

# Workshops: *Vävda Rum*

---

## Innehåll:

### **WORKSHOP 1 - "PLATSVARELSER" (TILLSAMMANS MED KONSTFÖRENINGEN)**

- \* Kort beskrivning av workshopen
- \* Huvudsakliga konstverk i fokus
- \* Syfte och metod
- \* Tips och instruktioner till den som leder workshopen
- \* Material-lista
- \* Beskrivande text/copy (för allmänhet)

### **WORKSHOP 2 - "STADEN ÄR FULL AV LJUD")**

- \* Kort om workshopen
- \* Beskrivande text/copy (för allmänheten)
- \* Instruktioner under workshopen

---

## Workshop 1 - Tillsammans med konstföreningen

### ”Platsvarelser”

#### KORT BESKRIVNING AV WORKSHOPEN

Denna workshop går ut på att ni tillsammans i gruppen först ser och hämtar inspiration ifrån ett konstverk där någon typ av ”varelse” finns att se. Fokus ligger på det faktum att AR-konstverket möjliggör för denna ”varelse”, som är helt ny för deltagarna, att uppenbara sig på en plats som de känner sedan tidigare, och fantasin kring vad som händer när dessa två realiteter (AR-varelsen och den bekanta platsen i hemstaden) möts.

Deltagarna får skapa egna ”varelser” genom att teckna med tuschpennor på genomskinliga ark. De får möjlighet att skapa berättelser om sina varelser. De kan hålla upp och se sina alster ”befinna” sig på platsen och fotografera varelsen med platsen som bakgrund/omgivning. Som avslutning delar de som vill med sig av sina berättelser och varelser med de andra.

#### HUVUDSAKLIGA KONSTVERK I FOKUS

Workshop 1 är skapad utifrån tanken om att uppleva en typ av AR-”varelse” i sin stad, och passar bäst att göra med inledande fokus på ett eller flera av några utvalda konstverk med olika väsen eller varelser. De utvalda konstverken är:

- \* Adam James
- \* Pastelae
- \* SONG

#### SYFTE OCH METOD

”Platsvarelser” genomförs under guidning av representant/er från konstföreningen. Workshopen består förslagsvis av tre delar:

1. **Upptäcker- och inspirationsmomentet.** Tillsammans i gruppen (både barn och vuxna) upplevs ett eller flera av de föreslagna konstverken på sin plats. Här strävar ni efter att entusiastisera och väcka intresse framför allt hos workshopens målgrupp; barnen/de unga. Sätt gärna in konstverket ni valt att uppleva i ett större sammanhang genom att berätta om tanken med *Vävda Rum*, att det finns fler verk att se, vad AR är och kan vara. Prata gärna tillsammans om platsen som ni befinner er på, vad den betyder eller är idag, vad den kan ha varit i dåtiden, eller bli i framtiden. Prata gemensamt om ”varelsen” i konstverket och väck tanken om att okända, spännande väsen befolkar staden hos deltagarna.
2. **Skaparmomentet.** Det första momentet är till för att bygga nyfikenhet och inspiration inför detta moment där deltagarna själva får uttrycka sig genom ett enkelt men effektivt sätt. Försök att planera för ungefär 20-30 minuter till skapande, eller anpassat efter hur mycket tid ni har och hur snabbt alla deltagare känner sig färdiga. Uppmuntra deltagarna att skapa egna ”varelser” som befolkar en plats, eller en liten del av en plats. Be dem att, om de vill, komma på fantasifulle berättelser om varelsen och dess liv. Ha vanliga papper och pennor till hands för den som vill skriva. Deltagarna får möjlighet att visualisera sin varelse genom att rita med tuschpennor på genomskinliga overheadpapper, vilket möjliggör att ni kan hålla upp teckningarna framför er och se varelsen befinna sig på platsen där ni också står. Uppmana gärna deltagarna (med hjälp av de vuxna, om det behövs) att hålla upp teckningarna med platsen som bakgrund och fotografera dem tillsammans med mobilkameror.
3. **Avslutande moment.** Beroende på antalet deltagare, försök vika åtminstone 5 minuter till ett avslutande gemensamt moment. Under detta moment kan ni tillsammans samtala om hur ni tänkt under skaparmomentet och de som vill kan få visa sina skapelser (de fysiska teckningarna, fotografierna som tagits eller både och) för de andra i gruppen, samt berätta eventuella historier om varelserna. Avsluta workshopen genom att summera vad ni har gjort

