



m MENNTAMÁLASTOFNUN



ÉG SÉ M EÐ T E I K N I N G U



BJÖRG EIRÍKSDÓTTIR



EFNISYFIRLIT

INNGANGUR

Kafla 1 SKYNNJUN 11

Verkefni 1.1 TÁKNMYND | Verkefni 1.2 TEIKNAD SAMKVÆMT LÝSINGU
Verkefni 1.3 ÓÞEKKT FYRIRMYND | Verkefni 1.4 RANNSAKAD MEÐ TEIKNINGU
Verkefni 1.5 ÚTLÍNUR | Verkefni 1.6 JÁKVÆTT RÝMI | Verkefni 1.7 SPENNA
Verkefni 1.8 NEIKVÆTT RÝMI | Verkefni 1.9 HLUTFÖLL, AFSTAÐA OG HALLI

Kafla 2 HREYFING 41

Verkefni 2.1 ÁFERÐ OG LÖGUN SAMKVÆMT SNERTISKYNNJUN | Verkefni 2.2 TEIKNAD BLINT, ÓSLITID OG MEÐ VINSTRI HÖND (HÆGRI EF ÖRVHENT/UR) | Verkefni 2.3 TEIKNAD HRATT
Verkefni 2.4 FYRIRMYND Á HREYFINGU | Verkefni 2.5 FRAMLENGD HÖND
Verkefni 2.6 TEIKNISTÍLL | Verkefni 2.7 SAMVINNUTEIKNING

KAFLI 3 BIRTA 74

Verkefni 3.1 BIRTU- OG SKUGGAFLETIR | Verkefni 3.2 SKUGGAFLETIR MEÐ ENDURTEKNUM LÍNUM
Verkefni 3.3 ÚTLÍNA OG SKUGGAFLETIR, HRATT | Verkefni 3.4 BIRTUFLETIR DREGNIR FRAM
Verkefni 3.5 TEIKNIFLÖTUR Í MIÐTÓN | Verkefni 3.6 BIRTUFLETIR, TEIKNAD HRATT
Verkefni 3.7 ORKA Í LJÓSI

KAFLI 4 DÝPT 100

Verkefni 4.1 ÓRAFJARLÆGÐ – SKORUN, STÆRÐ OG SKERPA | Verkefni 4.2 GEGNSÆ FORM
Verkefni 4.3 TEIKNAD Í RÝMI OG MEÐ LJÓSI | Verkefni 4.4 MÓTAD ÚR LEIR OG MEÐ BLÝÖNTUM
LÍMDUM SAMAN | Verkefni 4.5 EFNISMAGN – LAG OFAN Á LAG | Verkefni 4.6 Í ANDA KÚBISTA
Verkefni 4.7 ÓREIÐUKENNT OG OFHLAÐIÐ | 4.8 FJARVÍDD – EINS OG TVEGGJA PUNKTA

KAFLI 5 ÍMYNDUN 129

Verkefni 5.1 DÚTL OG NOSTUR | Verkefni 5.2 MYNDHVÖRF | Verkefni 5.3 ÓVÆNT SJÓNARHORN
Verkefni 5.4 ÍMYND GERÐ SÝNILEG | Verkefni 5.5 NÝ KYNJAVERA | Verkefni 5.6 NÝTT FYRIRBÆRI
Verkefni 5.7 TJÁNING | Verkefni 5.8 Í SPORUM EINHVERS ANNARS | Verkefni 5.9 HVAÐ ER TEIKNING?

KAFLI 6 RÝNI TIL GAGNS 156

Verkefni 6.1 LEIÐSAGNARMAT | Verkefni 6.2 SÝNING Á VERKUM | Verkefni 6.3 SJÁLFSMAT
Verkefni 6.4 YFIRFERÐ, JAFNINGJAMAT | Verkefni 6.5 TJÁNING OG MERKING

HÆFNIVIÐMIÐ SJÓNLISTA	164
SJÁLFSMAT – OPNAR SPURNINGAR	173
SJÁLFSMAT – HUGTAKASPURNINGAR	174
SJÁLFSMAT – SÝNIDÆMI	175
MAT Á HÆFNIVIÐMIÐUM	176
MYNDALISTI	179

ÉG SÉ MEÐ TEIKNINGU

ISBN: 978-9979-0-2375-3

© 2019 Björg Eiríksdóttir

© Skrá yfir réttahafa mynda og teikninga er á bls. 179

Ritstjóri: Harpa Pálmadóttir

Málfarsyfirllestur: Ingólfur Steinsson

Yfirllestur og álitgjöf: Mariella Thayer og Ólöf Þórunna Hannesdóttir

Hönnun og umbrot: Menntamálastofnun og Blær Guðmundsdóttir

1. útgáfa 2019

Menntamálastofnun

Kópavogur

BJÖRG EIRÍKSDÓTTIR

ÉG SÉ
MÉÐ
TEIKNINGU

MENNTAMÁLASTOFNUN
7336

INNGANGUR

Námsefnið *Ég sé með teikningu*, er byggt á niðurstöðum meistaraþrófsrannsóknar sem ég vann á árunum 2012–2017 og hafði þann tilgang að efla myndlistarkennslu. Markmiðið var að móta nýtt námsefni í teikningu fyrir íslenska skóla. Með aðferðum starfenda- og listrannsókna, fengust niðurstöður um þróun námsefnisins og voru þær settar fram sem rannsóknarskýrsla, myndlistarsýning og námsefni. Námsefnið var mótað í kennslustundum í samvinnu við nemendur á listnámsbraut í framhaldsskóla en fanga var einnig leitað í myndlist, kennslufræði lista og erlendu námsefni.

Hér er námsefnið aðlagð að nemendum í grunnskóla. Því er ætlað að efla nemendur í teikningu og sköpun og gera þá hæfa til að teikna eftir fyrirmyndum sem og eftir eigin ímyndun, svo þeir geti lýst þeim raunveruleika sem þeir skynja og sett eigin sjónræna hugsun fram á frumlegan hátt í tengslum við eigin markmið. Námsefnið er sett fram sem hugmyndabanki sem inniheldur efnivið fyrir kennara til að búa nemendum aðstæður eða vettvang fyrir upplifun þar sem þeir læra í gegnum eigin reynslu. Þeir efla með sér sjónræna rannsókn á umhverfi, tengingu hennar við hreyfingu handar, auka þekkingu sína og skilning á sýnilegu umhverfi og örva ímyndunarafli sitt.

Aðalnámskrá grunnskóla tiltekur nokkra þætti sem fléttast eiga inn í sjónlistanám á öllum stigum og er námsefnið byggt upp með hliðsjón af þeim. Nemendum eru sett markmið, þeir eru settir af stað í sjálfstæða vinnu með kveikju og þekkingarmiðlun og þeir ígrunda vinnuferli sitt og afrakstur. Þeir *rannsaka* umhverfi sitt með eigin augum og skoða teikningar listamanna, þeir *skapa* með teikningu út frá eigin rannsóknum og/eða virkjun ímyndunaraflsins og *greina* verk sín og annarra í samræðu við kennara og aðra nemendur (Aðalnámskrá grunnskóla, 2013).

Teikning gerir flóknar, líkamlegar og vitrænar kröfur til nemenda. Í teikningu eiga nemendur í milliliðalausum samskiptum við umhverfi sitt. Þeir upplifa það og rannsaka í gegnum sjónskynjun sína. Með aðstoð ímyndunarafls endurskapa þeir í huga sér það sem þeir sjá og gera sjónræna hugsun sína sýnilega með hreyfingu handarinnar. Þeir tjá sig á sjónrænu tungumáli og nota til þess ýmis efni, áhöld og aðferðir. Teikningar nemenda eru vitnisburður um ferli sköpunar sem þeir skrá á ákveðnum tíma, tjáning sem táknar og lýsir því sem augu þeirra sjá, líkami þeirra finnur og hugur þeirra veit (Maslen og Southern, 2011). Með því að tengja teikningu við eigin reynslu nemenda þjálfast þeir í læsi á eigið umhverfi og með því að leyfa þeim að velja inntak verka er hægt að efla frumkvæði þeirra.

Skýrslu um meistaraþrófsrannsókn mína má finna í Skemmuni, skemman.is, undir heitinu *Ég sé með teikningu: mótun námsefnis í samvinnu við nemendur*. Í tengslum við efnið er ég með Pinterest síðu þar sem ég hef safnað saman og flokkað efni er tengist námsefninu.

Gangi ykkur vel,

Þjörg Eiríksdóttir

Southern, J. og Maslen, M. (2011). Drawing projects: An exploration of the language of drawing. London: Black dog publishing.



Mynd 0.1 *Æskilegt er að nemendur öðlist tækifæri til að beita jafnt rannsókn, skapandi nálgun og greiningu í námi sínu.*

Aðalnámskrá grunnskóla, greinasvið 2013, bls. 148

UPPBÝGGING OG NOTKUN NÁMSEFNISINS

Námsefnið er safn hugmynda að verkefnum fyrir nám í teikningu. Það byggist upp af sex köflum sem hver um sig miðar að ákveðinni hæfni í teikningu og sköpun. Fyrsti kafli, *Skynjun*, miðar að því að nemendur nýti skynfærin til að rannsaka eigið umhverfi. Annar kafli, *Hreyfing*, miðar að því að þeir hreyfi teikniáhald í samræmi við rannsókn sína. Í þriðja og fjórða kafla, *Birtu* og *Dýpt*, er stefnt að því að nemendur efli með sér þekkingu og skilning á sýnilegu umhverfi og í fimmta kafla, *Ímyndun*, er sérstök áhersla lögð á að þeir virki ímyndunarafl sitt og sköpunarkraft. Sjötti kafli, *Rýni til gagns*, miðar að því að nemendur ígrundi og meti eigin og annarra verk og vinnuferli og setji þau í samhengi við verk listamanna.

Ekki er ætlast til að verkefnin séu unnin í þeirri röð sem þau koma fyrir í námsefninu heldur að einstök verkefni séu valin úr fyrstu fimm köflunum til skiptis og ígrundunarverkefnunum úr sjötta kafla fléttað saman við þá vinnu. Stundum getur t.d. reynst vel að hafa unnið verkefni úr öðrum kafla áður en verkefni úr fyrsta kafla er leyst. Þannig er hægt að sníða verkefnavinnuna að áhuga og þörfum nemenda hverju sinni og gera hana fjölbreytilegri. Með þeim hætti efla nemendur smám saman með sér mismunandi hæfni sem innhverfist jafnt og þétt í teikni- og sköpunarhæfni þeirra.

Í upphafi hvers kafla er viðfangsefni hans lýst í stuttu máli, meginmarkmið tiltekin og meginhugtök skýrð.

Hvert og eitt verkefni er byggt upp af eftirfarandi þáttum:

Aldurstig. Tiltekið er hvaða aldurstigi hvert og eitt verkefni hentar. Oft má aðlaga verkefnin að breiðari aldurshópi.

Stutt lýsing. Verkefninu er lýst í fáum orðum.

Markmið. Markmið verkefnisins eru tiltekin.

Kveikja. Í kveikju er ýmist vísað á verk listamanna, vinnuaðferðir eða velt upp spurningum sem eiga við verkefnið. Henni er ætlað að undirbúa vinnu nemenda, gefa þeim byrjunarreit til að hefjast handa út frá og vekja áhuga. Kennarar geta valið kveikju sem þeir telja að eigi við sína nemendur.

Efni og áhöld. Þau efni og áhöld sem henta fyrir verkefnið eru tiltekin.

Verkefnið. Í þessum þætti er vinnu nemenda lýst og er hún þungamiðja hvers verkefnis. Mynddæmi sem fylgja af mögulegum afrakstri og af nemendum að störfum eru ætluð til aukins skilnings kennara á verkefninu, en ekki til að sýna nemendum.

Samræðuspurningar. Í þessum þætti eru gefnar spurningar sem ætlað er að koma af stað samtali og ígrundun á viðfangsefni, vinnuferli og afrakstri verkefnisins.

Leitarorð. Gefin eru upp orð sem nota má til að finna ítarefni á netinu, til dæmis til notkunar í kveikju eða samræður.

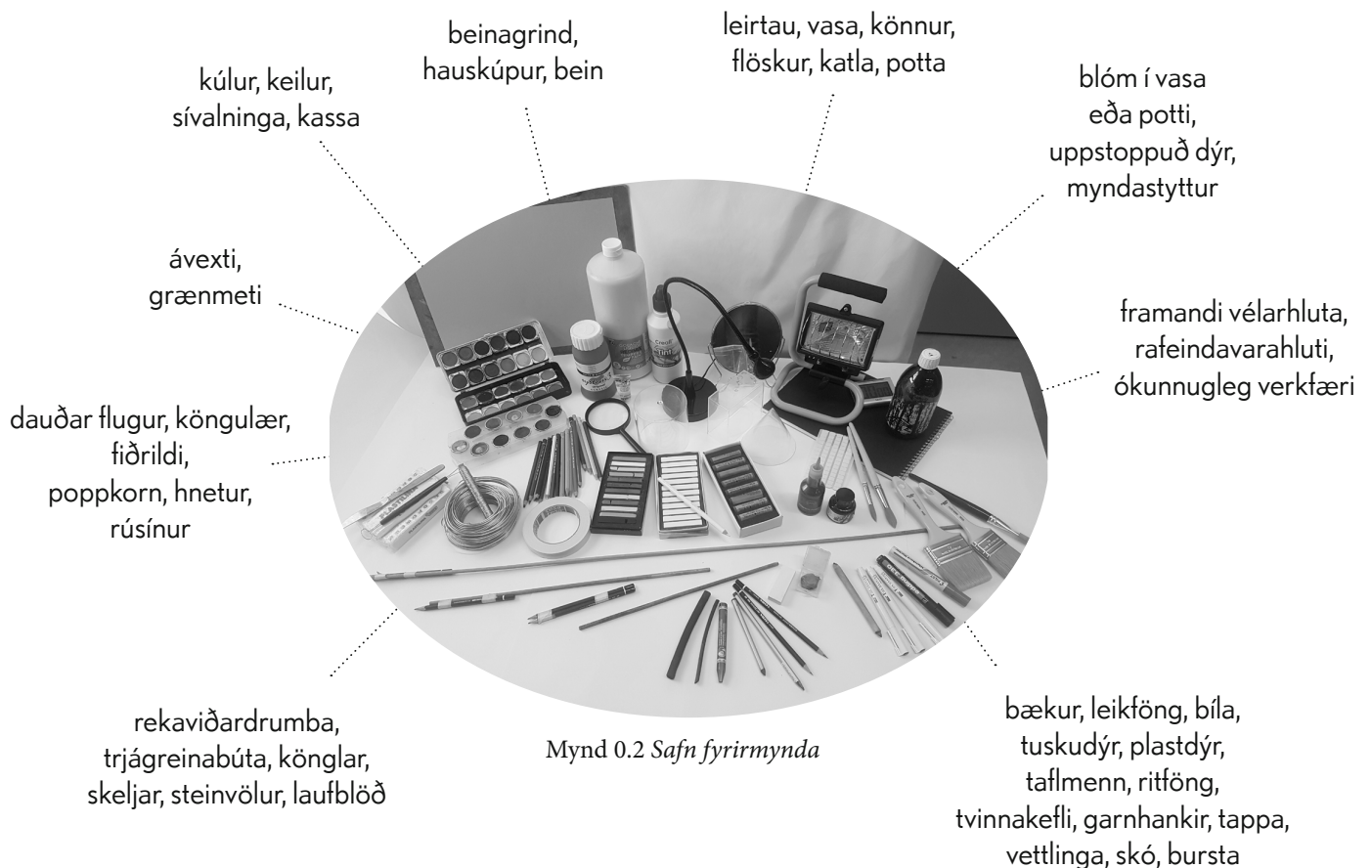
Hér má sjá hvaða hæfniviðmið sjónlista og sameiginleg hæfniviðmið list- og verkgreina aðalnámskrár grunnskóla eiga við námsefnið. Markmið kafla og verkefna ásamt hæfniviðmiðum gefa hugmyndir um til hvers er ætlast af nemendum og segja til um hvaða þekkingu, leikni og hæfni þeir eiga að geta sýnt eftir að hafa lokið við verkefnið í námsefninu. Til að meta hve vel nemendur hafa tileinkað sér þá hæfni sem að var stefnt í verkefnavinnunni geta kennarar skráð upplýsingar [hér](#).

EFNI OG ÁHÖLD

Fyrirmyndir

Hentugar fyrirmyndir fyrir hvert verkefni eru gefnar upp í þættinum efni og áhöld. Mismunandi getur verið eftir verkefnum hvers konar fyrirmyndir eru gagnlegastar. Í sumum verkefnum er gott að nota fyrirmyndir sem líkjast grunnformum, í öðrum verkefnum fyrirmyndir með útlit sem ekki er hægt að vita fyrir fram hvert er og í því þriðja fyrirmyndir með mismunandi áferð. Kennari getur valið að nota aðrar fyrirmyndir en gefnar eru upp ef honum sýnist svo. Hann ætti að leitast við að velja fyrirmyndir sem vekja áhuga nemenda til viðbótar við að þær hafi viðeigandi útlit, stærð, lögum eða áferð fyrir viðkomandi nálgun að teikningunni. Þegar mannlíkaminn er viðfangsefið má biðja nemendur að sitja fyrir til skiptis, einnig má nýta höggmyndir eða tvívíðar fyrirmyndir.

Þrívíðar fyrirmyndir reyna meira á teiknihæfni nemenda og ætti að leitast við að nota þær þar sem því er við komið. Æskilegt er að hafa úr margskonar fyrirmyndum að móða, til dæmis má nota:



Teikniáhöld, efni og pappír

Hentug teikniáhöld, efni og pappír eru einnig gefin upp í þættinum *Efni og áhöld* í hverju verkefni. Kennari getur þó oftast valið eitthvað annað eða boðið nemendum að velja í tengslum við eigin hugmyndir og áhuga. Þekkingu um efni og áhöld og beitingu þeirra er miðlað í nokkrum verkefnum en yfirleitt er gengið út frá því að kennari flétti slíku inn í verkefnavinnu nemenda eftir þörfum.

Gefin er upp hentug mýkt blýanta, þar sem það á við, frá 2H-8B en mögulegt er að velja aðrar mýktir. H táknar hart og B mjúkt. HB blýantur gefur kost á bæði ljósum og dökkum tónum. Eftir því sem talan verður hærri fyrir framan B gefur blýanturinn mýkri línu og dekkri tón og eftir því sem hún verður hærri fyrir framan H gefur hann harðari línu og ljósari tón.

Gefin er upp hentug þyngd og litur á pappír en mögulegt er að velja annað eftir hentugleikum. Þegar talað er um þyngd pappírs er átt við þyngd arkar sem er einn fermetri að flatarmáli. Oftast er hentugast að teikna á 120 gr. pappír eða þyngri en um að gera að prófa sem flest.



Æskilegt er að eftirfarandi efni og áhöld séu tiltæk:

Pappír

- hvítur pappír, A4-A1, 120–200 gr
- grár og svartur pappír, 120–200 gr
- pappír í margskonar litum
- skissubækur með gormum og hörðum spjöldum
- pappír með margskonar áferð, pastelpappír, maskínupappír, gegnsær, grófur, fínn, þunnur, þykkur, sandpappír ...

Teikniáhöld



blýantar, 2H-8B



grafít-stautar, HB-8B



viðarkol



Þrjár tegundir af þurrkrít



Tvær tegundir af olíukrít



trélitir



filtpennar 0,1-1



töflutússlitir



strokleður



hnoðleður



breiðir penslar, 7-12 cm



vatnslitapenslar með oddi,
0,8-1,2 cm



grafit-duft



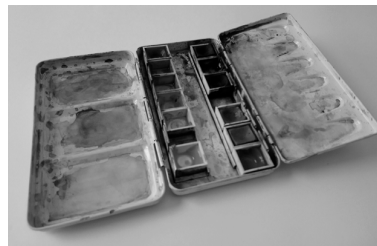
blek



gouache-litir



akríl-litir



vatnslitir



kaffi



trönur, masonítplata
(1 x 1,5 m) og pinnar



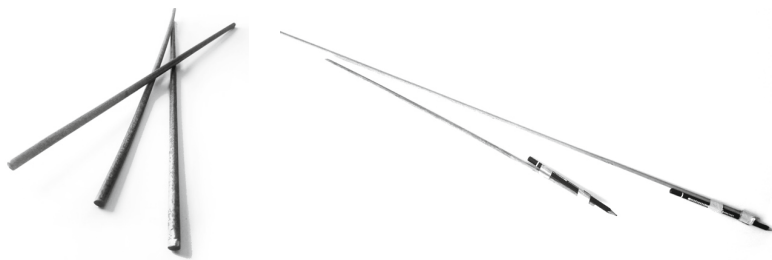
spjöld, rúmlega A3,
0,5 cm þykk



málningarlímband



klukka eða sími með
niðurteljara



prik, 0,5 cm þykk, 30 og 80 cm löng



þrívið grunnform úr gegnsæju plasti



borðlampar með hreyfanlegum hálsi



vinnuljós með 200W peru og dreifðri birtu



myndvarpi



vír sem auðvelt er að beygja og heldur sér vel



plastleir og leiráhöld (borðhnífar, gafflar)



stækkunargler



spgill



Allar ákvarðanir sem kennari eða nemendur taka í sambandi við val á fyrirmyndum, efnum, áhöldum og aðferðum hafa áhrif á útkomu. Mikilvægt er að hvetja nemendur til að glíma við sem fjölbreyttastar fyrirmyndir, efni, áhöld og aðferðir og sem oftast við eitthvað nýtt og stuðla þannig að margbreytilegri reynslu í verkefnavinnunni.



SKYNNJUN

STUTT LÝSING Á VIÐFANGSEFNI KAFLANS

Í þessum kafla er áhersla lögð á að nemendur veiti sjónrænum eiginleikum fyrirmynda athygli og efli leikni sína í margvíslegum aðferðum til að greina útlínur, form, jákvæð og neikvæð rými, hlutföll, halla og flútt. Einnig að þeir yfirfæri þá sjónrænu eiginleika á teikniflöt án þess að fyrri þekking eða táknmyndir trufla teikniferlið.

Nemendur skoða verk og vinnuaðferðir nokkurra myndlistarmanna og nýta sem kveikju og gera síðan eigin tilraunir í efni. Þeir ígrunda verk sín og annarra í virku samtali við kennara og aðra nemendur og beita í því samtali hugtökum sem tengjast aðferðum kaflans.

HÆFNIVIÐMIÐ

Á bls. 164 má sjá hvaða hæfniviðmið heyra undir hvert og eitt verkefni.

MARKMIÐ KAFLANS ER AÐ AUKA

- þekkingu og skilning nemenda á mikilvægi þess að horfa vel á sjónræna eiginleika fyrirmynda þegar teiknað er eftir fyrirmynd
- leikni nemenda í að teikna út frá kveikju og gera tilraunir
- leikni nemenda í að greina sjónræna eiginleika fyrirmynda eins og útlínur, form, jákvæð og neikvæð rými, hlutföll, halla og flútt og yfirfæra þá á teikniflöt
- leikni nemenda í að forðast áhrif fyrri þekkingar á fyrirmynd eða táknmynda á teikniferli
- þekkingu og skilning nemenda á nokkrum teikningum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- leikni nemenda í að fjalla um eigin verk og annarra í virku samtali við aðra nemendur
- leikni nemenda í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu af sanngirni og virðingu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast verkefnum kaflans og leikni í að nota þau í samræðum

MEGINHUGTÖK KAFLANS

Teikniferli: Að draga línur eða gera annars konar merki á teikniflöt í samræmi við það sem augun sjá á fyrirmynd.

Táknmynd: Sú mynd sem efnislegt form tekur á sig í huganum.

Rannsóknarteikning: Þegar teiknað er af nákvæmni í langan tíma.

Tvívítt: Það sem er flatt, hefur enga dýpt, eins og hringur.

Þrívítt: Það sem tekur pláss í rými, hefur dýpt, lengd, breidd, hæð og massa, eins og kúla.

Jákvætt rými: Rými eða form fyrirmyndar, aðalatriði, eins og ský á himni.

Neikvætt rými: Rými eða form sem umlykur fyrirmynd, bakgrunnur, eins og himinn umhverfis ský.

Læst neikvætt rými: Neikvætt rými sem er lokað inni af jákvæðu rými.

Hlutföll: Stærð ákveðinna hluta fyrirmyndar eða teikningar miðað við aðra. Lengd manneskju samsvarar til dæmis lengd höfuðs hennar sex til átta sinnum.

Afstaða (flútt): Staðsetning ákveðinna hluta fyrirmyndar eða teikningar

miðað við aðra. Hvirfill manneskju sem stendur í annan fótinn er til dæmis í beinni línu ofan við hælinn sem hún stendur í. Hvirfillinn og hælinn eru þá í lóðréttri afstöðu (flútti) hvor við annan.

Spenna í formi: Þegar gagnstæðar útlínur forms eru ósamhverfar og takast á eins og verið sé að spenna upp boga.



TÁKNMYND

ALDURSSTIG:

Mið- og unglíngastig

STUTT LÝSING

Verkefnið er leikur sem hjálpar nemendum að átta sig á hvað táknmyndir eru og hve takmarkaðar upplýsingar þær gefa um sjónræna eiginleika þeirra hluta sem þær standa fyrir.

MARKMIÐ VERKEFNISINS ER AÐ AUKA

- þekkingu og skilning nemenda á hugtakinu táknmynd,
- skilning nemenda á mikilvægi þess að horfa vel á sjónræna eiginleika þegar teiknað er eftir fyrirmynd.
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu,
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum.



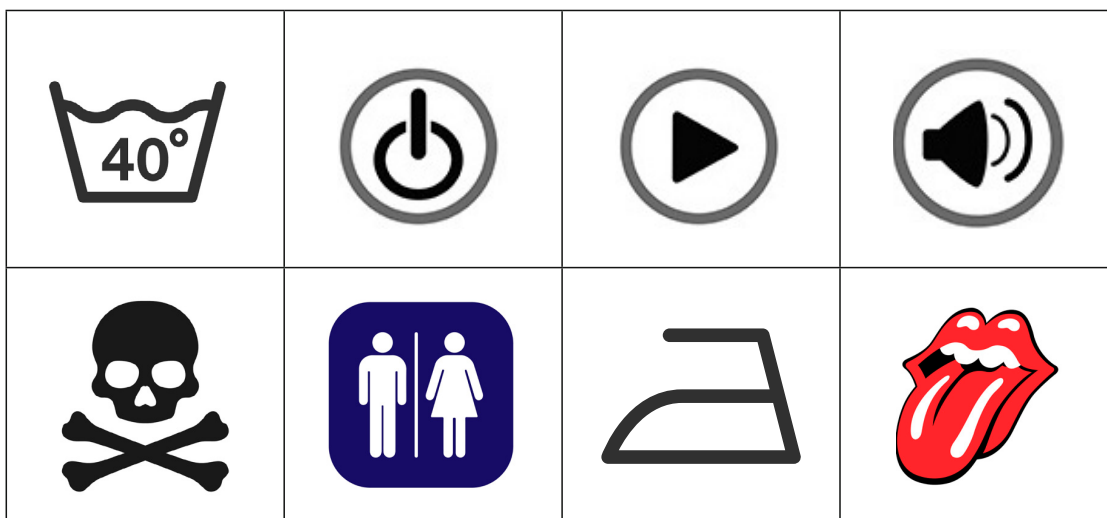
Best er að byrja á verkefninu og fara síðan í kveikjuna.

TÁKNMYND - HVAÐ ER ÞAÐ?

Þegar við teiknum epli án þess að hafa fyrirmynd þurfum við að styðjast við táknmyndina af epli sem býr í huga okkar. Táknmyndin byggir á því sem við vissum fyrir um epli og er svipuð í huga flestra. Þess vegna verða teikningarnar svo líkar hver annarri.

Táknmyndir segja ekki endilega allan sannleikann um útlit þess sem þær standa fyrir. Í raun og veru snúa epli ekki alltaf eins og við sjáum afar sjaldan laufblöð á þeim. Þau geta verið mismunandi í laginu, í bitum eða skemmd og með margskonar skuggaspil. Táknmyndin af epli býr yfir afar takmörkuðum upplýsingum um þá margbreytilegu sjónrænu eiginleika sem epli geta búið yfir.

Á mynd 1.1.1 eru nokkrar táknmyndir. Hvaða hugsanir fara af stað þegar þið sjáið þær? Hvað segja myndirnar ykkur? Hvað standa þær fyrir? Hvað merkir orðið táknmynd (e. symbol, icon)? Hversu mikið segir táknmyndin okkur um það sem hún stendur fyrir?



Mynd 1.1.1 Mismunandi táknmyndir.

Ef við viljum teikna sannfærandi eftirmynd af fyrirmynd er mikilvægt að rannsaka raunverulegar fyrirmyndir með eigin augum. Þannig getum við aflað okkur nákvæmra upplýsinga um sjónræna eiginleika þeirra. Við getum skoðað þær frá ýmsum sjónarhornum, rannsakað stærð, lögun, áferð, ljós og skugga og jafnvel uppgötvað eitthvað nýtt um þær.

EFNI OG ÁHÖLD

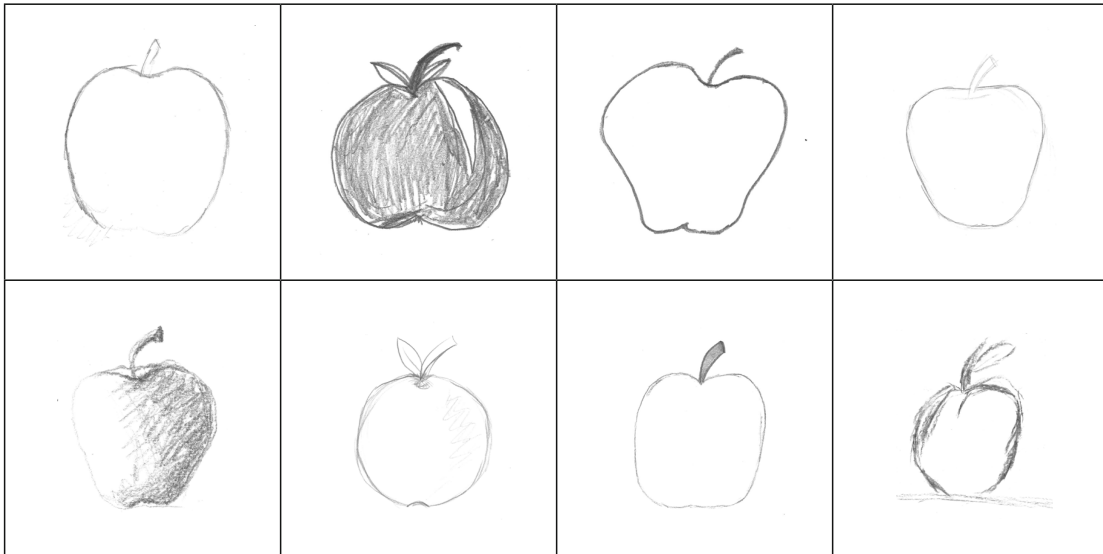
- Blýantar.
- Pappír að vild.

LEITARORÐ:

icon
popular symbols

VERKEFNIÐ

- Nemendur koma sér fyrir þannig að þeir sjái ekki hver hjá öðrum. Kennari biður þá að teikna epli en útskýrir verkefnið ekki umfram það. Engin fyrirmynd er í boði. Þeir fá þrjár til fjórar mínútur til að teikna.
- Nemendur raða öllum tilbúnum teikningum saman á borð þannig að þær snúi eins og þær sneru við þeim þegar þær voru teiknaðar.
- Þeir skoða teikningarnar og ræða saman.



Mynd 1.1.2 Teiknað án fyrirmyndar.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað dettur ykkur í hug þegar þið sjáið þessar teikningar?
- Eru eplin lík hvert öðru? Hvers vegna?
- Hvers vegna teiknuðu allir eitt epli?
- Hvers vegna eru öll eplin svipuð í laginu?
- Hvers vegna snúa þau öll eins? Snúa epli alltaf svona?
- Er alltaf stilkur á eplum sem þið sjáið? Sjáið þið oft laufblað á þeim? Hvers vegna teiknuðu margir laufblað?
- Teiknaði einhver niðurskorið epli eða epli séð ofan frá eða innan frá eða skemmt? Hvers vegna ekki?
- Hefði teikningin orðið öðruvísi ef þið hefðuð haft fyrirmynd? Hvernig?
- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?

