beskæftiger sig begge to med emner som ressourcer og sammenhænge mellem mennesker, naturen og hvilke historier, der fortælles om dem. Mens Haaning kigger mere på selve mennesket selv, har Luther fokus på globale fælles goder, ansvar for dem, og hvordan de hænger sammen. I denne kombination taler eleverne mere om fremtiden i forhold til miljø. Eleverne arbejder mest i små grupper, og beskæftiger sig blandt andet med billedbeskrivelse.

Der skal afsættes ca. 110 minutter arbejdstid.

Anne Haaning (video nr. 2) – undervisningshæftet side 6-7, lærervejledningen side 7-10

Rikke Luther (video nr. 3) – undervisningshæftet side 8-9, lærervejledningen side 11-14

Astrup & Bordorff (f. 1983 & 1988)

Kunstmuseet (2021). Længde: 05:24.

Beskrivelse af VR-video

Duoen Astrup & Bordorff tager os med bag skabelsen af deres soloudstilling *Kunstmuseet* (2021) på Statens Museum for Kunst (SMK). Astrup & Bordorff præsenterer os for, hvilke overvejelser de har gjort sig i forbindelse med udstillingen, hvordan de har lavet deres research og tanker om, hvordan institutioner iscenesætter sig selv i samfundet.

Astrup & Bordorff stiller i deres værk spørgsmål til kunstmuseets rolle i dag og til den nationale billedfortælling. De taler om fælleseje og fælles ansvar, og gør os klogere på, hvordan de opfatter kabareten som en form, der forener noget underholdende og bredere appellerende med noget kritisk, måske ligefrem politisk, og kunstnerisk ambitiøst.

Fælles Mål

Astrup & Bordorffs værk arbejder med emnerne som passer til Danskfaget.

Materialet møder følgende Fælles Mål til Danskfag 9. klasse:

Læsning

Tekstforståelse - 1. Eleven kan sammenfatte informationer fra forskellige elementer i teksten.

Fortolkning

Undersøgelse - 1. Eleven kan undersøge samspillet mellem genre, sprog, indhold og virkelighed.

Kommunikation

Dialog - 3. Eleven kan deltage aktivt, åbent og analytisk i dialog.

OBS: For at kunne arbejde med den sidste del i ”At føle sig dansk” skal eleverne have papir og blyanter. De kan også bruge tegnefunktion på deres mobiltelefoner, eller du kan ændre opgaven som beskrevet i afsnittet.

Baggrundsviden

Udgangspunktet for værket er filmkaberet, en mindre kendt genre i Danmark. Kabaret er en genre af underholdende forestillinger, som blander musik, dans, monologer eller teaterscener. Kabaret er ofte præget af politisk og socialkritisk humor. I Europa udviklede det sig omkring århundredeskiftet mellem 1800- og 1900-tallet. Her blev kabaret meget populær i Frankrig og Tyskland, hvor der allerede fandtes tradition for underholdning i caféer og saloner. Populariteten af kabaret udbredte sig i Europa og også Amerika, dog er kunstarten mindre kendt i Skandinavien. Hvis man aldrig før har set kabaret, kan man forestille sig en form af stand-up comedy, som indeholder musik og teater. Mens comedy ofte fokuserer på komikerens oplevelser, har kabareten fokus på politisk og samfundsmæssige begivenheder. Humoren kan også være lidt mørkere, end det vi er vant til.

Kirsten Astrup & Maria Bordorff bruger en særlig form for kabaret i deres værk, nemlig filmkabaret. Filmkabereten udvider den traditionelle kabaret gennem brug af filmskabende redskaber: Realistiske kulisser, lyd, lys, og filmklipping.

Gennem filmkabareten fortæller kunstnerne om kunstmuseers rolle i samfundet. De er interesseret i forholdet mellem museerne og folket, og hvad det egentlig betyder, at folket ejer statslige museer. Spørgsmålet ”Hvad er et folk?” spiller en centrale rolle i deres arbejde.

Vejledning

Vær opmærksom på, at kunstnernes spørgsmål ”Hvad er et folk?” også har en central rolle i det følgende materiale. Afhængig af dine elevers baggrunde kan diskussionen om, hvad det egentlig betyder at føle sig dansk, gå i forskellige retninger. Det kan være en god idé at tage hensyn og guide diskussionen til at inkludere alles erfaringer.

