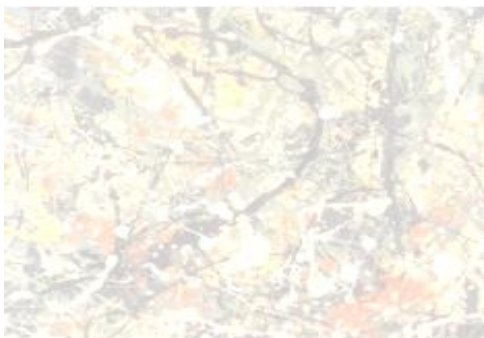
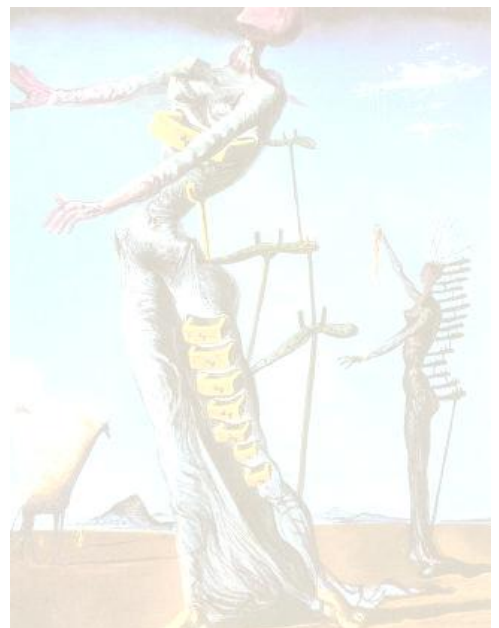
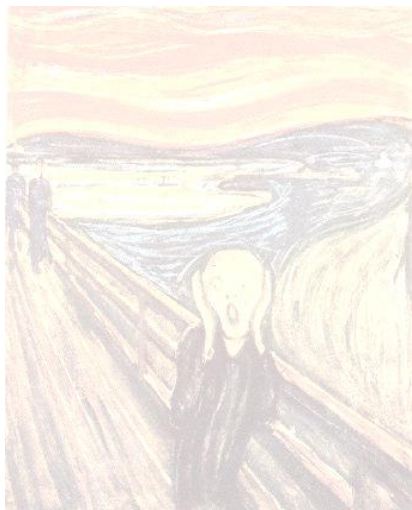


Målar Konstens ismer



Inledning

Ni är anställda på varsitt museum. På era museer ska det vara utställningar med tavlor från några av de vanligaste "konst-ismerna". Problemet är att många av de tavlor som ni skulle ställa ut har kommit fel, det är nu er uppgift att försöka leta fram dem igen.

Målet

För att vinna ska man få ett kort tillhörande varje ism. Det är upp till varje enskild spelare att avgöra när de tror sig ha fått en av varje ism och när någon tror sig lyckats med det så går den spelaren ur spelet. Man får inte gå ur spel med elva kort på handen. När det bara återstår två spelare övergår man i en diskussion fas. Diskussionen beskrivs i detalj senare. Givetvis går det att gå in i diskussionsfasen redan då den förste personen går ur spel.

Spelets regler (fem spelare)

Dela ut hela kortleken, en spelare får ett kort mer än de andra och blir den som börjar spelet. Håll korten hemliga för dina medspelare. Lägg en beskrivning av ismerna framför varje spelare.

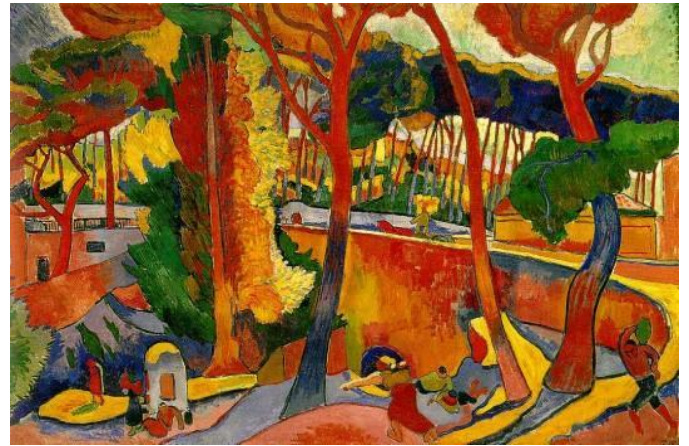
Därmed är det dags för varje spelare att enskilt gå igenom sina kort och lista ut vilka ismer de tillhör så att den vet vilka kort den ska försöka byta bort.

