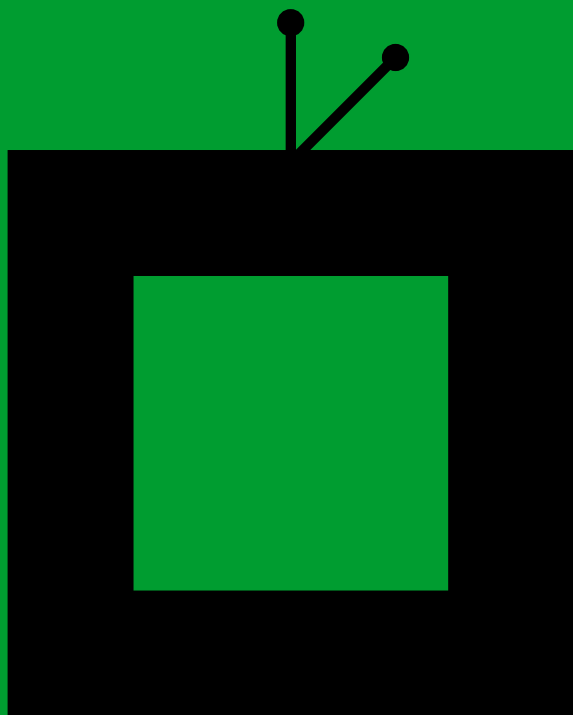
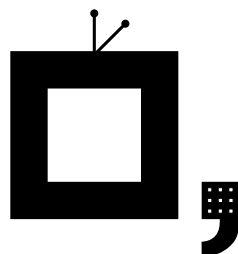


**PEDAGOGISK  
GUIDEBOK  
OM RÖRLIG BILD**





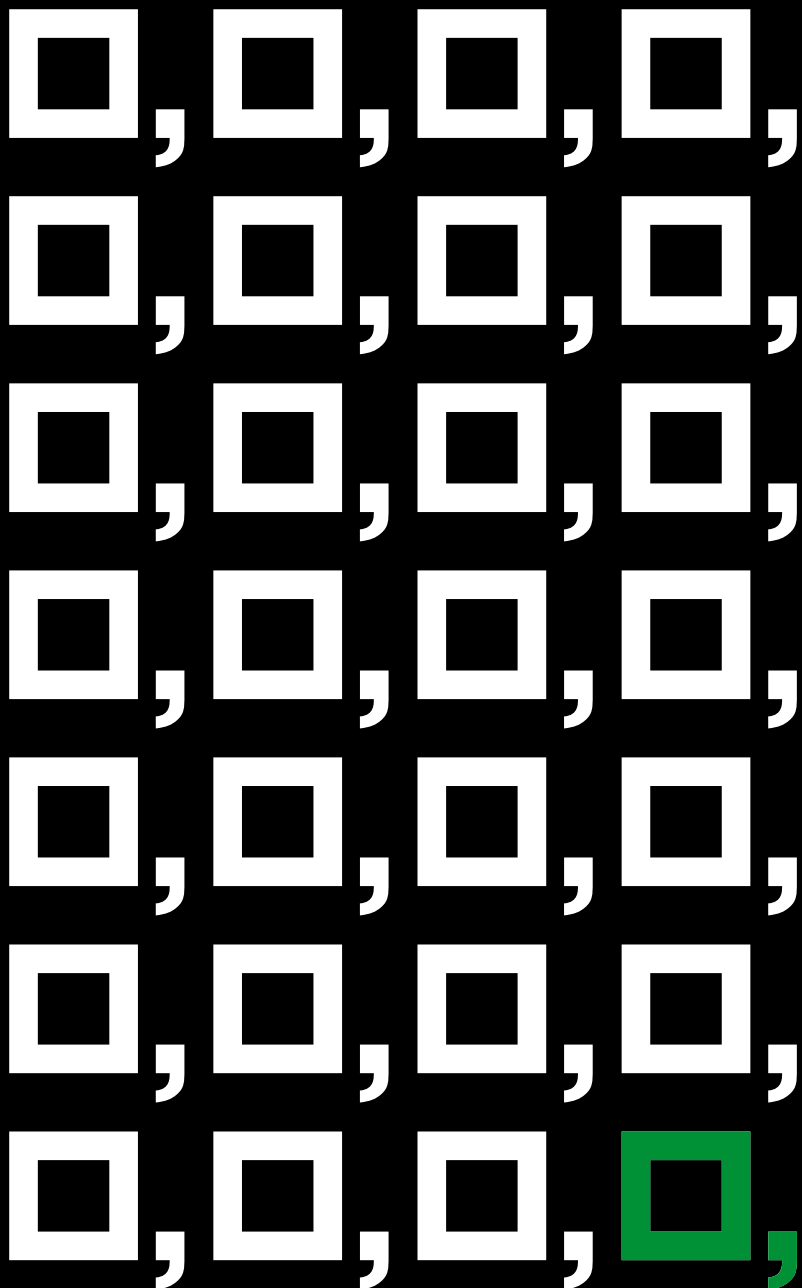
**PEDAGOGISK  
GUIDEBOK  
OM RÖRLIG BILD**





## INNEHÅLL

- 5 INLEDNING
- 8 OM TEXTERNA OCH DERAS FÖRFATTARE
- 11 MOBILKONST ANDERS WEBERG
- 16 DO IT YOURSELF ÖVNINGSUPPGIFT
- 21 RÖRLIG BILD SOM PEDAGOGISKT VERKTYG KAROLINA WESTLING
- 29 NÅGRA PRAKTISKA TIPS OCH MER ATT LÄSA
- 32 LATHUND I ATT SE OCH UPPLEVA SAMTIDSKONST ANN-SOFI ROXHAGE och ELENOR NOBLE
- 35 VIDEOKONSTENS HISTORIA JOHAN SJÖSTRÖM



## INLEDNING

Den rörliga bilden har en speciell förmåga att engagera oss. Barn och ungdomar har i sin tur en egen och rik kunskap av rörlig bild från populärkulturen och i våra fickor bär vi på verktygen för egen produktion - mobilkameran. Hur kan vi ta tillvara på det i den pedagogiska verksamheten på museer och kulturinstitutioner?

*Pedagogisk guidebok* är en publikation om rörliga bilder i utställningsmiljöer. Videokonst tas upp i traditionell mening, men även film, You Tube-klipp och animation och hur dessa kan användas i en lärande museikontext. I fyra texter presenteras olika ingångar till rörlig bild. Här finns tips och idéer för produktion och reflektion samt konkreta förslag på hur man kan använda mobilkameran som lättillgängligt verktyg. Gemensamt kan dessa texter bli ett verktyg för museipedagoger, lärare och intresserade som i större utsträckning vill kunna använda sig av rörlig bild i ett pedagogiskt sammanhang.

Genom guideboken vill Riksutställningar erbjuda en handbok i fickformat för att tillgodose ett behov och en efterfrågan av aktuella pedagogiska redskap. Utgångspunkten är museibesökarens erfarenheter från populärkulturens värld – kunskap som på olika sätt kan användas i utställningspedagogiken. Vi ser också utställningen som en mötesplats och arena för meningsskapande.