Kunstner og værket

De indledende spørgsmål drejer sig om mediet de arbejder med, og måden de arbejder sammen på. Deres valgte medie er filmkabaret. De laver det meste af deres arbejde selv. Den ene komponerer musik, den anden skriver teksten. Deres metafor om, at de er et ”to-hovedet monster” beskriver, at de arbejder i fællesskabet, men stadig klarer forskellige opgaver.

Kabaret

I det næste afsnit fokuseres der på begrebet 'kabaret'. Eleverne har ikke nødvendigvis baggrundsviden om kabaret, så du må gerne indlede denne del med at fortælle lidt mere om kabaretten (se "Baggrundsviden"). Kabaret er en underholdende forestilling, som blander musik, dansk, monologer og/eller teaterscener. Astrup og Bordorff fortæller, at kabareten tillader flere perspektiver og indgange. Kabareten bruger humor og karikatur. Kunstnerne bruger kabaret, fordi det er ikke altid helt entydigt, hvem eller hvad, der bliver grinet af i kabareten. Igennem kabaret og humor vil de bidrage til en bredere samtale om forholdet mellem folket og museerne, et emne som ellers er meget polariseret.

At føle sig dansk

Eleverne læser et citat fra kunstnerne om forandringerne ift., hvad et folk er i dag.

Fra Astrup & Bordorffs perspektiv betyder forandringen også, at museerne måske skal ændre måden at fortælle historien på eller gøre plads til andre historier bliver fortalt, hvis museerne igen skal være en central institution i velfærdssamfundet.

Eleverne skal først arbejde med citatet i små grupper. Med hensyn til elevgruppen kan du overveje at styre gruppesammensætningen, så elever med forskellige baggrunde kan tale med hinanden om forskellen mellem at føle sig dansk og at være dansk statsborger. Du må gerne give dem god tid til at tale med og lytte til hinanden, før de deler og diskuterer deres svar med hele gruppen. Du kan også vælge at holde hele samtalen i fællesskab, hvis du foretrækker at styre diskussionen mere.

Under 3. opgave kigger eleverne på artefakter, traditioner og begivenheder, som de føler er særligt samlende for det danske folk. Du kan give dem eksempler for at gå i gang med brainstorming: **julefrokost, dansk design, vikinger, håndbold.**

Tilbage i deres grupper skal de kigge nærmere på de fundne eksempler og analysere dem. De skal se på hvilke eksempler, der kan ses og opleves på et museum. I nogle tilfælde kan det være meget logisk, fx. kan historien om vikinger ses på forskellige museer. I andre tilfælde skal du måske guide eleverne – kongehuset kan måske ikke ses på museum, men billeder af gamle konger kan ses på museum.

Eleverne skal tænke over, hvad der vil ske med eksemplerne, hvis de ikke længere kunne ses og opleves på et museum. Du kan måske fremhæve historiske eksempler, som findes i bøger, men som bliver mere håndgribelige gennem artefakterne på museum. **Meningen er, at eleverne kommer til at forstå, at mange artefakter, traditioner og begivenheder bliver formidlet gennem museer.**

Afsluttende skal eleverne lave deres egen udstilling. De opfordres til at finde eksempler, som repræsenterer noget, som de føler er vigtigt for at forstå, hvem de er som teenagere i Danmark lige nu. De skal tegne deres eksempler. Hvis det er for problematisk med tegningerne, er et alternativ at opfordre dem til at finde eller optage billeder af deres eksempler på mobiltelefonen. Tegningen (eller billederne) af deres eksempler skal vises i klassen, hvorefter de skal gætte, hvad hinandens værker viser og hvad de fortæller. Hvis du vælger billeder, som de skal finde på nettet eller optage, skal fokus lægge på, hvad billederne fortæller. Til sidst skal eleverne se på deres udstilling fra et fremtidsperspektiv; hvad fortæller deres fælles udstilling til fremtidige museumsbesøgere?

Anne Haaning (f. 1977)

Beskrivelse af VR-video

Half Hidden (2019). 04:52 min.

På Statens Museum for Kunst (SMK) møder vi Anne Haaning i hendes videoinstallation *Half Hidden* (20 min., 2019). I sin praksis er Haaning optaget af teknologi. Hun undersøger, hvad de skærme, vi er omgivet af, egentlig består af og peger på, at skærmene kan være ekstremt invaderende elementer i vores liv. For hvad gør det ved os, at der altid er en skærm imellem os og vores venner, kærester, familier, institutioner og alt, hvad der udgør vores verden i det hele taget?