Spelaren som fick flest kort börjar med att beskriva ett av sina kort. Det är viktigt att spelaren som beskriver kortet inte säger rakt ut vilken ism det är utan snarare utförligt beskriver bilden.

- ⌘ Vad är det för färgskala?
- ⌘ Hur är penseldragen?
- ⌘ Vad är det för motiv?
- ⌘ Vad är det för uttryck?

Det är viktigt att spelaren försöker ta med svaret på åtminstone två av de här frågorna och om de andra spelarna har frågor om bilden får de ställa dem.

Exempel på beskrivning:



Andre Derain - The Turning Road, Lestraque

(Motiv:) *Bilden verkar visa utkanten av en by, man ser ett flertal människor runt om på bilden och det finns många träd.*

(Uttryck/känsla:) *Jag får känslan av att det är höst, kanske kring solnedgången eftersom (Färgskala) det är förvrängda färger, men det kan bero på att solen höll på att gå ned just då konstnären målade bilden.*

(penseldragen:) *Man kan tydligt se penseldragen och det (uttryck/känsla:) verkar som om konstnären fokuserat mer på uttrycket än på att få det fotografiskt likt.*

Bilden som just beskrevs är en fauvismisk målning, vilket man naturligtvis inte får säga då man beskriver bilden.

Efter spelaren beskrivit sitt kort så är det dags för de andra spelarna att bestämma sig för om det vill ha kortet eller inte. Först får den som sitter till höger välja om han vill ha kortet, vill han inte det övergår chansen till den höger om honom och så vidare tills antingen någon valt kortet eller till det gått hela varvet. Turen går över till den som väljer kortet. I sin tur får denne spelare välja ett kort som han vill bli med och beskriva det för de andra. Skulle de vara så att ingen vill ha kortet så får spelaren beskriva ett annat kort.

I spelet finns det en joker, det vill säga en bild som tillhör en annan ism än de tio som beskrivs. Denna fungerar i spelet precis som de andra korten och kan därför användas ett av de tio korten för att vinna.

För 3-4 spelare

På tre och fyra spelare spelar man på samma sätt som för fem, det enda undantaget är att

man minskar antalet kort. Hela leken består av 51 kort .

4 spelare: 10 kort av olika slags ismer tas ur leken, dock ej jokern.

3 spelare: 20 kort av olika slags ismer tas ur leken, dock ej jokern.

Diskussionen

Då spelet är slut tar den som först gick ur spelet och lägger upp sina kort och försöker förklara vilken ism korten till hör och varför han tror det. Sedan gör de andra spelarna likadant. Om någon spelare anser att en bild tillhör en annan ism än vad den som hade den på handen trodde så ska de säga det och förklara varför. Först efter att alla har fått säga sitt så är det dags att titta i faciet och se vilka bilder som tillhör vilken ism. Nu bestäms också vem som har vunnit spelet.

Reflektera tillsammans över hur det var att spela spelet och över konstismer. Reflektionen är en viktig del av lärandet.

Var det svårt att tillämpa den skriftliga beskrivningen på bilderna i spelet? Var det lätt eller svårt att beskriva bilderna?

Varför känner folk ett behov av att klassificera bilder i olika ismer?

Tyckte ni att gränserna mellan ismerna var tydliga?

Om ni skulle se någon av de här ismerna uttryckas i något annat medium, t.ex. litteratur, design, tror ni att ni skulle känna igen dem?

Håll extra mycket koll på konst de närmaste dagarna och försök se vilken ism de olika verken du ser tillhör.

Tips

☒ Om spelet spelas i skolklass är det bra om pedagogen läser på ismerna i förväg så att hon har koll på dem, men det är inte nödvändigt.

☒ Kortet bör skrivas ut i färg och gärna på fotopapper eller på ett papper av hårdare material som man inte ser igenom.

☒ Efter spelet kan deltagarna med fördel fördjupa sig i någon/några av ismerna. Ett bra

sätt att göra detta är att måla en eller flera bilder som är inspirerad av någon av ismerna.

☒ För att variera svårhetsgraden kan man minska antalet ismer eller förändra vilka ismer man har med. Man bör nog ha med i alla fall fem ismer för att det inte ska blir för tråkigt. Rekommenderat är att hålla sig kring antalet tio, vilket det är i kortleken.