För att särskilt uppmärksamma barns och ungdomars rätt till kultur kan även Skapande skola vara en nämnvärd resurs. Satsningen ger möjlighet för kulturinstitutioner att i samarbete med skolans årskurs 4-9 formulera projekt, kortare pilot- eller långsiktiga samarbeten. Det kan till exempel innebära anställandet av en kulturpedagog eller konstnär som blir länken mellan utställning och elevens eget skapande. Läs mer om Skapande skola på [www.kulturradet.se](http://www.kulturradet.se) @

I dag pågår kontinuerlig forskning och teknikutveckling inom området rörlig bild. Nästa steg i utvecklingen av utställningspedagogiken kommer att innefatta bland annat 3D-animationer och 3D-taktilitet. Med Augmented Reality @, så kallad förhöjd verklighet, går det att få visuell information om en plats, ett ting eller en händelse. Datorns kapacitet tillsammans med våra egna val i utställningen ger oss möjlighet att till exempel ikläda oss en historisk roll eller delta i ett rollspel. Beroende på vilka val vi gör, kommer vi vidare in i upplevelsen av utställningen. Vi följer med nyfikenhet denna utveckling.

*Pedagogisk guidebok* finns även tillgänglig för nedladdning via vår webb på adressen [www.riksutstallningar.se/pedagogiskguidebok](http://www.riksutstallningar.se/pedagogiskguidebok). Där hittar du också länkar till material som författarna hänvisar till. För att lättare hitta dessa har vi i den tryckta versionen av guideboken markerat alla länkhänvisningar med tecknat för snabel-a, det vill säga "@".





OM TEXTERNA  
OCH DERAS FÖRFATTARE

### *Mobilkonst*

**Anders Weberg**, konstnär som arbetar med video, ljud och installationer med fokus på identitet. Här ger han konkreta tips för skapandet av egna videoverk.

### *Rörlig bild som pedagogiskt verktyg*

**Karolina Westling**, filmvetare och mediepedagog vid Göteborgs universitet. Hennes specialområden är barn- och ungdomsfilm, genusfrågor och fransk film. Texten ger ingångar till arbete med rörlig bild, både som ett hjälpmedel i en redan befintlig utställning och som en isolerad företeelse.

### *Lathund i att se och uppleva samtidskonst*

**Ann-Sofi Roxhage**, konstpedagog vid Göteborgs Konsthall och **Elenor Noble**, konstpedagog och kulturproducent vid NOBLE&HAAG – konst, media och kulturarv, har tillsammans författat *Lathund i att se och uppleva samtidskonst*. De erbjuder där handgripliga tips och analysmetoder för att komma närmare samtidskonstverk. Lathunden är hämtad ur publikationen *Se Mer! Samtidskonst och lärande* som utkom i samband med Göteborgs Internationella Konstbiennial 2009.

### *Videokonstens historia*

**Johan Sjöström**, intendent på Göteborgs konstmuseum sammanfattar den rörliga konstbildens historia. Han har här valt ut centrala verk som på olika sätt påverkat dagens videokonst och avslutar med en överskådlig blick på dagens videokonstscen.



## **MOBILKONST**

### **ANDERS WEBERG**

Sedan flera år tillbaka har jag i mitt konstnärskap undersökt möjligheten att använda mobilkameran som enda källa för filmat material. Det har resulterat i allt från kortare videoverk till det nio timmar långa fildelningskonstverket *090909*. @

Genom att använda min mobiltelefon som utrustning finns alltid möjligheten att producera ett verk. För mig betyder den nya tekniken att vi närmar oss enkelheten och samma självklarhet som penna och papper.

Jag använder mobiltelefonen som filmkamera där jag samlar små filmer som sedan i efterhand sätts samman till ett videoverk.

#### **Några tips innan du börjar**

Att använda mobiltelefonen som filmkamera är enkelt, men det finns ändå några saker att tänka på för att resultatet ska bli så bra som möjligt:

#### **Stabilitet**

Hur stadig du än är på handen så syns minsta darrning eller skakning i det filmade materialet. Leta därför gärna upp ett stadigt ställe att fästa mobiltelefonen på. Mobiltelefonen är inte gjord för att fästas på ett kamerastativ, men idag finns tillbehör att köpa som gör det möjligt.

Ett enkelt knep är att fästa mobiltelefonen med ett gummiband runt en bok på högkant, ett stolsben, handtaget på kylan, bilen eller varför inte på en barnvagn! Här är det bara att undersöka vad som fungerar bäst för sammanhanget och vad som finns tillgängligt där du ska filma.

Vill du inte att slutresultatet ska ge en statisk bild kan du självklart hålla den i handen som vanligt. Tänk på att det kan vara svårt att få en rörlig bild och en statisk bild att passa ihop i samma sekvens. Därför är det bra att innan bestämma formen för ditt verk.

### **Tips!**

Titta på filmklipp av regissören Roy Andersson eller filmgenren dogma och jämför deras uttryckssätt. Diskutera hur kamerans rörelser påverkar filmens uttryck.

### **Format**

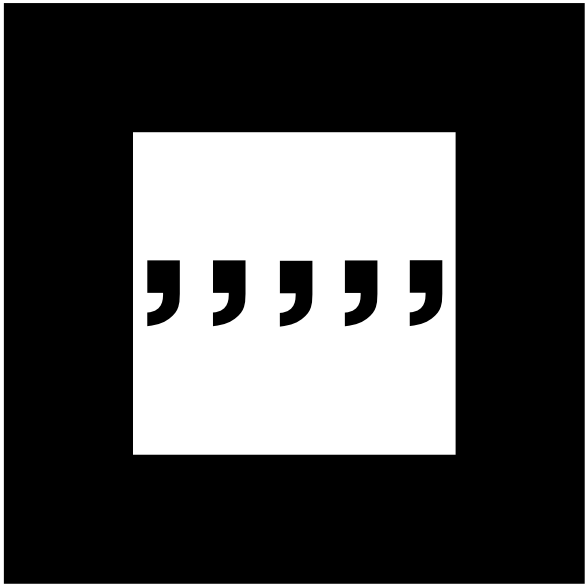
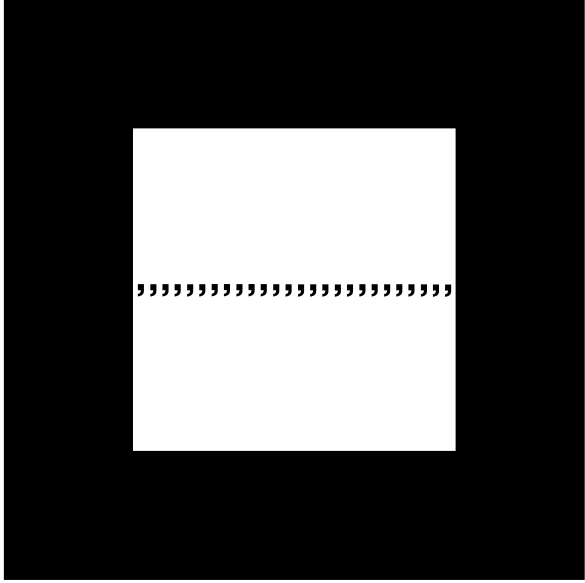
Stora vida bilder fungerar bäst på bio men ger inte samma effekt på en liten kameraskärm. Din film kan se annorlunda ut i mobilens fönster i jämförelse med om du projicerar den på en stor duk när du tittar på det färdiga resultatet.

