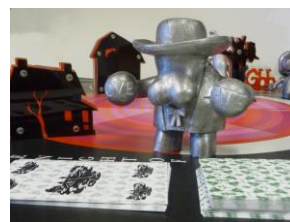




HANDLEDNING

The Night of the Hunter – the Game

Ett mobilt konstverk av Jonas Kjellgren



Om konstverket

Konstverket *The Night of the Hunter – the Game* består av tre figurer gjutna i aluminium. Dessa figurer föreställer de tre karaktärerna: predikanten Harry Powell, och de två barnen Pearl och John Harper. Dessa är hämtade ur filmen *Trasdockan*¹. De tre figurerna har ett speciellt utseende, mardrömslika men samtidigt humoristiska. Förutom de tre figurerna finns även objekt av plexiglas: två huskroppar, ett träd, och ett uttryck som är hämtade ur filmens scenografi. I sin förenklade form kan de ses som symboler, men vad symboliserar de? Trygghet eller hot? Till verket hör också en illustrerad spelplan och spelkort av papper. Konstverkets centrala tema är LOVE och HATE, och dessa ord återfinns i filmen tatuerade på Harry Powells händer. Som predikant använder han dessa för att beskriva kampen mellan gott och ont.

Konstverket är baserat på en film, men det är inte nödvändigt att se filmen för att kunna arbeta med verket. Filmen är Charles Laughton's dramatiska thriller *Trasdockan*¹ från 1955. I filmen får man följa den psykopatiska predikanten Harry Powell (Robert Mitchum) som delar fängelsecell med Ben Harper (Peter Graves). I sömnen berättar Ben Harper att hans barn har det rånbyte han sitter häktad för gömt någonstans. Harper får ett par dagar senare sin dödsdom verkställd. När Powell blir frisläppt söker han upp Ben Harpers änka Willa (Shelley Winters). För att komma åt barnen och pengarna gifter han sig med henne. Då Powell förstår att Willa insett hans verkliga intentioner mördar han henne. De båda barnen, Pearl och John, förstår vad som skett och väljer att fly.

Det finns en pedagogisk ambition med verket *The Night of the Hunter – the Game*. Det är skapat för att specifikt kunna användas i en pedagogisk miljö, och mottagarna uppmuntras att interagera med det. Konstverket är i det här fallet utformat som ett spel, men spelet saknar spelregler. Att spela ett spel handlar ofta om att under en begränsad tid och med hjälp av förutbestämda regler utföra olika handlingar. Det är dessa handlingar, strategiska eller slumpmässiga som driver spelet framåt och slutligen leder till vinst eller förlust. Här beskriver konstverket den allmänmänskliga kampen mellan gott och ont, kärlek och hat, vinst och förlust.

Vänligen rör konstverket! Konst i pedagogiken

Idén med konstverket är att stimulera fantasin och skapa utrymme för berättande, lek och spel. Det är ett pedagogiskt verktyg som kan användas för tematisk undervisning, och eleverna får möjlighet att närma sig ett originalkonstverk i sin egen skolmiljö. Genom konkreta aktiviteter får eleverna möjlighet att fördjupa sin kunskap och förankra den i sin vardag. Konst reflekterar ofta den verklighet som vi lever och bär inom oss. Med hjälp av konst kan vi få

¹ Originaltitel; *The Night of the Hunter*.

insikt i den mångfald av uttryck och tänkande som människor innehar.

Konstverket är utformat som en illustration av samtidskonstens bredd. Det handlar bland annat om film, berättande, skulptur och inte minst social interaktion. Här får eleverna vara med och utforma och omforma konstverket. *The Night of the Hunter – the Game* uppmuntrar estetiska lärprocesser, fantasi, kreativitet, känslor och lekfullhet samtidigt som det finns ett allvar och en möjlighet att hantera svåra frågor. Pedagoger får tillgång till ett verktyg som kan hjälpa till att integrera estetiska lärprocesser i skolans alla ämnen, och eleverna får med hjälp av estetiska uttryck möjlighet att fördjupa sina ämneskunskaper.