ALDURSSTIG:Mið- og
unglingastig**STUTT LÝSING**

Verkefnið er leikur sem hjálpar nemendum að átta sig á hve mikill munur er á að teikna samkvæmt munnlegri lýsingu á sjónrænum eiginleikum eða samkvæmt sjónrænni rannsókn á þeim.

MARKMIÐ VERKEFNISINS ER AÐ AUKA

- skilning nemenda á hugtakinu sjónrænir eiginleikar
- skilning nemenda á muninum á því að teikna samkvæmt munnlegri lýsingu á sjónrænum eiginleikum eða eigin rannsókn á þeim
- skilning nemenda á mikilvægi þess að horfa vel á sjónræna eiginleika þegar teiknað er eftir fyrirmynd
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum

**KVEIKJA****Getum við teiknað hlut án þess að horfa á hann?**

Kennari er með nokkur myndaspjöld af einföldum hlutum, sjá á bls. 177. Hann biður um sjálfboðaliða til að draga eitt spjald. Nemandinn lýsir því sem er á myndinni og bekkjarfélagarnir reyna að geta upp á hver hluturinn er. Sá sem lýsir má ekki nota nafnið á hlutnum, t.d. ef myndin er af hjóli má hann ekki segja hjól til að ferðast á milli staða. Hann á eingöngu að lýsa sjónrænum eiginleikum, þ.e. útlitseinkennum hlutarins, en ekki hlutverki hans.

Dæmi:



Hér er um að ræða tvö hringform, hlið við hlið, tengd saman með skálínunum. Áferðin er bæði slétt og glansandi og mjúk.

Eftirfarandi atriði er fléttað inn í samræður eftir að verkefnið hefur verið unnið:

Með augunum getum við aflað okkur margfalt nákvæmari upplýsinga um sjónræna eiginleika fyrirmynda en hægt er að lýsa með orðum. Sjónræna ferlið er líka mun hraðara en það sem tjáð er með orðum.

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir eru smáhlutir, s.s. skeljar, könglar, ritföng, tvinnakefli og taflmenn eða hlutir sem ekki hafa þekkt form s.s. bútar af trjágreinum, steinvölur, uppvafnir bandspottar eða beygluð hnoðleður. Það er einnig tilvalið að fá nemendur til að koma með smáhluti að heiman til að vinna með í verkefninu.
- Blýantar og pappír.

LEITARORÐ:

image
texture

VERKEFNIÐ

- Tveir og tveir nemendur vinna saman.
- Annar nemandinn velur sér hlut úr safni smáhluta til að lýsa, án þess að félagi hans sjái til og tekur sér stöðu fyrir aftan hann. Hann lýsir sjónrænum eiginleikum hlutarins fyrir félagi sínum eins nákvæmlega og hann getur án þess að nefna hlutinn á nafn. Hann notar sjónræn orð eins og *lína, stutt, langt, hallandi, lárétt, bogadregið, beint, ferkantað, hringlaga, ofan við, neðan við, í miðgunni, mjúkt, oddhvasst* o.s.frv.
- Hinn nemandinn teiknar samkvæmt lýsingunni.
- Sá sem lýsir má fylgjast með því sem gerist á teiknifletinum, bregðast við því og leiðbeina eftir þörfum.
- Þegar teikningarnar eru tilbúnar skoða nemendur þær ásamt fyrirmyndunum og ræða saman, sjá samræðuspurningar.
- Nemendur skipta um hlutverk og endurtaka leikinn eins oft og þurfa þykir.
- Nemendur skoða teikningarnar og fyrirmyndirnar og ræða saman.
- **Útfærsla:** Nemendur geta prófað að teikna sjálfir fyrirmyndirnar sem þeir lýstu fyrir samnemanda sínum og haft þær fyrir augunum á meðan.



Mynd 1.2.1 Teiknað samkvæmt lýsingu.



Mynd 1.2.2 Teikning samkvæmt munnlegri lýsingu á fyrirmynd.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hvernig gekk að lýsa hlutnum þannig að sá sem teiknaði gæti nýtt sér það?
- Hvernig gekk að teikna samkvæmt lýsingunni? Var þetta erfitt? Hvers vegna/hvers vegna ekki? Var auðvelt/erfitt að finna orð til að lýsa útliti hlutarins?
- Hvað er líkt og ólíkt með fyrirmynd og teikningu? Varð teikningin sannfærandi eftirmynd af fyrirmynd? Hvers vegna/hvers vegna ekki?
- Hverju hefði það breytt fyrir þann sem teiknaði að fá að horfa á fyrirmyndina?
- Hvernig hefði það getað auðveldað þeim sem lýsti hlutnum að mega segja hvaða tilgangi hluturinn þjónar?

ÓÞEKKT FYRIRMYND

ALDURSTIG:

Öll

VERK-
EFNI
1.3

STUTT LÝSING

Nemendur beina athyglinni að sjónrænum eiginleikum fyrirmynda og forðast áhrif tákmynda á teikniferli. Það er gert með því að nota fyrirmyndir sem nemendur geta ekki vitað fyrir fram hvernig „eigi“ að líta út.

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- eftirtekt nemenda eftir sjónrænum eiginleikum fyrirmynda
- leikni nemenda í að greina sjónræna eiginleika fyrirmynda og yfirfæra þá á teikniflöt
- leikni nemenda í að teikna án þess að fyrri þekking á fyrirmynd trufla
- leikni nemenda í að teikna og gera tilraunir út frá kveikju
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum



KVEIKJA

AÐ TRÚA EIGIN AUGUM - HVAÐ ÞÝÐIR ÞAÐ?

Þegar við erum að teikna eftir fyrirmynd viljum við oftast að teikningin verði sannfærandi eftirmynd af henni. En það getur haft neikvæð áhrif á teikninguna að fylgjast of mikið með því hvort það sem er að gerast á teiknifletinum sé „rétt“ á meðan við erum að teikna. Mun gagnlegra er að einbeita sér að því að teikna samkvæmt því sem við sjáum.

Þegar við erum að teikna eftir fyrirmyndum sem við þekkjum, eins og mannlíkama til dæmis, er hættu á að við viljum frekar teikna samkvæmt því sem við teljum okkur vita um mannlíkamann eða samkvæmt tákmyndinni af honum í huga okkar en samkvæmt því sem við sjáum í raun og veru. Okkur getur reynst erfitt að trúa eigin augum.

Segjum sem svo að við ætlum að teikna hönd og horfum beint framan á fingurgómana. Samkvæmt tákmyndinni eru útlínur fingra nokkuð langar en frá okkar sjónarhorni eru þær mjög stuttar. Ef við pössum okkur ekki getur okkur fundist við þurfa að „leiðrétta“ það sem sjónskynjunin segir okkur, af því að við teljum okkur „vita“ betur. Þá teiknum við útlínurnar of langar og teikningin verður ekki sannfærandi

eftirmynd af hönd frá þessu sjónarhorni. Til þess að geta teiknað sannfærandi eftirmynd af fyrirmynd er lykilatriði að horfa vel, trúa eigin augum og hundsá tákmyndina (þá sem við höfum í huga okkar), jafnvel þó það sem við sjáum virðist ekki vera rétt við fyrstu sýn, sjá mynd 1.3.1.

Við getum æft okkur í að forðast áhrif fyrri þekkingar og tákmynda á teikniferli með ýmsum aðferðum. Til dæmis með því að teikna eftir fyrirmyndum sem við „vitum“ ekki fyrir fram hvernig „eigi“ að líta út, sem við eigum ekki tákmyndir af í huga okkar. Þá er ekki annað í boði en að treysta á sjónskynjunina, trúa eigin augum. Gagnlegt getur verið að ímynda sér að maður hafi aldrei nokkurn tíma séð það sem maður er að teikna áður og rannsaka fyrirmyndina af forvitni líkt og landkönnuður skoðar ónumið land eða skordýrafræðingur áður óþekktu bjöllutegund.



Mynd 1.3.1 Hendur frá tveimur sjónarhornum.

EFNI OG ÁHÖLD

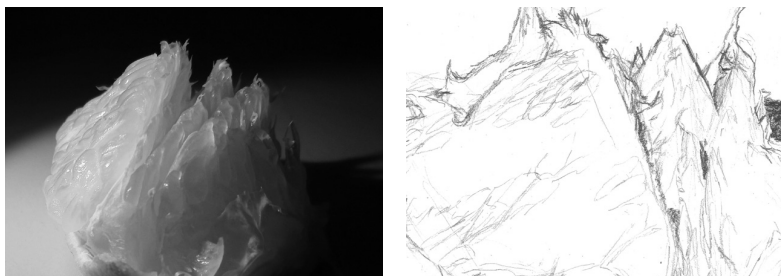
- Fyrirmyndir eru hlutir sem nemendur vita ekki fyrir fram hvernig „eigi“ að líta út:
 1. Línur í lófa, beyglað bréf, blettótt tuska, mosi á steini, innviðir rifinnar appelsínu eða papriku, framandi vélarhlutar, rafeindavarahlutir, sprungin gangstéttarhella, sveskja, poppkorn eða ókunnugt verkfæri.
 2. Teikningar listamanna sem hafa þann eiginleika að ef þeim er snúið á hvolf sést ekki hvert myndefnið er, eins og línuteikningar eftir Matisse, Picasso, Egon Schiele eða David Hockney.
 3. Ljósmyndir sem búið er að auka skerpuna á þannig að einungis svartir og hvítir fletir eru eftir og sem hafa þann eiginleika að ef þeim er snúið á hvolf sést ekki hvert myndefnið er.
- Teikniáhöld að vild, hvítur gouache- eða akríllitur ef fyrirmyndir úr 3. lið eru notaðar.
- Pappír að vild, að minnsta kosti af stærðinni A3 fyrir lið 1 og 2.
- Dökkur pappír og hvítur gouache- eða akríllitur ef fyrirmyndir úr 3. lið eru notaðar.

LEITARORÐ:

Matisse drawings
Picasso drawings
Egon Schiele drawings
David Hockney drawings

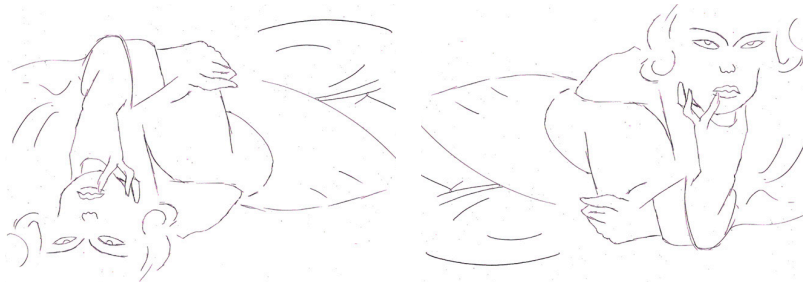
VERKEFNIÐ

- Nemendur teikna þær línur og form sem þeir sjá á fyrirmyndinni og fá til þess góðan tíma.
- Ef teiknað er eftir smágerðum fyrirmyndum eins og innvolsi appelsínu er gott að nota lýsingu svo smáatriði sjáist vel, sjá mynd 1.3.2.



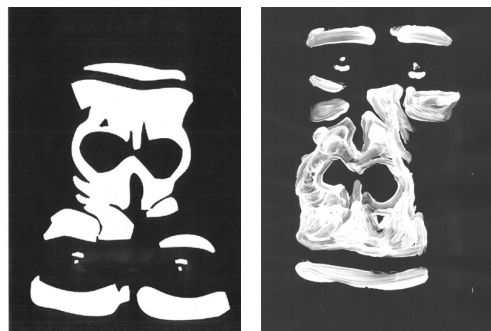
Mynd 1.3.2 Teiknað með blýanti eftir innvolsi appelsínu.

- Ef teiknað er eftir fyrirmynd á hvolfi má ekki snúa henni við fyrir en teikningin er tilbúin, sjá mynd 1.3.3.



Mynd 1.3.3 Teiknað með blýanti eftir teikningu Matisse sem snúið er á hvolf.

- Ef teiknað er eftir ljósmynd með hámarks skerpu má bera hvítan gouache-lit á svartan grunn með fingrunum, sjá mynd 1.3.4.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.



Mynd 1.3.4 Teiknað með gouache-lit og fingrum á svartan pappír eftir fyrirmynd með hámarks skerpu sem snúið er á hvolf.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært í þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hvaða aðferðum fannst ykkur best að beita þegar þið voruð að líkja eftir fyrirmyndinni? Var það erfiðara eða léttara en þið bjuggust við?
- Um hvað voruð þið að hugsa á meðan þið voruð að teikna? Hvaða aðferðum fannst ykkur best að beita til að áætla staðsetningu forma og lína í myndinni? Varð teikningin lík fyrirmyndinni? Ef svo er, kom það á óvart?
- Er gagnlegt/truflandi að vita ekki fyrir fram hvernig fyrirmynd á að líta út? Hvers vegna?

RANNSAKAÐ MEÐ TEIKNINGU

STUTT LÝSING

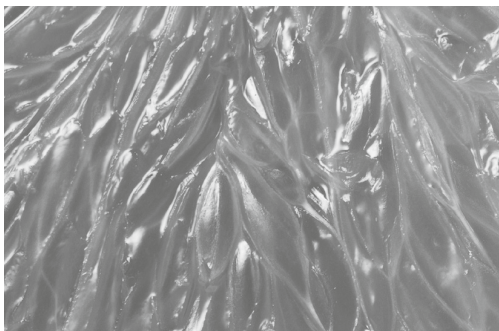
Nemendur beina athyglinni að sjónrænum eiginleikum fyrirmynda með því að nota mjög smáar fyrirmyndir og rannsaka hvert smáatriði í gegnum stækkunargler. **Gagnlegt getur verið að vinna nokkur verkefni úr 3. kafla áður en þetta verkefni er unnið.**

ALDURSTIG:

Öll

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ

- auka eftirtekt nemenda eftir sjónrænum eiginleikum fyrirmynda
- auka leikni nemenda í að greina sjónræna eiginleika fyrirmynda og yfirfæra þá á teikniflöt
- auka leikni nemenda í að teikna án þess að fyrri þekking á fyrirmynd trufla
- rannsaka sjónræna eiginleika fyrirmynda af nákvæmni og auka þekkingu nemenda á þeim
- auka leikni nemenda í að teikna og gera tilraunir út frá kveikju
- auka þekkingu og skilning nemenda á nokkrum teikningum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- auka leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- auka þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum



Mynd 1.4.1 Stækkuð mynd af appelsínukjöti.



Mynd 1.4.2 Teikning Mariu Sibyllu Merian af myndbreytingu fjðrilda.



KVEIKJA

Hvaða gagn geta vísindamenn haft af teikningu? Kennari sýnir nemendum stækkaða mynd af appelsínukjöti og biður þá að giska af hverju myndin er (Mynd 1.4.1). Við getum komist að ýmsu nýju og/eða óvæntu um hluti ef við skoðum þá mjög vel.

Þegar við teiknum eftir fyrirmynd þurfum við að horfa mjög vel á hana og veita

sjónrænum eiginleikum hennar mikla athygli. Í leiðinni getum við komist að einhverju nýju og/eða óvæntu um hana.

Maria Sibylla Merian (1647-1717) var myndlistamaður sem stundaði merkilegar líffræðirannsóknir. Hún hafði alla tíð mikinn áhuga á lífríkinu í kringum sig, ræktaði til dæmis silkiorma og safnaði lirlfum þegar hún var unglíngur. Maria skoðaði lífverur af athygli og gerði mjög fíngerðar og nákvæmar teikningar af þeim og skriflegar lýsingar á lífsháttum þeirra. Þannig runnu listir og vísindi saman í eitt í verkum hennar. Hún uppgötvaði til dæmis myndbreytingu fiðrilda, gerði sér fyrst manna grein fyrir tengslum lirlfu, púpu og fiðrildis. Á mynd 1.4.2 má sjá eina af teikningum hennar í tengslum við myndbreytingu.

Vísindamenn hafa í gegnum tíðina notað teikningu í rannsóknum sínum og gera það enn. Í gegnum teikningu geta þeir aukið þekkingu sína og skilning á þeim fyrirbærum sem þeir eru að rannsaka.

LEITARORÐ

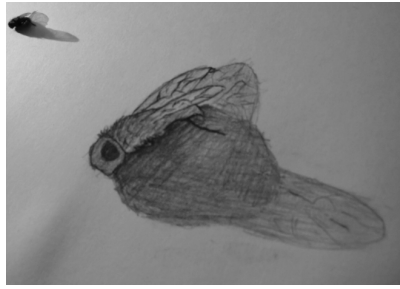
Holometabolism butterflies | Bernhard Siegfried Albinus drawings | Franz Bauer
Giandomenico Cassini moon drawings | Charles Darwin drawings
Albrecht Dürer nature drawings | Robert Hooke drawings
Andrew Marr Why is drawing important? (Brioni Marshall) | Maria Sibilla Merian
Leonardo da Vinci research | John White drawings animals

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir eru smáir lífrænar hlutir, s.s. dauðar flugur, köngulær, fiðrildi, poppkorn, hnetur eða rúsínur.
- Stækkunargler.
- Borðlampar með hreyfanlegum hálsi.
- Vel yddaðir blýantar (HB-2B).
- Pappír með lítilli áferð, að minnsta kosti af stærðinni A3.

VERKEFNIÐ

- Nemendur velja smáa fyrirmynd sem vekur áhuga þeirra og setja hana á hvítan grunn og beina lampaljósi að henni.
- Þeir horfa á hana í gegnum stækkunargler og gefa sér góðan tíma til að rannsaka hvert smáatriði (Mynd 1.4.3). Þeir líkja eins nákvæmlega og þeim er unnt eftir öllum þeim sjónrænu eiginleikum sem þeir koma auga á og teikna í margfaldri stærð.
- Nemendur eru hvattir til að skoða fyrirbærið og hugsa um hugtök eins og *lína*, *form áferð* og *stærðarhlutföll* meðan á rannsókninni stendur.
- Nemendur geta haldið á stækkunarglerinu eða fest það niður með kennaratyggi eða leir.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.



Mynd 1.4.3 Horft í gegnum stækkunargler og teiknað með blýanti eftir smágerðri fyrirmynd.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það? Um hvað voruð þið að hugsa í teikniferlinu? Um línur og form eða fyrirmyndina? Komust þið að einhverju nýju um fyrirmyndina? Hvað var það? Kom eitthvað af því á óvart? Hvað?
- Skiptir máli að hafa áhugaverða fyrirmynd? Er hægt að gera áhugaverða teikningu af óáhugaverðri fyrirmynd? Er hægt að gera óáhugaverða teikningu af áhugaverðri fyrirmynd?

VERK-
EFNI
1.5

ÚTLÍNUR

STUTT LÝSING

Nemendur beina athyglinni að útlínum þrívíðra fyrirmynda með því að staðsetja eigin hönd undir glerplötu og draga útlínur hennar upp á hana. Síðan teikna þeir eftir sömu fyrirmynd á pappír.

ALDURSSTIG:

Öll

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- eftirtekt nemenda eftir útlínum þrívíðra fyrirmynda
- leikni nemenda í að greina útlínur þrívíðra fyrirmynda og yfirfæra þær á teikniflöt
- leikni nemenda í að teikna án þess að fyrri þekking á fyrirmynd trufla
- þekkingu og skilning nemenda á nokkrum teikningum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- leikni nemenda í að teikna og gera tilraunir út frá kveikju
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum



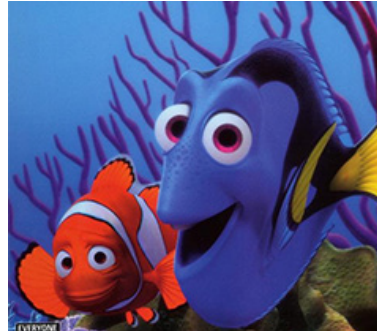
KVEIKJA

Hér má nota myndir og fyrstu efnisgrein úr Kveikju í verkefni 1.3 ásamt eftirfarandi atriðum:

Hver er einfaldasta leiðin til að teikna útlínur fyrir-mynda?

Ef einhver tími líður milli þess að við horfum á fyrirmynd og drögum línur á teikniflöt hættir okkur til að gleyma því sem við sáum, við getum verið fljót að gleyma eins og Dóra á mynd 1.5.1. Vitið þið hvað var að hrjá Dóru? Hún gleymdi því sem hún var með fyrir framan sig um leið og hún sneri frá því. Sama gildir þegar við erum ekki með fyrirmyndina fyrir augum okkar, þá er líklegt að við munum ekki lengur eftir útlínunum hennar þegar við teiknum hana. Til að minnka líkur á því, er hægt að nota glerplötu. Þegar teikna á hönd, er glerplatan lögð yfir hana og fingrum beint upp á við. Þá getum við dregið útlínur handarinnar upp á glerið um leið og við horfum. Glerplatan gerir okkur auðvelt fyrir að gera tvívíða útlínuteikningu af flókinni þrívíðri fyrirmynd. Gagnlegt er að hafa fyrirmynd og teikniflöt það nálægt hvort öðru að við getum horft á bæði í einu án þess að snúa höfðinu. Þá líður stuttur tími milli þess að við horfum á sjónræna eiginleika fyrir-myndarinnar og teiknum þá á teikniflötinn og þar með verða minni líkur á að við gleymum eða að skekkjur komi upp.

Leonardo da Vinci var mikilhæfur teiknari eftir gríðarlega ástundun og þjálfun. Á mynd 1.5.2 má sjá hvernig hann rannsakaði hendur í ákveðnum stöðum til undirbúnings fyrir málverk.



Mynd 1.5.1 Dóra úr Disney-kvikmyndinni *Finding Nemo*.



Mynd 1.5.2 Leonardo da Vinci (1474). *Study of Hands*.

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir eru hendur nemanda.
- Glerplötur.
- Töflutússlitir.
- Blýantar, HB-4B.
- Pappír að vild, að minnsta kosti af stærðinni A3.

LEITARORÐ:

Leonardo da Vinci study



Mynd 1.5.3 Teiknað á glerplötu með töflutússlit eftir eigin hönd staðsettri undir plötunni.

VERKEFNIÐ

Teiknað á gler

- Nemendur setja aðra höndina undir glerplötu og beina fingurgómum upp á við.
- Þeir teikna útlínur handarinnar á glerið með töflutússlit (Mynd 1.5.3).
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.

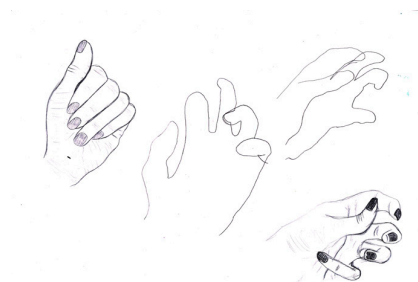
Ef verkefnið er unnið með mið- eða unglingastigi:

Teiknað á pappír

- Nemendur staðsetja eigin hönd nálægt teiknifleti (pappír) og snúa fingurgómum að sér.
- Þeir píra augun og teikna útlínur handarinnar rólega á pappírinn og ímynda sér að þeir séu að teikna á glerplötu framan við höndina.
- Nemendur einbeita sér að því að taka eftir *halla, lengd, lögun og skörun útlínanna* og forðast að hugsa um að þeir séu að teikna hönd. Þeir teikna það sem þeir sjá með eigin augum þó það virðist ótrúlegt.
- Ef ekki hefur tekist að draga línu samkvæmt því sem augun sáu í fyrstu tilraun er önnur lína dregin yfir, eins oft og þurfa þykir, án þess að stroka út.
- Nemendur teikna í 5-10 mínútur, breyta stöðu handarinnar og endurtaka í nokkur skipti (Mynd 1.5.4).
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.

- **Útfærsla 1:** Nemendur geta prófað að draga útlínurnar hratt, blint og/eða óslitið, sjá verkefni 2.2 og 2.4.

- **Útfærsla 2:** Nemendur geta prófað að teikna aðrar fyrirmyndir með sömu aðferð.



Mynd 1.5.4 Teiknað blint, óslitið og rannsakandi með blýanti eftir eigin hönd sem er í flóknum stöðum.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hvernig gekk að teikna útlínur flókins forms handarinnar á glerplötuna?
- Gefur tvívíð teikningin á glerplötunni þrívídd handarinnar til kynna? Ef svo er, kom það á óvart?
- Hvernig gekk að teikna útlínur flókins forms handarinnar á pappírinn?
- Fóruð þið eftir því sem augun sáu? Fannst ykkur einhverjar línur of „ótrúlegar“ til að draga þær? Þurftuð þið að „leiðrétta“ það sem augun sáu, lengja útlínur fingra til dæmis?
- Gefur teikningin á flötum pappírnum þrívíða lögun handarinnar til kynna? Ef svo er, kom það á óvart?

JÁKVÆTT RÝMI

VERK-
EFNI
1.6

STUTT LÝSING

Nemendur beina athyglinni að því svæði sem fyrirmyndin nær yfir, með því að ímynda sér að þeir séu að teikna skuggamynd hennar.

ALDURSTIG:

Öll

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- eftirtekt nemenda eftir jákvæðu rými þrívíðra fyrirmynda
- leikni nemenda í að greina jákvætt rými þrívíðra fyrirmynda og yfirfæra það á teikniflöt
- leikni nemenda í að teikna án þess að fyrri þekking á fyrirmynd trufli
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökunum jákvætt og neikvætt rými
- þekkingu og skilning nemenda á nokkrum teikningum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- leikni nemenda í að teikna og gera tilraunir út frá kveikju
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í hlustun, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum



KVEIKJA

Hvað er jákvætt og neikvætt rými?

Hvað geta teiknimyndapersónur sem eiga það til að þjóta í gegnum vegg sagð okkur um það? Sjá leitarorð. Gatið sem þær skilja eftir sig í veggnum er það sem nefnist jákvætt rými. Gatið gefur þá mynd af jákvæða rýminu eða því tvívíða svæði sem teiknimyndapersónan nær yfir en veggurinn sem umlykur gatið gefur mynd af neikvæða rýminu.



Mynd 1.6.1 Jákvætt og neikvætt rými.

Einnig má skoða jákvætt og neikvætt rými með þeim hætti að ef hlutur er settur yfir myndvarpa eða framan við sterkt ljós er skuggi hlutarins tvívíð mynd af þrívíðum hlut. Teikniflötur er tvívíður eins og skuggi. Þess vegna getur verið gagnlegt að ímynda sér að maður sé að teikna skuggamynd hlutarins/fyrirmyndarinnar. Skuggamyndin sjálf kallast jákvætt rými en svæðið sem umlykur skuggamyndina kallast neikvætt rými.

Á netinu má sjá dæmi um verk þar sem jákvætt rými fyrirmynda er greinilegt, þar á meðal áhugaverða hreyfimynd (e. *stop motion*) um Lotte Reiniger. Sjá leitarorð.

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir, s.s. beinagrind, stólar, pottaplöntur, ávextir, grænmeti, leirtau, leikföng eða annað.
- Myndvarpi eða annað sterkt ljós.
- Ljós pappír að vild.
- Blek og breiðir penslar.
- Kol, þurrkrít eða olíukrít.
- Grafítduft.
- Pappír að vild, af stærðinni A3-A1 eða stærri.

LEITARORÐ

Joseph Beuys drawings | Monassi
Kara Walker | Lotte Reiniger stop motion
silhouette | cave art
Gossamer running through walls

VERKEFNIÐ

Skuggamynd

- Nemendur staðsetja hendur í flóknum stöðum yfir myndvarpa eða framan við sterkt ljós þannig að skuggamyndir varpist á vegg. Þeir skoða þessar tvívíðu myndir af höndum og ræða út frá kveikju.
- **Útfærsla 1:** Nemendur geta prófað að setja pappír á vegginn undir skugga af höndum og þekja svæðið sem skugginn nær yfir eða jákvæða rýmið, til dæmis með bleki og breiðum pensli, flatrí krít eða kolum. Þeir geta einnig prófað að þekja neikvæða rýmið, svæðið umhverfis skuggann.

- **Útfærsla 2:** Nemendur geta prófað að búa til klippimyndir (sem eru þá jákvæð rými) í anda Lotte Reiniger og gera hreyfimynd (e. *stop motion*).

Ef verkefnið er unnið með mið- eða unglingastigi

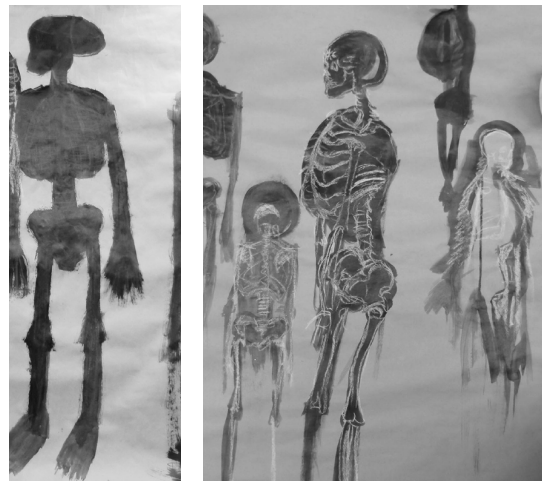
Þrívíð fyrirmynd

- Nemendur teikna jákvætt rými þrívíðrar fyrirmyndar eða svæðið sem hún tekur yfir í rýminu.
- Þeir teikna ekki útlínur fyrirmyndarinnar heldur þekja það jákvæða rými sem hún nær yfir með bleki og breiðum pensli eða flötum krítum eða kolum.
- Þeir geta ímyndað sér að þeir séu að teikna skuggamynd hennar eða gatið sem hún hefði myndað í vegg hefði hún farið þar í gegn.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.

- **Útfærsla 1:** Nemendur geta prófað að fylla allan teikniflötinn af gráum tón með grafit- eða koladufti og dregið fram svæðið sem fyrirmyndin nær yfir með strokleðri.

- **Útfærsla 2:** Reyndir nemendur geta prófað að byrja að þekja svæðið innan í miðju formsins og fíkra sig smám saman út að jöðrum þess.

- **Útfærsla 3:** Reyndir nemendur geta einnig prófað að teikna útlínur fyrirmyndanna ofan á blekteikningar þegar þær hafa þornað og notað til þess olíu- eða þurrkrít. Þeir teikna þá samkvæmt því sem þeir sjá hvort sem línurnar lenda innan eða utan blekteikningarinnar, sjá mynd 1.6.2.



Mynd 1.6.2 T.v. jákvætt rými beinagrindar teiknað með bleki og stórum pensli. T.h. útlínur beina teiknaðar ofan á blekteikningu með þurrkrít.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hvað var erfiðast við að ímynda sér að þrívíða fyrirmyndin væri flöt skuggamynd eða gat?
- Hvernig gekk að teikna svæðið sem hún náði yfir á teikniflötinn?
- Hvaða teikning gefur þrívídd fyrirmyndarinnar best til kynna á tvívíðum teiknifletinum? Hvernig stendur á því?

HELLAMÁLVERK

ALDURSSTIG:

Öll

STUTT LÝSING

Nemendur beina athyglinni að því svæði sem fyrirmyndin nær yfir með því að ímynda sér að þeir séu að gera hellamálverk.



KVEIKJA

Hvað er verið að teikna?

Nemendur horfa á upphaf kvikmyndarinnar *English Patient* eftir Anthony Minghella þar sem verið er að draga upp myndir með bleki, af mönnum á sundi af veggjum *Sundmannahellisins* í Líbíueyðimörkinni, sjá mynd 1.6.3. Áður en nemendum er sagt hvað um sé að ræða eru þeir beðnir að giska á hvað sé verið sé að teikna og hvað fígúrunar séu að gera.



Mynd 1.6.3 Mynd úr *Sundmannahellinum* í Líbíueyðimörkinni, 8000 f.Kr.

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir eru nemendur til skiptis, myndir eða myndbönd af mönnum eða dýrum.
- Blek og mjúkir penslar með oddi eða grafit-duft.
- Vatn og diskar.
- Nota mætti blautt efni í blóðlit eða blöndu af mold og olíu og útbúa „pensla“ með því að berja með hamri á endann á trjágrein eða priki.
- Pappír í jarðlitum sem minna á hellisveggi eða sandpappír.