Innan du börjar är det bra att välja om du ska filma liggande eller stående. När du filmat klart kan de olika formaten vara svåra att kombinera. Försök arbeta med så många närbilder som möjligt. Snabba häftiga rörelser har kameran svårt att registrera.

### **Ljud**

Ljudinspelning på mobiltelefoner håller än så länge relativt låg kvalitet. Resultatet blir ofta brusigt och orent. Det bästa sättet är att kombinera mobilens ljudinspelning med en extern mikrofon. Ljuden kan man sedan lägga ihop i en dator.

Det går också att importera videofilerna till ett redigeringsprogram i en dator och lägga till ljud, alternativt musik i efterhand. I en del nyare telefonmodeller finns det inbyggda redigeringsprogram där du kan göra allt direkt i telefonen.



## Ljus

Bra belysning är ett enkelt sätt att få ditt verk att se bättre ut. De flesta mobiltelefoner har nästan inget eget ljus alls, med undantag för de modeller som har en inbyggd blix.

Ljuset är viktigt för stämningen. Beroende på hur ljuset faller och hur du har riktat belysningen mot motivet kan du skapa olika sinnesstämmningar i ditt verk. Lyser du upp motivet underifrån blir stämningen mer hotfull och aggressiv, medan en ovanifrån riktad belysning kan ge en lite lätt instängd känsla.

Att filma utomhus kan ibland vara lite besvärligt. Om du som filmare har solljuset i ryggen och motivet blir belyst framifrån kan resultatet bli lite platt, eftersom ljuset faller jämnt fördelat över hela motivet. För att undvika platta bilder kan du vrida mobilen och på så vis få solljuset att falla snett på motivet. Förutom att bilden blir mer intressant ger vinkeln även större kontraster och bättre djup i bilden.

Filmar du inomhus kan du i princip använda vilken ljuskälla som helst för att ge bilden ett bättre djup, till exempel en vanlig kontorslampa. Tänk på att om du riktar belysningen mot ett ansikte lyser den även upp väggen bakom, vilket kan skapa en skugga på väggen. Prova att flytta runt lampan eller om det är möjligt, flytta motivet längre ifrån väggen. Finns det fler lampor så prova då att använda dem från var sitt håll. Försök att med hjälp av ljuset skapa en tredje dimension i den tvådimensionella filmvärlden.

## Tips!

Titta gärna på målningar av Rembrandt eller Artemisia Gentileschi och undersök hur de har arbetat med ljus i sina bilder.



Bilden är ett fotomontage av två bilder tagna av Anders Weberg, i syfte att illustrera hur olika ljus påverkar hur motiv uppfattas på bild.



**DO IT YOURSELF**  
**ÖVNINGSUPPGIFT**

För att göra ett eget videoverk behövs varken speciella platser eller händelser. En bra övning kan vara att utforska det lilla och nära, kanske det oansenliga du möter i vardagen genom mobilkamerans lins.

För att tekniken inte ska komma i vägen är inga klipp tillåtna. Filmen ska vara i en enda tagning. Lagom längd är ca 1 minut.

1. Välj ut en sak, en person eller en plats du vill utforska.
2. Gå så nära som möjligt och undersök detaljerna i ditt utvalda objekt, utan att använda kameran. Följ former med blicken och försök att hitta ett uttryck du vill visa. Vad vill du berätta och hur kan du använda kameran för att förmedla detta?

Tänk på hur ljuset fungerar i bilden. Går det att förbättra till exempel genom att flytta någon lampa eller att flytta personen eller objektet?

3. Sätt på mobilens kamera och hitta en placering som passar.

Överlasta inte bilden med för många motiv. Försök att skapa fokus i bilden där du vill att åskådarna ska titta.

Experimentera gärna och testa olika vinklar för att se vad som händer med bilden. Vad händer med uttrycket när du håller kameran högt respektive lågt? Hur förändras uttrycket om ett motiv ligger framför ett annat i förgrunden. Det är ett sätt att skapa djup i bilden.

Använd gärna mycket närbilder. Närbilder är mer personliga och ett ansiktsuttryck kan många gånger säga mer än kroppsspråket.

Nu måste du även bestämma dig för om kameran ska vara rörlig eller ej. Fundera över om ett stilla eller rörligt format är avgörande för det du vill uttrycka.

4. Filma 1 minut.

5. Titta på resultaten direkt. Är du inte helt nöjd, filma om igen.

6. När du är nöjd med resultatet är det dags att föra över filmfilen från telefonen till en dator. Använder du en telefonmodell med större bildskärm kan du se resultatet direkt i telefonen. Har telefonen en mindre skärm är det lättare att se detaljer och eventuella misstag på en dator. Det är också enklare att avgöra om kvaliteten håller när du ser filmen i större skala.

7. Diskutera gärna resultatet i grupp.

### **Tips!**

Förslag på diskussionsfrågor:

Vilken känsla gav filmen?

Förmedlar den kanske glädje, oro, rädsla eller sorg?

Hur har vinklar, ljud och ljus bidragit till känslan?

Hur påverkar mobilkamerans lilla format resultatet?

Bilden är en detalj av verket *Do it yourself* av Derek Gavey, licensierad Creative Commons Attribution. Hitta fler bilder av Derek på [www.flickr.com/search/people/](http://www.flickr.com/search/people/)





## RÖRLIG BILD SOM PEDAGOGISKT VERKTYG

### KAROLINA WESTLING

Min familj drömmer om att besöka museet i filmen *Natt på museet* (2006). Otaliga gånger har vi sett föremålen få liv om natten. Det är mycket underhållande att se hur nattvakten lär sig mer om alla föremål för att kunna handskas med dem på bästa sätt. I slutet har han inte bara lyckats sätta fast skurkar och återvinna sin sons respekt, han blir också personligt bekant med romerska soldater, vilda hunner och amerikanska presidenter. Är det inte varje museums dröm – att ha levande artefakter som själva kan informera besökarna? Tänk om kungarna på tavlorna kunde prata, eller om Bockstensmannen kunde berätta om sitt liv!

I denna artikel ska jag (filmvetare, pedagog och flitig museibesökare) diskutera hur man kan använda sig av rörliga bilder för att underlätta och locka till lärande. Museer har en fantastisk möjlighet att förena skolans lärande med olika vardagskompetenser. En sådan är mediekompetensen.

#### **Lärande genom rörlig bild – mediekompetens**

Idag lyfter man fram det lärande som sker på fritiden mer än tidigare. Med vidgade textbegrepp betonas att kunskaper uppstår i mötet med olika slags texter, till exempel film, bild eller datorspel. Vi har ofta av egen drivkraft lärt oss om rörlig bild. Blöjbarn får ut mycket av *Teletubbies* och 4-åringar använder spel på Internet. Mediepedagoger kallar kunskapen att förstå medier för Media literacy. På svenska kan vi kalla det mediekompetens. I detta begrepp ingår flera olika aspekter: att förstå och använda medierna, att förhålla sig kritiskt och analytiskt till innehållet, samt att kunna göra egna produktioner och förmedla egna budskap. Dessa måste tränas och här kan museer tillföra mycket. Mediekompetensen kan i sin tur vara en inspiration för museerna.