Samtidig undersøger værket *Half Hidden* det grønlandske mineral kryolit, der har haft stor betydning for teknologiens udvikling. Efter dansk minedrift i Ivittuut er mineralet sidenhen forsvundet – en aktion, som Haaning fandt blandt gamle fotografier i Rigsarkivet. Haaning viser os, hvordan historien gemmer sig lige for øjnene af os. Hun forklarer, hvordan hun besluttede sig for at behandle fotografierne som en form for fiktion til at manipulere dem ind i hendes egen fiktion.

Fælles Mål

Anne Haanings værk, og måden hun arbejder med det, passer bedst i Samfundsfag, selvom det også beskæftiger sig med emner fra Geografi og Dansk.

Haanings værk tager udgangspunkt i kryolit, mineralets historie og hvem fortæller historien.

Materialet møder følgende fælles mål til Samfundsfag 9. klasse:

Sociale og kulturelle forhold

Socialisering - 1. Eleven kan redegøre for sociale grupper og fællesskabers rolle i socialiseringen.

Kultur - 2. Eleven kan analysere konkrete eksempler på globale kulturelle fænomener.

Baggrundsviden

Mineralet 'kryolit' spillede en stor rolle i fremstillingen af aluminium, indtil man opfandt syntetiske processer som kunne erstatte mineralet. Kryolit blev første gang beskrevet af den dansk læge og veterinær Peter Christian Abildgaard i 1700-tallet. Kryolit kunne kun findes meget få steder i verden, mest på Grønland, hvor den sidste kryolit blev udvundet 1987.

Fundet kryolit blev sejlet til Danmark og var dermed ikke en gevinst for den lokale befolkning. Kryolittens historie er en del af både den grønlandske og danske historie. Den er et eksempel på, hvordan kolonialmagter profiterer af andre landes ressourcer. Haaning sætter fokus, på hvordan denne historie bliver fortalt – og hvem fortællerne er. Hun ser denne ensidede historie som en form for fiktion. Materialet om værket *Half Hidden* inviterer eleverne til at tænke over gamle teknologier, deres erstatninger og hvordan de bliver til historie. Ved at se på kryolit bliver de opfordret til at se på deres egne teknologier. Mens eleverne prøver at finde eksempler på, hvordan de ”nye gamle” teknologier bliver til historie, bliver de også konfronteret med spørgsmål om, hvad det betyder at alle har et publikum igennem vores nye teknologier.

Vejledning

Kunstner og værket

Efter eleverne har set VR-videoen, begynder arbejdet med filmen og værket med to indledende spørgsmål. Det første spørgsmål spørger ind til Haanings interesse for kryolit, som hun diskuterer i begyndelsen af filmen. **Interessen stammer fra hendes undersøgelse af skærmene, som er en del af vores hverdag. Hun undersøgte, hvad skærmene er lavet af, hvordan de er lavet og med hvilke hjælpemidler teknologien blev udviklet.** Hun er interesseret i, hvordan teknologier indgår i en politisk og økonomisk kontekst.

Andet spørgsmål handler om kunstnerens perspektiv på fortid og fremtid. **Den store forskel, er ikke kun udviklingen af nye teknologier, men lige i lige så høj grad forandringen i hvem fortæller historien. Værkets titel, *Half Hidden*, peger på at en del af den historien er skjult.**

Mineralet fra fortiden til fremtiden

I denne del skal elever i små grupper tænke over deres egne erfaringer med teknologier. Målet er at se eksemplet om kryolit som noget, der ikke er langt fra deres egen verden, og herved forstå, at teknologierne hele tiden udvikler sig og er en del af udviklingen. Du kan hjælpe eleverne med at finde eksempler til den første opgave ved at stille spørgsmålene:

1. Hvordan kommunikerer I med jeres venner? Er det anderledes ift., hvordan jeres forældre eller bedsteforældre kommunikerede med deres venner, da de var unge? **Fra fastnet telefon til mobil-telefoner med SMS til smartphones og internet.**
2. Hvilke materialer er jeres tøj lavet af? Tror I, at det er de samme materialer som for 100 år siden?