och upplevt tillsammans och bjud in deltagarna att kort kommentera hur de själva tänkt och vad de upplevt. Påminn gärna deltagarna om att det i *Vävda Rum* finns fler konstverk på fler platser som de kan uppleva på egen hand.

## TIPS OCH INSTRUKTIONER TILL DEN SOM LEDER WORKSHOPEN

- \* Välj själva ut vilket eller vilka av de föreslagna konstverken som gruppen tillsammans ska uppleva, beroende på avstånd mellan verken, hur mycket tid ni har osv. Upptäcker- och inspirationsmomentet bör eller behöver inte ta så lång tid, förslagsvis högst 15-20 min eller anpassat efter deltagarnas ålder. Har ni tid kan ni välja mer än ett konstverk - avsluta då med det verk som befinner sig på platsen där den skapande delen av workshopen ska ta plats. Det går också bra att djupdyka lite mer i endast ett av konstverken.
- \* Även om en grupp kanske består av både barn, ungdomar och vuxna, tänk på att tilltalet ska passa de yngsta. Fokuset bör vara på barnens/de yngres upplevelser, tankar och idéer. Att ha ögonkontakten med barnen brukar bryta isen till trevliga samtal och få barnen att känna sig viktiga, och att deras tankar betyder något. Låt alla som vill uttrycka sig, även vuxna.
- \* Håll inget föredrag, utan sträva gärna efter att ha en dialog med din publik. Ställ öppna frågor så som "Vad får det här konstverket dig att tänka?", "Varför tror du att du tänker så?", "Vad är det här för en plats, och varför finns den just här?", "Varför tror du att konstnären ville visa sitt konstverk just här?", "Tänker du annorlunda om den här platsen efter att ha upplevt konstverket?" osv.
- \* Om en deltagare "fastnar" eller "fryser" i skapandemomentet är det bra om workshopledaren försöker hjälpa till lite på traven genom att t ex påminna personen om något som kom upp i samtalen tidigare och uppmuntra personen att själv spinna vidare därifrån med någon idé. Försök sänka barnets ribba och därmed ev prestationsångest. Ge barnet lite av din tid på tumanhand och försök inspirera, men tvinga aldrig ett barn att skapa om det inte vill. Erbjud barnet att få skapa helt för sin egen skull och utan att någon annan i gruppen behöver se resultatet, det kan fungera. Håll då alltid det löftet under avslutningsmomentet. En liten del av deltagare i skapande workshops vill dock helt enkelt inte, eller så känner de dessvärre att de inte vågar eller kan. Allt du då kan göra är att fortsätta inkludera deltagaren i samtalen och respektera att inte alla deltagare har samma förutsättningar eller intressen.
- \* Under tiden som skapandet pågår bör workshopledaren fortsätta visa intresse i vad som pågår men utan att barnen känner sig "övervakade". En del barn och unga föredrar distans under sitt skapande och andra visar mer intresse för att föra en dialog, så det är en fråga om inkänning.
- \* Undvik att prata om deltagarnas skapande med värdeord såsom "fint" och självklart även "fult". Fråga gärna istället saker som "Vad är det för mönster du gjort här?", "Vill du berätta om din stadsvarelse?" eller "Hur tänkte du när du skapade din varelse?". Var inte rädd för att vara personlig och kommentera gärna med ord som inte bedömer; "Det du gjorde/kom på där tyckte jag var väldigt intressant", "När jag ser ditt konstverk börjar jag tänka på..." osv. Lyssna på och visa intresse för deltagarens tankekedjor och kreativitet.