## Varför använda rörlig bild?

Det finns många fördelar med rörlig bild. En filmsekvens kan levandegöra historiska material, ge en snabb bakgrundsbeskrivning, introducera en tidsepok, eller skapa en empatisk anknytning. Genom iscensättningar och autentiska bilder kan vi få en inblick i hur människor levde förr i tiden, eller hur det är att leva i ett annat land. Pedagogiska filmsekvenser kan förklara hur komplicerade saker hänger ihop. Tänk bara hur Eva Funck lyckas reda ut de svåraste begrepp i sina barnprogram, till exempel i *Evas superkoll*. @

I *Jurassic park* (1993) gavs besökarna en kort filmintroduktion till DNA och genmanipulering inför rundturen i laboratoriet där dinosaurierna kläcks. I ett naturhistoriskt museum kan man visa samma scen för att diskutera vad som faktiskt är möjligt att göra utifrån en mygga fångad i bärnsten. Går det verkligen att återskapa en levande dinosaurie? Pedagogen kan föra in samtalet på etiska spörsmål kring att skapa liv och kan illustrera med scener ur någon filmatisering av *Frankensteins monster*. Även den känsloladdade scenen då Ripley i *Alien - Återuppstår* (1997) ser olika vanskapta versioner av sig själv i glascylindrar (tidigare misslyckade försök att återskapa henne) genererar funderingar hos åskådaren.

Framför allt kan de rörliga bilderna sätta in föremål i ett sammanhang. Genom att laborera med olika kontexter i bildexempel utmanas föremålen och ges nya betydelser. Museets väggar behöver inte rivas, det räcker att lyfta in ett fönster.

## Japansk kultur – ett exempel

Audiovisuella medier ger kopplingar till populärkultur och samtid vilket kan underlätta publikens förståelse. I en utställning om japansk kultur kan man visa scener ur japanska samurajfilmer, till exempel



Kursoawas *Sanjuro* (1962). I dagens Japan har medlemmarna i den organiserade brottsligheten "yakuza" skjutvapen istället för svärd. I samband med detta är det intressant att diskutera maskuliniteter och förändrade mansroller i det japanska samhället. I *Twilight samuraj* (2002) beskrivs en samurajs svårigheter förena yrket med familjeliv och fadersroll. Den äldre gangstern i *Sonatine* (1993) utvecklar sina unga adepter till modiga män när han lär dem yakuzans hederskoder. Samtidigt tvingas de lära sig att ingen längre håller hedersord i dagens moderna samhälle.

Vill man illustrera hur västerländsk film influerats av den japanska kan man visa en svärdsscen från *Kill Bill* (2003). Slutduellen mellan O-ren och hjältinnan är en visuell upplevelse, med många tydliga referenser.

För en yngre besöksgrupp skulle kopplingen till tecknad manga eller rörlig anime ge relevans åt gamla klädedräkter och föremål. Regissören Miyazakis animerade *Grannen Totoro* (1988) och *Spirited away* (2001) är bra exempel på hur filmer kan förmedla en upplevelse av att leva i en värld där det finns många naturgudar och där naturen har eget liv. Scenen där flickorna och Totoro planterar frön och utför rituella danser, kan göra museets föremål mer begripliga.

### **Stimulera kritiskt seende**

Ett av museernas mål är att skärpa åskådarens kritiska blick på utställningsföremålen för att ge ökad reflektion. Genom att komma till insikt om hur vi ser på andra tidsåldrar eller kulturer förstår vi oss själva bättre. Inom mediekompetensen är det kritiska seendet viktigt. Ofta tas detta upp genom ideologikritiska och politiska analyser där man utgår från klass, kön, etnicitet, sexuell läggning

eller funktionsnedsättningar. För den som är källkritisk och med(i)e veten är det nödvändigt att fråga sig varför, under vilka omständigheter och av vem en tv-serie, en webbsida eller ett föremål är gjort. Ett kritiskt seende kan även vara ett sätt att se sig själv utifrån, att varsebli de egna begränsningarna eller sin eurocentriska världsbild.

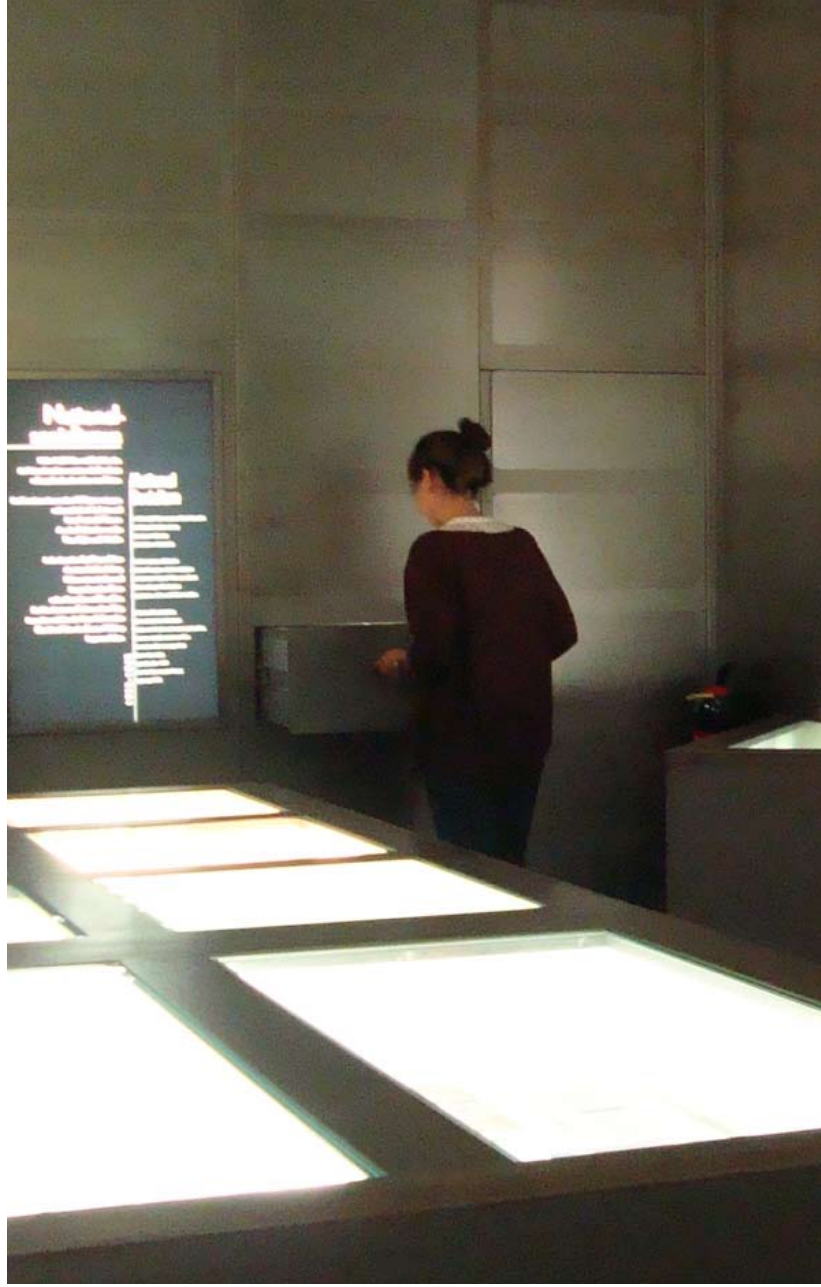
Vårt kritiska seende kan även omfatta vår grundläggande hållning till tingen omkring oss. Agnès Vardas dokumentärfilm *Efterskörd* (1999) stimulerar oss att fundera kring vår roll i konsumtionssamhället. Den handlar om att ta till vara på det som andra lämnat. I lekfulla bilder får vi se hur konstverk skapas av vad andra har kastat. Dessa scener inspirerar till egen kreativitet samtidigt som vi tvingas fundera kring våra slängvanor och ta ansvar för en hållbar utveckling. Varda visar också att många människor i marginalen har gjort ett aktivt val att ställa sig vid sidan av konsumtionssamhället. De är fattiga men inte offer.