Det er i orden at opfordre eleverne til at undersøge deres eksempler, og google sig frem til at forstå, hvordan de blev udviklet. Samtidig må du gerne holde øje med, at de ikke bruger for meget tid på undersøgelsen. Det er nok at kunne sige, at mobil-internettet blev mere og mere stabilt, og det er derfor vi hellere vil bruge fx. Messenger eller WhatsApp i stedet for 160 tegns SMS.

I opgave 3 skal eleverne overveje, hvilke billeder de vil vise for at fortælle historien om deres valgte eksempler. Opfordre dem gerne til at vise et billede (med hjælp af smartphones) eller at beskrive billederne. Du kan også bruge opgaven til en slags quiz: grupperne skal beskrive eller mime deres ”gamle” teknologier eller materialer, og resten af klassen gætter, hvad de viser.

Historien som fiktion

Anden del af materialet beskæftiger sig med kunstnerens syn på historien som fiktion.

Det indledende spørgsmål omhandler billedet af de danske mænd i Grønland, som dokumenterede arbejdet i kryolitminerne. Målet er at beskrive billedet, hvor man ser de **tre mænd, som står med deres kameraer. De står i dagslys og på fast grund og her ved ikke i midten af minen. Deres tøj ser ikke beskidt ud.** Beskrivelsen af billedet bliver afsluttet med spørgsmålet om, hvilken rolle de afbillede mænd har ift. kryolitminerne. **De afbillede mænds opgave var dokumentering af fortællingen/historien om kryolitminerne. Man kan sige, at de nok ikke selv deltog i minearbejdet.** Efterfølgende læser eleverne individuelt Haanings citat om billedet. De skal overveje mændenes rolle i kryolits historien og hvorfor Haaning fortolker deres fortælling som fiktion. Du må gerne give eleverne 3-5 minutter til at læse og gøre sig tanker individuelt, før de tager diskussionen i fællesskab. **Haanings perspektiv bliver nok genspejlet i værkets titel – at halvdelen af historien er skjult, idet at det grønlandske perspektiv ikke bliver fortalt – hverken i mændenes fotografier eller i Rigsarkivet.**

Du kan guide diskussionen ved at spørge ind til, hvordan en fortælling bliver en objektiv fortælling:

- Kan man tro på en fortælling, hvis man kun hører den en side af historien?
- Tænk på jeres historiebøger. Hvordan fortæller de historier?
- Hvis I sammenligner jeres historiebøger i skolen med skønlitteratur, hvad er så forskellen?

Ensidede fortællinger, der skjuler dele af virkeligheden, er ikke objektiv faglitteratur, og det samme gælder for fotografier.

I 4. opgave diskuteres Haanings udsagn om at alle kan producere, kommentere og broadcaste.

Eleverne skal svare på, om fortællingerne af historierne altid er sande, og om vi alle producerer vore egen fiktion. Du kan guide spørgsmålene i forskellige retninger. Fx. kan du opfordre eleverne til at reflektere over deres egne fortællinger:

- Når I poster på sociale medier, skaber I en bestemt fortælling om jeres liv og oplevelser. Er de fortællinger altid sandheden? På hvilke måder fortolker I jeres fortællinger?

Du kan også guide spørgsmålet til at få et større sammenfundsperspektiv:

- Tror I, at vi fortæller en bestemt historie om vores sammenfund? Fx. når vi kigger på pandemien lige nu, har der været meget fokus på at være ”sammen hver for sig”. Udtrykket kommer nok til at overleve pandemien. Har det også været jeres oplevelse under pandemien, at vi er ”sammen hver for sig” eller er det bare en del af en fortælling?

Hvis du ønsker kan du afslutte arbejdet med Haanings værk med videregående spørgsmål som leder tilbage til værket:

- Hvordan kunne man have gjort fortællingen om kryolit mindre fiktiv? Kunne man have inkluderet flere perspektiver?
- Hvad tror I, der ville være sket, hvis man havde inkluderet det grønlandske perspektiv?

Beskrivelse af VR-video

Overspill: Universal Map (2016). 03:26 min.

På Statens Værksteder for Kunst (Christianshavn, København) møder vi Rikke Luther.

Her præsenteres vi for, hvordan det værk, hun er i gang med at lave til Viborg Bybane, bygger på værket *Overspill: Universal Map* (2016).