LEITARORÐ

Hellalist (sjá [listasöguvef](#) Menntamálastofnunar)
Cave of Swimmers Egypt
cave paintings people
cave paintings | cave drawings

VERKEFNIÐ

- Nemendur ímynda sér að þeir séu í sporum fólks sem var að teikna á hellisveggi fyrir 8000 árum.

- Velja má um þrennt:

1. Ef pensill og blek er notað halda nemendur aftarlega og laust á penslinum, þrýsta honum niður á teikniflötinn til að teikna breiðari svæði en draga hann laust yfir til að teikna mjórri línur.

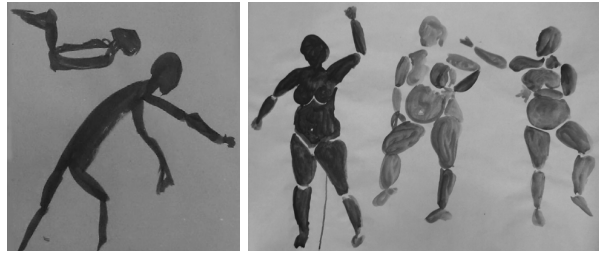
2. Ef grafit-duft er notað bera nemendur það á með fingrunum.

3. Ef blóðlitað efni er notað eða olía og mold, bera nemendur það á með fingrum, pensli eða trjágrein sem búið er að breyta í „pensil“.

- Nemendur þekja form svæðisins sem fyrirmyndin tekur yfir með breiðum strofum en teikna ekki útlínur.

- **Útfærsla 1:** Reyndir nemendur geta prófað að byrja að þekja innan frá miðju formsins og fíkra sig smám saman út að jöðrunum.

- **Útfærsla 2:** Reyndir nemendur geta prófað að huga að stefnu og spennu í hverju formi, sjá verkefni 1.7.



Mynd 1.6.4 Teiknað með bleki og mjúkum pensli á brúnan pappír.

SPENNA

VERK-
EFNI
1.7

ALDURSTIG:

Unglingastig

STUTT LÝSING

Ögrandi verkefni þar sem nemendur beina athyglinni að formum mannlíkamans og spennunni í þeim og draga taktvisst um þau tvær útlínur.

Kostur er að hafa unnið verkefni úr 2. kafla áður en þetta verkefni er unnið.

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ

- beina athygli nemenda að lögun forma mannlíkamans og spennunni í hverju þeirra
- auka leikni nemenda í að greina lögun og spennu forma í mannlíkamanum og yfirfæra á teikniflöt
- auka þekkingu og skilning nemenda á hugtakinu spenna
- auka leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- auka þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum

- auka þekkingu og skilning nemenda á nokkrum teikningum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- auka leikni nemenda í að teikna og gera tilraunir út frá kveikju



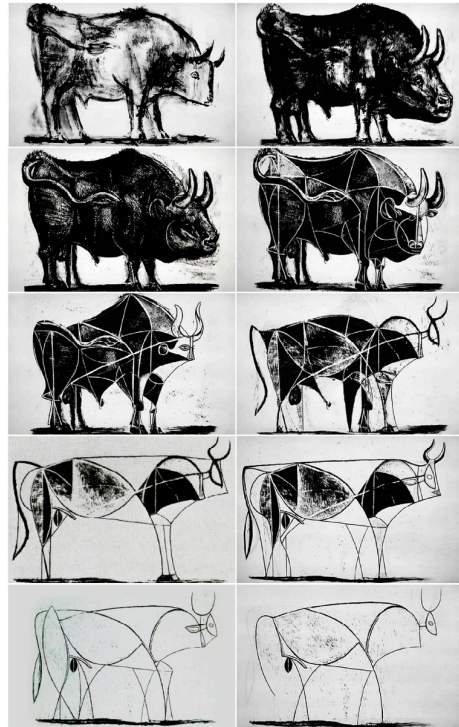
KVEIKJA

Hvernig getur hárspenna tengst teikningu?

Kennari sýnir nemendum einfalda hárspennu og biður nemendur að svara spurningunni. Hann sýnir þeim einnig myndir af mönnum og/eða dýrum þar sem spenna er sýnileg, sjá *Leitarorð*.

Picasso gerði ógrynni teikninga af nautum og rannsakaði sjónræna eiginleika þeirra ítarlega. Í myndaröðinni *Bull Series* má sjá hvernig hann einfaldar smám saman form nautsins og dregur fram meginatriðin í hverju þeirra og spennuna, sjá mynd 1.7.1, t.v. Talað er um spennu í formi þegar gagnstæðar útlínur þess eru ósamhverfar og takast á og í því býr kraftur. Í hverju formi mannlíkamans er spenna, ekkert þeirra er alveg samhverft.

Matisse sagði að hægt væri að túlka þrívíð form mannlíkamans á tvívíðum fleti með því einu að draga um þau tvær vel gerðar útlínur. Formið á lærinu á klippimynd hans, *Blue Nude*, er gott dæmi um slíkt, útlínurnar eru ósamhverfar og greinileg spenna kemur fram.



Mynd 1.7.1 Efri mynd Picasso, „Bull Series“ 1945-1946, litografía, neðri mynd Matisse, „Blue nude“ 1952, klippimynd.

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir geta verið nemendur til skiptis; í stuttermabol og stuttbuxum og/eða þröngum fötum. Einnig má varpa upp myndum af dönsurum, íþróttamönnum eða dýrum, þar sem spenna kemur fram í líkamsformum.
- Kol eða blýantar; 2B-8B.
- Trönur.
- Pappír, að minnsta kosti af stærðinni A1.
- Tónlist með hæfum en ákveðnum takti, til dæmis reggí.

LEITARORÐ

Henry Matisse Blue Nude drawings
Pablo Picasso Bull Series | dancer
swimmer | runner | animals jumping

VERKEFNIÐ

- Spiluð er tónlist með hæfum en ákveðnum takti.
- Nemendur standa við trönur, halda aftarlega og laust á teikniáhaldi og það langt frá að þeir geti hreyft höndina frjálst.
- Þeir horfa á svæðið sem hvert form mannlíkamans tekur yfir og teikna það með tveimur ákveðnum útlínum og reyna að gera það í takt við tónlistina.
- Nemendur draga fram aðalatriðin í lögun formanna og spennuna í hverju þeirra. Þeir geta ímyndað sér að þeir séu í sporum Picasso eða Matisse.
- Þeir geta einnig ímyndað sér að þeir séu að teikna útlínur skuggamynda eða gat í vegg líkt og í verkefni 1.5.
- Nemendur fá fjórar mínútur til að teikna hverja stöðu eða ljósmynd í nokkur skipti á meðan þeir eru að ná tókum á taktinum. Síðan þrjár mínútur til að gera tíu til tuttugu teikningar. Nemendur þurfa ekki endilega að halda takti en gagnlegt er að reyna það.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.



Mynd 1.7.2 Hvert form líkamans teiknað með tveimur útlínum í takt við tónlist.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Í hvaða formum er meginlöggun vel dregin fram? Í hvaða formum kemur spenna vel fram? Í hvaða formum er þrívídd sýnilegust?
- Hvaða áhrif hafði það á teikninguna að teikna svo hratt?
- Hvaða áhrif hafði það á teikninguna að hlusta á reglubundna taktinn í laginu?

NEIKVÆTT RÝMI

STUTT LÝSING

Nemendur beina athyglinni að neikvæðum rýmum umhverfis fyrirmyndir og læstum neikvæðum rýmum innan í þeim.

ALDURSTIG:

Öll

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

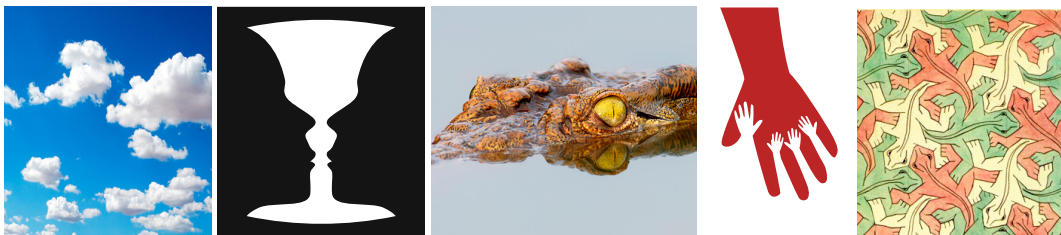
- eftirtekt nemenda eftir neikvæðu rými og læstu neikvæðu rými þrívíðra fyrirmynda
- leikni nemenda í að greina neikvæð rými og læst neikvæð rými þrívíðra fyrirmynda
- leikni nemenda í að teikna sjálfstætt án þess að fyrri þekking á fyrirmynd trufla
- skilning nemenda á samspili jákvæðra og neikvæðra rýma í mynd
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökunum neikvætt rými og læst neikvætt rými
- þekkingu og skilning nemenda á nokkrum verkum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- leikni nemenda í að teikna og gera tilraunir út frá kveikju
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum



KVEIKJA

Hvað er neikvætt rými?

Fjallað er um jákvætt og neikvætt rými í *Kveikju* í verkefni 1.6 en í þessari kveikju sýnir kennari nemendum nokkrar myndir. Hann spyr þá hvað megi kalla neikvætt og/eða jákvætt rými á myndunum og gefur þeim góðan tíma til að velja því fyrir sér. Kennari aðstoðar nemendur ef á þarf að halda. Á sumum myndanna er verið að leika á áhorfandann með því að gera bakgrunninn, sem venjulega er neikvætt rými að jákvæðu.



Mynd 1.8.1 Neikvæð og jákvæð rými.

Fléttað er inn í samræðurnar að skýin á mynd 1.8.1 teljist jákvæð rými en himininn umhverfis þau neikvætt, að aðalatriði í mynd kallist *jákvætt rými*. Ef við teiknum epli þá er það sjálft *jákvætt rými* en umhverfis það er líka eitthvað sem við veitum stundum litla athygli; tómt rými eða bakgrunnur. Þetta eitthvað kallast *neikvætt rými*. M.C. Escher hefur leikið sér að því gera mynd þar sem öll rými/form eru jákvæð. Myndin af eðlunum er algjörlega án neikvæðra rýma.

Kennari bendir nemendum á að líta í kringum sig og athuga hvort þeir sjái neikvæð rými í umhverfi sínu.

Kannski finnst okkur neikvæð rými ekki skipta máli en þau gera það samt sem áður í myndgerð. Þau eru mikilvægur hluti heildarmyndarinnar og hafa áhrif á hana líkt og þagnir í tónlist. Því er mikilvægt að taka eftir þeim og hafa þau í huga í teikningu. Það getur líka hjálpað okkur að sjá útlínur fyrirmynda þegar við erum að teikna.

Hvernig hjálpar það okkur í teikningu að taka eftir neikvæðu rými?

Jákvætt rými og neikvætt rými – fyrirmynd og bakgrunnur – deila útlínum. Ef erfitt reynist að átta sig á hvernig útlínur fyrirmyndarinnar (jákvæða rýmisins) eru, getur verið gagnlegt að beina athyglinni að útlínum bakgrunnins (neikvæða rýmisins) og teikna þær í staðinn. Þetta eru hvort sem er nákvæmlega sömu útlínurnar. Stundum er auðveldara að taka eftir halla og lengd útlína neikvæða rýmisins en þess jákvæða vegna þess að við vitum ekki fyrir fram hvernig neikvæða rýmið „ætti“ að líta út. Við höfum ekki neinar táknmyndir af þeim í huganum sem geta truflað teikniferlið eins og útlínur handleggjanna á mynd 1.8.2. Þannig erum við að teikna eftir óþekktum fyrirmyndum eins og í verkefni 1.3. Sjá einnig *Kveikju* í verkefni 1.3

Hvað er læst neikvætt rými?

Ef neikvæða rýmið lokast inni af jákvæðu rými er talað um læst neikvætt rými. Læst neikvætt rými má til dæmis sjá innan í handfangi kaffibolla eða innan við handlegg sem tyllt er á mjöðm, sjá mynd 1.8.2. Kennari biður nemendur að benda á neikvæð læst rými í umhverfi sínu.



Mynd 1.8.2 Neikvæð og læst neikvæð rými þakin með bleki og breiðum pensli.

LEITARORÐ

Noma Bar | M.C. Escher negative space
Rodchenko black and white
negative space | clouds | iland

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir; s.s. nemendur til skiptis, stólar, lampar, plöntur eða aðrir frekar stórir hlutir. Einnig má nota ljósmyndir af fólki í mikilli hreyfingu, eins og í dansi eða íþróttum.
- Blek eða annað blautt efni og mjúkir breiðir penslar, kol eða krít.
- Pappír að vild.

VERKEFNIÐ

- Nemendur þekja svæðið sem neikvæða rýmið tekur yfir umhverfis fyrirmyndir og skilja jákvæða rýmið eftir eða svæðið sem fyrirmyndir taka yfir, sjá mynd 1.8.2.
- Nemendur teikna ekki útlínur neikvæðu rýmanna heldur nota flatar krítar eða kol eða blek og breiðan pensil til að þekja allan bakgrunninn.
- Þeir geta ímyndað sér að fyrirmyndin hafi þotið í gegnum vegg og þeir séu að þekja vegginn umhverfis gatið sem myndaðist.
- Nemendur leita eftir læstum neikvæðum rýmum og þekja þau einnig.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hvernig er best að greina og teikna neikvæð rými?
- Sýna teikningarnar sannfærandi mynd af neikvæða rýminu? En því jákvæða?
- Tókuð þið eftir læstum neikvæðum rýmum? Hvar?
- Hvað er líkt og ólíkt með því að teikna neikvæða rýmið eða það jákvæða?
- Skiptir máli hvort rýmið er teiknað? Hverju breytir það fyrir teikniferli? Hverju breytir það fyrir útkomu? Er hægt að sjá á teikningu hvort teiknarinn var að horfa á jákvæða rýmið eða það neikvæða? Útskýrið?
- Hvers vegna getur verið gagnlegt að horfa á neikvæða rýmið þegar maður teiknar? Útskýrið?

LAUFBLÖÐ

TILBRIGDI EITT
VIÐ VERKEFNI 1.8

STUTT LÝSING

Nemendur beina athyglinni að neikvæðum rýmum með því að raða saman laufblöðum og teikna þau rými/form sem myndast á milli þeirra.

ALDURSTIG:

Mið- og
unglingastig



KVEIKJA

Sú sama og í upphafi verkefnisins 1.8.

EFNI OG ÁHÖLD

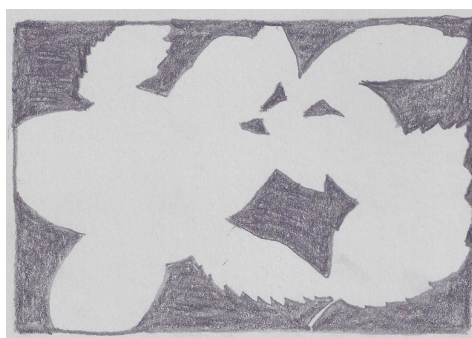
- Fyrirmyndir eru laufblöð.
- Blýantar (4B-8B) kol, krít, blek eða önnur blaut efni.
- Ljós pappír.
- Dökkir renningar.

LEITARORÐ

Noma Bar | M.C. Escher negative space
Rodchenko black and white
negative space | clouds | iland

VERKEFNIÐ

- Nemendur ná í fimm til tíu laufblöð sem þeim finnst áhugaverð í laginu. Þeir raða þeim þétt saman á hvítan pappír þannig að neikvæð og læst neikvæð rými myndist.
- Þeir ramma laufblöðin inn með því að leggja einn renning yfir hverja hlið, alls fjóra renninga, þannig að þrengt sé að bakgrunninum, sjá mynd 1.8.3.
- Nemendur teikna mynd á annan pappír. Þeir einbeita sér að neikvæðu rýmum, þeim hvítu og hugsa ekki um laufblöðin. Þeir teikna útlínur þessara neikvæðu hvítu rýma, einnig út við rammann og þekja þau.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.



Mynd 1.8.3 Neikvæð rými umhverfis
laufblöð þakin með blýanti.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Komu áhugaverð form fram? Hvar? Hvernig er heildarmyndin?
- Skiptir máli hvar dökku rýmin raðast á myndfletinum? En þau ljósu?
- Skiptir neikvæða rýmið máli í mynd? Útskýrið.

STUTT LÝSING

Nemendur beina athyglinni að læstum neikvæðum rýmum og nýta þau sem byggingarefni í óhlutbundna teikningu. Þeir velta fyrir sér lögun og staðsetningu forma á myndfleti.

ALDURSTIG:

Mið- og
unglingastig



KVEIKJA

Sú sama og í upphafi verkefnisins 1.8.

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir; s.s. nemendur til skiptis sem mynda læst rými með höndum eða fótum eða tengjast hvert öðru og mynda þannig neikvæð rými, bollar, könnur, stólar, lampar með snúruflækjum, inniblóm eða annað með greinileg læst neikvæð rými.
- Blýantar (4B–8B) kol, krít, blek eða önnur blaut efni.
- Pappír að vild, af stærðinni A2 eða stærri.

LEITARORÐ

Noma Bar | M.C. Escher negative space
Rodchenko black and white
negative space | clouds | iland

VERKEFNIÐ

- Nemendur teikna eitt læst neikvætt rými sem þeir sjá á fyrirmynd. Þeir snúa teiknifletinum eða færa teikniáhaldið til og teikna næsta læsta neikvæða rými óháð staðsetningu þess fyrri.
- Nemendur endurtaka þetta mörgum sinnum; snúa teiknifletinum að vild í hvert skipti eða færa hann til. Skipt er um fyrirmynd eftir þörfum eða stöðu hennar breytt.
- Nemendur endurtaka þetta eins oft og þurfa þykir eða þar til áhugaverð óhlutbundin mynd hefur skapast á teiknifletinum.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.



Mynd 1.8.4 Nokkrum læstum neikvæðum rýmum mannlíkama, þöktum með kolum, raðað á myndflöt.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hvaða rými/form eru jákvæð á teikningunni? Hvaða rými/form eru neikvæð? Hvernig lítur heildarmyndin út? Er hún áhugaverð/óáhugaverð? Hvað gerði það að verkum? Hefur lögun forma og staðsetning þeirra á teiknifleti áhrif á útkomu? Hvaða áhrif? Er hægt að gera áhugaverða mynd út frá fyrirmynd án þess að það sé nákvæm eftirmynd af henni?

HLUTFÖLL, AFSTAÐA OG HALLI

VERK-
EFNI
1.9

STUTT LÝSING

Nemendur kynnst aðferðum og æfa sig í að meta stærðir, hlutföll, halla og afstöðu lína og forma á fyrirmyndum og yfirfæra á teikniflöt.

ALDURSSTIG:

Mið- og
unglingastig

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- þekkingu og skilning nemenda á aðferðum til að greina og meta hlutföll, halla og afstöðu lína og forma á fyrirmynd og teikningu
- leikni nemenda í að beita þessum aðferðum þegar þeir teikna eftir fyrirmynd
- leikni nemenda í að teikna án þess að fyrri þekking á fyrirmynd trufla
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökunum hlutföll og afstaða
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum



KVEIKJA

Sjáið þessar myndir. Er teikningin lík fyrirmyndinni? Kannski átti hún ekki að vera það en ef svo væri, hvernig er þá hægt að auka verulega nákvæmni í teikningu þegar teiknað er eftir fyrirmynd?



Mynd 1.9.1 Dæmi um teikningar þar sem mæliaðferðir hefðu getað hjálpað til.

Við getum mælt fyrirmyndir okkar út með augunum af ótrúlegri nákvæmni en stundum dugar það ekki til, sérstaklega þegar við erum að teikna eftir flóknum fyrirmyndum eins og mannlíkamanum. Við þekkjum mannlíkamann betur en flest önnur form svo það verður mjög sýnilegt ef skekkjur koma upp í teikningum, sjá mynd 1.9.1. Til eru ágætis mæliaðferðir sem hjálpa okkur að meta sjónræna eiginleika fyrirmynda af nákvæmni og yfirfæra þá á teikniflöt. Með því að nota þær er hægt að bæta sig verulega í teikningu eftir fyrirmynd.

Þær felast í að nota prik eða blýant til þess að bera saman stærðir mismunandi lína og forma fyrirmyndanna, skoða afstöðu þeirra og meta halla. Í fyrstu getur virst flókið að beita þessum aðferðum og til þess að ná góðum tókum á þeim þurfum við að æfa okkur töluvert. Með aukinni reynslu verður það smám saman auðveldara og við þurfum þar með minna á þeim að halda því þær verða ómeðvitaður hluti af teikniferli okkar. Mjög reyndir teiknarar geta þó þurft að grípa til mæliaðferðanna endrum og eins til þess að sjá ákveðna sjónræna eiginleika fyrirmynda sinna betur.

EFNI OG ÁHOLD

- Fyrirmyndir; s.s. nemendur, stólar, hús, pottaplöntur, leirtau, leikföng eða annað.
- Prik, um 30 cm að lengd og 5 mm í þvermál eða langir blýantar.
- Pappír að vild, að minnsta kosti af stærðinni A3.
- Trönur og maskínupappír nálægt raunstærð ef fyrirmyndin er mannlíkami.

VERKEFNIÐ

Mæliaðferðir

Kennari kynnir eftirfarandi mæliaðferðir fyrir nemendum og þeir æfa sig um leið í að meta stærðir, hlutföll og halla á fyrirmynd án þess að teikna.

Að meta stærðarhlutföll

- Ákveðið form á fyrirmynd er valið til að nota sem mæli-einingu, til dæmis höfuð á mannlíkama.
- Prikki (eða blýanti) er haldið í útréttri hönd, þvert á sjónlínu. Olnboga og úlnlið er læst og öðru auganu er lokað. Efri endi priksins er látinn bera við efstu brún formsins sem á að mæla (höfuðsins) og þumal-fingursnögl látin bera við neðstu brún þess (höku), sjá mynd 1.9.2.
- Prikendinn er færður að neðstu brún formsins og skoðað hvað á fyrirmyndinni þumalfingursnöglin ber þá við. Prikendinn er færður á þann stað og svo koll af kolli að neðstu brún fyrirmyndar. Þannig er hægt að sjá hvað fyrirmyndin er margar mæli-einingar að stærð (hvað líkaminn er mörg höfuð) og hver hlutföllin eru á milli mælieiningar og fyrirmyndarinnar allrar.
- Það sem mælt var (höfuðið) er teiknað á blaðið og aðrir hlutar (líkamshlutar) í samræmi við það, sjá mynd 1.9.3.



Mynd 1.9.2 Nemandi metur stærðarhlutföll.



Mynd 1.9.3 Höfuð notað sem mælieining.

- Hægt er að bera mælieininguna saman við önnur form á fyrirmyndinni og athuga hvort þau eru jafnstór, minni eða stærri og þá hve margar mælieiningar komast þar fyrir. Í tilfalli mannslíkamans má til dæmis skoða hvað handleggur er mörg höfuð að lengd eða búkur mörg höfuð að breidd.
- Hægt er að mæla stærð hvaða forms á fyrirmynd sem er og bera hana saman við stærð annarra forma.

Að meta halla

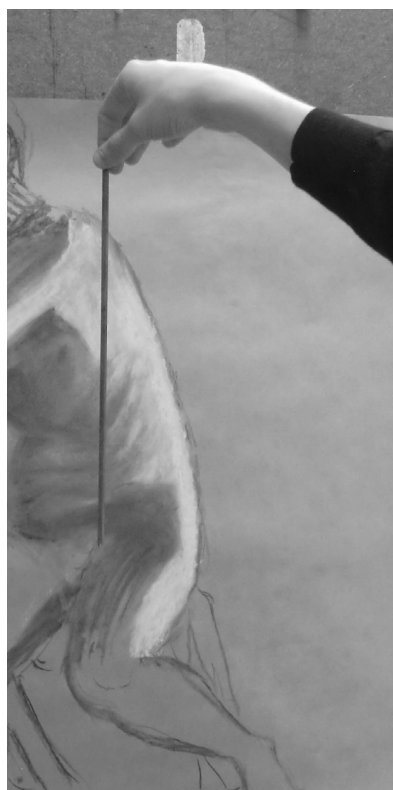
- Priki er haldið í útréttri hönd, þvert á sjónlínu með annað augað lokað og látið bera við hallandi útlínu á fyrirmynd.
- Ef verið er að teikna sitjandi mannslíkama til dæmis má láta prikið bera við útlínu á læri. Prikinu er haldið kyrru í sama halla og á meðan er olnboga og úlnlið læst.
- Prikið er fært í rólegheitum yfir á teikniflötinn og þá sést í hvaða halla útlínan skuli teiknuð. Prikið er nokkurs konar hallamál, sjá mynd 1.9.4.
- Einnig er hægt að staðsetja prikið í lóðréttri eða láréttri stöðu yfir ákveðna hallandi línu á fyrirmynd og skoða hve mikið hún hallar miðað við prikið, eða hve gleiður þríhyrningurinn sem myndast milli priksins og hallandi línunnar er.



Mynd 1.9.4 Nemandi metur halla.

Að meta afstöðu

- Haldið er laust í annan endann á priki, eða blýanti, og því leyft að hanga þannig að það myndi lóðlínu. Höndin er höfð útrétt, olnbogi og úlnliður læstur og annað augað lokað.
- Lóðlínan er staðsett yfir fyrirmynd og skoðað hvað á fyrirmynd ber við hana, hvað flúttar. Ef verið er að skoða mannslíkama til dæmis og lóðlínan ber við útlínu axlar er hægt að sjá hvað annað á líkamnum ber við sömu lóðlínu, beint fyrir neðan hana, hvort það er læri, hné, hæll eða annað og teikna í samræmi við það, sjá mynd 1.9.5.
- Á sama hátt er hægt að mynda lárétta línu með prikinu yfir fyrirmyndinni og skoða hvað ber við hana, hvað flúttar.



Mynd 1.9.5 Nemandi metur lóðrétta afstöðu myndhluta.

Teikning með hjálp mæliaðferða

- Nemendur meta stærðir, hlutföll, halla og afstöðu lína og forma með mæli- aðferðunum og yfirfæra þær upplýsingar á teikniflöt. Kennari fylgist náíð með og leiðbeinir hverjum og einum um beitingu aðferðanna jafn óðum.
- Nemendur verja löngum tíma í verkefnið og taka sér hlé inn á milli.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.
- **Útfærsla:** Nemendur þurfa að endurtaka verkefnið margsinnis til þess að ná fullum tókum á þessum aðferðum og þeir geta notað þær í öðrum verkefnum eftir þörfum.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hvernig gekk að mæla stærðir forma og bera þær saman við stærðir annarra forma?
- Hvernig gekk að skoða lóðréttu og lárétta afstöðu lína og forma, flútt?
- Hvernig gekk að meta halla?
- Hvernig gekk að yfirfæra mælingar á teikniflötinn?
- Hvað var auðvelt/erfitt? Hvers vegna?
- Hjálpuðu mæliaðferðirnar ykkur að greina sjónræna eiginleika fyrirmyndar? Hvaða eiginleika og hvernig?
- Er teikningin í réttum hlutföllum? Hvar og hvað gerir það að verkum? Hvar ekki og hvernig er hægt að laga það?
- Er réttur halli á línunum og formum í teikningunni? Hvar ekki og hvernig er hægt að laga það?
- Er teikningin í jafnvægi? Ef svo er hvað gerir það að verkum? Ef ekki, hvernig er hægt að laga það?



HREYFING

STUTT LÝSING Á VIÐFANGSEFNI KAFLANS

Í þessum kafla er áhersla lögð á að nemendur veiti hreyfingu teikniáhalds athygli, efli leikni sína í margvíslegum aðferðum í teikniferli og fylgi sjónskynjun sinni eftir með hreyfingu handarinnar án þess að fyrri þekking á fyrirmyndum, táknmyndir eða væntingar um afrakstur trufla teikniferlið.

Nemendur skoða verk og vinnuaðferðir nokkurra myndlistarmanna og nýta sem kveikju ásamt fleiru og gera síðan eign tilraunir í efni. Þeir ígrunda verk sín og annarra í virku samtali við kennara og aðra nemendur og beita í því samtali hugtökum sem tengjast aðferðum kaflans.

HÆFNISVIÐMIÐ

Á bls. 164 má sjá hvaða hæfnisviðmið heyra undir hvert og eitt verkefni.

MARKMIÐ KAFLANS ERU AÐ AUKA

- þekkingu og skilning nemenda á mikilvægi þess að hreyfa teikniáhald í samræmi við sjónskynjun þegar þeir teikna eftir fyrirmynd
- leikni nemenda í að hreyfa teikniáhald í samræmi við sjónskynjun þegar þeir teikna eftir fyrirmynd
- leikni nemenda í að hvíla í teikniferli án þess að fyrri þekking á fyrirmyndum eða táknmyndir trufla og án þess að velta fyrir sér afrakstri
- þekkingu og skilning nemenda á margvíslegum aðferðum til að fá fram mismunandi línuskraft og leikni í að beita þeim
- þekkingu og skilning nemenda á nokkrum verkum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- leikni nemenda í að teikna og gera tilraunir út frá kveikju
- leikni nemenda í að fjalla um eigin verk og annarra í virku samtali við kennara og aðra nemendur
- leikni nemenda í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu af sanngirni og virðingu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast verkefnum kaflans og leikni í að nota þau í samræðum

MEGINHUGTÖK KAFLANS

Áferð: Það sem við finnum með snertiskynjun okkar, yfirborðseigingleikar hluta, eins og slétt eða hrjúft.

Línuskript: Einkenni lína í teikningum, eins og breiðar og ákveðnar línur eða fínar og lifandi.

Stíll: Hver teiknari notar efni, áhöld og aðferðir á sinn persónulega hátt sem gefur teikningum hans ákveðin einkenni eða yfirbragð sem kallast stíll.

Óslitin lína: Lína sem er dregin viðstöðulaust, án þess að lyfta teikniáhaldinu upp af teiknifletinum.

Blindteikning: Þegar teiknað er eftir fyrirmynd án þess að horfa á teikniflötinn eða afraksturinn.

Hraðteikning: Þegar teiknað er hratt og frjálsglega.

ÁFERÐ OG LÖGUN SAMKVÆMT SNERTISKYNNJUN



STUTT LÝSING

Nemendur beina athyglinni að áferð fyrirmynda og efla tengslin milli snertiskynjunar og hreyfingar handar þegar þeir teikna.

ALDURSTIG:

Öll

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ

- auka eftirtekt nemenda eftir hreyfingu handarinnar þegar þeir teikna
- skapa tengingu milli snertiskynjunar og hreyfingar handar
- auka leikni nemenda í að greina áferð og lögun fyrirmynda og yfirfæra hana á teikniflöt
- auka leikni nemenda í að teikna án þess að fyrri þekking á fyrirmynd trufli
- auka leikni nemenda í að hvíla í teikniferli án þess að velta fyrir sér afrakstri
- auka leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- auka þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum



Er hægt að teikna eftir fyrirmynd án þess að sjá hana?

Já, með því að teikna samkvæmt snertiskynjun. Við getum haft bundið fyrir augun eða haldið á fyrirmynd undir borði, þreifað á henni með annarri hendi og hreyft teikniáhaldið í samræmi við það sem við finnum með hinni. Við fáum kannski ekki fram sannfærandi eftirmynd af formi eða hlutföllum fyrirmyndar á þennan hátt en það er gaman að reyna. Kannski náum við áferð vel fram vegna þess hve mikla athygli við getum veitt henni með snertiskynjuninni.

Ef verkefnið er unnið með mið- og unglingastigi:

Eins og segir í *Kveikju* í verkefni 1.3. er mikilvægt að æfa sig í að fylgja sjónskynjun sinni eftir með hreyfingu teikniáhalds og það gerir sama gagn að fylgja snertiskynjuninni. Ef við höfum fyrirmynd sem við vitum ekki hvernig lítur út undir borði, eins og hlut innan úr flókinni vél frekar en epli til dæmis, truflar fyrri þekking ekki teikni-ferlið. Við getum ekki annað en treyst á snertiskynjun okkar þegar við teiknum.