Även själva sättet att presentera filmscener i museimiljön är viktigt för vår förståelse. I filmmuseet på Potsdamer Platz i Berlin har man valt att visa utdrag ur de judefientliga spelfilmer som producerades i Tyskland under 1930–40-talet. @ Bildskärmarna ligger i tunga plåtlådor i ett massivt arkivskåp. Lådorna åker in om man inte aktivt håller dem öppna. Genom den speciella visningsformen signaleras att dessa filmer är en del av kulturen som är skamfylld, men att materialen finns tillgängliga i arkiven för den som vill.

### **Ett feministiskt perspektiv**

Ur vissa aspekter är *Natt på museet* en problematisk film. Här finns bara två kvinnor; museipedagogen som nattvakten blir kär i och indiankvinnan som ingår i utställningen. Att båda har biroller och är

Bilden av de arkivlikande utställningsrummet kommer från Deutsche Kinemathek – Museum für Film und Fernsehen - tagen i museets permanenta filmutställning.



vackra kan leda till kritiska funderingar kring könsbalans och skönhetsideal. Både konst- och filmhistorien domineras av "manliga genier" även om feminister försökt lyfta fram kvinnornas betydelse. Sådana synsätt och urvalsprinciper påverkar vad som bevaras på museer. Vad och vem anses viktig nog att få plats i en utställning?

Kvinnornas och barnens liv brukar representeras av vardagsföremål och hushållssysslor. Hemmet var deras sfär, medan den offentliga världen tillhörde männen. Detta kommer fram i konstnären Candice Breitz videoinstallation *Her*. @ Hon låter flera av Meryl Streeps mest kända rollfigurer etablera ett samtal om hur det är att vara kvinna idag, sett genom hollywoodfilmens genreroller för kvinnor.



Candice Breitz, *Her*, 1978 – 2008, Installation View: Kunsthalle Berlin, Photograph: Jens Ziehe

Genom nedslag i olika kulturer och tider kan man jämföra hur synen på skönhet och kvinnlighet förändrats, från till exempel Nefertite och *Mona Lisa* till Greta Garbo och Marilyn Monroe. Idag diskuteras de konstruerade och ouppnåeliga ideal som förmedlas i retuscherade reklambilder, (se *Doves Evolution @*). I vilken mening är dagens fotomodeller mer konstruerade än målningar av 1700-talets adelsdamer eller Picassos subjektivt upplevda skönheter? Många genomarbetade parfymreklamer och musikvideos anknuter till mytiska bilder, religiösa symboler och populärkulturella referenser. Varför inte titta närmare på musikvideor med Madonna, Pink eller Lady Gaga för en diskussion om kvinnliga stilar och kroppsspråk? Måste ett erotiskt objekt vara passivt?

Även problematiken kring slöjan kan belysas med exempel från olika kulturer. Shirin Neshats videoinstallationer, till exempel *Turbulent @* (1998) och Samira Makmalbafs *Fem på eftermiddagen* (2003) kritiserar kvinnors begränsade möjligheter ur ett iranskt perspektiv. I tunisiska *Sommaren i La Goulette* (1996) leks med slöjan som ett erotiskt inslag, medan *Exiles* (2004) visar hur ett franskt par söker sina rötter i Algeriet. Slöjan kan även användas som ett led i krigsföring, vilket gestaltas i *Slaget om Alger* (1966) och *Gudomligt ingripande* (2002).

### **Stimulera till egen aktivitet**

Besök på museer ska gärna stimulera både eget skapande och aktiva reflektioner. Även här kan rörlig bild fungera som ett verktyg i den pedagogiska processen. I mediernas deltagarkultur är de flesta unga både konsumenter och producenter – Prosumenter! De skriver fortsättningar på tv-serier (fan fiction), gör egna filmer med lån från datorspelens användargränssnitt @ eller

skapar mobiltelefonfilmer. Denna kreativa mediekompetens kan pedagogen fånga upp och utveckla.

Ett positivt exempel var utställningen *Bollywood* på Världskulturmuseet i Göteborg 2009. Här förekom inte bara filmexempel som belyste olika teman på stora skärmar. Man kunde också sjunga karaoke till några sångnummer. Men det som lockade barnen mest var en 30-sekunders masaladans som man filmade själv. Man dansade framför en green screen och kunde sedan mejla sin dansscen till utvalda åskådare.



Bild från utställningen *Bollywood*. Foto: Världskulturmuseet

NÅGRA PRAKTISKA TIPS  
OCH MER ATT LÄSA

Använd gärna *Lathund i att se och uppleva samtidskonst* för att ytterligare närma dig rörlig bild.

### **Bild och ljud**

För att nå ut krävs stor bildskärm, bra ljud och dämpad belysning.

### **Väl förberedd**

Förbered en dvd-skiva eller spellista i datorn med redigerade filmsekvenser. Det är viktigt att vara väl bekant med filmscenerna och apparaterna – framför allt fjärrkontrollen.

### **Rätt längd och mängd**

Visa inte för många eller långa exempel. Enstaka scener, kortfilmer eller reklamfilmer är mest effektiva. Vid gruppvisningar kan pedagogen tillföra fler exempel. Långfilmer bör följas upp med seminarier.

### **Uppföljning**

Besökarna kan till exempel följa upp besöket med en digital berättelse @ som kan publiceras på museets hemsida. Det ger positiva återkopplingar både för kreatören och för museet.

### **Laglighet**

Hela filmer kräver att man köpt institutionella rättigheter. Strömmande media, till exempel från YouTube eller SVT play kräver inte särskilt tillstånd. Man har rätt att citera en kortare bit ur ett verk om det analyseras eller kommenteras.