Værket kortlægger konceptet 'Global Commons' og til VR-videoen har Luther klippet kortet ud i små dele og fastklistret det på et seks meter højt gitter af snor. Vi inddrages i, hvordan Luther arbejder og introduceres til hvilke undersøgelser, opdagelser og processer, der gik forud for hendes værk. Samtidig deler Luther værket op i små brudstykker samt præsenterer os for værkets fire kategorier: 'High Sea', 'Outer space', 'Atmosphere', 'Antarctica'. Alle er de steder, der ikke er ejet af stater, som er med til at udgøre 'global commons', globale fælles goder.

Fælles Mål

Det anbefales af bruge Rikke Luthers værk i sammenhæng med Naturfag. Kunstneren arbejder med begrebet "Global Commons", globale fælles goder, og hvordan de spiller sammen og er udsat i forhold til menneskers brug af dem. Materialet møder følgende Fælles Mål:

Perspektivering

Perspektivering i naturfag - 2. Eleven kan forklare sammenhænge mellem naturfag og samfundsmæssige problemstillinger og udviklingsmuligheder.

Naturgrundlag og levevilkår - 1. Eleven kan beskrive interesseudsættninger ved udnyttelse af naturgrundlaget.

Kommunikation

Formidling - 1. Eleven kan kommunikere om naturfag ved brug af egnede medier.

Ordkendskab - Eleven har viden om ord og begreber i naturfag.

Baggrundsviden

Globale fælles goder, også kaldet for globale offentlige goder, betyder, at alle mennesker kan deltage i konsumering af goderne, og at goderne kan bruges af flere mennesker samtidigt.

Der skilles mellem nationale og globale fælles goder. Eksempler på nationale fælles goder er gader eller offentlige strande. Globale fælles goder er til gengæld åbent hav eller atmosfære.

Ligesom med nationale offentlige goder er udfordringen med globale fælles goder at styre deltagelsen i konsumeringen. Hvilke regler skal gælde? Hvem har autoriteten? Hvem skal sørge for sikkerhed og oprydning efter ulykker?

Kunstneren Rikke Luthers udgangspunkt er præget af naturkatastrofer, specielt hendes egen erfaring i at se udviklingen af naturkatastrofen i Brasilien, hvor Fundão dammen i 2015 sprængte efter overbelastning. Dammen blev bygget for at håndtere affaldsprodukter fra minearbejde. Minerne og dammen er ejet af samme firma, som blev advaret flere år tidligere vedr., at der var problemer med konstruktionen af dammen. Den direkte konsekvens ved ulykken var dens oversvømmning af flere byer. Dammen var udtæt, hvilket medførte at vandløbet frigjorde 43.7 million kubikmeter mudder, der løb ind i Rio Doce. Mudderet indeholdte toksiner fra minernes affald, som påvirkede drikkevandet i områder op til 650 km. fra flodløbet.

Vejledning

Kunster og værket

Efter eleverne har set VR-videoen, begynder arbejdet med indledende spørgsmål, som kan diskuteres med hele klassen. Her fokuseres der på kunstnerens syn på fremtiden. Du kan hjælpe eleverne med følgende spørgsmål:

- Hvad er Rikke Luthers perspektiv? **Hun kigger på verden fra et globalt perspektiv. Hendes værk kigger på enkelte elementer og prøver at vise sammenhæng mellem dem.**
- Har hun fokus på positive eller negative ting? **Hendes værk viser katastrofer eller elementer, som er i fare, men også store begivenheder og succeser for menneskeligheden.**

Inspirationen til hendes arbejde var naturkatastrofen, som hun havde set i Brasilien, og hendes interesse i, hvordan globale fælles goder hænger sammen.

Global Commons

I denne del arbejder eleverne videre med begrebet om globale fælles goder.

I opgave 1. og 2. gentager de strukturen af globale fælles goder. De skal nævne de fire overordnede begreber Rikke Luther beskriver: **Atmosphere / Atmosfære, Outer space / Ydre rum, High seas / Internationalt farvand, Antarctica / Antarktis.**

I samtalen under opgave 1. kan eleverne godt fokusere på detaljer, og det er vigtigt, at du guider dem til overordnede begreber, som de skal udfylde i opgave 2. Fx. kan de sagtens sige ”luften og vandet er del af Global Commons.”. Så spørg dem om, hvad de mener med vand, eller om det er alt vand, som er en del af Global Commons. Værkets enkelte elementer kan også påvirke deres svar – fx. kan de nævne pingviner. Det er vigtigt at stille guidende spørgsmål som:

- Hvor bor de så henne?
- Hvor i verden findes (det nævnte element)?
- Hvem har tilgang til elementet?