Om konstnären

Konstnären Jonas Kjellgren arbetar både med skulptur och performance. Han har visat sina verk såväl i Sverige som internationellt. I sitt konstnärliga uttryck arbetar Jonas Kjellgren med humor och melankoli, ofta med tydliga referenser till amerikansk populärkultur. Jonas Kjellgren är född 1962 och är utbildad vid Umeå Konsthögskola. Han bor och arbetar i Torsåker.

Hur kan man jobba med konstverket i en pedagogisk kontext?

Det handlar om fantasi, kreativitet, känslor och lekfullhet. Att koppla sina ämnen till estetiska lärprocesser, att låta eleverna använda estetiska uttryck för att fördjupa ämneskunskaper. Om man applicerar ett pedagogiskt förhållningssätt kan konsten stimulera ett undersökande arbetssätt där barnen blir medskapare av sin egen kultur och kunskap. Konst är en subjektiv upplevelse, vilket betyder att det inte finns några rätt eller fel. Det finns inga givna svar. Men det finns all möjlighet att skapa förutsättningar för samtal, reflektion och olika estetiska uttryck som berikar lärande. Det konsten kan addera eller kanske förstärka är bland annat lust och kreativitet och alternativa sätt att inhämta kunskap.

Man kan bryta ner konstverket i mindre delar och jobba med olika saker. Arbetets gång beror naturligtvis på vilken infallsvinkel pedagogen själv väljer. Vilken riktning och mål finns? Vilken ålder är det på barnen/eleverna? Ska det vara en konstupplevelse i sig, eller vill man även integrera specifika ämnen i arbetet? Allt är möjligt...

Här följer några exempel på hur konstverket kan användas:

• Upplev konstverket

Hur ofta får man chansen att känna och klämma, vända och vrida på ett originalkonstverk i sin egen skolmiljö? Öppna väskan tillsammans, undersök vad den innehåller. Känn på alla delarna, prata om hur de känns och ser ut. Vad är det för material? Hur har konstnären gjort alla delarna, och vad har han tänkt? Vill han förmedla något? Prata om vad konst kan vara (klassisk konst, samtidskonst, gatukonst mm.) Egna erfarenheter av konst?

• Titta på filmen

På YouTube finns filmen i sin helhet, och det finns även klipp från nyckelscener. Här kan pedagogen välja vad som visas. Arbetar man med yngre barn får man välja med omsorg eftersom filmen kan vara rätt läskig. Med äldre kan man med fördel titta på klipp, prata om film (olika genrer, historik, skillnader på film idag och 1955, filmmusik, färg/svartvitt, specialeffekter mm.). Jämför konstverket med filmen. Vad är det konstnären har illustrerat? Kan man urskilja de olika karaktärerna?

Om man inte vill visa filmen kan man med fördel berätta den spännande historien om Trasdockan för barnen. Man kan gärna använda sig av objekten i sitt berättande för att förstärka historien.

• Spela spelet

Till konstverket hör en spelplan, men det finns inga spelregler. Spel betraktas ofta som underhållning eller tidsfördriv, men spel kan också vara lärorika och pedagogiska. Särskilt intressant är spel som saknar regler. Deltagarna får en unik möjlighet att skapa dessa regler själva och pröva svåra begrepp som etik och moral, vinst och förlust.

Börja med att prata om spel. Vad är spel, och vilka olika typer av spel finns det? Vad behöver man för att ett spel ska fungera? Behövs regler? Vem bestämmer? Finns det alltid vinnare och förlorare? Är det viktigt?

Arbeta i mindre grupper och be respektive grupp att utifrån konstverket utveckla spelregler. Diskutera fram vilken typ av spel det är och utforma regler (antal spelare, lag/enskilt, strategiska val, slumpmässiga utfall, belöning/straff, vinst/förlust mm.). Låt sedan grupperna presentera spelreglerna för varandra. Diskutera för- och nackdelar med de olika spelregler som presenterats. Bestäm vilka spelregler som ska följas och spela sedan spelet! Testa även att spela olika varianter, diskutera skillnader som blir. Vad fungerar/fungerar inte, vad är roligt kontra tråkigt mm.