## Lästips

Mediepedagogiska böcker

David Gauntlett: *Moving experiences, Media effects and beyond*, 2005

Margareta Rönnerberg: *Vad är mediepedagogik? Skolpåverkan på media!*, 2003

Kristin Olsson & Cecilia Boreson: *Medieresor – om medier för pedagoger*, 2004

Ungdomar och medier

Simon Lindgren (red): *Ungdomskulturer*, 2009

Henry Jenkins: *Konvergenskulturen: Där gamla och nya medier kolliderar*, 2008

Mediepedagogiska webbsidor @

## LATHUND I ATT SE OCH UPPLEVA SAMTIDSKONST ANN-SOFI ROXHAGE och ELENOR NOBLE

### Första ögonkastet

Titta på konstverket! Vad ser du?

Vilka känslor väcker konstverket hos dig?

Vad tänker du att konstverket handlar om?

### Se hur konstverket är gjort

Vilken teknik och metod arbetar konstnären med?

Vilka material ser du i konstverket och vad får du för associationer till dem?

Har konstnären arbetat utifrån vissa givna förutsättningar?

Sök efter information!

Är konstverket objektbaserat eller är det själva idén som utgör konstverket?

### Analysera det visuella

Titta på färger, komposition, rörelser, format, storlek, omfång, symboler med mera. Hur påverkar dessa din upplevelse av det du ser?

Vilket perspektiv har du som betraktare? Ser du verket från ovan, underifrån eller på avstånd?

Vad finns utanför konstverkets gränser? Vad har valts bort?

### Undersök berättandet

Vad är det som berättas? Vem eller vilka är det som berättar?

Händer det något i konstverket som föreslår att det finns ett före och ett efter?

Titta på strukturen i berättelsen. Hur förs berättelsen framåt?

### Leta efter innehåll

Vilka frågor och fenomen i vår tid belyser konstnären?

Vilken betydelse har titeln för konstverkets innehåll?

Finns det skrivna ord eller talat språk som bidrar till innehållet?

Hur påverkar information (till exempel skylttexter eller annan fakta) din uppfattning om vad konstverket handlar om?

I vilket sammanhang är konstverket gjort och vad kännetecknas det av?

### Undersök relationen till omgivningen

Hur presenteras konstverket på den plats som det visas? Påverkar rummet och omgivningen din upplevelse?

Hur tar konstverket rummet i anspråk?

Är det flera konstnärer som visas på samma utställningsplats?

Vilka gemensamma nämnare kan du hitta bland dessa?

Ser du någon röd tråd i utställningen?

### Undersök konstnärens avsikt och bakgrund

Vem är konstnären?

Ta reda på mer om konstnärens bakgrund och hans eller hennes sociala, geografiska och ekonomiska sammanhang.

Hur har konstnären själv uttryckt sig om konstverket?

Fråga de som arbetar på utställningsplatsen, läs utställningskatalogen och gör sökningar på internet.

### Blicka tillbaka

Tänk tillbaka på vad du såg och tänkte inledningsvis. Har din syn på och upplevelse av konstverket förändrats sedan första ögonkastet?

Vad har konstverket fått dig att reflektera kring?

Vilka nya idéer och infallsvinklar har du fått?



# VIDEOKONSTENS HISTORIA

## JOHAN SJÖSTRÖM

### Introduktion

Videokonstens historia är ingen isolerad företeelse, utan bör ses mot bakgrund av en mängd andra genrer. Förutom performance och bildkonst finns även kopplingar och referenser till spelfilm, dokumentärfilm, musikvideo, reklamfilm och animerad film.

I ett historiskt perspektiv brukar man ange videokonstens födelse till tidigt 1960-tal då TV- och videoteknologin fick sitt breda genombrott. Rörlig bild erkändes som konstnärligt medium och till pionjärerna brukar namn som Nam Jun Paik (1932-2006) och Andy Warhol (1928-1987) räknas. Men både före och efter detta decennium har konstnärer arbetat med rörlig bild i andra format. Främst har det rört sig om smalfilm och 35-millimetersfilm samt – på senare år – olika digitala format.

Det är inte alltid enkelt att definiera vad som är videokonst och vad som är experimentell film eller kortfilm. I slutändan beror det faktiskt mycket på distributionen, det vill säga var verket visas och hur det presenteras. Samma film skulle kunna ses av olika publik och tolkas på olika sätt, beroende på om den visas till exempel på ett konstmuseum, på en biograf eller på en musikvideokanal.

En annan faktor som styr läsning och hantering av rörlig bild är upphovsmakarens bakgrund. Ofta delges därför information om huruvida personen bakom verket är utbildad på konstskola eller filmskola.

Sist men inte minst är det upphovsmakarens avsikt och önskan om hur verket eller filmen ska visas som är avgörande. Det finns gott om exempel på konstnärer som har arbetat med både videokonst för museer och gallerier samt spelfilm för biografier, filmfestivaler och TV. Några exempel är Miranda July, Harmony Korine, Julian

Schnabel, Steve McQueen, Sam Taylor-Wood, Shirin Neshat och Isaac Julien. Omvänt finns flera betydelsefulla filmare, som till exempel Derek Jarman (1942-1994) och Peter Greenaway, vars verk visats på konstmuseer.

I denna korta introduktion belyses genom tio spännande konstnärskap videokonstens förhistoria, dess genombrott på 1960-talet, dess vidare utveckling fram till idag, samt några tankar om framtida perspektiv.



Bilder föreställer skisser för det tidiga verket *Diagonalsymfonin* (1925). Viking Eggeling (1880-1925).

## Förhistoria

Filmens födelse brukar dateras till 1895 och rörlig bild började användas av konstnärer under tidigt 1900-tal. Ett av de främsta exemplen är filmverket *Diagonalsymfonin* @ av svensken Viking Eggeling (1880-1925). Han var verksam i både Paris och Zürich och lärde känna några av dåtidens mest betydelsefulla konstnärer, till exempel dadaister som Tristan Tzara och Jean Arp. *Diagonalsymfonin* från 1925 är ett fem minuter långt nonfigurativt filmverk där Viking Eggeling gestaltar en musikalisk rytm med animation. Hans ambition var att hitta ett universellt språk för rörelse och rytm och han ansåg att filmen var det medium som bäst fungerade för detta.

Närmast profetiskt skrev han 1921: "Det råder ingen tvekan om att konstnärerna snabbt och oförväget kommer att ta filmen i anspråk som ett nytt arbetsfält för produktion av bildkonst. Desto väsentligare är det att påpeka att blotta uppradandet av former i en följd är meningslöst, och att mening kan åstadkommas först genom konsten (...)."

En annan viktig pionjär i konstfilmens barndom var Maya Deren (1917-1961). Hon föddes i Ryssland men var verksam i New York. Tillsammans med sin make Alexander Hamid (1907-2004) gjorde hon 1943 filmen *Meshes of the Afternoon* @ som är en suggestiv och poetisk betraktelse över dröm, vakenhet och det undermedvetna. Även ämnen som tid och människans ritualer intresserade Maya Deren.

Handlingen i *Meshes of the Afternoon* är cirkulär och bygger på en symbolmättad upprepning av föremål och händelser; vindlande trappor, nycklar som tappas, dörrar som öppnas, rum i gungning.