EFNI OG ÁHÖLD

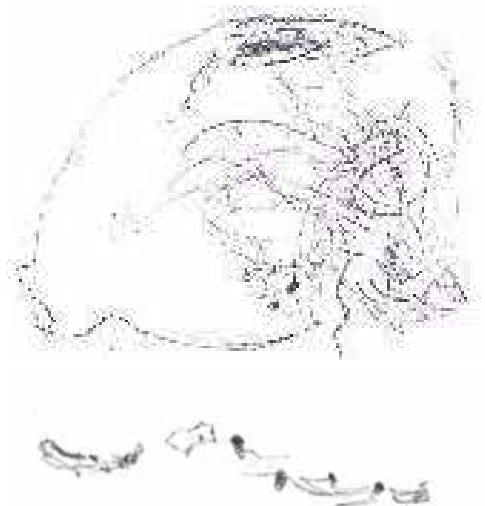
- Fyrirmyndir eru hlutir með margskonar áferð og lögun, s.s. burstar, skeljar þaktar hrúðurkörllum, könglar, fléttuvaxnar steinvölur, hálf paprika, mismunandi tappar, beyglaðir skór eða ýmiskonar leikföng. Fleiri fyrirmyndir sem nemendur hafa ekki fyrir fram mótaðar hugmyndir um eru t.d. margskonar steinvölur, óvenjuleg verkfæri, rafeindavarahlutir, garnhankir, rifnar tuskudúkkur, bútar af trjágreinum.
- Borðar til að binda um augu.
- Blýantar (HB-4B).
- Pappír án áferðar.

VERKEFNIÐ

- Nemendur festa pappír á trönur eða borð, halda á teikniáhaldi í hægri hönd (vinstri hjá örvhentum) og staðsetja það á miðjum teiknifletinum.
- Þeir draga hlut úr poka en mega ekki sjá hann. Þeir geta haft bundið fyrir augun, haft þau lokuð eða haft hlutinn undir borði. Sjá mynd 2.1.1.
- Nemendur þreifa á hlutnum með vinstri hönd (hægri hjá örvhentum) og hreyfa teikniáhaldið um leið, í samræmi við það sem þeir finna.
- Þeir leitast við að yfirfæra það sem þeir skynja með snertingunni á teikniflötinn. Þeir geta teiknað laust, fast, ýtt, dregið, snúið, kámað, slengt, krafsað eða pikkað og gert þykkar, fínar, ljósar, dökkar, skarpar eða mjúkar línur. Nemendur nota fingurna til að gera sér grein fyrir áferð og formi og geta ímyndað sér að þeir séu með augu í fingrunum.



Mynd 2.1.1 Teiknað með blýanti samkvæmt snertiskynjun eftir beini.



Mynd 2.1.2 Teiknað með blýanti samkvæmt snertiskynjun eftir kuðungi og trjágrein.

- Ef nemendur eru með bundið fyrir augun má líkja verkefninu við að hlusta á tónlist í heyrnartólum og syngja með, maður getur ekki verið viss um hvort maður hitti á tónana.
- Nemendur teikna í um það bil fimm mínútur, bera saman fyrirmynd og teikningu, ræða um afraksturinn og endurtaka með aðra fyrirmynd.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hvað hafið þið lært um áferð?
- Hvaða teikningar eða hlutar úr teikningum lýsa áferð fyrirmyndanna vel? Útskýrið.
- Hve vel lýsa teikningarnar formi fyrirmyndanna?
- Hvers konar hreyfing hentaði best til að lýsa hverri áferð sem þið funduð? Hvaða teikniáhöld hentuðu best til þess?
- Hvaða áferð var erfitt að lýsa? Hvernig reynduð þið það? Hverju var létt að lýsa? Hvers vegna?
- Kom ný eða áhugaverð áferð fram í teikningunum? Ef svo er, hvar og hvernig getið þið nýtt ykkur það?

EIGIÐ ANDLIT SAMKVÆMT SNERTISKYNNJUN

TILBRIGÐI VIÐ
VERKEFNI 2.1

STUTT LÝSING

Nemendur beina athyglinni að áferð fyrirmynda og efla tengslin milli skynjunar og hreyfingar handar með því að teikna samkvæmt snertiskynjun.

ALDURSTIG:

Miðstig

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir eru andlit nemenda.
- Trönur.
- Pappír af stærðinni A3-A2, án áferðar.
- Blýantar (H2-B8), þurrkrít, olúkrít, kol, vaxlitir, trélitir, kúlupennar og tússpennar.

VERKEFNIÐ

- Nemendur teikna eigið andlit samkvæmt snertiskynjun. Þeir festa pappír á trönur eða borð og halda á teikniáhaldi með hægri hönd (vinstri hjá örvhentum) og staðsetja það þar sem munnurinn á að vera á teiknifletinum. Þeir loka augunum, þreifa á eigin andliti með vinstri hönd (hægri hjá örvhentum) og hreyfa teikniáhaldið um leið í samræmi við það sem þeir finna.
- Nemendur byrja á munninum en færa sig smám saman yfir allt andlitið, allt höfuðið og jafnvel niður fötin í kringum hálsinn.
- Þeir lýsa þeirri áferð sem þeir finna með hreyfingu teikniáhaldsins, eins og mjúkri og snarpri húð, sléttum tönnum, fínu og grófu hári, jafnvel margskonar skarti.
- Nemendur teikna í um það bil 5 mínútur, skoða teikningarnar og ræða saman.
- Þeir velja sér efni og áhöld sem þeir telja að gætu komið að notum til að lýsa áferð andlitsins betur og teikna aðra mynd.
- Þeir leggja á minnið hvar teikniáhöldin liggja svo þeir þurfi ekki að opna augun til að sjá þau, ef þeir vilja ná sér í nýtt.
- Nemendur endurtaka þetta nokkrum sinnum.

- **Útfærsla:** Nemendur geta prófað að vinna teikningarnar hverja ofan á aðra, sjá mynd 2.1.3.

Mynd 2.1.3 Teiknað með nokkrum áhöldum samkvæmt snertiskynjun eftir eigin andliti.



TEIKNAD BLINT, ÓSLITIÐ OG MEÐ VINSTRI HÖND (HÆGRI EF ÖRVHENT/UR)

STUTT LÝSING

Nemendur efla tengslin milli sjónskynjunar og hreyfingar handar með því að teikna blint, með óslitinni línu og með vinstri hönd (hægri ef örvhent/ur).

ALDURSTIG:

Öll

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- eftirtekt nemenda eftir hreyfingu handarinnar þegar þeir teikna
- tengsl milli sjónskynjunar og hreyfingar handar nemenda þegar þeir teikna
- leikni nemenda í að teikna án þess að fyrri þekking á fyrirmynd trufli
- leikni nemenda í að teikna án þess velta fyrir sér afrakstri
- leikni nemenda í að teikna blint, óslitið og með vinstri hönd (hægri ef örvhent/ur)
- þekkingu og skilning nemenda á hugtakinu línuskript í teikningu
- þekkingu og skilning nemenda á nokkrum verkum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- leikni nemenda í að teikna og gera tilraunir út frá kveikju
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum



KVEIKJA

Kennari fléttar eftirfarandi atriðum inn í samræður á meðan nemendur teikna og/ eða eftir að þeir hafa lokið við teikningar.

Hvers vegna getur okkur fundist erfitt að tala á meðan við erum að teikna? Ef þögn skapast í kennslustofu er líklegt að allir hafi náð að einbeita sér fullkomlega að því að teikna. Þegar það tekst kemur það stundum fyrir að við týnum okkur í teikni-ferlinu, að við eigum erfitt með að tala og gleymum stund og stað. Skýringin á þessu er sú að til þess að tala og fylgjast með tímanum þurfum við að nota rökhugsunarhluta huga okkar en til þess að hvíla í teikni-ferli þurfum við að nota skynjunar- og hreyfingarhluta hugans. Það er hann sem gerir okkur kleift að tengja saman sjónskynjun okkar og hreyfingu teikniáhalds en það skiptir megin máli í teikningu eftir fyrirmynd.

Það er rökhugsunarhlutinn sem vill að við teiknum samkvæmt fyrri þekkingu eða tákmyndum og fylgjumst með því hvort það sem er að gerast á teiknifletinum sé „rökrétt“. Við getum ýtt undir virkni skynjunar- og hreyfingarhluta hugans og dregið úr virkni rökhugsunarhlutans með ákveðnum aðferðum. Í þessu verkefni eru þrjár slíkar aðferðir kynntar, sem hjálpa okkur að stilla saman sjónskynjun og hreyfingu handar.

Ef verkefnið er unnið með mið- og unglíngastigi:

Blint

Ef langur tími líður milli þess að við horfum á útlínur fyrirmyndar og drögum þær á teikniflöt getur verið að við munum ekki nægjanlega vel eftir því sem við sáum og teiknum samkvæmt fyrri þekkingu eða tákmyndum í staðinn. Ef við horfum og drögum línur á nákvæmlega sama tíma getum við dregið úr þessu. Það er hægt með því að draga upp en líka með því að teikna blint. Þegar við teiknum blint horfum við einungis á fyrirmyndina á meðan við drögum línur, ekkert á teikniflötinn. Við getum einbeitt okkur að því einu að fylgja sjónskynjun okkar eftir með teikniáhaldinu því við erum ekkert að fylgjast með því sem er að gerast á teiknifletinum á meðan, sjá *Kveikju* í verkefnum 1.4 og 2.1.

Blindteikningar verða kannski svolítið skrýtnar, útlínurnar raðast á við og dreif um teikniflötinn oft í ósamræmi við hver aðra en ef betur er að gáð má sjá línur eða hluta úr línunum hér og þar sem lýsa formi fyrirmyndanna mjög vel. Oft er lifandi línuspil í blindteikningum sem gerir þær áhugaverðar.

Óslitið

Við getum varast að of langur tími líði milli þess að við horfum á útlínur fyrirmyndar og hreyfum teikniáhaldið á teiknifletinum með því að draga allar útlínurnar viðstöðulaust og óslitið án þess að lyfta teikniáhaldinu nokkurn tímann upp af teiknifletinum. Þá þurfum við að einbeita okkur að því að draga línurnar á teikniflötinn á svipuðum tíma og við horfum, okkur gefst ekki færi á að hika og athuga hvað er að gerast á teiknifletinum. Við náum oft að lýsa formum fyrirmyndar mjög vel með þessum hætti en línurnar verða einnig lifandi og kraftmiklar og áhugaverðar þess vegna. Picasso gerði verk þar sem hann dró óslitna línu með ljósi.

Með vinstri hönd (hægri hjá örvhentum)

Við notum hægri höndina (vinstri hjá örvhentum) til að gera svo margt sem stjórnast af rökhugsun eins og til dæmis að skrifa. Hægri höndin er vön því að fara eftir því sem rökhugsunin segir en það er vinstri höndin ekki. Við getum því auðveldað okkur að hundsá rökhugsun og fylgja skynjun okkar eftir með því að teikna með vinstri hönd.

Þó erfitt geti reynst að ná stjórn á teikniáhaldi með vinstri hönd, náum við oft að lýsa formum fyrirmyndar mjög vel á þann hátt. Stjórn á teikniáhaldi skiptir nefni-

lega ekki mestu máli í teikningu eftir fyrirmynd heldur að tengja saman sjónskynjun og hreyfingu handar. Ef við þurfum að einbeita okkur sérstaklega að því að hreyfa teikniáhaldið náum við síður að velta því sem er að gerast á teiknifletinum of mikið fyrir okkur. Við búumst heldur ekki við miklu af vinstri hendinni og það hjálpar líka til við að vera ekki of upptekin af afrakstrinum, sjá *Kveikju* í verkefni 2.6. Það kemur okkur því oft á óvart hve vel við náum að lýsa fyrirmynd í vinstri handar teikningum. Línuspilið verður kannski óreglulegt og titrandi en líka fjölbreytilegt og lifandi og áhugavert þess vegna.

LEITARORÐ

blind drawings | continuous line drawings | Haraldur Jónsson drawings
one line drawing by Diego Sierro | Mats Gustafson one line drawings
Ellisworth Kelly line drawings | Karolina Koryl drawings
Oliver Kugler one line drawings | Henry Matisse drawings | Ian McQue drawings
Pablo Picasso drawings | Picasso Writing With Light
Sophie Rambert line drawings | Auguste Rodin line drawings
Egon Schiele line drawings

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir, s.s. nemendur til skiptis, uppstoppuð dýr, beinagrind, hauskúpur, ávextir, grænmeti, blóm í vasa eða potti, leirtau eða annað.
- Trönur.
- Blýantar (2B-6B) eða önnur þurr teikniáhöld.
- Pappír, að minnsta kosti af stærðinni A3.

VERKEFNIÐ

Teiknað blint

- Nemendur hengja pappír hægra megin á trönur (vinstra megin hjá örvhentum). Þeir halda laust og frekar aftarlega á teikniáhaldi með vinstri hönd (hægri hjá örvhentum) og staðsetja það á miðjan teikniflötinn. Þeir standa það framarlega að þeir sjái ekki á hann. Sjá mynd 2.2.1. Þeir geta einnig setið framarlega hægra megin við borð (vinstra megin hjá örvhentum).
- Nemendur horfa á fyrirmynd. Þeir beina sjónum sínum hægt, rólega og stöðugt eftir útlínunum fyrirmyndarinnar og fylgja hreyfingu augnanna eftir jafn óðum, með teikni-áhaldu. Þeir draga útlínurnar viðstöðulaust og óslitið, án þess að lyfta teikniáhaldu upp af pappírnum.
- Nemendur geta ímyndað sér að þeir séu að hreyfa teikniáhaldið með augunum eða að þeir séu með augun í hendinni.



Mynd 2.2.1 Teiknað með þurrkrít eftir mannlíkama, blint með vinstri hönd.

- Nemendur teikna allar útlínur fyrirmyndarinnar og verja tveimur til fjórum mínútum í verkefnið.
- Þeir skoða teikningarnar og ræða saman.
- Skipt er um fyrirmynd eða hún færð til og verkefnið endurtekið nokkrum sinnum.
- **Útfærsla 1:** Nemendur geta prófað að teikna blint með hægri hönd (vinstri hjá örvhentum). Þeir koma sér þá fyrir hinu megin við trönurnar eða bordið.
- **Útfærsla 2:** Nemendur geta prófað að líta á teikninguna eftir að hafa lokið við að teikna ákveðna hluta af fyrirmynd, staðsett teikniáhaldið þar sem þeir vilja byrja næst og haldið áfram að teikna blint. Þeir endurtaka þetta þar til lokið hefur verið við teikningu.
- **Útfærsla 3:** Nemendur geta prófað að teikna með hvítu kerti, vaxlit eða olúkrít á hvítan pappír. Þá mega þeir sjá á teikniflötinn. Þegar þeir hafa lokið við teikninguna mála þeir yfir hana með bleki til þess að hún verði sýnileg.

Horft á teikniflöt en meira á fyrirmynd

- Nemendur koma sér fyrir þannig að þeir geti horft bæði á fyrirmynd og teikningu án þess að snúa höfðinu eða líkamanum. Þeir mega kíkja á teikniflötinn öðru hvoru en horfa meira á fyrirmyndina. Þeir halda aftarlega og laust á teikniáhaldi, prófa eftirfarandi aðferðir og nota 1-4 mínútur fyrir hverja þeirra.
- Þeir teikna
 - með hægri hönd,
 - með vinstri hönd,
 - óslitið með hægri hönd,
 - óslitið með vinstri hönd.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Var erfitt að forðast að kíkja á teikniflötinn þegar þið teiknuðuð blint? Hvers vegna?
- Hvernig gekk að hreyfa teikniáhaldið í samræmi við það sem augun sáu með þessum aðferðum?
- Getið þið bent á línur í blindteikningunum sem lýsa útlínunum fyrirmyndar mjög vel? Hvar?
- Hvað einkennir línurnar í blindteikningum?
- Getið þið bent á línur sem teiknaðar voru óslitið sem lýsa útlínunum fyrirmyndar mjög vel? Hvar?
- Hvað einkennir línurnar sem dregnar voru óslitið?
- Getið þið bent á línur í vinstri handar teikningum (hægri hjá örvhentum) sem lýsa útlínunum fyrirmyndar mjög vel? Hvar?
- Hvað einkennir línurnar sem dregnar voru með vinstri hönd (hægri hjá örvhentum)?
- Hvað einkennir línurnar sem dregnar voru með hægri hönd (vinstri hjá örvhentum)?
- Hvað er líkt og ólíkt með línunum í þessu verkefni og í verkefni 1.4 eða 1.9? Útskýrðu.
- Geta línur verið áhugaverðar þrátt fyrir að þær lýsi fyrirmynd ekki nákvæmlega?
- Varð einhvern tíma þögn í kennslustofunni? Hvers vegna? Upplifðuð þið að það væri erfitt að tala á meðan þið voruð að teikna? Hvenær og hvers vegna?
- Er hægt að gera góða teikningu með því að teikna blint, óslitið eða með vinstri? Hvað er góð teikning?

TILBRIGÐI VIÐ VERKEFNI 2.2

LÍNA Í GÖNGUFÖR

STUTT LÝSING

Nemendur efla tengslin milli sjónskynjunar og hreyfingar handar með því að fylgja hreyfingu augnanna um umhverfi sitt eftir með óslitinni línu.

ALDURSSTIG:

Mið- og
unglingastig



Þýsk-svissneski listamaðurinn **Paul Klee** (1879-1940) sagði einu sinni að það að teikna væri líkt og að fara með línu í gönguför. Þegar við erum að teikna hreyfum við augun um fyrirmynd og teikniáhaldið í samræmi við það á teiknifleti. Við getum lýst leiðinni sem augun fara með línu og gert einskonar kort af henni. Við getum ímyndað okkur að með augunum séum við að ferðast um fyrirmyndina líkt og ferðalangar um landslag. Á þennan hátt getum við ferðast til staða sem við myndum annars ekki komast til. Við getum farið um landslag langt í fjarska, um loftið á stofunni, um himininn, upp í stjörnur eða inn í frumur (við getum notast við myndir) og við getum lýst þessum ferðum okkar með línu. Við getum þess vegna farið til staða sem eru ekki til í raun og veru, eins og slóðir Hobbíta til dæmis. Sjá mynd 2.2.2.



Mynd 2.2.2 Teikning af ferðalögum sem Fróði og Sómi, Föruneysi hringsins og Bilbó, Gandálfur og dvergarnir 13 fóru í kvikmyndum Peter Jackson sem byggðar eru á skáldsögum Tolkiens.

EFNI OG ÁHÖLD

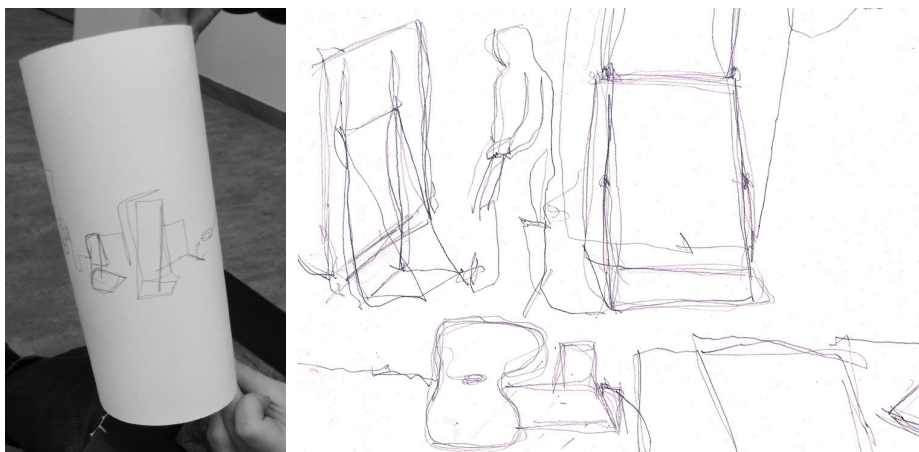
- Fyrirmyndin er kennslustofa eða annar staður utan- eða innandyrna.
- Spjöld af stærðinni A3.
- Blýantar (HB-8B) eða önnur þurr teikniáhöld.
- Pappír af stærðinni A3-A1 eða nokkur A3 blöð límd saman í lengju eða maskínupappír sniðinn í viðlíka lengju.

LEITARORÐ

Paul Klee drawings | Pablo Picasso drawings
continuous line drawings | Lord of the Rings maps
Relive

VERKEFNIÐ

- Nemendur festa pappír á spjald af stærðinni A3. Þeir halda á spjaldinu þannig að þeir geti snúið sér. Ef þeir eru innandyrna er gott að sitja í stól sem hægt er að snúa.
- Nemendur velja staðinn sem þeir ætla að hefja ferðalag augnanna á og setja teikniáhaldið niður á blaðið þar sem þeir ætla að byrja að skrá það. Nemendur ferðast um, með augunum að vild, hægt, rólega og stöðugt og fylgja hreyfingu augnanna eftir, jafn óðum, á teiknifletinum með óslitinni línu, án þess að lyfta teikniáhaldinu, líkt og í verkefni 2.2. Ef þeir eru í kennslustofu geta þeir til dæmis farið um vegg stofunnar allan hringinn eða frá gólfi, upp vegg, um loft, niður vegg og aftur eftir gólfi eða ýmsar krókaleiðir um rýmið.



Mynd 2.2.3 Ferðalagi augna um kennslustofu fylgt eftir með blýanti.

- Nemendur ferðast um með augnatilliti sínu og fylgja hreyfingu augnanna eftir með teikniáhaldu. Þeir geta ímyndað sér að þeir séu með línu í gönguför um staðina sem þeir eru að horfa á. Þeir geta staldrað við staði sem þeim finnst áhugaverðir og skoðað þá nánar, farið nokkra hringi í kringum þá til dæmis.
- Nemendur enda ferðalagið á sama stað og þeir byrjuðu.
- Þeir skoða teikningarnar og ræða saman.
- **Útfærsla 1:** Nemendur geta prófað að leggja pappír (A1-2) á borð sem þeir geta gengið í kringum eftir þörfum.
- **Útfærsla 2:** Þeir geta prófað að nota pappírlengju, byrja ferðalagið á öðrum enda hennar og endað á hinum. Þá geta þeir ímyndað sér að þeir séu að taka panorama-ljósmynd.
- **Útfærsla 3:** Nemendur geta prófað að teikna eftir minni, leiðina sem þeir fóru frá því að þeir stigu fram úr rúminu um morguninn, þar til þeir voru komnir inn í skólastofu.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Lýsir teikningin ferðalagi augans?
- Lýsir teikningin fyrirmyndinni? Þarf hún að gera það?
- Lærðuð þið eitthvað nýtt um kennslustofuna eða það sem þið ferðuðust um? Hvað?
- Hvað einkennir línurnar?
- Er jafnmikið að gerast alls staðar í teikningunni? Þarf það að vera? Eru lítil eða stór auð svæði einhvers staðar? Er sums staðar mikið að gerast en lítið annars staðar? Hvort er betra fyrir heildarmyndina, jöfn eða ójöfn dreifing lína?

TEIKNAÐ HRATT

STUTT LÝSING

Nemendur efla tengslin milli sjónskynjunar og hreyfingar handar með því að teikna allar útlínur fyrirmynda á takmörkuðum tíma.

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- tengsl milli sjónskynjunar og hreyfingar handa nemenda þegar þeir teikna
- leikni nemenda í að teikna án þess að velta fyrir sér afrakstri
- leikni nemenda í að teikna án þess að fyrri þekking á fyrirmynd trufli
- þekkingu og skilningu nemenda á ein-kennum lína sem teiknaðar eru hratt
- þekkingu og skilningu nemenda á nokkrum verkum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- leikni nemenda í að teikna og gera tilraunir út frá kveikju
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilningu nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum

ALDURSSTIG:

Mið- og
unglingastig

**Einfölduð útgáfa
verkefnisins getur
hentað yngsta stigi.**



KVEIKJA

Hvað sjáir þið á þessari teikningu? Hvernig teljið þið að listamaðurinn hafi dregið línurnar? Hægt eða hratt?

Hvers vegna er gott að teikna hratt?

Þegar teiknað er eftir fyrirmynd viljum við oftast að teikningin verði sannfærandi eftirmynd af fyrirmyndinni. Ef við erum hins vegar of upptekin af því sem er að gerast á teiknifletinum á meðan við erum að teikna er hættu á að við náum ekki að einbeita okkur að því sem mestu máli skiptir til þess að ná samlíkingu. Það er að fylgja sjónskynjuninni eftir með hreyfingu teikniáhaldsins. Ein leið til að auka einbeitingu er að teikna hratt. Ef við gefum okkur takmarkaðan tíma til að ljúka við teikningu getum við ekki staldrað við, til að velta fyrir okkur afrakstrinum og verðum að einbeita okkur að því



Mynd 2.3.1 David Hewitt, blýantur á pappír

einu að horfa á fyrirmynd og draga línur samkvæmt því sem við sjáum. Við náum oft að lýsa formum fyrirmyndanna ótrúlega vel á stuttum tíma. Línurnar verða líka kraftmiklar og lifandi og áhugaverðar þess vegna.

Þegar við teiknum eftir fyrirmynd er óhjákvæmilegt að einhverjar skekkjur komi upp en í stað þess að eyða tíma í að stroka út og leiðrétta er oftast gagnlegra að nota tímann til að halda áfram að horfa og draga línur. Teikningarnar geta orðið sérlega lifandi ef við leyfum línunum sem eru ekki „réttar“ að vera og höldum bara áfram að gera fleiri. Á mynd 2.3.2 má sjá að Edgar Degas hefur gert margar tilraunir til að draga útlínur ballettdansarans en hann hefur leyft þeim að halda sér sem gefur teikningunni aukið líf. Á vissan hátt getum við séð hvernig teikniferli hans hefur verið á þessari teikningu. Í skekkjum eða mistökum geta þannig falist áhugaverðir möguleikar svo við getum verið óhrædd við að teikna hratt og gera margar tilraunir.



Mynd 2.3.2 Edgar Degas 1885, pastel á pappír.

Í hraðteikningu kemur teiknistíll hvers og eins oft vel fram, vegna þess að hver og einn hreyfir teikniáhaldið á sinn persónulega hátt alveg eins og þegar hann hleypur eða dansar.

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir, s.s. nemendur til skiptis, eigin fætur nemenda uppi á borði, uppstoppuð dýr, myndastyttur, stólar, blóm í vasa eða potti, ávextir, grænmeti, leirtau, leikföng eða annað.
- Klukka með niðurteljara.
- Teikniáhöld að vild.
- Pappír af stærðinni A4-A3 í miklu magni, s.s. teiknipappír, maskínupappír eða umbúðapappír.

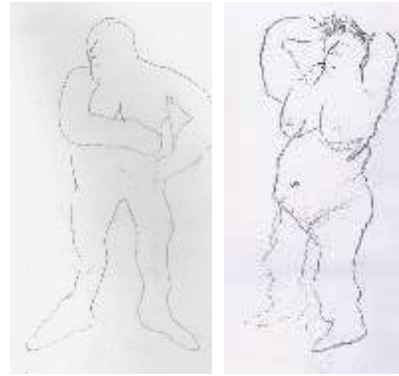
LEITARORÐ

Samuel Bonilla
Derek Overfield fast drawings
Rembrandt van Rijn fast drawings
Caroline Deane
Geoff Winston drawings

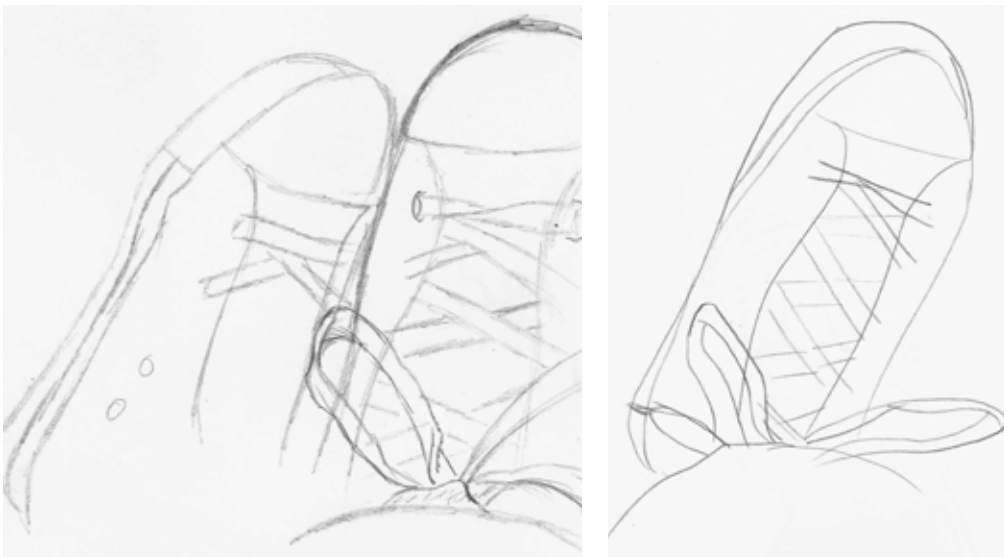
VERKEFNIÐ

- Nemendur standa við há borð eða trönur svo þeir geti hreyft allan handlegginn frjálst. Þeir halda aftarlega og laust á teikniáhaldinu og rétt snerta teikniflötinn með því, ekki með hendinni, nema kannski laust með litla fingri.

- Þeir hafa bunka af pappír tiltækan eða vinna margar teikningar á stóran maskínupappír.
- Kennari gefur nemendum ákveðinn tíma fyrir hverja teikningu, 1-4 mínútur, lengstan tíma til að byrja með en styttir hann smám saman. Hann segir þeim fyrir fram hver tíminn verður, lætur vita þegar tíminn er hálfnaður og telur jafnvel niður síðustu sekúndurnar.
- Í hvert sinn sem byrjað er á nýrri teikningu er skipt um fyrirmynd eða hún færð til.
- Nemendur leitast við að teikna allar útlínur fyrirmyndarinnar á þessum stutta tíma og yfirfæra eins mikið af upplýsingum um fyrirmynd og þeir geta. Þeir horfa meira á fyrirmyndina en teikniflötinn og einbeita sér að því að draga útlínurnar jafn óðum og þeir sjá þær.
- Nemendur þurfa ekki að hugsa um að gera „rétt“ teikningu, afraksturinn skiptir ekki máli heldur vinnuaðferðin. Þeir nota ekki mæliaðferðir og stroka ekki út til að leiðrétta. Ef þeir vilja leiðrétta bæta þeir nýjum línunum við þær sem fyrir eru.
- Nemendur gera 10-20 teikningar. Þeir skoða teikningarnar og ræða saman inn á milli og í lokin.



Mynd 2.3.3 Teiknað hratt eftir mannslíkama, t.v. á einni mínútu með koli og hægri hönd, t.h. á tveimur mínútum og vinstri hönd. Teiknarinn er rétt-hentur.



Mynd 2.3.4 Teiknað með blýanti eftir eigin fótum, t.v. á tíu mínútum, t.h. á einni mínútu.

- **Útfærsla 1:** Kennari getur prófað að gefa nemendum mismunandi tíma fyrir hverja teikningu. Segir tímunn jafnóðum, til dæmis 3 mínútur, síðan 1, því næst 4 o.s.frv.
- **Útfærsla 2:** Kennari getur prófað að gefa reyndum nemendum enn styttri tíma eða allt niður í 20 sekúndur.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hvernig leystuð þið verkefnið að teikna mikið á stuttum tíma? Var það erfitt? Náðuð þið að skrá allt sem augun sáu?
- Hugsuðuð þið um afraksturinn á meðan þið voruð að teikna eða náðuð þið að hvíla í teikniferlinu? Varð það auðveldara/erfiðara eftir því sem leið á?
- Upplifðuð þið einhvern tíma að það væri erfitt að tala á meðan þið voruð að teikna? Varð á einhverjum tímapunkti þögn í kennslustofunni? Hvers vegna?
- Getið þið bent á teikningar sem lýsa formum fyrirmyndar mjög vel?
- Hvað einkennir línurnar í teikningunum?
- Hvað er líkt og ólíkt með þessum teikningum og teikningum sem unnar eru á löngum tíma eins og í verkefni 1.4 eða 1.9? Útskýrið.
- Hvort kemur meira af smáatriðum eða meginatriðum fram í teikningunum? Þarf hvort tveggja? Er hægt að gera góða teikningu á stuttum tíma? Hvað er góð teikning?