Videregående spørgsmål kan omhandle ejerskabet og globale fælles goder og om deres regulering:

- Må alle bare fiske i vandet?
- Hvem synes I skal bestemme over brugen af ressourcerne?

Man kan også give konkrete eksempler:

- Det er rige lande, som kan betale for rumrejser og rumforskning. Er det så dem, som har råd, der ejer tilgangen til ”outer space”? Hvilken rolle spiller private virksomheder i det?
- Private virksomheder udnytter ressourcer som findes i global fælles goder. Er det så dem, som skal være ansvarlige for dem? Og hvem synes I skal regulere dem?

Denne del afsluttes med en diskussion om kunstnerens tilgang til emnet, hvor indledningsspørgsmål om hendes inspiration bliver taget op igen.

Værket i detaljen

Sidste del opfordrer eleverne til at beskæftige sig endnu mere med værket. I små grupper skal de kigge på enkelte elementer af Luthers værk. De skal beskrive enkelte elementer og finde sammenhæng mellem dem. På denne måde prøver de at tænke i samme retning som kunstneren.

På microniveauet kigger eleverne på de enkelte illustrationer i små grupper og prøver at forbinde deres elementer. Det kan fx se sådan ud: **Skildpadden bor i vandet – som er en del af havet – at isbjerget smelter påvirker havet – isbjerget smelter på grunden af klimaforandring og forandringerne i atmosfæren.**

På macroniveauet er der fokus på at analysere sammen i klassen; hvordan de kunne finde sammenhænge. **Alle elementerne er påvirket af globale fælles goder, og alle globale fælles goder står i sammenhæng med hinanden. Vores globale fælles goder er påvirket af menneskers handlinger, som påvirker de enkelte elementer.**

Eleverne bliver opfordret at tilføje deres egne elementer. Der findes ikke forkerte svar, så længe de kan beskrive sammenhængen til elementerne i værket. Til sidst bliver eleverne inviteret til at tænke over, hvordan uddannelse spiller ind som en del af Global Commons.

Jens Settergren (f. 1989)

Beskrivelse af VR-video

The GPS Will Take Me Home (2019). 05:13 min.

På FABRIKKEN for Kunst og Design (Amager, København) inviterer Jens Settergren os med ind i hans atelier. Settergren ser sit atelier som en form for laboratorium, hvor han eksperimenterer med et bredt udvalg af materialer og teknikker, som kræver forskellige arbejdsprocesser.

Settergren introducerer os for, hvor og hvordan fascinationen af byduen opstod, og hvordan han forestillede sig duen som en observatør af mennesket.

Denne forestilling udviklede sig til, at duen blev protagonisten i værket *The GPS Will Take Me Home* (2019), som også sættes op og præsenteres i VR-videoen – et værk, der foruden 3D-duerne omhandler kunstig intelligens, cyborgs og nedfrysning af menneskekroppe. Værkets titel peger på, at vi som mennesker bliver guidet og styret af teknologien. I VR-videoen forklarer Settergren blandt andet inspirationen til værket og tankerne bag.

Fælles Mål

Jens Settergrens værk har særligt fokus på digitale teknologier.

Materialet møder følgende Fælles Mål til Danskfag 9. klasse:

Kommunikation

Dialog - 3. Eleven kan deltage aktivt, åbent og analytisk i dialog.

It og kommunikation - 1. Eleven kan diskutere etiske spørgsmål vedrørende kommunikation på internettet. - 3. Eleven kan diskutere betydningen af digitale kommunikationsteknologier for eget liv og fællesskab.

Baggrundviden

Settergren er interesseret i forholdet mellem mennesker og teknologier, hvor begrebet ”cyborg” spiller en rolle i hans fortælling om værket. Cyborg beskriver en blanding mellem organismer og maskiner, hvor organismens naturlige egenskaber og kapaciteter enten er restaureret eller forbedret. Andre relaterede begreber fra science fiction såsom ”bionics” eller ”androids” beskriver maskiner eller teknologier, hvor deres design er baseret på naturen (specifikt mennesker vedrørende androids).

Konceptet om cyborgs blev introduceret i 1800-tallets skønlitteratur, mens begrebet først blev brugt i 1960erne. I 1960erne og 1970erne begyndte cyborgs at spille en større rolle i popkulturen, hvor karakterer som Terminator eller Darth Vader blev en del af popkulturens historie. I dag er det tit videospil, som introducerer cyborg-karakterer. Cyborgs spiller en vigtig rolle i video- og computerspillene *Overwatch*, *Deus Ex* eller *Syndicate*.