## MATERIAL-LISTA

- Overheadpapper (genomskinliga plastark)
- Permanenta tuschpennor i flera färger (inte alltför tjock spets)
- Vanliga papper att skriva på
- Vanliga pennor att skriva med
- Något hårt att ha som underlag när man ritar och skriver, t ex skrivplattor eller bitar av tjock, slät kartong

## **BESKRIVANDE TEXT/COPY (TILL ALLMÄNHETEN)**

### *Platsvarelser - Upptäcktstur och skapande workshop*

Från 7 år

Barn i sällskap med vuxen

Staden är full av konstverk med olika väsen och varelser! Men några av dem gömmer sig, och man kan bara se dem om man använder sin mobiltelefon. Följ med på en upptäcktstur där vi besöker en bekant plats där du säkert varit innan, för att se om vi kan finna varelser som du nog aldrig sett förut. Genom mobilen upplever vi tillsammans konstverk som finns i en annan dimension och som förändrar sin omgivning. Med inspiration från vad vi ser skapar vi egna helt nya väsen och varelser och vi låter dem befolka platsen och staden. Vad ser du? Och vad skulle du vilja att andra fick se? Workshopen passar från 7 år och hela vägen upp till dig som är vuxen. Välkomna!

Projektet *Vävda Rum* är initierat av Riksförbundet Sveriges Konstföreningar och finansieras av Postkodstiftelsen.

---

## Workshop 2 - På egen hand

### ”Staden är full av ljud”

#### KORT OM WORKSHOPEN

Workshop 2 riktar sig till alla som vill göra något kreativt på egen hand när de tar del av eller efter att ha tagit del av *Vävda Rum*. Workshopen kretsar kring ljud som konst och som upplevelse. Inspirationen till uppgiften är främst tagen ifrån James Webbs konstverk vid en bänk/nära ett äldreboende. Optimalt är det därför detta konstverk som deltagarna upplever i samband med att de själva skapar, men jag har skrivit workshopen så att det går att skapa på egen hand även om man inte tagit del av specifikt Webbs konstverk.

Workshopen ställer några öppna frågor om betydelsen av ljud, om ljud på olika platser, och om skillnaden som olika ljud kan göra för en stämning på eller ens upplevelse av en specifik plats. Detta varvas med uppmaningar (skapande moment) om att skapa och spela in ljud (med hjälp av mobiltelefonens röstmemo eller motsvarande). Både en plats befintliga ljud, och ljud som man själv uppmanas skapa av föremål från platsen.

Deltagaren kan tänka kring ljudets betydelse i relation till en plats och får lite tips på hur det går att förändra och skapa ljud, oljud och musik på enkla sätt.

#### BESKRIVANDE TEXT/COPY (TILL ALLMÄNHETEN)

##### *Staden är full av ljud*

Workshop att göra på egen hand

Anpassad från ca 7 år och uppåt

Konstutställningen *Vävda Rum* tar plats i staden med digitala verk som uppenbarar sig på platsen framför dig med hjälp av din mobiltelefon. Många kanske tänker på bilder eller något annat visuellt som man kan se när vi tänker på konst. Men konst kan också bestå av ljud.

Vart vi än tar oss kommer vi till en plats där det finns ljud. En del ljud är vi så vana vid att vi kanske nästan inte hör dem längre. Brukar du tänka på ljudet av en buss när du är på busstationen?

Ljudet av grenar och löv när du är bland träd? Ljud ifrån människor som pratar på ett café?

Föreställ dig att olika platsers ljud byts ut mot andra, oväntade ljud. Vad händer då? Bussmotorer när du fikar, massor av röster men inga synliga människor mitt på en ödeplats. Ljud kan verkligen förändra en plats känsla och upplevda stämning.

Till *Vävda Rum* har konstnären James Webb har skapat ett verk som låter och förändrar ljud när du befinner dig på en viss plats. Med appen kan du ta reda på vilken plats du kan ta dig till för att höra hans ljudkonst. Vad är det för ljud du hör? Förändrar sig ljudet efterhand? Förändras upplevelsen av platsen av ljudet?