TILBRIGÐI EITT VIÐ VERKEFNI 2.3

TEIKNAÐ HRATT OG MIKIÐ

STUTT LÝSING

Nemendur efla tengslin milli sjónskynjunar og hreyfingar handar með því að teikna allar útlínur margra hluta á takmörkuðum tíma. Verkefnið er tilvalið útiverkefni.

ALDURSTIG:

Mið- og
unglingastig

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndin er staður með mikið af sjónrænum upplýsingum, s.s. trjám, blómum, húsum, gluggum, bílum og allskonar rusli og drasli eða hillum fullum af ólíkum hlutum og dóti.
- Blýantar (HB-2B).
- Pappír að vild, að minnsta kosti af stærðinni A3.

VERKEFNIÐ

- Nemendur koma sér fyrir þannig að þeir sjái fyrirmyndina vel. Þeir standa við há borð eða trönur svo þeir geti hreyft allan handlegginn frjálst en ef aðstæður leyfa það ekki geta þeir líka haldið á spjaldi eða setið við borð. Þeir halda aftarlega og laust á

teikniáhaldinu og rétt snerta teikniflötinn með því, ekki með hendinni, nema kannski laust með litla fingri.

- Nemendur fá 4-5 mínútur til þess að yfirfæra eins mikið af upplýsingum um fyrirmyndina og þeir geta, þeir stefna á að teikna útlínur allra hlutanna sem þeir sjá.
- Þeir horfa meira á fyrirmyndina en teikniflötinn og einbeita sér að því að draga útlínurnar jafnóðum og þeir sjá þær.
- Nemendur hugsa ekki um að gera „réttá“ teikningu, afraksturinn skiptir ekki máli heldur vinnuaðferðin. Þeir nota ekki mæliaðferðir né stroka út til að leiðrétta. Ef þeir vilja leiðrétta bæta þeir nýjum línunum við þær sem fyrir eru.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.



Mynd 2.3.5 Teiknað með blýanti eftir hillum með dóti á fjórum mínútum.

MYNDBAND

TILBRIGDI TVÖ
VIÐ VERKEFNI
2.3

STUTT LÝSING

Nemendur efla tengslin milli sjónskynjunar og hreyfingar handar með því að teikna eftir hreyfimynd sem stöðvuð er í stutta stund í einu.

ALDURSTIG:

Öll

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir eru tónlistarmyndbönd eða kvikmyndir, s.s. *Her Morning Elegance* með Orien Lavie.
- Blek og mjúkir penslar eða önnur teikniáhöld að vild.
- Vatn og diskur.
- Maskínupappír rifinn í um það bil 30 cm breiðar lengjur eða annar pappír, að minnsta kosti af stærðinni A2.

VERKEFNIÐ

- Nemendur sitja við borð, halda aftarlega og laust á teikniáhaldi og styðja hendinni ekki við teikniflötinn nema í mesta lagi laust með litla fingri. Nemendur horfa á tónlistarmyndband eða hluta úr kvikmynd.

- Myndskeiðið er spilað aftur frá byrjun en stöðvað af og til í 3-4 mínútur á stöðum sem nemendur velja.
- Þeir fá 3-4 mínútur til að teikna eftir hverri stillimynd. Þeir geta teiknað útlínur, skugga og bakgrunn að vild, notað vel af vatni og bleki og leyft efninu að flæða og skvettast að vild.
- Ef nemendur nota renning teikna þeir fyrst á hann lengst til vinstri og fikra sig smám saman til hægri eftir honum og færa hann til á borðinu eftir þörfum. Smám saman fer renningurinn að líkjast kvikmyndafilmu eða myndasögu.
- Ef nemendur nota pappír af stærðinni A2 staðsetja þeir teikningarnar á teiknifletinum að vild.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.



Mynd 2.3.6 Teiknað með bleki og mjúkum pensli, eftir tónlistarmyndbandi, hverja mynd á þremur mínútum.



FYRIRMYND Á HREYFINGU

STUTT LÝSING

Nemendur reyna verulega á tengslin milli sjónskynjunar og hreyfingar handar með því að teikna eftir fyrirmynd sem er á hreyfingu.

ALDURSSTIG:

Unglingastig

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- tengsl milli sjónskynjunar og hreyfingar handa nemenda þegar þeir teikna
- leikni nemenda í að teikna án þess að velta fyrir sér afrakstri
- leikni nemenda í að teikna án þess að fyrri þekking á fyrirmynd trufla
- leikni nemenda í að teikna og gera tilraunir út frá kveikju
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum



Kennari sýnir nemendum myndbrot úr sjónvarpsþáttaröðinni *Davincis Deamons* eftir David S. Goyer. Þar er sviðsett hvernig Leonardo da Vinci teiknar eftir fuglum á flugi af mikilli einbeitingu. Teikningarnar í myndbrotinu eru fengnar úr skissubókum hans.

EFNI OG ÁHÖLD

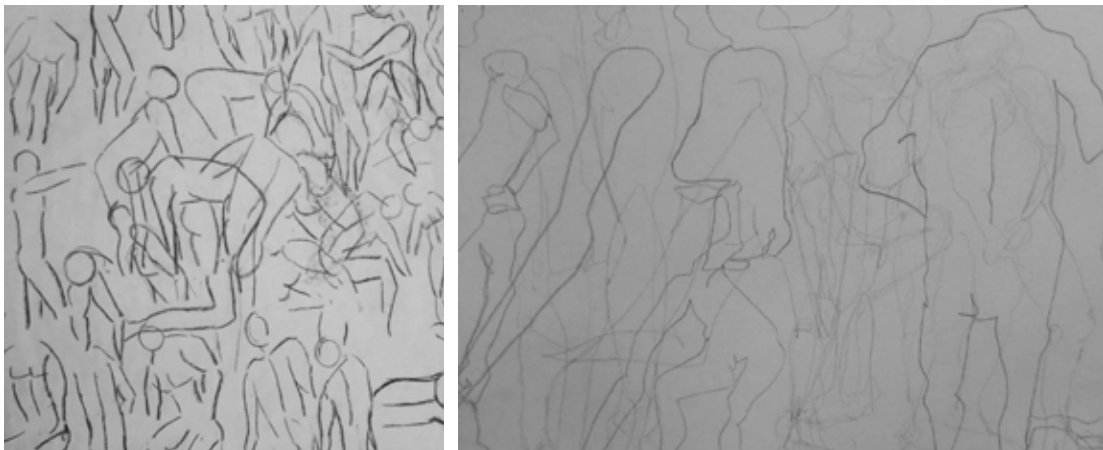
- Fyrirmyndir eru nemendur sem ganga í rólegheitum um gólf kennslustofunnar til skiptis, nemendur í frímínútum eða mat, fólk á kaffihúsi, fólk á íþróttu-, leiklistar- eða dansæfingu, bílaumferð, húsdýr úti á túni eða endur á tjörn.
- Teikniáhöld að vild.
- Pappír að vild, að minnsta kosti af stærðinni A2 ef teiknað er inni í kennslustofu. Skissubók með gormum og harðri kápu eða pappír af stærðinni A3 sem tyllt er á spjald í sömu stærð ef farið er á vettvang.
- Tónlist með viðstöðulausu flæði, til dæmis *Canto Ostinato* eftir Ten Holt.

LEITARORÐ

Da Vinci's Deamons animation Birds

VERKEFNIÐ

- Nemendur teikna eftir fyrirmyndum sem eru á hreyfingu og geta hlustað á tónlist á meðan.
- Þeir horfa meira á fyrirmyndina en teikniflötinn og leita eigin leiða til að leysa verkefnið. Þeir geta einbeitt sér að því að draga útlínur jafn óðum og þeir sjá þær eða lagt ákveðin meginatriði á minnið í augnablik eins og þau koma fyrir á ákveðnum tímapunkti, s.s. útlínur eða hreyfingu, áður en þeir draga þau á teikniflötinn. Þeir raða teikningum á teikniflötinn að vild.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.



Mynd 2.4.1 Teiknað eftir mannlíkama á stöðugri hreyfingu, t.h. með koli og t.v. með blýanti.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hvernig gekk að yfirfæra sjónræna eiginleika fyrirmyndarinnar á teikniflötinn?
- Hvaða aðferð beittuð þið til að vinna verkefnið? Hvernig náðuð þið í sjónrænar upplýsingar? Hvernig yfirfærðuð þið þær á teikniflötinn?
- Horfðuð þið og dróguð línur á sama tíma eða geymduð þið sjónrænar upplýsingar í huganum í augnablik áður en þið dróguð línur?
- Hafði tónlistin áhrif á teikniferlið? Hvaða áhrif?
- Gefa teikningarnar eða hlutar þeirra sannfærandi mynd af fyrirmynd? Þurfa þær að gera það? Gefa þær hreyfingu fyrirmyndarinnar til kynna? Hvar helst?

VERK-
EFNI
2.5

FRAMLENGD HÖND

STUTT LÝSING

Nemendur efla tengslin milli sjónskynjunar og hreyfingar handar og kynnast mismunandi línuskrift og áferð með því að teikna með mislögum teikniáhöldum.

ALDURSSTIG:

Mið- og
unglingastig

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- tengsl milli sjónskynjunar og hreyfingar eftirtekt nemenda eftir hreyfingu handarinnar þegar þeir teikna
- tengsl milli sjónskynjunar og hreyfingar handa nemenda þegar þeir teikna
- leikni nemenda í að teikna án þess að velta fyrir sér afrakstri
- leikni nemenda í að teikna án þess að fyrri þekking á fyrirmynd trufli
- þekkingu og skilningu nemenda á mismunandi aðferðum við beitingu teikniáhalds og áhrifum þess á afrakstur
- þekkingu og skilningu nemenda á mismunandi línuskrift í teikningu
- leikni nemenda í að skapa dýpt og lifandi áferð með lagskiptri teikningu
- þekkingu og skilningu nemenda á nokkrum verkum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- leikni nemenda í að teikna og gera tilraunir út frá kveikju
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilningu nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum



Hvernig haldið þið á blýanti þegar þið skrifið? En þegar þið teiknið? Þurfum við að halda eins á blýanti þegar við skrifum og teiknum? Við erum vön því að skrifa með blýanti og höldum á honum á ákveðinn hátt en við þurfum ekki endilega að halda eins á teikniáholdi, það eru til fleiri leiðir. Þegar við erum að skrifa hreyfum við skriffærið með úlnlið og fingrum og það er vel hægt að teikna á þann hátt en það er líka hægt að hreyfa teikniáholdið með öllum handleggnum, jafnvel með munninum eða tánnum. Teikniáhöldin geta verið mjög mismunandi að stærð og lengd, jafnvel metri á lengd. Teikniáhaldið sem við notum og aðferðin sem við notum til að hreyfa það hefur áhrif á hvernig línur verða til.

Ef við höldum aftast á blýanti eða limum hann framan á prik sem er metri að lengd, höfum við litla stjórn á teikniáholdinu og þurfum að einbeita okkur sérstaklega að því að hreyfa það. Það getur einmitt hjálpað okkur til að halda einbeitingu og fylgja sjónskynjuninni eftir þegar við teiknum eftir fyrirmynd. Við getum ekki einbeitt okkur eins mikið að því að velta afrakstrinum fyrir okkur. Oft náum við að lýsa formum fyrirmyndar mjög vel á þennan hátt. Stjórn á teikniáholdi skiptir nefnilega ekki mestu máli í teikningu eftir fyrirmynd heldur að fylgja sjónskynjuninni eftir. Ef við erum að nota teikniáhold sem er metri að lengd, búumst við ekki við að það sé mögulegt að ná sannfærandi eftirmynd af fyrirmynd svo of miklar væntingar um afrakstur eru þá ekki að trufla, sjá *Kveikju – Með vinstri hönd* í verkefni 2.2. Með mislöngum teikniáhöldum og mismunandi aðferðum til að hreyfa þau getum við enn fremur fengið fram fjölbreytilegar, lifandi og stundum kraftmiklar línur sem gera teikningarnar áhugaverðar þess vegna.

Eftirfarandi atriðum er flétt að inn í samræður eftir að verkefnið hefur verið unnið og teikningar Dürers og Rembrandts hafðar til hliðsjónar:

Albrecht Dürer og Rembrandt van Rijn hafa hreyft teikniáhöldin sem þeir notuðu við gerð verkanna á mynd 2.5.1 á mjög ólíka vegu. Dürer hefur gert það hægt og nákvæmlega. Hann lýsir mjúkum feldi hérans á þann hátt, jafnvel hverju veiðihári. Rembrandt hefur hins vegar hreyft teikniáholdið hratt og frjáltslega til þess að lýsa hrukkóttri húð fílsins. Þó aðferðirnar séu ólíkar og teikningarnar að sama skapi, lýsa báðar fyrirmyndunum á sannfærandi hátt. Hvor um sig segir ákveðinn sannleika um þær.



Mynd 2.5.1 T.v. Albrecht Dürer, 1502, „Ungur héri“, vatns- og gouache-litur á pappír, t.h. Rembrandt van Rijn, 1637, „Fíll“, svartkrít og kol á pappír, .

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir, s.s. uppstoppuð dýr, myndastyttur, beinagrind, haus-kúpur, ávextir, grænmeti, blóm í vasa eða potti, leirtau, leikföng eða annað.
- Myndir af teikningum Rembrands af fil og Dürers af héra.
- Trönur eða spjöld sem reist eru upp við stólbak, af stærðinni A3 eða stærri.
- Blýantar (6B-8B) límdir með límbandi fremst á 80 cm löng og 5 mm þykk prik.
- Blýantar (2B) festir á 30 cm löng og 5 mm þykk prik.
- Blýantar (HB).
- Pappír af stærðinni A2 á trönur og A3 eða stærri á spjöldum.

LEITARORÐ

drawing with a stick
Matisse drawing with a stick
Albrecht Dürer Hare
Rembrandt van Rijn Elephant

VERKEFNIÐ

- Nemendur gera fjórar teikningar og fá 4-5 mínútur fyrir hverja. Áður en byrjað er á nýrri teikningu er skipt um fyrirmynd eða hún færð til.



Mynd 2.5.2 Teiknað með blýanti sem er festur á 30 cm langt prik við trönur og spjald.

1. teikning: Nemendur festa pappír á trönur eða spjald reist upp við stólbak. Þeir halda aftast á lengra prikinu með endann á því inni í lófanum og standa með útréttan handlegg það langt frá teiknifletinum að blýantsoddurinn rétt snerti pappírinn. Þeir teikna eftir fyrirmynd, leita leiða til að ná stjórn á hreyfingu teikniáhaldsins á pappírnum og hreyfa það í samræmi við það sem þeir sjá. Þeir geta dregið það, ýtt, eða pikkað og endurtekið línur og punkta eftir þörfum. Nemendur leitast við að líkja eins nákvæmlega og þeir geta eftir fyrirmyndinni þó þeir nái kannski ekki að gefa annað til kynna en það svæði sem fyrirmyndin tekur yfir.

2. teikning: Nemendur endurtaka leikinn með styttra prikinu. Nú standa þeir aðeins nær teiknifletinum, hafa örlítið meiri stjórn á teikniáhaldinu og geta líkt örlítið nákvæmar eftir fyrirmynd.

3. teikning: Leikurinn er endurtekinn en nú halda nemendur aftast á HB blýantinum með endann á honum inni í lófanum.

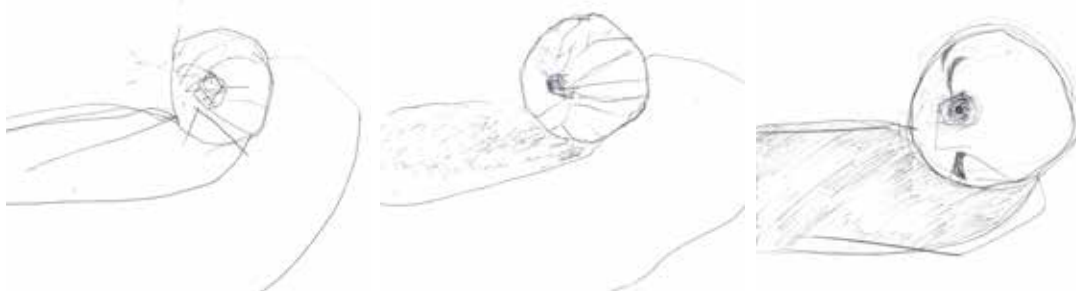
4. teikning: Nú halda nemendur fremst á HB blýantinum á sama hátt og þegar þeir skrifa.

- Nemendur skoða allar teikningarnar og ræða saman.

Ef verkefnið er unnið með unglingastigi er fimmta teikningin unnin:

5. teikning: Nemendur endurtaka allt ferlið frá teikningu 1-4 nema nú teikna þeir allan tímann eftir sömu fyrirmynd, í sömu teikningu. Þegar þeir skipta um áhald færa þeir teikniflötinn nær sér en standa á sama stað á gólfinu, þannig að sjónarhorn þeirra á fyrirmyndina breytist ekki.

- Þegar nemendur teikna með lengra prikinu staðsetja þeir meginform og skapa grunnáferð en skerpa svo smám saman meira á teikningunni í hverju lagi eftir því sem þeir ná meiri stjórn á teikniáhaldinu. Þeir geta ímyndað sér að þeir séu að skrúfa upp fókus á myndavél. Þegar þeir teikna með stysta áhaldinu geta þeir valið hluta af teikningunni til að vinna mjög nákvæmlega.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.



Mynd 2.5.3 Teiknað eftir lauk, t.v. með blýanti sem festur er á 80 cm langt prik, fyrir miðju á 30 cm langt prik og t.h. í fjórum lögum fyrst með lengra prikinu, næst með því styttra, því næst með blýanti sem haldið er aftast á og síðast með blýanti sem haldið er á fremst.

SAMRÆÐUSPURNINGAR EFTIR AÐ FJÓRAR FYRSTU TEIKNING- ARNAR HAFA VERIÐ UNNAR

- Hvernig gekk að ná stjórn á teikniáhöldunum og líkja eftir fyrirmyndinni með hverju áhaldi fyrir sig? Funduð þið fyrir hreyfingu handarinnar í teikniferlinu?
- Gátuð þið teiknað á sannfærandi hátt eftir fyrirmynd með lengstu teikniáhöldunum? Ef svo er, kom það á óvart?
- Var einhver munur á að standa langt eða stutt frá teiknifletinum? Var mismunandi stjórn á teikniáhaldi? Útskýrið?
- Hvað einkennir teikningarnar sem unnar eru með lengsta áhaldinu? En því stysta?
- Er hægt að sjá á teikningunum hvaða áhaldi var beitt?
- Hvaða teikning líkist teikningu Rembrandts mest? En Dürers? Hvers vegna?
- Geta einhverjar af þessum fjórum teikningum talist fullkláraðar? Hvers vegna? Hvers vegna ekki?
- Þarf teikning að líkjast fyrirmynd til að teljast góð teikning? Hvers vegna? Hvers vegna ekki? Getur gildi hennar falist í einhverju öðru? Hverju?

SAMRÆÐUSPURNINGAR EFTIR AÐ LAGSKIPT TEIKNING HEFUR VERIÐ UNNIN

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hvað einkennir teikningarnar?
- Komið þið auga á dýpt? Hvar? Komið þið auga á lifandi áferð? Hvar?
- Hvað gerir hvert teikniáhald fyrir heildarmyndina? Skemmir það fyrir eða bætir það teikninguna? Útskýrið.
- Eru teikningarnar áhugaverðar eða ekki? Hvað gerir það að verkum?
- Hvað vekur áhuga áhorfanda á teikningu? Hverju tekur hann eftir fyrst? Hvað vill hann skoða lengi?
- Þarf öll teikningin að vera jafn skörp? Hvers vegna? Hvers vegna ekki?
- Teiknum við hluti eða myndir? Er teikning af hlut það sama og hluturinn?
- Er gagnlegt að teikna eftir fyrirmynd þó teikning líkist henni ekki? Hvers vegna? Hvers vegna ekki?

TEIKNISTÍLL

ALDURSTIG:

Mið- og
unglingastig

Einfölduð útgáfa
verkefnisins getur
hentað yngsta stigi.

STUTT LÝSING

Nemendur líkja eftir ólíkum teiknistíl nokkurra myndlistarmanna og kynnast efnum, áhöldum og aðferðum sem þeir hafa notað. **Gagnlegt getur verið að vinna verkefni 5.8. í tengslum við þetta verkefni.**

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- þekkingu og skilning nemenda á ólíkum teiknistíl nokkurra myndlistarmanna og þeim efnum, áhöldum og aðferðum sem þeir notuðu
- þekkingu og skilning nemenda á áhrifum notkunar mismunandi efna, áhalda og aðferða á afrakstur
- leikni nemenda í að beita mismunandi efnum, áhöldum og aðferðum í teikningu og fá fram mismunandi afrakstur
- þekkingu og skilning nemenda á hugtakinu stíll
- leikni nemenda í að teikna og gera tilraunir út frá kveikju
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu,
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum.



KVEIKJA



Mynd 2.6.1 T.v. Halldór Baldursson, 2009, sjálfsmynd, fyrir miðju Hugleikur Dagsson, án árs, forsíðumynd á twitter, t.h. Elín Elísabet Einarsdóttir, 2017, sjálfsmynd.

Hvað er stíll?

Hvert efni, áhald og aðferð sem við veljum að nota í teikningu hefur áhrif á afraksturinn. Með penna eða H blýanti fáum við fram harðar og ákveðnar línur en með 8B

blýanti, kolum eða þurrkrít mýkri og hverfulli. Með því að hreyfa teikniáhaldið hratt verða línurnar kraftmiklar en viðkvæmar ef við gerum það hægt. Möguleikarnir á mismunandi afrakstri eru því miklir allt eftir því hvaða efni og áhöld við ákveðum að nota og með hvaða aðferðum við beitum þeim. Segja má að með þeim ákvörðunum skapi hver og einn teiknari sér persónulega línuskript eða stíl. Teiknari getur talist vera með kraftmikinn og frjálsglegan stíl eða finlegan og nákvæman til dæmis. Verk Dürers og Rembrandts á mynd 2.5.1 eru dæmi um ólíkan teiknistíl tveggja listamanna og á mynd 2.6.1 má sjá ólíkan teiknistíl þriggja íslenskra teiknara. Aðrir þættir hafa líka áhrif á stíl eins og val teiknara á viðfangsefni og sjónarhorn hans á það. Teikningar geta jafnvel sagt okkur meira um hugarfar teiknarans eða skilning hans á viðfangsefninu en um viðfangsefnið sjálft.

Gagnlegt getur verið að setja sig í spor ýmissa myndlistarmanna og líkja eftir teiknistíl þeirra með því að prófa að nota sömu efni áhöld og aðferðir og þeir hafa gert. Þannig getum við bætt í reynslubanka okkar, sem við getum svo leitað í ef við viljum ná einhverju ákveðnu fram í okkar eigin teikningum. Einhverjum kann að finnast að það megi ekki „herma“ eftir öðrum á þennan hátt, að það sé ekki nægjanlega skapandi eða að það geti komið í veg fyrir að við öðlumst eigin stíl. Slíkar vangaveltur eru óþarfar vegna þess að teiknistíll hvers teiknara brýst alltaf fram líkt og gróður sem brýtur sér leið í gegnum malbik og það getur verið mjög gaman að fylgjast með því gerist. Ef við höfum kynnt okkur stíl annarra teiknara höfum við úr fleiri efnum, áhöldum og aðferðum að velja sem við getum síðan þróað og mótað okkar eigin stíl út frá.

Kennari sýnir nemendum mismunandi stíldæmi og þau efni, áhöld og aðferðir sem notuð eru í hverju þeirra. Hann velur úr eftir þörfum og því sem hentar aldurstigi og getur bætt við eftir því sem líður á verkefnið.

LEITARORÐ

Gemma Anderson | Albrecht Dürer Hare | Renee French Artist Interview
Keith Haring black and white | Kathe Kollwitz self portrait
Picasso Head of a Woman drawing | Giorgio Morandi Still life drawings
Rembrandt Two Women Teaching a Child to Walk | Rembrandt Lion Resting
Julie Merethu A Painting in Four Parts, Van Gogh Cypresses drawing
Í pinterestmöppu: Edgar Degas; Kona á bar | Victor Hugo; Drættir

EFNI OG ÁHÖLD

- Teikningar listamanna með ólíkan stíl. Sjá hér á eftir.
- Þar sem pappír er ekki nefndur sérstaklega má nota hvítan 120 gr. pappír af stærðinni A3.
- Mismunandi stíldæmi:

Gemma Anderson – Leitarorð: Gemma Anderson

Hluti úr teikningu er valinn. Haldið er framarlega á fínunum penna og teiknað hægt, rólega og nokkurn veginn óslitið.

Lauren Child – Leitarorð: Lauren Child Charlie Lola Lotta

Útlínur dregnar óslitið og ákveðið með meðalbreiðum filtpenna. Fleti má fylla með trélit, vatnslit og/eða úrklippum úr efnum eða tímaritum.

Edgar Degas – Leitarorð: Edgar Degas the song of the dog (blýantsteikning)

Grannt kol eða mjúkur blýantur (6B-8B) er notaður. Teikniáhaldinu er beitt hratt, fast, ákveðið og endurtekið. Það er dregið í átt að teiknaranum eða fram og til baka.

Albrecht Dürer – Leitarorð: Albrecht Dürer Hare

Hluti úr myndinni er valinn því aðferðin tekur langan tíma. Teikninguna má hvort sem er vinna í lit eða svart hvítu. Undirlag er málað með þynntu bleki eða vatnslit. Ofan á það eru línur dregnar með mjög fínunum pensli. Einnig má nota HB blýant eða trélit. Hreyfing handarinnar er hæg og henni er stjórnað af nákvæmni. Fínlegar, sveigðar línur eru dregnar endurtekið, oftast stuttar.

Elín Elísabet Einarsdóttir – Sjá mynd 2.6.1

Haldið er laust á mjúkum blýanti og hann dreginn laust og óslitið. Fletir málaðir með vatnslit.

Vincent van Gogh – Leitarorð: Van Gogh Cypresses drawing

200 gr. pappír er notaður. Haldið er laust og frekar aftarlega á fínunum pensli með oddi. Hann er hreyfður með flæðandi, stöðugum og frekar hröðum hringhreyfingum. Ýtt er mismunandi mikið á pensilinn til að fá fram misbreiðar línur eða tvær penslastærðir notaðar. Mis-mikið þynnt blek er notað til að fá fram misdökka tóna.

Halldór Baldursson – Sjá mynd 2.6.1

Haldið er aftarlega og laust á sjálfblekungi og teiknað frekar hratt, stundum fast og stundum laust.

Keith Haring – Leitarorð: Keith Haring black and white

Teikningar Keiths Haring eru oft mjög stórar, jafnvel nokkrir metrar á kant en það má nota maskínupappír (1x1 m), blek og mjög breiðan pensil til að líkja eftir línunum. Einnig má nota pappír af stærðinni A4 og mjög breiðan tússlit með flötum enda. Teikniáhaldið er hreyft hægt en ákveðið. Einnig má líma svart límband á hvítan pappír.

Hugleikur Dagsson – Sjá mynd 2.6.1

Filtpenni, frekar breiður, dreginn rólega en ákveðið.

Victor Hugo – Leitarorð: Victor Hugo drawings

200 gr. pappír er notaður, blek eða kaffi og mjög breiður, mjúkur pensill, helst með oddi.

Vel þynntu lagi af efninu er dreift mjúklega og nokkuð jafnt yfir pappírinn með pensli eða tusku. Á sumum stöðum má skvetta svolítið og öðrum þerra með tusku. Þetta er látið þorna. Síðan er haldið aftarlega og laust á penslinum, bleytt mjög vel í honum með lítið þynntu bleki og hann hreyfður hægt og rólega en frjálsglega yfir teikniflötinn, blekinu leyft að renna til og flæða um.

Kathe Kollwitz – Leitarorð: **Kathe Kollwitz self portrait**

Pappír með áferð er notaður. Kolabút er beitt flötum á teikniflötinn og hann hreyfður mjúklega og laust. Dreift er úr efninu með fingrum, strokvöndli eða tusku á sumum stöðum en á öðrum er endanum á kolinu beitt til þess að skerpa á. Nota má strokleður eða hnoðleður á björtustu svæðin í lokin.

Giorgio Morandi – Leitarorð: **Giorgio Morandi Still life drawings**

Hluti úr mynd er valinn því aðferðin tekur langan tíma. Sléttur pappír er notaður og finn tússlitur eða penni. Teikniáhaldið er hreyft með snöggum, beinum, útreiknuðum og endurteknum hreyfingum. Margar þéttar og örlítið breiðari línur eru dregnar á dökkum svæðum og í mörgum lögum en færri, gisnari og fínlegri línur á ljósum.

Julie Merethu – Leitarorð: **Julie Merethu A Painting in Four Parts**

Hluti úr mynd er valinn því aðferðin tekur langan tíma. Í undirlag er frekar harður blýantur (H2-HB) notaður eða mjög finn tússpenni. Beinar línur eru dregnar hægt og útreiknað og reglustika notuð. Ofan á það eru misbreiðir penslar með grófum hárum notaðir og þynnt blek eða kol. Mesta bleytan er þurrkuð úr penslinum með tusku. Teikniáhaldið er hreyft laust, létt, snögg og endurtekið yfir teikniflötinn. Einnig er dekkra blek notað eða koli beitt fastar. Nokkrum lögum má bæta við með kolum og/eða bleki.

Picasso – Leitarorð: **Picasso Head of a Woman drawing**

Haldið er laust og aftarlega á fínum filtpenna og óslitin lína dregin, viðstöðulaust, frekar hratt og ákveðið.



Mynd 2.6.2 Líkt eftir stíl Picassos.

Rembrandt van Rijn – Leitarorð: **Rembrandt Two Women Teaching a Child to Walk**

Haldið er laust og aftarlega á mjúkum blýanti eða krít. Teikniáhaldið er hreyft yfir pappír með smá áferð, með mjög hröðum og flæðandi hreyfingum.

Rembrandt van Rijn – Leitarorð: **Rembrandt Lion Resting**

200 gr. pappír er notaður, tvær breiddir af penslum með oddi og blek. Haldið er mjög laust og aftarlega á penslunum. Pensilstrokurnar eru hraðar, fáar og ákveðnar en léttar og flæðandi. Báðir penslarnir eru notaðir í útlínur og makka og óþynnt blek en breiðari pensillinn og þynnra blek á svæðin innan um.



Mynd 2.6.3 Líkt eftir stíl Rembrandts.

Renee French – Leitarorð: Renee French Artist Interview

200 gr. pappír með grófri áferð er notaður og mjúkir blýantar (2B) fyrir ljósustu svæðin og smám saman dekkri allt niður í 8B fyrir þau dekkstu. Blýöntunum er beitt á hlið og þeir hreyfðir hægt, laust og varfærnislega yfir teikniflötinn. Á ljósum svæðum eru fáar umferðir farnar og fleiri eftir því sem þau eru dekkri. Vel er dreift úr efninu með strokvöndli, tusku eða fingrum svo engin skörp skil sjáist. Einnig má bera grafit- eða koladuft á pappírinn með tusku, strokvöndli eða fingrum. Mjög litlu magni er dreift varfærnislega á ljósa fleti, meira sett á dökka, jafnvel nokkur lög. Þrýsta má hnoðleðri endurtekið á teikniflötinn til að lýsa og fá fram áferð. Einnig má beita grafitdufti og blýöntum samhliða.

Rán Flygering – Leitarorð: Rán Flygering fuglar

Haldið frekar aftarlega og laust á meðalbreiðum filtpenna og hann dreginn nokkuð hratt og óslitið. Nokkrir fletir málaðir með vatnslit.

Sesshū Tōyō – Leitarorð: Sesshū Tōyō artworks

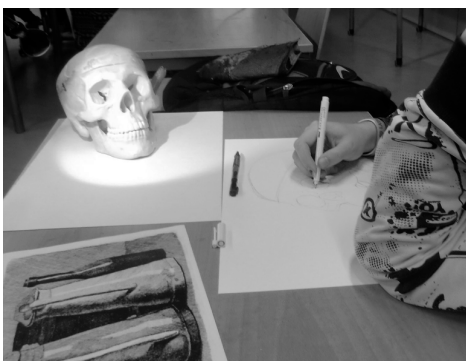
200 gr. pappír er notaður, tvær breiddir af penslum með oddi og blek. Í undirlagi er mjög þynntu bleki dreift yfir teikniflötinn með tusku eða breiðum pensli. Þegar það er næstum orðið þurrt er tréð teiknað með minna þynntu bleki og breiðum pensli og síðan óblönduðu bleki og fínunum. Haldið er aftarlega og laust á penslunum og þeir hreyfðir hratt, létt og laust.