Vejledning

Kunstner og værket

Efter eleverne har set VR-videoen, bruges de indledende spørgsmål til at sætte arbejdet i gang. Spørgsmålet behandler kunstnerens syn på fremtid og inspiration til Settergrens valgte emne. Han blev interesseret i duerne, mens han opholdte sig i New York. Han legede med tanken om, at duen observerede menneskerne. Gennem hans arbejde prøvede han at give duen en stemme. Det står ikke klart i værket, om duen er en maskine eller ej. Kunstneren siger, at man kan forestille sig duen som en cyborg, som opsamler data om menneskerne. Herved undersøger Settergren, hvad tanker og følelser er, og om de kan aflæses og gengives af en computer - hans syn på fremtiden er præget af teknologier, og spørgsmålet om, hvordan sammenspillet mellem mennesker og teknologier kommer til at være i fremtiden.

Will the GPS guide us?

I dette afsnit skal eleverne bruge deres egen viden om cyborgs. De skal finde eksempler på cyborgs og forklare de omstændigheder, som lavede/gjorde dem til cyborgs. Det kan godt være, at du ikke kender deres eksempler, og det er en god idé at give dem tid til at forklare de eksemplerne, som de kender fra video- og computerspil eller tegneserier. Efter samtalen om cyborgs skal eleverne reflektere over deres brug af teknologier: hvilke teknologier er de mest glade for? Er der nogle situationer, hvor de ikke kunne forestille sig at få hjælp af teknologi? Du kan opfordre dem til at reflektere endnu mere på deres brug af teknologier ved at spørge:

- Tænk I, at I vil kunne defineres som cyborgs, hvis I ikke kan klare _____ uden _____?
- Hvis det var muligt at inkludere jeres yndlingsteknologier i jeres krop, ville I gøre det? (Fx mulighed for at tage billeder igennem øjne.)

Den kæreste observatør

Den næste del kigger nærmere på dyrene som observatør. Eleverne skal skrive en kort monolog, som beskriver deres eget brug af teknologier, set gennem dyrenes øjne. Det kan fx være at beskrive, hvordan det ser ud at spille videospil fra din katts perspektiv. Denne opgave udfordrer eleverne til at se på deres brug igennem andres øjne. Efterfølgende skal de læse monologer højt. Du kan enten organisere eleverne i små grupper til oplæsning eller spørge, om de frivilligt vil læse deres monolog højt. Eleverne skal hverken nævne, hvilken teknologi monologen beskriver, eller hvilket dyrs perspektiv de har valgt. De andre elever i gruppen skal herefter gætte teknologien og dyret. Du kan udvide samtalen ved at spørge ind til perspektivet fra andre generationer:

- Hvordan ville situationen se ud for jeres tipoldeforældre? Kunne de have relateret til jeres teknologier?
- Hvordan tror I, at fremtidens brug af teknologier ser ud?

Afsluttende reflekterer eleverne over deres monologer: Er der bestemte teknologier eller aktiviteter, som er populære eksempler i gruppen eller klassen? Er det fx., fordi den ser ekstra mærkeligt ud?

Hvis din elevgruppe er glad for aktiviteten, kan du også dele dem op i grupper af to: Den ene skal mime brugen af teknologien, den anden skal kommentere, hvad de ser, mens de andre grupper gætter aktiviteten.

Kristoffer Ørum (f. 1975)

Beskrivelse af VR-video

Signal_Krebs (2020). 05.08 min.

Vi møder billedkunstneren Kristoffer Ørum i hans værksted på Nørrebro, København. Ørum tager os med bag værket *Signal_Krebs* (2020), på engelsk: *Signal_Crayfish*. Han viser os i detaljer, hvordan hans 3D-print bliver til og hvilke udfordringer, der opstår, når teknologien kigger på mennesket. *Signal_Krebs* er et værk, der kombinerer Ørums undersøgende praksis med digitale teknologier og kommunikationssystemer. Udover at bevæge os rundt i Ørums værksted, møder vi også kunstneren på Amager Fælled, hvor der på et tidspunkt er blevet fundet en signalkrebs.