☒ Man kan lätt använda samma system för att lära ut något liknade, t.ex. att se vilken konstnär som har gjort vad. Det är bara att byta ut ismerna mot konstnärernas bilder.

Ismer:

Abstrakt expressionism

Vidartutveckling av expressionismen

icke-geometrisk

betonar spontaniteten

Två inriktningar

- penselmåleri inriktat på färgfältsmåleri, stor, enhetlig form eller yta av färg
- Action painting, där man sysslade med att droppa, stänka, kasta och hälla färgen på duken

Expressionism

Vad vi ser präglas av våra känslor.

Intensiva, starka färgnyanser

Penseldragen är intensivt påträngande och nervösa.

Grovt men föreställande

Uttrycker sina känslor och åsikter gentemot sitt motiv istället för att bara beskedligt avbilda det.

Fauvism

Våldsamt entusiasm för färg.

Onaturliga färger - blå hästar, rött gräs, och grön näsa

Med varma och kalla färger vill de förstärka varje enskild färg och samtidigt uttrycka komplicerade känslor.

Futurism

Vill skapa rörelse och energi i bilden

Själva formerna är kantiga och klart påverkade av kubismen.

Rörelse i flera steg

Hyllar de tekniska framstegen

Impressionism

Ögonblicksbilder

Ville fånga ljuset

Snabba och lätta penseldrag

Ljusa färger

Kubism

Kantigt

Mycket kuber och cylindrar

Ville bryta ner motivet i sina minsta beståndsdelar

Grovt förenklad formvärld

Naivism

Mycket naiva i sitt formspråk och val av färger

Främmande och exotisk känsla

Ofta var det djur på bilderna.

En stark känsla av platthet

Drag från barnteckningar

Pointillism/ Neoimpressionism

Målade allt med prickar, ser nästan ut som pixlar.

Prickarna bildade en helhet.

Växte fram ur impressionismen.

Surrealism

Drömmar viktigare än vakenhet - de sinnessjuka klokare än de förnuftiga

Detaljrik stil

Sammanställningen och arrangemanget ger den surrealistiska effekten.

Overkligt

Symbolism

Vill avbilda den inre verkligheten

Mystisk, djup och hemlighetsfull

Ett ganska tydligt symbolspråk

Naturliga färger

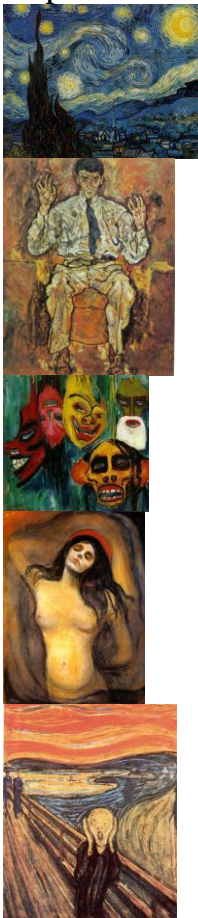
Avbildande

Facit

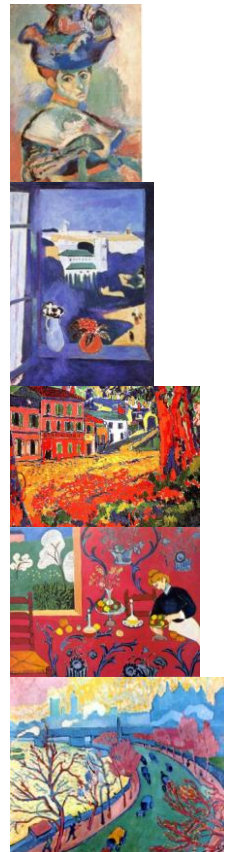
Abstrakt expressionism



Expressionism



Fauvism

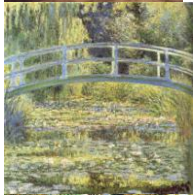


Futurism





Impressionism



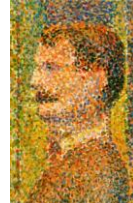
Kubism

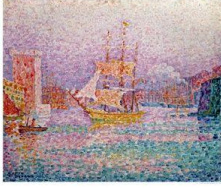


Naivism



Pointillism/ Neoimpressionism





Surrealism



Symbolism



Jokern (dadaism)