Mynd 2.6.4 Líkt eftir stíl Sesshū Tōyōs.

VERKEFNIÐ

- Nemendur velja tvö til þrjú stíldæmi, helst sem ólíkust þeirra eigin stíl. Þeir líkja eftir aðferðum listamannanna með viðkomandi efnunum og áhöldum.
- Nemendur einbeita sér að því að líkja eftir línuskript listamannanna frekar en myndefninu, einbeita sér að því hvernig þeir hreyfa teikniáhöldin. Aðferðin skiptir meira máli en afraksturinn.
- Nemendur byrja á einni og einni línu og halda áfram að teikna þar til þeir hafa fengið tilfinningu fyrir hreyfingunni. Þeir gætu þurft að gera nokkrar prufur. Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.



Mynd 2.6.5 Líkt eftir stíl Morandis og eigin þrívíð fyrirmynd notuð.

- **Útfærsla:** Nemendur geta prófað að líkja eftir ákveðnu stíldæmi en notað eigin þrívíða fyrirmynd.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hvaða áhrif hafa efni og áhöld á afrakstur?
- Getið þið nefnt dæmi um teikningar sem hafa mismunandi áhrif á áhorfanda? Hverjar eru þær og hver eru áhrifin?
- Hvaða teikningar eru dæmi um að unnið hafi verið hratt með litla stjórn á teikniáhaldi? En með mikla stjórn?
- Er gagnlegt að hafa reynslu af því að beita mismunandi efnum, áhöldum og/eða aðferðum? Hvers vegna, hvers vegna ekki?
- Var erfitt/auðvelt að líkja eftir stíldæmunum sem þið völduð? Hvað einkennir þau? Lærðuð þið eitthvað nýtt um stílinn? Hvað? Hefði ykkur dottið í hug að teikna á þennan hátt án stíldæmanna?
- Kynntust þið nýjum myndlistarmönnum? Hverjum og hvernig líkar ykkur verk þeirra?
- Hvaða stíldæmi áttu best/síst við ykkur?
- Kemur ykkar eigin stíll fram í teikningunum? Hver er hann? Getur hann breyst?

VERK-
EFNI
2.7

SAMVINNUTEIKNING

STUTT LÝSING

Hver nemandi teiknar sinn hlut í sameiginlegum teikningum hópsins. Athyglinni er beint að fjölbreytilegri línuskript og gildi „raddar“ hvers og eins fyrir heildarmynd.

ALDURSTIG:

Öll

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ

- auka eftirtekt eftir ólíkum stílbrigðum
- auka samhug í hópi
- draga fram gildi framlags allra nemenda
- auka þekkingu og skilning nemenda á nokkrum verkum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- auka leikni nemenda í að teikna og gera tilraunir út frá kveikju
- auka leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- auka þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum



Eru teikningar alltaf eftir einn teiknara?

Hvað haldið þið um þessa mynd?



Mynd 2.7.1 Teiknimyndapersónur úr kvikmyndinni Lóí litli.

Stundum koma mismunandi listamenn að einni og sömu teikningu, sérstaklega þegar um myndasögur er að ræða.

Í myndasögum er ákveðin færibandavinna unnin þar sem einn teiknar upp söguna með blýanti, annar tekur við og gerir útlínur með bleki og sá þriðji litar alla söguna. Í lokin teiknar sá fjórði allar talblöðrur og leturtýpur.

Í teiknimyndum er algengt að þeir sem hanna persónur geri tvær til þrjár teikningar af henni, eina á hlið, eina beint framan á og síðan eina eða fleiri sem sýna karakterinn í einhverri stellingu. Þeir sem móta persónuna í þrívíddarforriti nota þessar teikningar síðan sem grunn. Hönnuðurinn og teiknarinn Gunnar Karlsson vinnur stundum á þann hátt en fyrir aðalpersónur mótar hann þá beint í þrívíddarforriti. Tæknimenn taka síðan við og bæta við hári, áferð og litum eftir hans leiðsögn. Gunnar hannaði allar persónurnar í kvikmyndinni Lóí litli, sjá mynd 2.7.1 en hjá stærri erlendum fyrirtækjum koma fleiri að hverri teiknimynd. Við erum ekki endilega von því að teikna í samvinnu við aðra en það opnar spennandi möguleika. Ólíkir teiknistílar í sömu teikningu geta einnig gefið mjög áhugaverða heildarmynd.

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir, s.s. nemendur til skiptis, myndastyttur, hausjúpur, uppstoppuð dýr, ávextir, grænmeti, katlar, könnur, blóm í vasa eða potti eða annað.
- Margskonar þurr og blaut teikniáhöld í ýmsum litum.
- Margskonar pappír, að minnsta kosti af stærðinni A3.

LEITARORÐ

Animation behind the scenes

VERKEFNIÐ

- Nemendur standa við trönur eða sitja við borð og teikna eftir fyrirmynd í 3-4 mínútur. Skipt er um fyrirmynd eða hún hreyfð til, nemendur flytja sig að næstu trönum eða borði og teikna á þá teikningu sem þar er fyrir. Þetta er endurtekið þar til allir hafa teiknað á allar teikningar.
- Nemendur eiga þá mynd sem þeir teiknuðu á síðast. Þeir geta jafnvel haldið áfram að vinna í þá teikningu, lita fleti, skerpa á línunum eða bæta við því sem þeim finnst hæfa, sjá mynd 2.7.2.

- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.

- **Útfærsla 1:** Nemendur geta prófað að vera kyrrir en látið teikningarnar ganga til næsta manns.

- **Útfærsla 2:** Nemendur geta prófað að skiptast á teikningum við hvern sem er og þannig er haldið áfram þar til allir hafa teiknað á allar teikningar. Mögulega teikna einhverjir tvisvar á einhverjar. Þetta er einskonar leikur sem kallar á samvinnu og samtal þegar teikningarnar ganga á milli nemenda. Ef þessi háttur er hafður á er gagnlegt að hver nemandi hafi sinn lit.



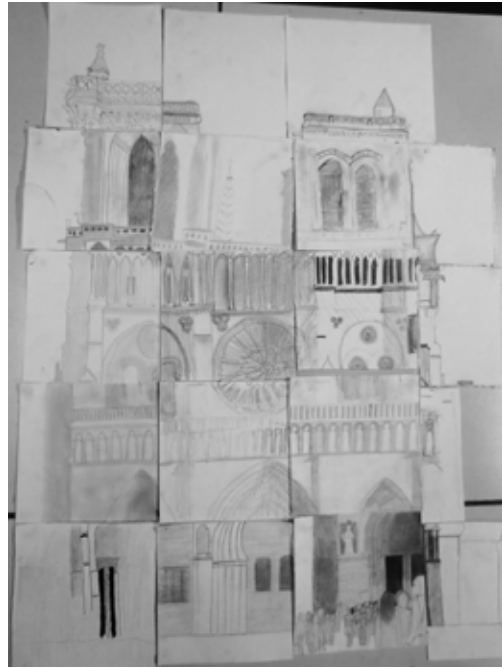
Mynd 2.7.2 Samvinnuteikning tíu nemenda með kolum og þurrkrít.

- **Útfærsla 3:** Nemendur geta prófað að hafa sömu fyrirmynd allan tímann. Fyrst eru þeir beðnir að „hvísla“ á teikniflötinn, eða teikna afar laust í 2–3 mínútur. Þeir flytja sig að næstu teikningu og halda áfram að teikna sömu fyrirmynd ofan í þá teikningu sem er fyrir, bæta við það sem sá sem á undan var byrjaði á. Svona er haldið áfram koll af kalli þar til allir eiga einhvern hlut í öllum teikningum. Smám saman eftir því sem fleiri hafa teiknað í hverja mynd mega nemendur hætta að hvísla og teikna fastar og ákveðnar. Fjölbreytilegastur afrakstur fæst ef margskonar teikniáhöld eru valin, sjá mynd 2.7.3.



Mynd 2.7.3 Samvinnuteikning fimmtán nemenda, með ýmsum teikniáhöldum.

- **Útfærsla 4:** Kennari getur prófað að afhenda hverjum nemanda hluta úr mynd. Hver nemandi teiknar eftir sínum hluta en þeim er síðan öllum raðað saman í uppi á vegg, sjá mynd 2.7.4. Gagnlegt getur verið að nota verk úr listasögu sem fyrirmynd.



Mynd 2.7.4 Blyantsteikning nítján nemenda, hver um sig teiknar eftir einum hluta úr mynd af Notre Dame.

- **Útfærsla 5:** Nemendur standa við stórt blað með sömu fyrirmynd en mismunandi teikni-áhöld. Þeir teikna í smá stund og færa sig svo fram um einn stað en áhaldið fram um tvo. Halda áfram þar til allir hafa farið hringinn og prófað sem flest áhöld. Sjá mynd 2.7.5.



Mynd 2.7.5 Nemendur að störfum.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað einkennir þessar teikningar?
- Kemur ólík línuskript eða stíll fram?
- Hvaða áhrif hefur það á teikninguna að margir hafa teiknað hana? Hefði hún orðið öðruvísi ef einn nemandi hefði teiknað? Eða ef einhverja línuskript hefði vantað? Hvernig?
- Gengur að nota mismunandi línuskript í sömu teikningu? Útskýrið.
- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?



BIRTA

STUTT LÝSING Á VIÐFANGSEFNI KAFLANS

Í þessum kafla er áhersla lögð á að nemendur auki þekkingu sína og skilning á hvernig ljós fellur á fyrirmyndir. Enn fremur að nemendur öðlist leikni í margvíslegum aðferðum til að greina lögun og tóna birtu- og skuggaflata fyrirmynda og yfirfæra þá á teikniflöt.

Nemendur skoða verk og vinnuaðferðir nokkurra myndlistarmanna og nýta sem kveikju ásamt fleiru og gera síðan eigin tilraunir í efni. Þeir ígrunda verk sín og annarra í virku samtali við kennara og aðra nemendur og beita í því samtali hugtökum sem tengjast aðferðum kaflans.

HÆFNIVIÐMIÐ

Á bls. 164 má sjá hvaða hæfniviðmið heyra undir hvert og eitt verkefni.

MARKMIÐ KAFLANS ERU AÐ AUKA

- þekkingu og skilning nemenda á því hvernig ljós fellur á fyrirmyndir
- þekkingu og skilning nemenda á margvíslegum aðferðum til að greina og yfirfæra á teikniflöt lögun og tóna birtu- og skuggaflata fyrirmynda og leikni í að beita þeim
- þekkingu og skilning nemenda á nokkrum verkum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- leikni nemenda í að teikna út frá kveikju og gera tilraunir
- leikni nemenda í að fjalla um eigin verk og annarra í virku samtali við aðra nemendur
- leikni nemenda í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu af sanngirni og virðingu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast verkefnum kaflans og leikni í að nota þau í samræðum

MEGINHUGTÖK KAFLANS

Þrívíð grunnform: Kúla, kassi, sívalingur og keila.

Birtuflötur (hlið): Þau svæði á fyrirmynd sem ljós fellur á.

Skuggaflötur (hlið): Þau svæði á fyrirmynd sem ljós nær ekki til.

Kastskuggi: Skugginn sem varpast af hlut á það sem hann stendur á og/eða við.

Mjúk skil: Þegar ljós fellur á bogadregið yfirborð, eins og á kúlu, skapast mjúk skil milli birtu og skugga því yfirborðið snýr smátt og smátt lengra í átt frá ljósinu.

Skörp skil: Þegar ljós fellur á yfirborð sem skiptir snöggt um stefnu, eins og á kassa, skapast skörp skil því yfirborðið breytir snöggt um stefnu svo ljósið nær ekki til þess.

Endurkastbirta: Birta sem endurkastast á hlut, af því sem hann stendur á eða við.

Tónn: Tónn lýsir ljósmagni. Tónar eru ljósir í birtu en dökkir í skugga. Tónar geta verið allt frá hvítu að svörtu, þar á milli eru ótal gráir tónar.

VERK-
EFNI
3.1

BIRTU- OG SKUGGAFLETIR

STUTT LÝSING

Nemendur beina athyglinni að lögun og tónum birtu- og skuggaflata, kastskugga, endurkastbirtu og mjúkum og skörpum skilum þar á milli á grunnformum og fleiri fyrirmyndum og yfirfæra á teikniplöt.

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- þekkingu og skilning nemenda á hugtökunum birtuflötur, skuggaflötur, tónn, kastskuggi, endurkastbirta, mjúk skil og skörp skil
- eftirtekt nemenda eftir mismunandi lögun og tónum birtu- og skuggaflata á grunnformum, kastskugga, endurkastbirtu og skörpum og mjúkum skilum þar á milli
- leikni nemenda í að yfirfæra á teikniplöt mismunandi lögun og tóna birtu- og skuggaflata á grunnformum, kastskugga, endurkastbirtu og skörp og mjúk skil þar á milli
- þekkingu og skilning nemenda á nokkrum verkum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- leikni nemenda í að teikna út frá kveikju og gera tilraunir
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum

ALDURSTIG:

Mið- og unglíngastig

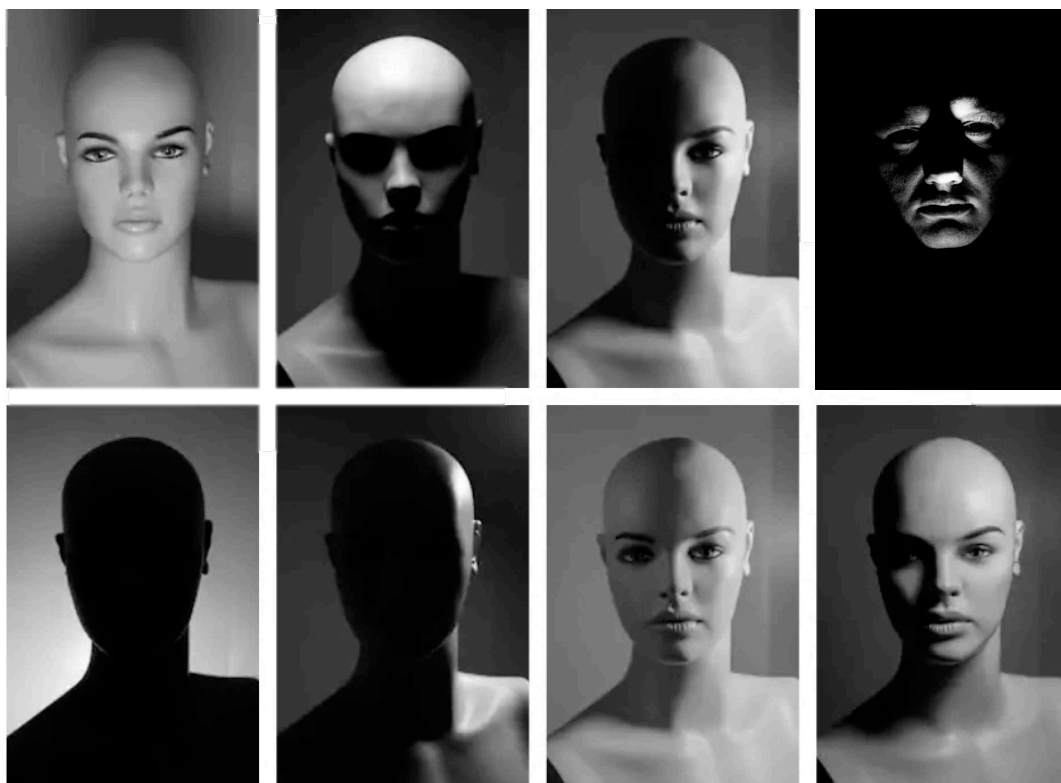
Einfölduð útgáfa verkefnisins getur hentað yngsta stigi.



Gagnlegt er að leggja þetta verkefni oft fyrir nemendur, nota mismunandi fyrirmyndir og mismunandi hluta úr kveikju hverju sinni.

Skiptir birta í teikningum máli?

Já, því mismunandi stemning skapast eftir því hvaðan ljós fellur á fyrirmyndir. Hún verður til dæmis frekar óhugguleg ef ljósi er beint að andliti neðan frá. Mismunandi stemning skapast einnig með ólíkum ljósgjöfum. Hún verður mjúk í dreifðri birtu, eins og utandyra í skýjuðu veðri en skörp í ljósi frá kastara. Sjá mynd 3.1.1.



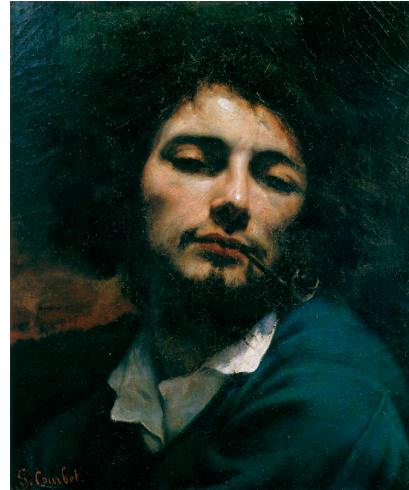
Mynd 3.1.1 Mismunandi stemning fæst eftir því hvaðan ljósi er beint að fyrirmynd.

Hvernig ljós beinist að fyrirmyndum okkar hefur því mikil áhrif á teikningarnar sem við gerum. Efni, áhöld og aðferðir sem við notum til að teikna birtu- og skuggaflæti, hafa líka sín áhrif.

Hvernig getum við vitað hvernig birtu- og skuggaflæti eru í laginu?

Ljós fellur undantekningalaust rökrétt á hluti, á þeim hluta yfirborðs þeirra sem snýr að ljósinu er birta en á þeim hluta yfirborðsins sem snýr frá ljósinu er skuggi. Góð þekking og skilningur á því hvernig ljós fellur á grunnform getur verið gagnleg í teikningu eftir fyrirmynd því flestir hlutir eru einhverskonar samsetning þeirra. Samt sem áður er mikilvægast að rannsaka fyrirmyndirnar með eigin augum því lögun birtu- og skuggaflata getur verið svo margbreytileg og oftast er mjög erfitt að geta sér til um hana fyrir fram. Skuggaflöturinn undir nefinu á sjálfsmynd **Gustaves Courbets** á mynd 3.1.2, minnir til dæmis lítið á nef en það er samt sem áður lögun hans sem gefur þrívíða lögun nefsins til kynna.

Oft lítum við snögg á hluti, eingöngu til þess að sjá hvað það er, eins og þegar við þurfum að passa okkur á bílum í umferðinni eða að ganga ekki á tré í skógi. Þá veitum við margbreytilegum formum birtu- og skugga-flata á yfirborði hlutanna litla athygli en þegar við erum að teikna þá er mikilvægt taka eftir birtu- og skuggaflötum, jafn mikilvægt og að taka eftir útlínunum þeirra. Birtu- og skuggaflötir gefa þrívíða lögun fyrirmynda okkar til kynna.



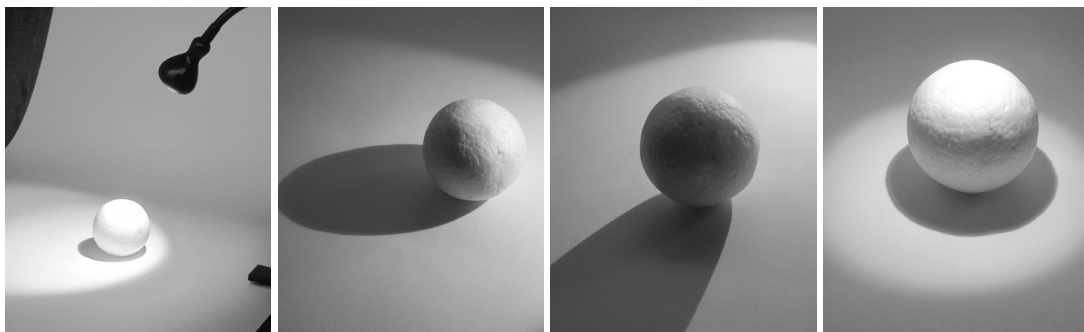
Mynd 3.1.2 Gustave Courbet, 1848-1849, sjálfsmynd, olía á striga.

Hvað er birtuflötur, skuggaflötur, kastskuggi og endurkastbirta, mjúk skil og skörp skil?

Kennari setur kúlu á hvítt undirlag og beinir lampaljósi að henni úr um það bil 25 cm fjarlægð. Hann bendir nemendum á eftirfarandi þætti sem eru ávallt til staðar þegar ljós fellur úr einni átt á þrívíðan hlut og biður þá að píra augun til að sjá þá betur.

1. Birtuflötir eru þeir hlutar yfirborðsins sem snúa að ljósinu og eru bjartastir næst ljósuppsprettunni.
2. Skuggaflötir eru þeir hlutar sem snúa frá ljósinu og eru dekkstir þar sem ljósið nær ekki til.
3. Mismunandi tónar segja til um ljósmagn, allt frá dekksta skuggatón að bjartasta birtutón. Ótal gráir tónar eru þar á milli.
4. Kastskuggi er sá skuggi sem varpast af kúlunni á undirlagið.
5. Endurkastbirta er birta sem undirlagið kastar upp á kúluna, neðst á skuggaflöt þess ef ljósið er ofan frá. Hún er ekki eins ljós og bjartasti birtuflöturinn en ljósari en dekksti skugginn.

Kennari beinir lampaljósinu að kúlunni úr annarri átt og bendir nemendum á sömu þætti og getur endurtekið leikinn úr fleiri áttum og með önnur grunnform.



Mynd 3.1.3 Ljós fellur á kúlu úr ýmsum áttum. Alls staðar má sjá birtuflöt, skuggaflöt, endurkastbirta, kastskugga, mismunandi tóna og mjúk eða skörp skil á milli þeirra.

Hvað eru mjúk og skörp skil?

Kennari setur kúlu, keilu og kassa á hvíta undirlagið, lýsir á það og sýnir nemendum eftirfarandi þætti.

1. Mjúk skil milli birtu og skugga sjást á bogadregnu yfirborði, t.d. kúlu og keilu þar sem yfirborðið snýr í átt frá ljósinu smám saman.
2. Skörp skil milli birtu og skugga sjást við útlínur forma, á brúnum kastskugga og á brúnum forma þar sem lögum formsins breytist snögglega, t.d. á kassa.

Hvernig má ná fram mjúkum og skörpum skilum milli birtu og skuggaflata?

Mjúkum skilum milli birtu- og skuggaflata má ná fram með því að beita teikniáhalduinu laust og á hlið eða dreifa úr efninu með strokvöndli, bréfi eða fingrum.

Skörpum skilum má ná fram með vel ydduðum blýanti eða skarpri brún á koli og teikna ákveðið.

Hvernig má ná fram mismunandi tónum?

Mjúkir blýantar (merktir B) gefa dökka tóna en harðir (merktir H) ljósa. HB blýantar gefa miðtón en með þeim er bæði hægt að teikna ljósa og dökka tóna, sjá Efni og áhöld í kaflanum *Uppbygging og notkun*. Dekkri tónar fást með því að teikna fast eða í nokkrum lögum. Lýsa má tóna sem eru orðnir of dökkir með því að þrýsta hnoðleðri á þá.

Á mynd 3.1.4 má sjá hve marga tóna **Michelangelo** notar til að móta fjölbreytileg form mannlíkamans, allt frá mjög dökkum yfir í mjög ljósa. Þar sem birtan er mest skilur hann pappírinn eftir auðan.



Mynd 3.1.4 Michelangelo, 1510, *Study for the Libyan Sibyl*, rauðkrít á pappír.

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir eru kúlar, keilur, sívalningar og kassar úr hvítu frauðplasti, pappír eða við. Einnig má nota hvítmálaða hluti með lögum grunnforma eins og epli, pappahólka eða bækur. Þegar verk efnið er endurtekið má nota aðrar fyrirmyndir s.s. ávexti, grænmeti, skeljar, trjábúta, köngla, leirtau, uppstoppuð dýr, hausjúpur, blóm í vasa eða potti.
- Hvítur pappír til þess að hafa undir fyrirmynd.
- Borðlappar með hreyfanlegum hálsi fyrir minni fyrirmyndir, vinnuljós eða myndvarpi fyrir stærri.

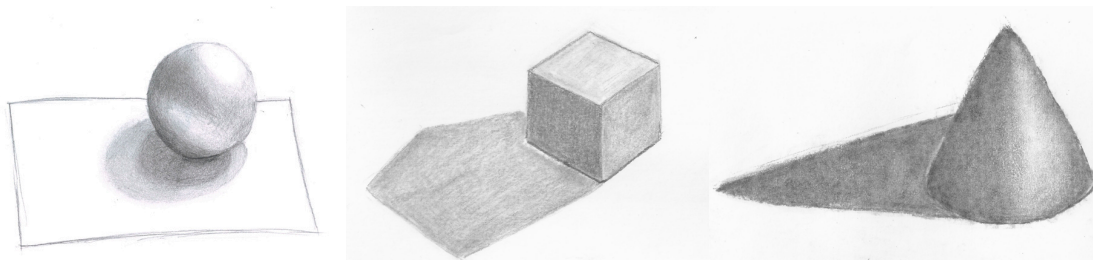
LEITARORÐ

Michelangelo Buonarroti drawings
Gustave Courbet Man with a Pipe
Kathe Kollwich
Giorgio Morandi drawings

- Blýantar HB-4B eða kol.
- Strokvöndlar, strokleður eða hnoðleður, ef vill.
- Hvítur eða mjög ljós pappír án áferðar, að minnsta kosti af stærðinni A3.

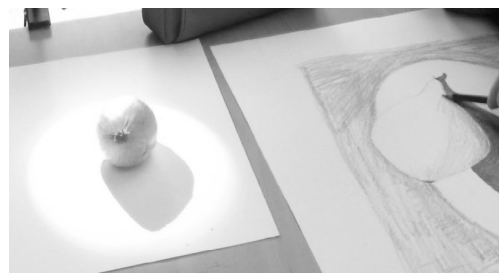
VERKEFNIÐ

- Nemendur setja eitt grunnform á hvítan pappír og lýsa á það þannig að birtuhlið, skuggahlið og kastskuggi sjáist vel, sem og skörp og mjúk skil. Þeir geta verið einn, tveir eða nokkrir fleiri um sömu fyrirmynd.
- Nemendur teikna útlínur fyrirmyndarinnar laust og létt, meta stærðir og hlutföll og nota til þess mæliaðferðir ef þurfa þykir, sjá verkefni 1.9.
- Þeir byrja á að þekja helstu og dekkstu skuggafleti laust og létt en dekkja þá smám saman um leið og þeir bæta ljósari flötum við. Pappírinn er skilinn eftir auður þar sem ljósustu birtufletir eru.
- Nemendur kortleggja lögun birtu- og skuggaflata smám saman nákvæmar og gefa þeim viðeigandi tóna, einnig endurkastbirtuflötum og teikna mjúk og skörp skil þar á milli.
- Nemendur geta ímyndað sér að þeir séu að taka svart hvíta ljósmynd af fyrirmyndinni.
- Þeir þróa augun öðru hvoru til þess að greina betur meginlögun og tóna birtu- og skuggaflata á fyrirmyndinni og teikningunni. Í sama tilgangi skoða þeir fyrirmynd og teikningu úr fjarlægð öðru hvoru.
- Nemendur verja að minnsta kosti 40 mínútum í verkefnið.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.



Mynd 3.1.5 Birtu- og skuggafletir í mismunandi tónum teiknaðir með blýanti eftir kúlu og kassa og með kóli eftir keilu.

- **Útfærsla 1:** Nemendur teikna önnur grunnform á sama hátt.
- **Útfærsla 2:** Nemendur teikna eftir öðrum fyrirmyndum á sama hátt. Litlar fyrirmyndir eru settar á hvítt undirlag á borð nemenda og lampaljósi beint að þeim þannig að greinilegir birtu- og skuggafletir sjáist. Vinnuljós er notað fyrir stærri fyrir-



Mynd 3.1.6 Skuggafletir í mismunandi tónum teiknaðir með blýanti eftir sítrónu.

myndir og þá teikna allir nemendur eftir sömu fyrirmynd. Yngri nemendur geta prófað þetta verkefni og notað þá einfaldar fyrirmyndir sem höfða til þeirra, eins og til dæmis leikföng.

- **Útfærsla 3:** Nemendur prófa að teikna utan dyra í sól og velja fyrirmynd og sjónarhorn þar sem greinilegir birtu- og skuggafletir sjást, einnig kastskuggar og skörp og mjúk skil ef mögulegt er.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hvernig gekk að greina lögun og tóna birtu- og skuggaflatanna? Hvernig gekk að teikna það?
- Hve margir tónar eru í teikningunni? Hvar er ljósasti tónninn, en sá dekksti? Er mikill munur á þeim? Hvar eru skörp skil, mjúk skil og endurkastbirta? Hvernig gekk að taka eftir þeim þáttum? Hvernig gekk að teikna þá?
- Lýsa teikningarnar birtu? Lýsa þær þrívíðri lögun formanna? Er greinilega hægt að sjá úr hvaða átt birtan kemur? Er birtan veik eða sterk? Ef ekki, hverju er hægt að breyta til þess að svo verði?
- Hvað breytist við að píra augun á fyrirmynd eða teikningu? En við að horfa úr fjarlægð?
- Sjáið þið birtu- og skuggafleti, kastskugga, endurkastbirtu, mjúk skil eða skörp í umhverfinu?

TILBRIGÐI VIÐ VERKEFNI 3.1

BIRTU- OG SKUGGAFLETIR Í ANDLITI

STUTT LÝSING

Nemendur beina athyglinni að lögun og tónum birtu- og skuggaflata og mjúkum og skörpum skilum þar á milli með því að teikna eftir ljósmynd af þekktu andliti.

ALDURSSTIG:

Öll

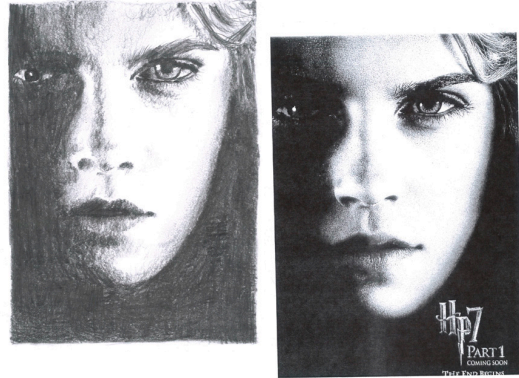
EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir eru ljósmyndir af þekktum andlitum, til dæmis úr kvikmyndum, sjónvarpsþáttum, tónlist eða stjórnmálum. Fyrir yngsta stig má nota myndir af dýrum. Ljósíð þarf að falla á andlitin úr einni átt og greinilegir birtu- og skuggafletir í mismunandi tónum þurfa að sjást, með mjög dökkum, nokkrum gráum og mjög ljósum tónum. Eins væri gott að á myndinni sæjust mjúk og skörp skil og kastskuggar. Nemendur geta einnig tekið ljósmyndir af hver öðrum og stýrt lýsingunni. Vinna má með ljósmyndirnar í myndvinnsluforritum þannig að þær uppfylli uppgefin skilyrði.

- Ljósaborð.
- Blýantar (HB-2B).
- Pappír með lítilli áferð, að minnsta kosti af stærðinni A3.

VERKEFNIÐ

- Nemendur draga útlínur meginforma andlitsins upp á ljósaborði.
- Þeir teikna birtu- og skuggafleti, gefa þeim viðeigandi lögum og tón og mjúk eða skörp skil á milli.
- Nemendur þróa augun öðru hvoru til þess að greina betur lögum og tóna birtu- og skuggaflata á ljósmyndinni og teikningunni. Í sama tilgangi skoða þeir fyrirmynd og teikningu úr fjarlægð öðru hvoru.
- Nemendur verja að minnsta kosti 40 mínútum í verkefnið.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.
- **Útfærsla:** Eldri nemendur geta prófað að teikna eigið andlit eftir spegli, stýrt lýsingunni þannig að um það bil helmingur andlits sé í skugga og lagt áherslu á að teikna skuggafleti.