Vid den här tiden fanns få eller inga filmverk i konstmuseernas samlingar och utställningar och Maya Deren kallade själv sina alster för "studier i koreografi för kamera" och antydde därmed att hon kände sig mer besläktad med dans än med bildkonst. Hennes filmer har senare ansetts vara av stor konstnärlig betydelse och på Moma i New York visades 2010 en utställning med titeln *Maya Deren's Legacy: Women and Experimental Film*.

En föregångsgestalt som haft stor inverkan på en yngre generation konstnärer och filmare är amerikanen Stan Brakhage (1933-2003). Han gjorde sina första filmer redan vid 19 års ålder och kom att bli oerhört produktiv. Hans tidigaste filmer, som till exempel *Cat's Cradle @* från 1959, är filmade i färg och har ett både intimt och gåtfullt tilltal. Klippen är snabba och kameravinklarna byts outhörigt. Egentlig handling saknas och ofta skapas en stämning som är drömsk och dunkel. Bitvis är Stan Brakhages filmer abstrakta, särskilt under den senare delen av hans konstnärskap.

Ett av Stan Brakhages främsta intressen var att arbeta med filmen som fysiskt material. Han ägnade sig både åt att bearbeta filmrem-sorna med färg och kniv, liksom att använda ovanliga närbilder. Ett exempel är den tre minuter långa filmen *Moth Light* från 1963 som visar en serie fjärilsvingar som oerhört hastigt smattrar fram över filmduken.

### **Den tidiga videokonsten**

Den koreansk-amerikanske konstnären Nam June Paik (1932-2006) anses allmänt vara den första videokonstnären, eftersom han tidigt och uteslutande arbetade med videomediet och TV-apparater. Både videons rörliga bild och de skulpturala kvaliteterna hos videobandspelare och TV-apparater intresserade honom.



Cellisten och performancekonstnären Charlotte Mooman uppför Nam June Paiks TV Ce/lo. (Verket uppfördes första gången 1971). © Nam June Paik Archive



Ett av Nam June Paiks mest välkända verk är *TV Cello @* från 1971 där han skapade en spelbar cello bestående av tre TV-apparater. Han samarbetade med cellisten och performancekonstnären Charlotte Moorman och avsikten var att skapa ett verk som simultant kunde generera både bilder och ljud. Nam June Paik var även en av de första konstnärerna att använda sig av direktsändning i sina verk.

1960-talets videokonst präglades också av Andy Warhol (1928-1987) som var en centralgestalt i dåtidens konstliv. Han var främst intresserad av frågor kring konsumtion och kändisskap och i sin ateljé *The Factory* arbetade han och hans medhjälpare med en mängd olika parallella projekt; skulptur, målningar, fotografi och film. Många av filmerna man gjorde fick stort genomslag och blev mycket omtalade.

*Chelsea Girls @* från 1966 är ett av Andy Warhols viktigaste verk. Den skildrar människor och miljöer i New York, främst kring Hotel Chelsea. Filmen visas i split screen, det vill säga med två bilder samtidigt. Filmens spellängd är 3,5 timmar och personerna i filmen (huvudsakligen hotellgäster, konstnärer, musiker och drogmissbrukare) spelade sig själva. Kontrasten mot dåtidens mainstreamfilm från Hollywood var stor och filmen blev en skandalsuccé för Andy Warhol.

I kretsen kring Andy Warhol fanns den litauiske konstnären och filmaren Jonas Mekas. Han samarbetade med Warhol i flera filmprojekt, men hans eget konstnärskap har också kommit att få en stark position.

Jonas Mekas använder främst filmmediet som sin personliga dagbok och blandar det poetiska och det dokumentära. Han har gjort ett oerhört stort antal filmer av varierande längd. Filmerna är alltid tekniskt enkla och ofta försedda med konstnärens egen röst som speaker. Centrala element i hans filmskapande är frågor kring minne, slump, skönhet och ordning. I den fem timmar långa filmen *As I was Moving Ahead, Occasionally I saw Brief Glimpses of Beauty @* berättar Jonas Mekas personligt om sitt liv på ett både episkt och vardagligt vis.



Bilden är en detalj av verket: *As I was Moving Ahead, Occasionally I saw Brief Glimpses of Beauty*.  
© Jonas Mekas Films, Anthology Film Archives

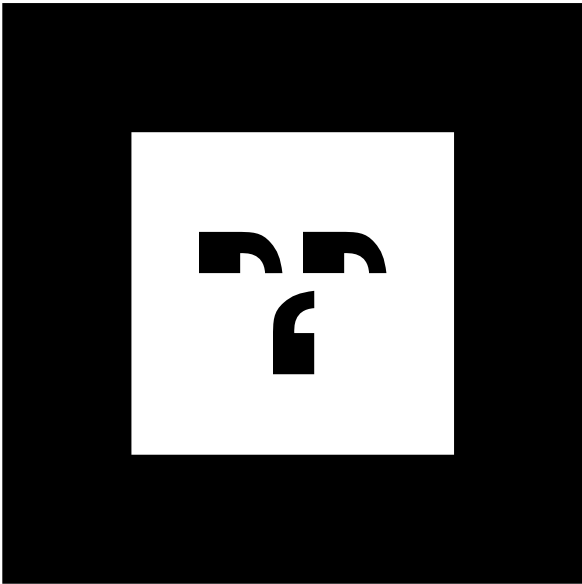
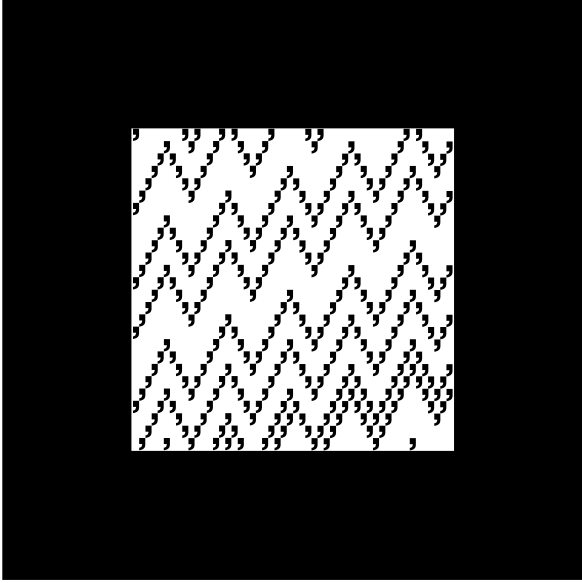
Under 1980-talet blir det allt vanligare med video- och filmverk på utställningar och i konstmuseernas samlingar. Ett klassiskt videoverk från denna period är *The Way Things Go @* av de schweiziska konstnärerna Peter Fischli och David Weiss. Verket är 30 min långt och enkelt filmat med videokamera i några få tagningar. Det visar en serie vardagliga objekt; gummidäck, sopsäckar, flaskor, stolar och så vidare som sinnrikt riggats för en dominoeffekt där de knuffar, välter och antänder varandra. Fischli & Weiss arbetar ofta med humor och en lekfull och skräpig estetik och de har kopierats flitigt, inte minst i reklamfilmsbranschen.