Frågor att utveckla spelregler med:

- Vilken typ av spel ska reglerna gälla för? Är det ett klassiskt "gå-i-mål-spel", är det ett strategispel, eller är det kanske ett rollspel som bygger på en speciell berättelse?
- Vilka funktioner har de olika objekten?
- Har de tre olika figurerna specifika roller som påverkar spelet eller är det som i till exempel Monopol att symbolerna inte spelar någon roll?
- Behövs det tärningar eller andra hjälpmedel/spelredskap? Om så är fallet, vad behövs?

• Gör skulptur

Kroppen och tanken fungerar gemensamt och överlappande för att förmedla fantasi och är i växelverkan en förutsättning för föreställningsförmågan².

² Raphael, T. & Roach, J. 2009, Activating the Kinesthetic Imagination.

Låt samtliga deltagare klämma och känna på de olika objekten som konstverket består av. Samtala om hur objekten känns. Är objekten varma eller kalla? Runda eller kantiga? Samtala också om hur de upplevs. Är de otäcka? Töntiga? Vackra? Fula? Roliga? Skrämmande? Låt dessa erfarenheter inspirera till att skapa egna objekt som antingen fungerar helt fristående eller tillsammans med konstverket.

Inspireras av skulpturerna i konstverket och prova olika material att skulptera tredimensionellt med såsom lera, gips, papiér-maché, saltdeg, trä, textil, berikande material (återvinning och skrot) mm. Knyt gärna an till spel-uppgiften ovan och utveckla nya spelpjäser, utvidga spelplanen etc.

Frågor att diskutera när de egna objekten är klara:

- Vilka funktioner har de nya objekten?
- Om de är figurer, har de en särskild karaktär och historia?
- Om ni knutit an till spelet, vilka förändringar har skett?

• Gör film

Med hjälp av den medföljande iPaden kan man göra egen film. Med appen iMovie kan man göra spelfilm, med appen iMotion kan man göra så kallad Stop-Motion animationer³, och med appen Puppet Pals kan man göra enkla animerade filmer. (Se separat handledning för hur man tekniskt skapar dessa filmer).

Diskutera vad en film är och hur den skapas. Vilka personer behövs (regissör, manusförfattare, scenograf, producent, skådespelare mm). Vilka olika typer av film finns det? (dokumentär, animerat, skräck, humor, thriller, drama, stumfilm mm). Dramaturgi, hur man bäst berättar sin historia. Hur bygger man upp strukturen i sin berättelse?

- Arbeta utifrån olika nyckelteman i konstverket, såsom kärlek/hat, vinst/förlust, ondska/godhet, och rädsla/trygghet.
- Arbeta utifrån teman som är aktuella för deltagarna, exempelvis mobbing, känslor, jämställdhet, eller andra livssituationer.
- Arbeta utifrån skolämnen, såsom matematik, naturvetenskap eller slöjd.
- Eller skapa en film för nöjes skull!

Man kan låta eleverna (i mindre grupper) göra hela filmer, från början till slut. Man kan också dela upp filmen (manus) i avsnitt där de gör olika delar som sedan sätts ihop till en gemensam film. Det kan också vara intressant att låta olika grupper göra film om olika teman (t ex en grupp gör en film om kärlek, och en grupp gör en film om hat), där man sedan kan diskutera skillnader och likheter i de färdiga filmerna.

Använd objekten i konstväskan i filmerna! Om man gör stop-motion kan man med fördel använda sig av plastilina (modellera som inte torkar) för att skapa effekter, addera lerfigurer, förändra karaktärerna mm. Använd leran som ett komplement till objekten i väskan, eller gör

³ Stop-motion är en animationsteknik som innebär att man får motiv att verka röra sig genom att man låter en kamera fånga flera stillbilder i följd och flyttar motivet lite i sänder. Bilderna läggs sedan ihop till en sekvens.

en uteslutande leranimation. Man kan göra stop-motion av nästan vad man vill (lego, leksaker, teckningar, ja allt som kan fotas och flyttas).