Fælles Mål

Kristoffer Ørums værk har særligt fokus på digitale teknologier ligesom Jens Settergrens værk.

Det anbefales at arbejde med Ørums værk i sammenhæng med Settergrens værks. Materialet møder følgende Fælles Mål til Danskfag 9. klasse:

Kommunikation

Dialog - 3. Eleven kan deltage aktivt, åbent og analytisk i dialog.

It og kommunikation - 1. Eleven kan diskutere etiske spørgsmål vedrørende kommunikation på internettet. - 3. Eleven kan diskutere betydningen af digitale kommunikationsteknologier for eget liv og fællesskab.

Baggrundsviden

Hos Kristoffer Ørum er det computeren, som agerer observatør. Det står i kontrast til Settergrens video, hvor det var dyrerne, som ikke nødvendigvis forstod brugen af teknologi. Hos Ørum er det teknologi som observerer os, men som ikke "forstår" vores handlinger. I Ørums værk er det en 3D-printer, som skal gengive signalkrebsen. Resultatet ligner mere et monster, fordi scanneren ikke kunne håndtere krebsens bevægelser. Ørum fortæller også historien om signalkrebsen som en invasiv art i Danmark. Naturstyrelsen oplyser flere steder, hvor signalkrebsen er blev fundet, hvor Ørum i videoen viser nogle af de steder, som ikke nødvendigvis er habitat for krebsene længere – endnu et eksempel på teknologi, som forstår ikke naturen.

Kunstner og værket

De indledende spørgsmål giver eleverne mulighed for at tale om det åbenlyse: Ørum har valgt at sløre sit ansigt. Igennem flere år har Ørum brugt forskellige måder til at skjule eller kamuflere sit ansigt. Han giver ikke en forklaring i videoen, så eleverne må gerne formulere deres egne teorier om, hvordan det kan være. Hvis de har svært med at komme med idéer, kan du guide dem med spørgsmål:

- I kender sikkert andre kunstnere, som ikke viser deres ansigt; fx- Slipknot, deadmau5 eller Daft Punk. Hvad tror I er fordelene i at skjule sit ansigt?
- Synes I, at det giver mere frihed at snakke om ting, når man ikke så nemt kan blive identificeret?

Den anden observatør

I dette afsnit arbejder eleverne med spørgsmål vedr., hvordan teknologier observerer os. Eleverne bliver spurgt om deres erfaringer med at blive observeret af deres egne teknologier. **Mulige svar kunne fx. være virtuelle assistenter på deres smartphones eller deres smartspeaker derhjemme.** Du kan udvide samtalen ved stille flere spørgsmål:

- Har I nogensinde følt jer observeret af nogle andre teknologier end jeres egne?
- Hvad gør det, at man føler sig observeret?

Opgaven forsætter med spørgsmålet om, hvordan teknologier har svært med at forstå menneskers handlinger. Det kan være små ting som at blive misforstået af virtuelle assistenter, når man taler med accent eller ”slang”. Andre eksempler kan være GPS’er, som ikke forstår, at man har taget en smutvej og derfor prøver at guide en tilbage.

Du må gerne lade eleverne brainstorme lidt over, hvorfor teknologier ikke forstår vores handlinger. Efter et par eksempler kan du guide deres diskussion med flere spørgsmål:

- Hvad har situationerne til fælles? (Måske er udgangspunktet altid atypiske handlinger eller spontane beslutninger.)
- Tror I, at teknologierne kommer til at blive bedre til at forstå de situationer, som I har beskrevet?

At se en krebs

Den sidste del drejer sig om misinformationer og om at blive misforstået af teknologier.

Eleverne skal tænke på eksempler, hvor man oplever misinformationer, når man bruger teknologier.

Det kan godt være, at de gentager eksempler fra forrige afsnit. Et eksempel kunne være, når en GPS ikke kan forstå, at en vej er lukket og prøver at guide os samme sted flere gange, eller når oversættelsesprogrammer misforstår et udtryk og derfor oversætter forkert. Emnet bliver yderligere uddybet med spørgsmål om konsekvenserne. **De kan være store eller små, afhængigt af elevernes valgte eksempler.**

Til sidst skal eleverne tænke tilbage på deres monologer som de har udarbejdet i forbindelse med Jens Settergrens værk. De bliver opfordret til at vende perspektivet på hovedet og finde situationer, som er svære at forstå eller definere for en computer, og hvordan det kommer til at ændre sig i fremtiden.