Mynd 3.1.7 Skuggafletir í mismunandi tónum teiknaðir með blýanti eftir ljósmynd af þekktu andliti.



Mynd 3.1.8 Eigið andlit teiknað eftir spegilmynd.



SKUGGAFLETIR MEÐ ENDURTEKNUM LÍNUM

STUTT LÝSING

Nemendur beina athyglinni að lögum og tónum birtu- og skuggaflata á fyrirmynd og mjúkum og skörpum skilum þar á milli, með því að teikna endurtekið samhliða línur.

ALDURSTIG:

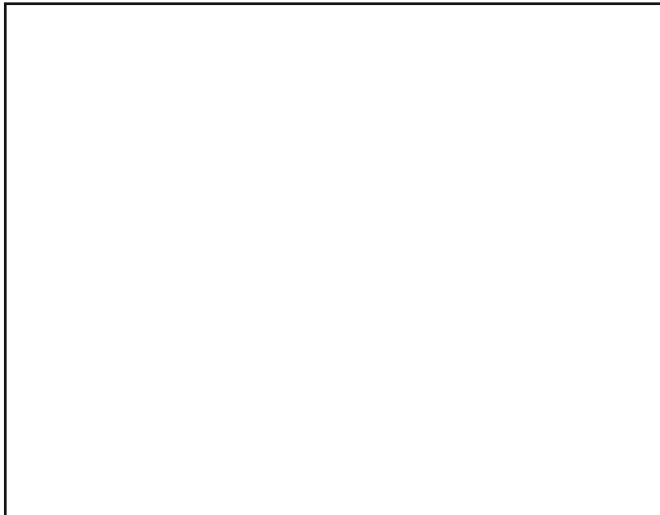
Unglingastig

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- leikni nemenda í að greina mismunandi lögum og tóna birtu- og skuggaflata á fyrirmynd og greina skörp og mjúk skil þar á milli og yfirfæra það á teikniflöt með endurteknum línunum
- eftirtekt nemenda eftir áhrifum mismunandi aðferða á afrakstur
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum
- þekkingu og skilning nemenda á nokkrum verkum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt, leikni nemenda í að teikna út frá kveikju og gera tilraunir
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu



KVEIKJA



Mynd 3.2.1 Henry Moore, Sheep, æting.

til að fá fram ljósa tóna en þykkari línur með styttra bili á milli og í fleiri lögum til að fá dökka. Stefna línanna er lítillega breytt í hverju lagi. Segja má að þessi aðferð við að fá fram birtu- og skuggaflati sé einkennandi fyrir vel þjálfaða teiknara.

Tilfinning fyrir því í hvaða stefnu er best að draga línurnar kemur með æfingunni og best er að fylgja innsæi sínu til að ákveða hana en fylgja má yfirborðslögun fyrirmyndarinnar eins og Henry Moore gerir. Svolítill ónákvæmni getur gefið teikningunni líf og gert hana áhugaverða fyrir áhorfanda.

Henry Moore (1898-1986), sem var högglistamaður, lagði meiri áherslu á að teikna birtu- og skuggaflati en útlínur. Í ætingunni á mynd 3.2.1 sýnir hann okkur þrívíð form á áhugaverðan hátt.

Hvernig ætli Henry Moore beiti teikniáholdinu til að fá fram dökka tóna? En ljósa?

Hann dregur fínar samhliða línur með nokkru bili á milli

LEITARORÐ

Study for the head of a girl | Study for the head of Leda | Sue Baker Kenton
Henry Moore drawings | Giorgio Morandi drawings | John Singer Sargent
Laurence Peter | Alexander Harrison

EFNI OG ÁHÖLD

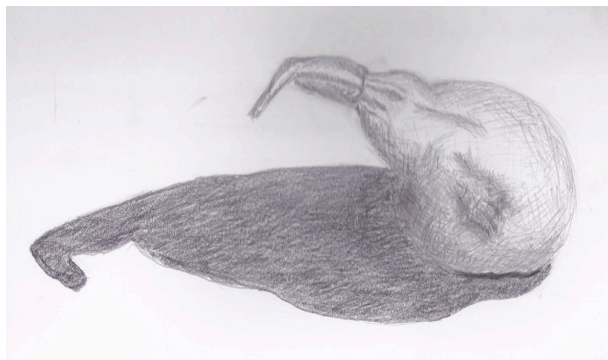
- Fyrirmyndir, s.s. nemendur til skiptis, myndastyttur, krumpaðir bréfpokar, rekaviðar-
drumbar, hausjúpur, ávextir, grænmeti, leirtau, uppstoppuð dýr eða annað.
- Borðlampar fyrir minni fyrirmyndir, vinnuljós eða myndvarpi fyrir stærri.
- Blýantar (HB-8B) kol eða filtpennar 0,1-1.
- Pappír að vild, að minnsta kosti af stærðinni A3.

VERKEFNIÐ

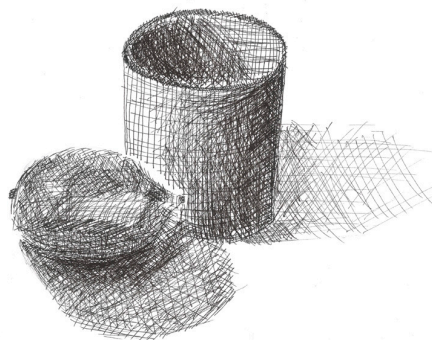
- Ljóni er beint að fyrirmynd þannig að greinilegir birtu- og skuggafletir myndist.
- Litlar fyrirmyndir eru settar á hvítt undirlag nálægt nemendum og þeir lýsa á þær með borðlampa þannig að greinilegir birtu- og skuggafletir myndist.
- Þegar stærri fyrirmyndir eru notaðar er lýst á þær með vinnuljósi og allir nemendur teikna eftir sömu fyrirmynd standandi við trönur eða sitjandi við borð.
- Nemendur teikna útlínur fyrirmyndaðar laust og létt, meta stærðir og hlutföll og nota til þess mæliaðferðir ef þurfa þykir, sjá verkefni 1.9.
- Nemendur teikna birtu- og skuggafleti og gefa þeim viðeigandi lögum og tón með endurteknum línum, laust, gysið og létt til að fá fram ljósa tóna en fastar og þéttar til að fá fram dökka. Þar sem mest birta er geta þeir skilið pappírinn eftir auðan. Kennari er með sýnikennslu til skýringar.
- Nemendur bæta umferðum við smám saman og í hverri þeirra breyta þeir stefnu línanna lítillega.
- Nemendur geta ímyndað sér að þeir séu að móta úr leir, að þeir séu að yta skuggaflötum inn í rýmið með því að þrýsta fastar og oftar á teikniáhaldið en á birtuflötunum.



Mynd 3.2.2 Skuggafletir í mismunandi tönnum teiknaðir með kolum og endurteknum línum í nokkrum lögum.



Mynd 3.2.3 Skuggafletir.



- Þar sem skil milli birtu- og skuggaflata eru skörp teikna nemendur þétt upp að brún þeirra en þar sem þau eru mjúk gera þeir endurteknar línur yfir þau hér og þar.

- Nemendur þíra augun öðru hvoru til þess að greina betur lögun og tóna birtu- og skuggaflata á fyrirmyndinni og teikningunni. Í sama tilgangi skoða þeir fyrirmynd og teikningu úr fjarlægð öðru hvoru.
- Nemendur verja að minnsta kosti 40 mínútum í verkefnið.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.
- **Útfærsla:** Nemendur geta einnig túlkað tón neikvæða rýmisins og unnið jafnhliða í því og fyrirmyndinni. Þeir geta notað strokleður eða hnoðleður ef þeir vilja.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hvernig gekk að beita aðferðinni? Uppgötvuðuð þið eitthvað nýtt?
- Lýsa teikningarnar birtu- og skuggaflötum á sannfærandi hátt? Lýsa þær þrívíðri lögun fyrirmyndanna á sannfærandi hátt? Hvað einkennir skuggaflötina? En útlínurnar?
- Dróguð þið endurteknar línur yfir þær? Hefur það áhrif á teikninguna? Hvaða? Komið þið auga á staði þar sem ónákvæmni er til bóta?
- Er eitthvað í teikningunum sem gefur þeim aukið gildi til viðbótar við samlíkingu við fyrirmynd? Hvað?
- Hvað er líkt og ólíkt með teikningunum sem unnar eru í þessu verkefni og í verkefni 3.1?

ÚTLÍNA OG SKUGGAFLETIR, HRATT

STUTT LÝSING

Nemendur beina athyglinni að útlínum og lögun skuggaflata á fyrirmynd með því að teikna hratt.

ALDURSSTIG:

Mið- og
unglingastig

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- leikni nemenda í að greina útlínur og mismunandi lögun skuggaflata á fyrirmynd og yfirfæra á teikniflöt
- leikni nemenda í að fylgja sjónskynjun sinni eftir með hreyfingu teikniáhalds
- eftirtekt nemenda eftir áhrifum mismunandi efna, áhalda og aðferða á afrakstur
- þekkingu og skilning nemenda á nokkrum verkum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- leikni nemenda í að teikna út frá kveikju og gera tilraunir
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum



KVEIKJA

Er eitthvað líkt með þessum þremur myndum?

Hvað þá helst? Hvaða tilfinningar kalla þær fram / Nefnið þrjú lýsingarorð er eiga við myndirnar.



Mynd 3.3.1 T.v. Derek Overfield, *Drawing 190*, 2014, fyrir miðju Sarah Maycock, *hugh bear*, t.h. Honoré Daumier, *Two Saltimbanques*, 1865-1870.

LEITARORÐ

Wendy Artin | Honoré Daumier sketches | Derek Overfield

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir s.s. nemendur til skiptis, stórir vasar, könnur, flöskur, myndastyttur, uppstoppuð dýr eða annað.
- Vinnuljós eða myndvarpi.
- Klukka með niðurteljara.
- Tússpenni eða trélitur.
- Blek eða þynntur vatnslitur og mjúkir penslar með oddi að minnsta kosti 5 mm breiðir.
- Vatn og diskar.
- Pappír að vild að minnsta kosti af stærðinni A4.



Mynd 3.3.2 Útlínur teiknaðar með filtpenna eða fínnum pensli og bleki og skuggafletir með mjúkum pensli og bleki.

VERKEFNIÐ

- Ljósi er beint að fyrirmynd þannig að greinilegir birtu- og skuggafletir sjáist.
- Allir nemendur teikna eftir sömu fyrirmynd standandi við há borð eða trönur þannig að þeir geti hreyft allan handlegginn frjálst. Þeir hafa bunka af pappír tiltækan.
- Nemendur halda aftarlega og laust á teikniáhaldi og styðja hendinni ekki við teikni-flötinn á meðan þeir teikna, í mesta lagi laust með litla fingri.
- Kennari gefur nemendum fjórar mínútur til að ljúka við teikningu og lætur þá vita þegar tíminn er hálfnaður. Þeir teikna allar útlínur fyrirmynda með filtpenna eða trélit og alla skuggafleti með bleki eða þynntum vatnslit á þessum fjórum mínútum.

- Nemendur horfa meira á fyrirmyndina en teikniplötinn og einbeita sér að því að yfirfæra upplýsingar jafn óðum og þeir sjá þær. Þeir nota ekki mæliaðferðir og þurfa ekki að hugsa um að gera „rétt“ teikningu, afraksturinn skiptir ekki máli heldur vinnuaðferðin.
- Ef nemendur vilja leiðrétta, teikna þeir ofan í eða til hliðar við þær línur og þá fleti sem fyrir eru. Þeir þurfa ekki að hafa skuggafleti innan við útlínurnar sem eru komnar heldur hreyfa þeir teikniáhaldið í samræmi við það sem þeir sjá best hverju sinni.
- Nemendur geta notað vel af vatni og bleki eða vatnslit og leyft efninu að flæða og skvettast að vild.
- Skipt er um fyrirmynd eða hún færð til, ljósið stillt og verkefnið endurtekið allt að 20 sinnum, með hléum.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.
- **Útfærsla 1:** Nemendur geta prófað að draga útlínur óslitið, með vinstri hönd eða blint eða allt þetta í einu og prófað að teikna skuggana með vinstri hönd eða blint, sjá verkefni 2.2. Gagnlegt getur verið að byrja á því að teikna blint til að hita upp og losa um.
- **Útfærsla 2:** Nemendur geta prófað að teikna skuggana fyrst og útlínurnar eftir á.
- **Útfærsla 3:** Nemendur geta prófað að vinna verkefnið á styttri tíma smám saman, alveg niður í 1 til 2 mínútur.
- **Útfærsla 4:** Nemendur geta prófað að teikna útlínur þriggja mismunandi fyrirmynda á þrjú blöð, leggja þau jafn óðum til hliðar, taka síðan aftur fram fyrsta blaðið og teikna skuggana samkvæmt viðkomandi fyrirmynd og svo koll af kolli.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Lýsa teikningarnar birtu og skugga á sannfærandi hátt? Hvar er birta greinilegust og hvers vegna?
- Lýsa teikningarnar þrívíðri lögun fyrirmyndanna? Hvar er það greinilegast og hvers vegna?
- Hvað einkennir þessar teikningar? Hvað greinir þær frá teikningum sem unnar eru á lengri tíma? Er hægt að gera jafn góða teikningu á stuttum tíma og löngum? Hvað þarf til að gera góða teikningu?

STUTT LÝSING

Nemendur beina athyglinni að útlínunum og lögun skuggaflata á fyrirmynd með því að teikna hratt, með framlengdu teikniáhaldi, standandi og með teikniflöt á gólfi.

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir s.s. nemendur til skiptis, stórir vasar, könnur, flöskur, myndastyttur eða annað sem er tiltækt í skólastofunni.
- Blýantar (6B-8B) eða kol, límt með límbandi fremst á 80 cm löng og 5 mm þykk prik.
- Bútar af svampi eða vatti límt með límbandi á hinn endann á prikunum.
- Blek.
- Vatn og diskur.
- Maskínupappír eða annar pappír, að minnsta kosti af stærðinni A1.
- Masónítplötur til að leggja á gólf og festa pappír á með teiknibólum. Einnig má festa pappír við gólfið með límbandi.

VERKEFNIÐ

- Nemendur festa pappír á gólf umhverfis eða framan við fyrirmynd og setja disk og ílát með bleki og vatni við hliðina. Ljósi er beint að fyrirmynd þannig að greinilegir birtu- og skuggaflötir sjáist, frá hlið ef nemendur standa fyrir framan hana, frá gólfi eða lofti ef þeir raða sér umhverfis hana.
- Nemendur halda aftast á prikinu með svamp- eða vattenda þess inni í lófanum og standa með útréttan handlegg það langt frá teiknifletinum að blýanturinn eða kolið rétt snerti pappírinn.
- Nemendur teikna útlínur fyrirmyndarinnar með blýantinum eða kolinu, snúa svo prikinu við, dýfa svampinum eða vattinu í blekið og vatnið og teikna skuggaflöti. Þeir geta einnig haft tvö áhöld, annað með svampi eða vatti og hitt með blýanti eða koli.
- Kennari gefur nemendum fjórar mínútur til að ljúka þessu og lætur vita þegar tíminn er hálfnaður.
- Nemendur horfa meira á fyrirmyndina en teikniflötinn og einbeita sér að því að yfirfæra upplýsingar jafn óðum og þeir sjá þær og geta dregið, ýtt, pikkað eða endurtekið



Mynd 3.3.3 Útlínur teiknaðar með koli sem fest er á 80 cm langt prik og skuggaflötir með bleki borið á með vatti sem fest er á hinn enda priksins.

ALDURSTIG:

Mið- og
unglingastig

**Einfölduð útgáfa
verkefnisins getur
hentað yngsta stigi.**

línur. Þeir nota ekki mæliaðferðir og þurfa ekki að hugsa um að gera „réttá“ teikningu, afraksturinn skiptir ekki máli heldur vinnuaðferðin.

- Ef nemendur vilja leiðrétta geta þeir teiknað ofan í eða til hliðar við þær línur og þá fleti sem fyrir eru. Þeir þurfa ekki að hafa skuggafleti innan við útlínurnar sem eru komnar heldur hreyfa þeir teikniáhaldið í samræmi við það sem þeir sjá best hverju sinni.
- Nemendur geta notað vel af vatni og bleki og leyft efninu að flæða og skvettast að vild.
- Skipt er um fyrirmynd eða hún færð til, ljósið stillt og verkefnið endurtekið nokkrum sinnum.
- **Útfærsla 1:** Nemendur geta prófað að teikna útlínur þriggja mismunandi fyrirmynda á þrjú blöð, leggja þau jafn óðum til hliðar, taka síðan aftur fram fyrsta blaðið og teikna skuggana samkvæmt viðkomandi fyrirmynd og svo koll af kolli.
- **Útfærsla 2:** Yngri nemendur geta prófað þessa aðferð en teiknað eingöngu útlínur, hvort sem er með kolum eða bleki. Ef teiknaðir eru skuggar má gera minni kröfur um nákvæma kortlagningu.

BIRTUFLETIR DREGNIR FRAM

VERK-
EFNI
3.4

STUTT LÝSING

Nemendur beina athyglinni að lögum birtuflata á fyrirmynd með því að grunna ljósan pappír með grafít- eða koladufti og teikna birtufletina með strokleðri.

ALDURSTIG:

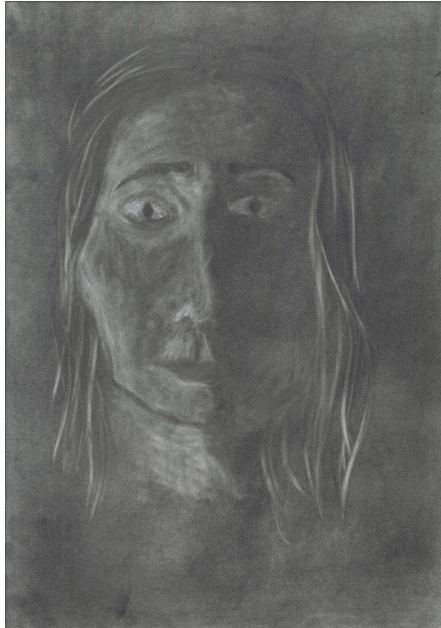
Mið- og
unglingastig

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- leikni nemenda í að greina mismunandi lögum birtuflata á fyrirmynd og yfirfæra þá á teikniflöt
- eftirtekt nemenda eftir hreyfingu handarinnar þegar þeir teikna
- eftirtekt nemenda eftir áhrifum mismunandi efna, áhalda og aðferða á afrakstur
- þekkingu og skilning nemenda á nokkrum verkum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- leikni nemenda í að teikna út frá kveikju og gera tilraunir
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum



Hvort er mikilvægara að teikna skuggafleti eða birtufleti?



Mynd 3.4.1 Birtufletir í mismunandi tónum teiknaðir með strokleðri, grafitstaut og pappírsvöndli á pappír grunnaðan með grafitdufti og kolum.

Það er jafn mikilvægt. Við erum kannski vanari að teikna skuggafleti með dökku teikniáhaldi og skilja hvítan pappírinn eftir auðan þar sem birtufletir eru en það má alveg eins snúa þessu við og teikna birtufleti með ljósu teikniáhaldi á dökkan pappír. Báðar aðferðir eru jafngóðar til þess að fá fram mismunandi lögun og tóna birtu- og skuggaflata en þær gefa mismunandi afrakstur. Á mynd 3.4.1 hefur **Frank Auerbach** hvorki teiknað skuggafleti né útlínur en hann hefur teiknað birtufleti með því að þurrka dökkan kolagrunn af ljósum pappír með strokleðri. Hann hefur náð í birtuna úr bakgrunninum. Þannig kemur andlitið „í ljós“ og þannig skapast lifandi áferð á birtuflötunum.

Vegna þess hve erfitt getur reynst að ná stjórn á strokleðri sem teikniáhaldi þurfum við að einbeita okkur sérstaklega að því að hreyfa það til og frá. Þannig aukast líkurnar á að við gleymum okkur í teikniferlinu og fylgjum sjónskynjun okkar mjög vel eftir með teikniáhalðinu. Teikniferlið sjálft verður í forgrunni fremur en afraksturinn sem er svo gagnlegt þegar teiknað er eftir fyrirmynd, sjá Kveikju í verkefni 2.2, *Með vinstri hönd*.

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir s.s. nemendur til skiptis, eigin hendur nemenda eða andlit þeirra í spegli, ávextir, grænmeti, skeljar, trjábútar, blóm í vasa eða potti, leirtau, leikföng eða annað.
- Borðlampar fyrir smærri fyrirmyndir, vinnuljós eða myndvarpi fyrir stærri.

LEITARORÐ

Frank Auerbach charcoal
Sophie Jodin drawings
William Kentridge drawings
Paul Ruiz drawings
Kwangho Shin charcoal drawings

- Speglar ef nemendur teikna eigið andlit.
- Grafítduft. Hægt er að útbúa slíkt duft með því að pússa grafítstauta eða kol með sandpappír.
- Grafítstautar eða kol.
- Hvítur pappír til þess að hafa undir fyrirmynd.
- Strokleður eða hnoðleður.
- Pappírsvöndull.
- Hvítur eða ljós pappír að minnsta kosti af stærðinni A3.

VERKEFNIÐ

- Nemendur dreifa grafít- eða koladufti yfir pappírinn.
- Þeir setja litlar fyrirmyndir á hvítt undirlag nálægt sér og lýsa á þær með borðlampa þannig að greinilegir birtu- og skuggaflötir sjáist.
- Vinnuljóni er beint að stærri fyrirmyndum og þá teikna allir nemendur eftir sömu fyrirmynd standandi við trönur eða sitjandi við borð.
- Nemendur þróa augun til þess að greina birtuflötina og þurrka upp þá stærstu og ljósustu fyrst og nota strokleður eða hnoðleður til þess. Þeir teikna stórt, því strokleðrið er ónákvæmt teikniáhold. Fyrir smæstu fleti má skera það til með dúkahníf eða nota hnoðleður mótað í odd. Ákveðin ónákvæmni er óhjákvæmileg með þessari aðferð og það er allt í lagi, það getur bæði aukið á einbeitingu og gefið teikningunni líf.
- Nemendur geta metið stærðir og hlutföll og notað til þess mæliaðferðir ef þeim þykir þurfa, sjá verkefni 1.9.
- Nemendur skerpa á völdum útlínum eða skuggaflötum með grafíkstaut eða koli og deyfa mjúk skil með fingrum eða pappírsvöndli. Þeir geta dreift grafít- eða koladufti aftur á pappírinn þar sem þurfa þykir.
- Þeir þurrka upp með strokleðri eða hnoðleðri og teikna með grafítstaut eða koli til skiptis og kortleggja smám saman nákvæmar tóna og lögun birtu- og skuggaflata.
- Nemendur geta ímyndað sér að verið sé að skrúfa upp dimmertakka í myrku herbergi og fyrirmyndin komi smám saman í ljós á pappírnum eða að þeir séu að þurrka af henni myrkur.
- Nemendur verja að minnsta kosti 40 mínútum í verkefnið.
- Þeir skoða teikningarnar og ræða saman.
- **Útfærsla 1:** Nemendur geta prófað að vinna verkefnið utandyra í sólskini með fyrirmyndir eins og grjót, trjástofna, byggingar eða annað.
- **Útfærsla 2:** Nemendur geta prófað að teikna eftir ljósmyndum þar sem greinilegur munur á birtu og skugga kemur fram.

- **Útfærsla 3:** Nemendur geta prófað að bæta ofan á teikninguna með litaðri þurrkrít.
- **Útfærsla 4:** Yngri nemendur geta prófað þessa aðferð til að teikna og þá má gera minni kröfur um nákvæma kortlagningu birtu og skugga, stroka jafnvel út jákvæða formið eingöngu og vinna stórt.



Mynd 3.4.2 Teiknað með strokleðri og pappír í kolagrunn, eftir ljósmyndum af dýrum. Lengst t.v. og t.h. er teiknað ofan á með þurrkrít.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hvernig gekk að greina lögun birtuflatanna? Hvernig gekk að teikna þá með strokleðrinu? Truflaði það eða hjálpaði til við einbeitingu að teikni ferlinu?
- Er auðveldara/erfiðara að taka eftir birtuflötum en skuggaflötum? Hvers vegna?
- Er munur á að teikna birtu og skugga? Hver?
- Er auðveldara/erfiðara að teikna fleti en útlínur? Hvers vegna?
- Lýsa teikningarnar þrívíðri lögun fyrirmyndanna?
- Hvar er ljósasti tónninn en sá dekksti? Er mikill munur?
- Hvað einkennir teikningarnar? Hvað er líkt og ólíkt með þeim og teikningum í verkefni 1.3 þar sem skuggafletir voru teiknaðir?
- Lýstu áferðinni í birtuflötunum? Skapaðist raunsönn birta? Hverskonar stemning skapast?
- Urðu einhver „slys“ eða mistök? Skemma þau fyrir áhrifum eða hjálpa þau til? Geta þau verið áhugaverð fyrir áhorfanda?
- Skipti máli fyrir útkomu hvaða efni og aðferð var notuð? Hvaða áhrif hafði hún? Skiptir máli hvaða fyrirmynd var notuð? Hvaða áhrif hafði hún?
- Skipti máli hvernig lýsing var notuð? Hvernig hefði lýsingin getað verið öðruvísi?
- Hvað finnst ykkur mikilvægast í teikningu; útlína, skuggi eða birta? Hvers vegna?



TEIKNIFLÖTUR Í MIÐTÓN

STUTT LÝSING

Nemendur beina athyglinni að skugga- og birtuflötum fyrirmynda með því að teikna á pappír í miðtón, skuggafleti með dökku efni og birtufleti með ljósu.

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- leikni nemenda í að greina mismunandi lögun og tóna birtu- og skuggaflata á fyrirmynd og yfirfæra þá á teikniflöt
- eftirtekt nemenda eftir áhrifum mismunandi efna, áhaldna og aðferða á afrakstur
- þekkingu og skilning nemenda á nokkrum verkum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- leikni nemenda í að teikna út frá kveikju og gera tilraunir
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum

ALDURSSTIG:

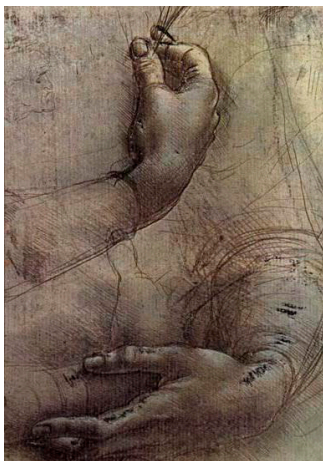
Mið- og unglíngastig

Einfölduð útgáfa verkefnisins getur hentað yngsta stigi.



KVEIKJA

Er eitthvað ólíkt með þessum þremur myndum? Hvað þá helst?



Mynd 3.5.1 T.v. Auguste Garufi *Ab Urbe Condita*, 2004, fyrir miðju Leonardo da Vinci, *Hendur*, 1474, t.h. hands.

Við fáum mismunandi afrakstur eftir því hve ljósan/dökkan pappír við notum þegar við erum að teikna. Við getum þurft að beita mismunandi teikniáhöldum eftir því hvaða pappír við veljum að nota. Á næstu síðu má sjá nokkur dæmi um teikningar þar sem pappír í miðtón hefur verið notaður, skuggar eru teiknaðir með dökku efni, pappírinn skilinn eftir þar sem miðtónn á að vera og birta er teiknuð með ljósu efni.



Mynd 3.5.2 Frá vinstri til hægri: Verk eftir Leonardo da Vinci, verk eftir Gustav Klimt, verk eftir Albrecht Durer og verk eftir David Hewitt

LEITARORÐ

Juliette Aristides drawings
 Michelangelo Buonarroti study for the Madonna and Child
 Albrecht Dürer studies | Gustav Klimt white chalk

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir s.s. uppstoppuð dýr, hauskúpur, ávextir, grænmeti, skeljar, trjábútar, laufblöð, blóm í vasa eða potti, leirtau eða annað.
- Hvítur pappír til að nota sem undirlag.
- Hvítir trélitir eða þurrkrít.
- Blýantar (HB-6B) grafit-stautur eða kol.
- Pappír í miðtón, grár eða brúnn. Einnig má nota hvítan pappír og grunna hann með vel þynntum, gráum eða brúnum, vatnslit, akríllit eða kaffi. Einnig má nota pappír í öðrum litum í miðtón.



Mynd 3.5.3 Dekksti skuggi teiknaður með blýanti og mesta birta með hvíttri krít á gráan pappír.

VERKEFNIÐ

- Nemendur setja litlar fyrirmyndir á hvítt undirlag nálægt sér og lýsa á þær með bordlampa þannig að greinilegir birtu- og skuggafletir sjáist.
- Vinnuljosi er beint að stærri fyrirmyndum og þá teikna allir nemendur eftir sömu fyrirmynd standandi við trönur eða sitjandi við bord.
- Nemendur teikna útlínur formsins og kastskuggans laust og létt og meta stærðir og hlutföll. Þeir þekja dekkstu skuggafletina með dökka efninu, ljósustu birtufletina með hvíta efninu og skilja pappírinn eftir auðan fyrir miðtón.
- Þeir kortleggja smám saman nákvæmar tóna og lögun birtu- og skuggaflata.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.

- **Útfærsla:** Yngri nemendur geta prófað þessa aðferð til að teikna og þá má gera minni kröfur um nákvæma kortlagningu birtu og skugga, vinna stórar myndir og nota fyrirmyndir sem höfða til yngri nemenda eins og leikföng, uppstoppuð dýr eða ljósmyndir af dýrum.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hvernig gekk að greina lögun og tóna birtu- og skuggaflatanna?
- Hvernig gekk að skilja pappírinn eftir auðan fyrir miðtón? Var þetta líkt/ólíkt því að teikna á hvítan pappír? Útskýrðu?
- Lýsa teikningarnar þrívíðri lögun fyrirmyndanna?
- Hvar sést miðtónn á teikningunni? Hvar er ljósasti tónninn en sá dekksti? Er mikill munur?
- Skipti máli fyrir útkomu hvaða pappír og efni var notað? Hvaða áhrif hafði það?

BIRTUFLETIR, TEIKNAÐ HRATT



ALDURSTIG:

Unglingastig

STUTT LÝSING

Nemendur beina athyglinni að birtuflötum fyrirmynda með því að teikna hratt með ljósu efni á dökkan pappír.

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

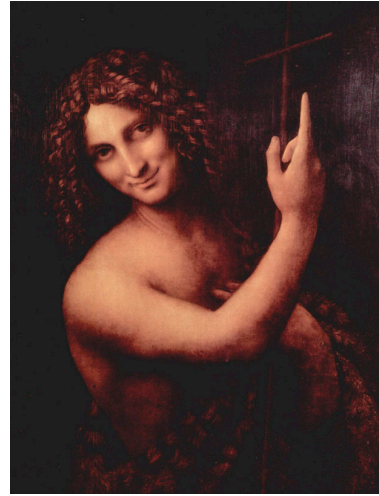
- leikni nemenda í að greina mismunandi lögun birtuflata á fyrirmynd og yfirfæra þá á teikniflöt
- eftirtekt nemenda eftir hreyfingu handarinnar þegar þeir teikna
- leikni nemenda í að fylgja sjónskynjun sinni eftir með hreyfingu handarinnar
- athygli nemenda á áhrifum mismunandi efna, áhalda og aðferða á afrakstur
- þekkingu og skilning nemenda á nokkrum verkum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- leikni nemenda í að teikna út frá kveikju og gera tilraunir
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum



KVEIKJA

Eins og segir í *Kveikju* í verkefni 3.4 er jafn mikilvægt að teikna birtu- og skuggafleti en þurfum við að teikna allt sem við sjáum á fyrirmyndum okkar?

Nei, þess þarf ekki því áhorfandi getur klárað það sem vantar upp á í huga sér. **Leonardo da Vinci** hafði upp-götvað þetta og leyfði skuggafleti fyrirmyndarinnar og bakgrunninum að renna saman þegar hann gerði málverkið á mynd 3.6.1. en okkur finnst samt ekki að það vanti neitt á manneskjuna þegar við skoðum hana.