Testa att lägga på olika typer av musik och ljudeffekter på filmerna som skapas. Kan man framkalla olika stämningar på filmen beroende på vilken musik man använder? Använd iMovie eller Garageband för att arbeta med musik och ljud (se separat instruktion).

Hur växer en film fram?

Idéarbete – Anteckna alla idéer som uppstår ur temat som är valt.

Manusarbete – Skriv ner filmidén i text.

Bildmanus – Rita upp filmens tagningar på papper⁴.

Filma – Se separat instruktion för stop-motion animation och spelfilm.

Redigera – För att redigera filmen används iMovie (se separat instruktion)

Publicera – Blev resultatet bra? Publicera filmen på [Youtube](https://www.youtube.com) eller [Vimeo](https://www.vimeo.com). För att publicera film på Youtube och Vimeo behövs ett användarkonto på respektive webbplats. Gå in på www.youtube.com och klicka på ”Create Account” och gå in på www.vimeo.com och klicka på ”Sign up for Vimeo”.

• Skriv text

Flödesskrivning. Börja med att låta deltagarna packa upp konstverket. Låt sedan deltagarna associera fritt kring de olika objekten, be dem skriva ner exakt de tankar och ord som kommer. Då flödestexter kan vara mycket personliga är det viktigt att berätta för deltagarna att de inte måste visa vad de skrivit för någon annan. Låt detta pågå i några minuter. Den följande uppgiften blir nu att enskilt eller i par sammanfoga ordflödet till kortare berättelser. Det kan underlätta med ett tema för det fortsatta skrivandet. Konstverket är baserat på en thrillerfilm, knyt an till konstverket och förklara vad begreppet thriller står för och använd detta som tema. Andra användbara teman kan vara *ett mysterium* eller *en deckare*. Textmaterialet redovisas sedan genom högläsning eller inlämning av färdigskrivna text.

• Gör egen bok

Med hjälp av den medföljande iPaden kan man skapa och publicera sin egen e-bok (elektronisk bok, digital bok) i appen Bookcreator. (Se separat bilaga för hur man går till väga rent tekniskt).

En bok är ett medium för kommunikation. Hur är en bok uppbyggd? Handling, början/slut, text/bild, layout mm. Är det en pekbok med inspelad berättarröst? Är det en faktabok, deckare, fantasy eller kanske en serie? Vad vill man förmedla med boken? Använd konstverket och berätta en historia i e-bokform.

⁴ Mall till bildmanus även kallat storyboard finns på www.voodooofilm.org Sök efter ”Storyboard”

Sök mer information på internet!

Läs mer om Länskultur Gävleborg

www.lg.se/lanskulturgavleborg

www.facebook.com/lanskulturgavleborg

Se mer konst av konstnären Jonas Kjellgren

www.jonaskjellgren.se

Se klipp från filmen Trasdockan. Gå in på www.youtube.com och sök efter ”The Night of the Hunter”.

Mall för storyboard. Gå in på www.voodooofilm.org och sök efter ”Storyboard”

Lämna gärna material i iPaden, såsom filmer, foton, böcker, och dokument. Vi kan inspireras och lära oss av varandra genom att dela med oss av våra reflektioner kring arbetet med konstväskan, både när det gäller arbetsprocesser och färdiga produkter.

Om Länskultur Gävleborg

Länskultur Gävleborg består av tre verksamhetsdelar – konst, film och hemslöjd. Inom Länskultur Gävleborg finns också ett samordningsansvar för de regionala kulturfrågorna. Konstkonsulentverksamheten syftar till att främja och utveckla konstområdet i Gävleborgs län. Genom en helhetssyn på konsten och dess relation till det övriga samhället är konstkonsulentverksamheten övergripande inriktad på att stärka de regionala strukturerna på konstområdet.