Inspireras till att prova att tillsammans skapa egen ljudkonst som kan spelas in och sparas på mobilen. Kan du ljuda som en viss plats? Kanske förändra känslan av en plats med hjälp av oväntade ljud? Kanske skapar du både ljud och oljud, vad nu skillnaden är?

Välkommen att upptäcka din omvärld med öronen. Staden är full av ljud, trots allt.

Projektet *Vävda Rum* är initierat av Riksförbundet Sveriges Konstföreningar och finansieras av Postkodstiftelsen.

## **INSTRUKTIONER**

(Min tanke är att instruktionerna kommer stegvis via appen så att de lätt kan läsas, följas, bläddras igenom.)

### **VÄLJ EN PLATS!**

INNE ELLER UTE  
LITEN ELLER STOR  
VÄLBEKANT ELLER HELT NY

### **VAD HÖR DU JUST NU?**

LYSSNA NOGA - BLUNDA OM DU VILL  
VILKA LJUD KOMMER FRÅN NATUREN?  
VILKA LJUD ÄR SKAPADE AV MÄNNISKOR?  
FINNS DET ANDRA LJUD PÅ PLATSEN?  
SKAPAR PLATSENS LJUD EN KÄNSLA? VILKEN DÅ?

### **SPELA IN PLATSENS LJUD PÅ DIN TELEFON**

DU KAN ANVÄNDA EN INSPELNINGS-APP ELLER FILMA  
SENARE KAN DU LÅTA NÅGON LYSSNA PÅ DIN INSPELNING. KAN DE GISSA PLATSEN UTIFRÅN VAD DE HÖR?

### **HÖR DU NÅGRA OLJUD PÅ PLATSEN?**

VAD ÄR EGENTLIGEN SKILLNADEN MELLAN ETT LJUD OCH ETT OLJUD?  
ÄR ETT OLJUD ALLTID OTREVLIGT ATT HÖRA?  
FÖRSÖK KOMMA PÅ OM DET FINNS ETT OLJUD SOM DU KANSKE TYCKER OM

### **VAD HÖR DU INTE PÅ PLATSEN?**

LYSSNA NOGA - BLUNDA OM DU VILL  
FATTAS DET NÅGOT LJUD SOM DU FÖRVÄNTADE DIG ATT HÖRA JUST HÄR?

### **HUR KAN EN PLATS LÅTA?**

TITTA DIG OMKRING PÅ DIN PLATS  
HITTA SAKER SOM MAN KAN SKAPA LJUD MED  
DET KAN VARA STENAR, LÖV, EN VÄGG, DIN EGEN FOT PÅ MARKEN ELLER NÅGOT ANNAT  
SAMLA IN DINA "LJUDINSTRUMENT"  
SKAPA LJUD, MUSIK ELLER OLJUD MED SAKERNA DU HITTAT!  
SPELA IN DINA LJUD MED MOBILEN  
OM NI ÄR FLERA, SPELA UPP ERA LJUD TILLSAMMANS. HÖR OM NÅGOT SPÄNNANDE HÄNDER I DET NYA,  
GEMENSAMMA LJUDET

### **NÄR DU LÄMNAT PLATSEN...**

HUR SKULLE DU VILJA PROVA ATT FÅ PLATSEN ATT LÅTA?  
SPELA IN LJUD SOM DU SKULLE VILJA HÖRA NÄSTA GÅNG DU BESÖKER DIN PLATS  
ÅTERVÄND TILL PLATSEN  
SPELA UPP LJUDET SOM DU SKAPAT TILL PLATSEN  
KÄNNS PLATSEN ANNORLUNDA ATT BESÖKA NU?

### **GÅ TILL EN HELT ANNAN PLATS**

SPELA UPP LJUDET FRÅN DIN FÖRSTA PLATS PÅ DIN NYA PLATS  
VAD HÄNDER?  
VILKEN SKILLNAD KAN LJUD GÖRA FÖR DIN UPPLEVELSE AV OLIKA PLATSER?