### **Videokonsten idag**

Under 1990-talet samt under 2000-talets första decennium sker stora tekniska förändringar som gör att det blir enklare och billigare att producera och redigera video. Videokameror, filmredigeringsprogram och datorer blir kostnadsmässigt tillgängliga, samtidigt som teknisk prestanda och kapacitet utvecklas i allt snabbare takt.

Även visningsteknologin får en rejäl skjuts framåt. Krånglande videobandspelare och flimriga TV-apparater med burkigt ljud ersätts av DVD-spelare, mediaspelare, surroundhögtalare samt högupplösta plattskärmar och videoprojektorer. De rumsliga gestaltningarna av videoverken blir alltmer avancerade och istället för apparater och sladdar på golvet möts museibesökaren av hög teknisk finish på både ljud och installation.

Det växer också fram en ny marknad för konstnärer som arbetar med rörlig bild, då stora museer och konstsamlare på allvar börjar bygga upp video- och filmsamlingar. Vad gäller själva verken finns en stark tendens mot att mer resurser och pengar plöjs ner i storskaliga film- och videoproduktioner, på ett sätt som påminner om filmindustrins sätt att arbeta.





Matthew Barney  
*CREMASTER 3*, 2002  
Production still  
©2002 Matthew Barney  
Photo: Chris Winget  
Courtesy Gladstone Gallery, New York

Ett av 1990- och 2000-talets mest ambitiösa och omtalade filmverk är *The Cremaster Cycle* @ av den amerikanske konstnären Matthew Barney. Det är en filmserie i fem delar med en sammanlagd speltid på 6,5 timmar, tillkommen under perioden 1994-2002.

De fem fullängdsfilmerna bygger tillsammans upp en visuellt komplicerad mytologi där konstnären ställer frågor kring fiktion och verklighet, berättande, ritualer och sexualitet. Varje film har sin egen uppsättning av karaktärer och miljöer, men handlingen är ofta associativ och undanglidande. Scenografi, smink, kostym och ljus är minutiöst utförda in i minsta detalj och även den specialskrivna musiken spelar en viktig roll.

I skarp kontrast till Matthew Barneys storslagna fiktiva världar under 1990-talet och 2000-talets första årtionde är konstvideon med ett nedtonat dokumentärt anslag, ofta med en socialkritisk underton.

Ett exempel är den svenska konstnären Annika Eriksson som intresserar sig för mänskligt beteende, sociala koder och sätt att finna gemenskap. Ofta samarbetar hon med olika grupper, föreningar eller sällskap. I sitt fem minuter långa verk *Torsdagsklubben* (2008) har konstnären samarbetat med en förening för sportbilsentusiaster i Göteborg, som varje torsdag träffas på Götaplatsen för att visa upp sina bilar för varandra. Annika Eriksson satte upp en kamera på stativ vid Götaplatsen och förarna i sportbilarna improviserade fram en spontan bilparad. Resultatet blev en medvetet oregisserad korsning mellan performance, kortdokumentär och konstvideo. En annan svensk konstnär som arbetar med dokumentärt material är Mats Hjelm. Under 1990-talet och det tidiga 2000-talet arbetade han med flerkanaliga videoinstallationer med upp till fyra parallella filmsekvenser i en split screen.



Annika Eriksson, *Torsdagsklubben* (2008)  
© Annika Eriksson

Hans huvudsakliga intressen är politiskt orienterade, med fokus på frågor kring maktutövande, historieskrivning, våld och manlighet.

I sitt senaste filmverk *Black Nation* (2009) @ kombinerar han dokumentära filmklipp från 1960-talet med nyfilmad material från dagens Detroit. Filmen undersöker manlig identitet i det afroamerikanska USA som står inför en historisk brytpunkt; å ena sidan hög brottslighet och arbetslöshet, å andra sidan en nyvald svart president och stora förhoppningar inför framtiden.

### **Framtiden för rörlig bild i konsten?**

I ett samhälle där varje mobiltelefon numera har en videokamera och där man med ett par knapptryckningar kan gå från en filmad situation till ett klipp tillgängligt på internet, verkar det sannolikt att vi kommer att se än mer rörlig konstbild.



Vad gäller distribution har många konstmuseer redan idag sina videosamlingar tillgängliga i databaser för museibesökare att bläddra runt bland. På bara några få år har YouTube blivit en oundgänglig del i många människors sätt att tillgodogöra sig film, konst, nyheter och förströelse. Helt säkert kommer nya och mer professionella modeller för film- och videoproduktion och alternativa distributionsformer att fortsätta att utvecklas.

Innehållsmässigt verkar det troligt att den starka tendens med videokonstnärer som bygger upp egna mytologier och världar kommer att hålla i sig. Några av de senaste årens mest flitigt utställda konstnärskap; till exempel svenska Nathalie Djurberg, danske Jesper Just samt den ryska konstnärgruppen *AES+F* har just detta gemensamt.



Nathalie Djurberg, *Johnny* (2008)  
© Nathalie Djurberg, Zach Feuer Gallery

**KONTAKT**  
**VAD KAN VI ERBJUDA?**

@

Riksutställningar är en myndighet som bland annat erbjuder utbildningar, omvärldsbevakning, rådgivning, stöd och tekniska tjänster till aktiva inom utställningsområdet. Arbetet drivs i huvudsak i projektform och i samverkan med andra statliga, regionala, lokala och fria aktörer. Vår vision är att vara en ledande mötesplats för utvecklingen av utställningsmediet. Syftet är att besökare i hela landet ska få möjlighet att möta utställningar av hög kvalitet.

I Pedagogisk guidebok har vi därför försökt samla en rad olika praktiska såväl som teoretiska exempel på, och metoder för, hur du som museipedagog, lärare och intresserad kan arbeta med och kring rörliga bilder i utställningsmiljö. Denna handledning i fickformat är den andra i serien guideböcker som Riksutställningar hitintills gett ut. Den första boken, med titeln Guidebok för vandrande utställningar finns, så länge lagret räcker, att beställa kostnadsfritt samt att ladda ner som PDF.

Kontakta oss gärna om du har frågor, tips på förbättringar eller behöver stöd i någon form.

Telefon: 0498 79 90 00

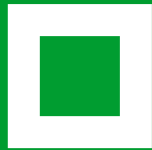
E-post: [info@riksutstallningar.se](mailto:info@riksutstallningar.se)

Internet: [www.riksutstallningar.se](http://www.riksutstallningar.se)



**PEDAGOGISK GUIDEBOOK OM RÖRLIG BILD  
RIKSUTSTÄLLNINGAR/ SWEDISH TRAVELLING EXHIBITIONS  
ARTILLERIGATAN 33A, BOX 1033, 621 21 VISBY  
WWW.RIKSUTSTALLNINGAR.SE  
REDAKTION, LAYOUT OCH ILLUSTRATION: RIKSUTSTÄLLNINGAR  
TRYCK: AB DANAGÅRDS GRAFISKA, ÖDESHÖG  
© RIKSUTSTÄLLNINGAR 2010**





Riksutställningar  
Swedish Travelling  
Exhibitions