Mynd 3.6.1 *Leonardo da Vinci, Jóhannes skírari, 1513-1516, olía á viðarplötu.*

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir s.s. nemendur til skiptis, stórir vasar, flöskur, könnur, uppstoppuð dýr eða annað.
- Vinnuljós eða myndvarpi.
- Hvítt efni, krít, trélitur, gouache- eða akrýllitur.
- Diskar fyrir blautt efni.
- Svartur eða dökkur pappír af stærðinni A4 eða stærri.

LEITARORÐ

Leonardo da Vinci st John the Baptist
Louisa Matthíasdóttir kindur

VERKEFNIÐ

- Ljósi er beint að fyrirmynd þannig að greinilegir birtu- og skuggafletir sjáist og nemendur teikna allir eftir sömu fyrirmynd. Annaðhvort standandi við trönur eða sitjandi við borð.
- Nemendur hafa bunka af pappír tiltækan og hvítan gouache- eða akrýllit á diskum ef blautt efni er notað.
- Nemendur þekja birtufleti og reyna að líkja eins vel eftir þeim og þeir geta á þessum stutta tíma. Ef blautt efni er notað er það borið á með fingrum eða pensli.
- Nemendur styðja hendinni ekki við teikniflötinn á meðan þeir teikna með pensli eða krít, í mesta lagi litla fingri.



Mynd 3.6.2 *Birtufletir teiknaðir með hvítum gouache-lit og fingrum á svartan pappír.*

- Nemendur fá 3 mínútur fyrir hverja teikningu. Skipt er um fyrirmynd eða hún færð til, ljósið er stillt og önnur teikning unnin á sama hátt. Þetta er endurtekið allt að 15 sinnum.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.
- **Útfærsla 1:** Nemendur geta prófað að vinna verkefnið með vinstri hönd og á styttri tíma.
- **Útfærsla 2:** Nemendur geta prófað að teikna einnig útlínur með fínu hvítu teikni-áhaldi líkt og í verkefni 3.3.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hvernig gekk að greina lögun birtuflatanna? Hvernig gekk að teikna þá með fingrunum?
- Truflaði það eða hjálpaði til við einbeitingu að teikniferlinu?
- Var þetta líkt/ólíkt því að teikna með svörtu á hvítan pappír? Útskýrðu?
- Er auðveldara/erfiðara að taka eftir birtuflötum en skuggaflötum? Hvers vegna?
- Er munur á að teikna birtu eða skugga? Hver?
- Lýsa teikningarnar birtu? Hvar er hún greinilegust og hvers vegna?
- Lýsa teikningarnar þrívíðri lögun fyrirmyndarinnar? Hvar er það greinilegast?
- Þarf að teikna útlínur eða skugga til að áhorfandi sjái form fyrirmyndarinnar?
- Skiptir máli fyrir útkomu hvaða pappír eða efni er notað? Hvaða áhrif hefur pappírinn og efnið í þessu verkefni? Skiptir máli hvaða aðferð var notuð? Hvaða áhrif hefur hún í þessu verkefni? Skiptir máli hvaða fyrirmynd var notuð? Hvaða áhrif hafði hún?

VERK-
EFNI
3.7

ORKA Í LJÓSI

STUTT LÝSING

Nemendur beina athyglinni að orkunni í ljósinu á birtu- og skuggaflötum fyrirmynda með því að teikna með flatrí krít eða koli á teikniflöt með áferð.

ALDURSTIG:

Unglingastig

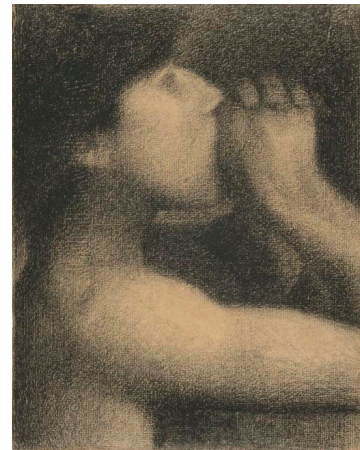
MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- leikni nemenda í að greina mismunandi lögum og tóna birtuflata á fyrirmynd og yfirfæra þá á teikniflöt
- þekkingu og skilning nemenda á eðli birtu eða orkunni í ljósinu
- eftirtekt nemenda eftir áhrifum mismunandi efna, áhalda og aðferða á afrakstur
- þekkingu og skilning nemenda á nokkrum verkum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- leikni nemenda í að teikna út frá kveikju og gera tilraunir
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum



KVEIKJA

Í teikningu **Georges Seurat** *Seated Boy with Straw Hat* sjást engar útlínur, einungis svæði í mismunandi tónum (mynd 3.7.1). Seurat var hugfanginn af ljósi líkt og margir aðrir impressjónistar. Hann notaði pappír með grófri áferð svo svæðin verða lifandi og gefa tilfinningu fyrir orkunni í ljósinu.



Mynd 3.7.1 Seurat, 1883-1884, „L'Écho“ kol á grófum pappír.

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir, s.s. nemendur til skiptis, stórir vasar, flöskur, myndastyttur, flöskur eða uppstoppuð dýr.
- Þurrkrít, rauðkrít, kol eða grafit-stautar.
- Pappír með grófri áferð s.s. pastel-pappír, að minnsta kosti af stærðinni A3, helst stærri. Leggja má pappír án áferðar á undirlag með grófri áferð, masonítplötu eða valborð til dæmis.

LEITARORÐ

Georges Seurat drawings
Grant Wood lithographs
Käthe Kollwitz Whetting the scythe
Dryden Goodwin Breathe
Yoshiko Fukushima drawings

VERKEFNIÐ

- Ljóni er beint að fyrirmynd þannig að greinilegir birtu- og skuggafletir sjáist. Nemendur standa við trönur eða sitja í stól með spjald í fanginu.
- Nemendur leggja krít, kol eða grafít-staut flatt niður á pappírinn og draga eftir teiknifletinum. Þeir teikna birtu- og skuggafleti fyrirmyndar og gefa þeim viðeigandi lögun og tón í anda Seurats. Þeir geta byrjað á að teikna útlínur laust og létt, metið stærðir og hlutföll og notað til þess mæli-áferðir, sjá verkefni 1.9, en þurrka þær út smám saman um leið og þeir teikna svæðin sem að þeim liggja. Reyndir nemendur geta sleppt því að teikna útlínur fyrst og teiknað eingöngu svæði í mismunandi tónum.
- Nemendur þróa augun til að greina birtu og skuggafleti betur og byrja á að teikna stærstu skuggafleti. Þeir geta skilið pappírinn eftir auðan þar sem mest birta er.
- Nemendur kortleggja smám saman fleiri svæði og gefa þeim viðeigandi tóna sem allir hafa áferð úr grunninum.
- Ákveðin ónákvæmni er óhjákvæmileg með þessari aðferð og það er allt í lagi. Það getur bæði aukið á einbeitingu og gefið teikningunni líf. Nemendur geta notað hnoð-leður eða strokleður til að leiðrétta og/eða lýsa án þess þó að stroka áferðina alveg burt.
- **Útfærsla:** Nemendur geta prófað að bæta stuttum línunum í allar áttir í teikninguna í viðeigandi tónum til að auka á tilfinningu fyrir orku í ljósinu.



Mynd 3.7.2 Teiknað með flötu koli á maskínupappír festan á masonítplötu með áferð.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Lýsa teikningarnar orkunni í ljósinu? Er orka á fleiri stöðum en björtustu birtuflötum?
- Skiptir áferð teikniflatar máli? Hvernig?
- Skiptir beiting teikniáhalds máli? Hvernig?
- Er eitthvað líkt með teikningunni og impressjónísku málverki? Hvað gerir það að verkum?

STUTT LÝSING Á VIÐFANGSEFNI KAFLANS

Í þessum kafla er áhersla lögð á að nemendur auki þekkingu sína og skilning á hvernig dýpt birtist í umhverfi okkar og öðlist leikni í margvíslegum aðferðum til að greina þrívíða lögun fyrirmynda sinna og yfirfæra hana á teikniflöt.

Nemendur skoða verk og vinnuaðferðir nokkurra myndlistarmanna og nýta sem kveikju ásamt fleiru og gera síðan eigin tilraunir í efni. Þeir ígrunda verk sín og annarra í virku samtali við kennara og aðra nemendur og beita í því samtali hugtökum sem tengjast aðferðum kaflans.

HÆFNIVIÐMIÐ

Á bls. 164 má sjá hvaða hæfniviðmið heyra undir hvert og eitt verkefni.

MARKMIÐ KAFLANS ERU AÐ AUKA

- þekkingu og skilningu nemenda á því hvernig menn skynja dýpt í umhverfi sínu
- þekkingu og skilningu nemenda á margvíslegum aðferðum til að greina og fá fram dýpt á tvívíðum teiknifleti og leikni í að beita þeim
- þekkingu og skilningu nemenda á nokkrum teikningum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- leikni nemenda í að teikna út frá kveikju og gera tilraunir
- leikni nemenda í að fjalla um eigin verk og annarra í virku samtali við aðra nemendur
- leikni nemenda í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu af sanngirni og virðingu
- þekkingu og skilningu nemenda á hugtökum sem tengjast verkefnum kaflans og leikni í að nota þau í samræðum

MEGINHUGTÖK KAFLANS

Þrívítt: Það sem tekur pláss í rými, hefur dýpt, lengd, breidd, hæð og massa, eins og kúla.

Tvívítt: Það sem er flatt og hefur enga dýpt, eins og hringur.

Dýpt: Þrívítt rými.

Skörun: Þegar hlutir skarast, einn er framan við annan þannig að sá sem er á bakvið sést ekki allur.

Skerpa: Þegar mikill munur er á ljósi og skugga og brúnir hluta eru skýrar.

Fjarvídd: Þrívítt rými á tvívíðum teiknifleti fengið fram með því að líkja eftir því hvernig augað skynjar dýpt.

Hvarfpunktur: Punkturinn þar sem allar samsíða láréttar línur sem fjarlægjast skerast á sjóndeildarhring sem er í sjónlínu okkar.

Sjónlína: Sjóndeildarhringur frá okkur séð er í sjónlínu eða augnhæð okkar.

Sjóndeildarhringur: Ysta lína jarðarinnar sem við sjáum.

Eins punkts fjarvídd: Fjarvídd sem byggir á einum hvarfpunkti.

Tveggja punkta fjarvídd: Fjarvídd sem byggir á tveimur hvarfpunktum.

Forgrunnur: Það sem er fremst í mynd eða virðist vera fremst á tvívíðum teiknifleti.

Bakgrunnur: Það sem er aftast í mynd eða virðist vera aftast á tvívíðum teiknifleti. Bakgrunnur getur verið það sama og neikvætt rými (rými eða form sem umlykur fyrirmynd, eins og himinn umhverfis ský).

Massi: Efnismagn.

Yfirborð: Það svæði sem umlykur hluti, ysta lag þeirra.

Myndbygging: Það hvernig mynd er byggð upp eða hvernig myndhlutum er raðað saman í heildarmynd.

Mótun: Breyting á lögum hluta eins, eins og leirmótun.

Lagskipt teikning: Teikning sem er unnin í lögum, hverju yfir öðru.

ÓRAFJARLÆGÐ - SKÖRUN, STÆRÐ OG SKERPA

VERK-
EFNI
4.1

STUTT LÝSING

Nemendur kynnast og æfa sig í þremur einföldum aðferðum til þess að fá fram dýpt á tvívíðum teiknifleti, þ.e. láta form skarast, minnka og dofna eftir því sem „innar“ dregur.

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- þekkingu og skilning nemenda á hvernig menn skynja dýpt í tengslum við skörun, stærð og skerpu og leikni í að nota þá þekkingu til að fá fram dýpt á tvívíðum teiknifleti
- þekkingu og skilning nemenda á nokkrum verkum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- leikni nemenda í að teikna út frá kveikju og gera tilraunir
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum

ALDURSTIG:

Mið- og unglíngastig

Einfölduð útgáfa verkefnisins getur hentað yngsta stigi.



Hvernig er hægt að fá fram dýpt á tvívíðum teiknifleti?

Með þekkingu og skilningi á því hvernig menn skynja dýpt í umhverfinu er hægt að blekkja áhorfanda þannig að hann skynjar dýpt þegar hann horfir á tvívíðan teikniflöt. Uppgötvaðar hafa verið ákveðnar aðferðir til þess að gera þetta, sumar þeirra geta verið flóknar eins og þegar fjarvíddarreglur eru notaðar (sjá verkefni 4.8) en það eru líka til einfaldar leiðir eins og þær þrjár sem fara hér á eftir.

Skörun

Ef tvö form skarast á teiknifleti sýnist annað þeirra vera á bak við hitt og því lengra í burtu. Á mynd 4.1.1 má sjá dæmi um teikningar þar sem hlutir eru látnir skarast til þess að fá fram dýpt.



Mynd 4.1.1 Skörun, Arthur Rackham, 1907, *Alice in Wonderland*.

Stærð

Það sem er fjær okkur virðist minna en það sem nær er. Stærstu fjöll geta virst örsmá í fjarska, breiðir vegir geta litið út eins og fínir þræðir séð úr flugvél og ef við horfum eftir götu virðast ljósastaurar sem fjærst standa mörgum sinnum minni en þeir sem næst okkur eru. Á mynd 4.1.2 má sjá dæmi um hvernig má nota stærð til þess að fá fram dýpt á tvívíðum fleti.



Mynd 4.1.2 Stærð, Pietro Perugino, *The Delivery of the Keys*, 1481, freska.

Skerpa

Það sem er fjær okkur virðist óskýrara eða daufara en það sem er nær. Andrúmsloft inniheldur ryk, raka og mengun og því lengra sem hlutir eru frá okkur því meira andrúmsloft er á milli. Þess vegna er líkt og búið sé að breiða slæðu yfir fjöll í fjarska, þau virðast vera úr fókus. Við sjáum lítinn mun á ljós- og skuggatönnum og daufar útlínur, við sjáum litla skerpu (e. contrast). Næst okkur sjáum við mun meiri skerpu, mikinn mun á ljós- og skuggatönnum hluta og skarpar útlínur. Á mynd 4.1.3 má sjá dæmi um

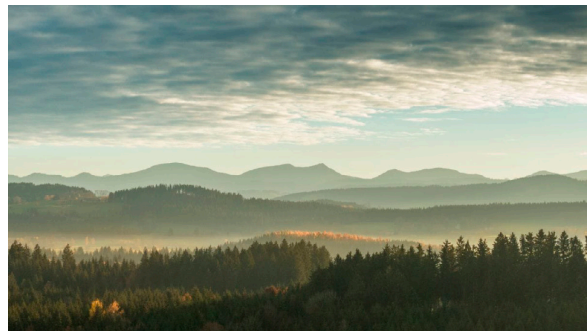
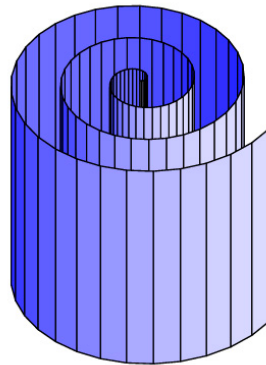
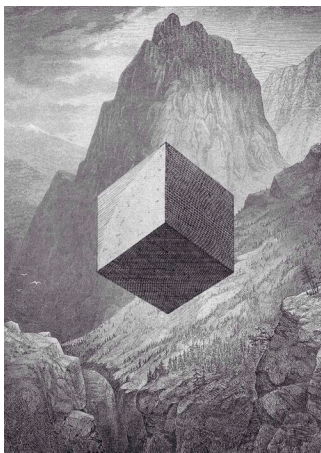
hvernig skerpa er notuð til þess að fá fram dýpt.

Lítið í kringum ykkur, komið þið auga á dæmi um skörun eða mun á stærðum eða skerpu sem gefur dýpt til kynna?



Mynd 4.1.3 Skerpa, Sesshū Tōyō, View of Amano-Hashidate (c. 1502–1505).

Hvers vegna sýnist okkur eftirfarandi myndir (mynd 4.1.4) vera þrívíðar? Hvar eru skörun stærð og/eða skerpa notuð til að láta okkur skynja dýpt?



Mynd 4.1.4 Hvers vegna virðast þessar myndir vera þrívíðar?

LEITARORÐ

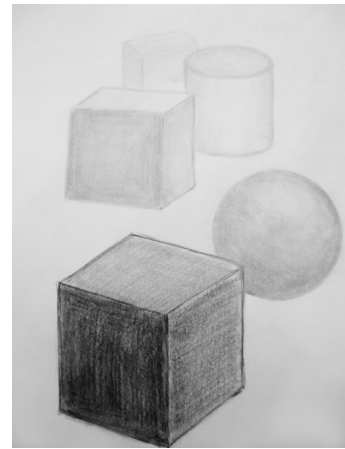
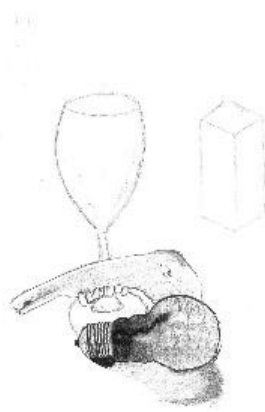
Daehyun Kim Sleepless days | Clara Lieu Wading Series
Arthur Rackham Alice in Wonderland and the falling pack of cards
Arthur Rackham Alice in Wonderland | Arthur Rackham An unusually large saucepan
flew close by it, and very nearly carried it off | Stanislav Nikireyev dandelion
Sigal Tsabari flower drawings | Austin Briggs theater | Julia Lillard car
The power of perspective to create optical illusions | The thousand gates sketch

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmynd er samsett úr nokkrum hlutum, s.s. ávöxtum, grænmeti, könnum, skóm, beinum eða skeljum. Einnig er hægt að nota ljósmynd af landslagi þar sem greinilegur munur á stærð og skerpu kemur fram eða vinna utandyra.
- Blýantar (HB-4B) krít eða kol.
- Hnoðleður.
- Hvítur pappír, að minnsta kosti af stærðinni A3. Ef farið er á vettvang má nota skissubók með gormum og harðri kápu eða tylla pappírnum á spjald.

VERKEFNIÐ

- Nemendur stilla upp nokkrum hlutum á borð fyrir framan sig, með bili á milli, þannig að þeir skarist fyrir augum þeirra.
- Þeir ýkja stærð fremstu hlutanna og smæð þeirra öftustu þegar þeir teikna og þeir ýkja skerpu í fremstu hlutunum en deyfa hana smám saman eftir því sem aftar dregur.
- Nemendur nota vel ydduð, dökk teikniáhöld þegar þeir teikna fremstu formin og teikna fast og ákveðið. Eftir því sem aftar dregur nota þeir smám saman minna ydduð og ljósari teikniáhöld og teikna lausar. Aftast geta þeir deyft brúnir og tóna með hnoðleðri eða strokvöndli.



Mynd 4.1.5 Mismunandi skörun, stærð og skerpa teiknuð með blýanti.

- **Útfærsla 1:** Nemendur geta prófað að nota ljósmynd af landslagi sem fyrirmynd og vinna á sama hátt. Þeir geta tekið ljósmyndina sjálfir og valið sjónarhorn þar sem þeir sjá bæði nálægt sér og langt í fjarska.
- **Útfærsla 2:** Nemendur geta prófað að teikna utandyra og þá velja þeir sjónarhorn þar sem þeir sjá bæði nálægt sér og langt í fjarska.
- **Útfærsla 3:** Yngri nemendur geta prófað að sleppa fyrirmyndum en grunna pappír í ljósum, mið- og dökkum tón, klippa lítil form út úr ljósasta tóninum og líma þau niður fyrst og efst á myndflötinn, klippa síðan stærri form úr miðtón og líma yfir og neðan við það sem komið er o.s.frv.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hvernig gekk að greina mun á stærð og skerpu á fyrirmynd? Hvernig gekk að teikna og/eða ýkja það á teiknifletinum?
- Lýsa teikningarnar dýpt þó þær séu á tvívíðum teiknifleti? Ef ekki, hverju er hægt að breyta til þess að svo verði?
- Tókst að blekkja auga áhorfanda? Hvað gerði það að verkum?
- Hvar er mikil skerpa? En lítil? Hvar er mikill munur á stærð? Hvar eru form sem skarast?
- Sjáið þið dæmi um skörun, mismunandi stærðir eða skerpu í umhverfinu sem gefa dýpt til kynna?

GEGNSÆ FORM

VERK-
EFNI
4.2

STUTT LÝSING

Nemendur beina athyglinni að þrívíðri lögun grunnforma og fá hana fram á tvívíðum teiknifleti með því að teikna eftir gegnsæjum grunnformum, útlínur allra yfirborðsflata þeirra.

ALDURSTIG:
Unglingastig

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- þekkingu og skilning nemenda á þrívíðri lögun grunnforma og leikni í að fá hana fram á tvívíðum teiknifleti
- leikni nemenda í að teikna útlínur allra yfirborðsflata grunnforma eins og þau væru gegnsæ
- þekkingu og skilning nemenda á nokkrum verkum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- leikni nemenda í að teikna út frá kveikju og gera tilraunir
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum



Gagnlegt getur verið að vinna verkefni 4.3 í tengslum við þetta verkefni.

**Ætli fyrirmyndir þessa teiknara hafi verið gegnsæjar?
Hvers vegna ætli hann hafi teiknað þær eins og þær væru það?**

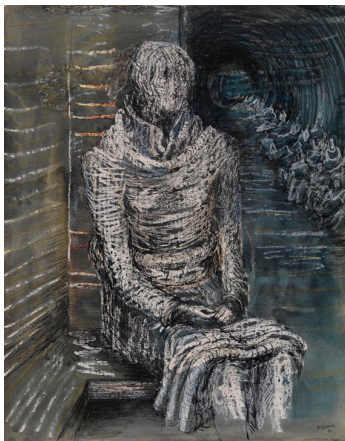


Mynd 4.2.1 Teikning af grunnformum.

Til hvers er gagnlegt að nota gegnsæjar fyrirmyndir?

Gagnlegt getur verið að nota gegnsæjar fyrirmyndir til að fá þrívíða lögun þeirra fram á tvívíðum teiknifleti. Við getum rannsakað þrívíða lögun grunnforma með því að teikna eftir grunnformum sem eru gegnsæ í raun og veru. Þá getum við skoðað og teiknað útlínur allra hliða formanna samtímis frá einu sjónarhorni, líka þeirra sem eru á bakvið. Þannig getum við aukið þekkingu okkar og skilning á þrívíðri lögun þessara forma. Það nýtist vel í teikningu hver sem fyrirmyndin er, því flestir hlutir eru einhverskonar samsetning af grunnformum.

Teikningar **Henry Moore** og fleiri myndhöggvara eins og **Tony Cragg** og **Peter Randall** bera djúpum skilningi þeirra á þrívíðri lögun forma vitni sjá mynd 4.2.2.



Mynd 4.2.2 Henry Moore teikning og skúlptúr.

EFNI OG ÁHÖLD

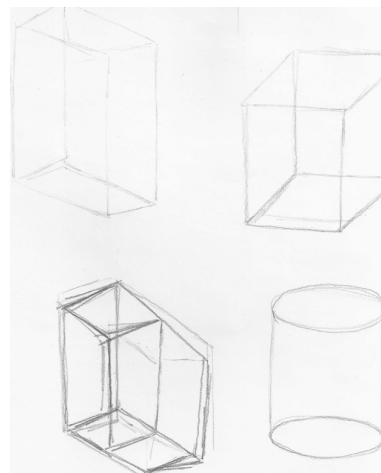
- Grunnform úr gegnsæju plasti.
- Blýantar, kol eða krít.
- Pappír að vild.

LEITARORÐ

Tony Cragg drawings | Tony Cragg works
Henry Moore drawings | Henry Moore works
Peter Randall drawings
Peter Randall works

VERKEFNIÐ

- Nemendur sitja við borð umhverfis gegnsæ grunnform sem staðsett eru á ljósum einlitum grunni.
- Þeir teikna allar útlínur hvers forms laust og létt og fremur hratt samkvæmt því sem þeir sjá. Þeir nota ekki mæliaðferðir og stroka ekki út til að leiðrétta heldur endurtaka línur þar til þeir ná nokkuð sannfærandi eftirmynd af fyrirmynd. Þeir hafa í huga hvaða línur ættu að vera samsíða.
- Nemendur þurfa ekki að hafa áhyggjur af nákvæmni því hér skiptir rannsóknin á hverju formi meira máli en afraksturinn. Þeir geta ímyndað sér að þeir séu að snerta útlínur þeirra með teikniáholdinu á meðan þeir teikna.
- Nemendur teikna hvert form frá nokkrum sjónarhornum, annaðhvort er fyrirmyndum snúið eða nemendur færa sig um set.



Mynd 4.2.3 Teiknað með blýanti eftir gegnsæjum grunnformum.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Lýsa teikningarnar þrívíðri lögun formanna? Hvar kemur það best fram?
- Breyttist eitthvað við endurtekninguna? Sáuð þið smám saman betur? Uppgötvuðuð þið eitthvað nýtt um grunnformin? Hvað? Uppgötvuðuð þið eitthvað nýtt um hvernig hægt er að fá fram þrívíða lögun grunnforma á tvívíðum teiknifleti? Hvað?

STUTT LÝSING

Nemendur beina athyglinni að þrívíðri lögun grunnforma og fá hana fram á tvívíðum teiknifleti með því að ímynda sér að ógegnsæjar fyrirmyndir séu gegnsæjar. Þeir teikna útlínur allra yfirborðsflata grunnformanna.

ALDURSSTIG:

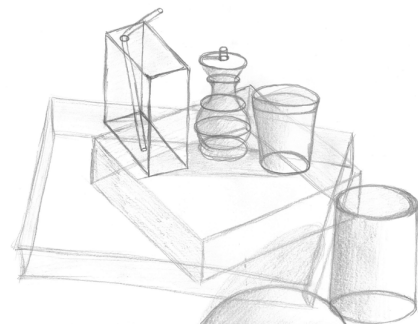
Unglingastig

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir með lögun grunnforma eða einhverskonar samsetningu þeirra, s.s. nemendur til skiptis (t.d. hendur þeirra), ávextir, grænmeti, leirtau, bækur, katlar, könnur, vasar, pottar eða annað.
- Blýantar, kol eða kritt.
- Pappír að vild, að minnsta kosti af stærðinni A3.

VERKEFNIÐ

- Nemendur sitja við borð umhverfis fyrirmynd eða í U fyrir framan hana.
- Þeir ímynda sér að fyrirmyndin sé gegnsæ og teikna útlínur allra yfirborðsflata allra grunnforma sem þeir sjá og líka þeirra sem þeir sjá ekki, sjá mynd 4.2.4.
- Nemendur teikna laust og létt og fremur hratt. Gagnlegt getur verið að teikna óslitið, sérstaklega þegar sporöskjur á sívalningum eru teiknaðar.
- Nemendur hafa í huga hvaða línur ættu að vera samsíða. Þeir stroka sem minnst út til að leiðrétta, endurtaka línur heldur þar til þeir finna ásættanlega staðsetningu. Þeir geta beitt mæliaðferðum ef þeim finnst þurfa, sjá verkefni 1.9. Nemendur geta ímyndað sér að þeir séu að snerta útlínur formanna með teikniáhaldinu á meðan þeir teikna.
- **Útfærsla:** Nemendur geta prófað að teikna skugga og/eða birtu eftir að útlínur eru komnar. Þeir geta þá fylgt yfirborðslögun hvers forms með endurteknum línunum eins og Henry Moore gerir á mynd 3.2.1. Ef teikniflöturinn er ljós má teikna skuggafleti með dökku efni, ef hann er dökkur, birtufleti með ljósu efni og ef hann er í miðtón má gera bæði, sjá mynd 4.2.5.



Mynd 4.2.4 Teiknað með blýanti eftir ógegnsæjum fyrirmyndum.



Mynd 4.2.5 Teiknað á gráan pappír, með kolum og þurrkritt.

- Reyndir nemendur geta prófað að teikna hendur og ímynda sér að handarbakið/lóf-inn sé gegnsær diskur og fingurnir gegnsærir kassar eða sívalningar sem raðað er utan á hann, sjá mynd 4.2.4.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hvernig gekk að sjá fyrir sér og teikna útlínur bakhliða formanna?
- Lýsa teikningarnar þrívíðri lögun þeirra? Lýsa þær dýpt? Hvar kemur það best fram?
- Er gagnlegt á einhvern hátt að teikna „auka-línurnar“? Er gott að stroka þær út eða mega þær vera? Hvers vegna? Hvers vegna ekki?
- Er auðveldara/erfiðara að teikna útlínur þeirra yfirborðsflata grunnforma sem sjást ef þið teiknið líka útlínur yfirborðsflata sem þið sjáið ekki? Útskýrið.

VERK- EFNI 4.3

TEIKNAÐ Í RÝMI OG MEÐ LJÓSI

STUTT LÝSING

Nemendur á mið- og unglíngastigi beina athygli að þrívíðri lögun fyrirmynda með því að móta þær með vír. Þeir teikna í rými. Nemendur á yngsta stigi móta vírteikningar án fyrirmyndar. Nemendur beina síðan lampaljósi að vírteikningunum og taka ljósmyndir af því línuspili sem skuggarnir skapa.

ALDURSTIG:

Öll

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- þekkingu og skilning nemenda á þrívíðri lögun fyrirmynda
- leikni nemenda í að teikna í rými
- leikni nemenda í að móta eftir fyrirmynd með vír
- leikni nemenda í að teikna með ljósi
- þekkingu og skilning nemenda á ólíkum möguleikum í teikningu
- þekkingu og skilning nemenda á nokkrum verkum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- leikni nemenda í að teikna út frá kveikju, gera tilraunir og sjá fyrir sér frumlegar lausnir
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum

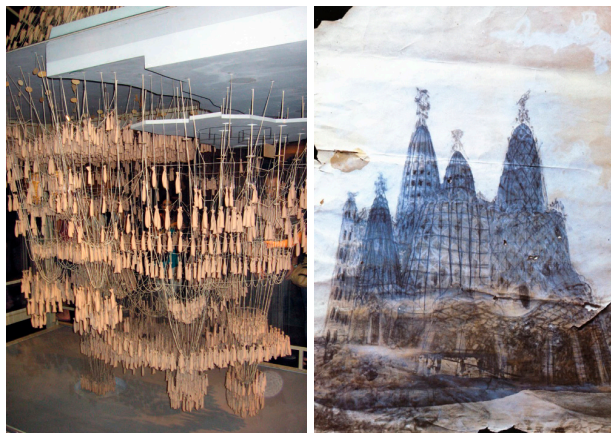


Gagnlegt getur verið að vinna verkefni 4.2 í tengslum við þetta verkefni.

Er hægt að teikna í rými?

Já, það er hægt, til dæmis með vír. Þannig getum við kynnt okkur þrívíð form fyrir-mynda á áþreifanlegan hátt og jafnvel uppgötvað eitthvað nýtt.

Hinn einstæði byggingalista- maður **Antoni Gaudí** (1852-1926) undirbjó byggingu kirkjunnar Güell Crypt á Spáni með því að hengja líkan af grunnfleti hennar upp í loft og hengja á það víra og lítil lóð á hvern vír, sjá t.v. á mynd 4.3.1. Hann teiknaði þrívíða mynd af kirkjunni með vírunum, á hvolfi þó. Síðan tók hann ljósmynd af vír- teikningunni, sneri henni þannig að kirkjan sneri rétt og teiknaði ofan í hana, sjá t.h. á mynd 4.3.1.



Mynd 4.3.1 Antoni Gaudí, 1910, skissur fyrir kirkjubygginguna Güell Crypt.

Á þennan hátt náði hann að sjá fyrir sér og móta einstök lífræn form kirkjunnar og komst að því hvernig hægt væri að byggja þau með nægu burðarþoli. Lífræn form eins og þessi höfðu ekki áður sést byggingalist. Gagnlegt er að nota leitarorð til að finna fleiri myndir af Güell Crypt kirkjunni. Einnig til þess að finna fleiri þrívíðar teikningar með ýmsum efnum og aðferðum.

EFNI OG ÁHOLD

- Fyrirmyndir s.s. nemendur til skiptis, myndastyttur, hauskúpur, ávextir, grænmeti, katlar, könnur, vasar, pottar eða annað.
- Vír sem hægt er að móta með höndunum og heldur form- inu.
- Blómavír.
- Töng til að klippa og beygja vír.
- Borðlampar með hreyfan- legum hálsi.
- Hvítt undirlag/bakgrunnur, pappír eða lín.

LEITARORÐ

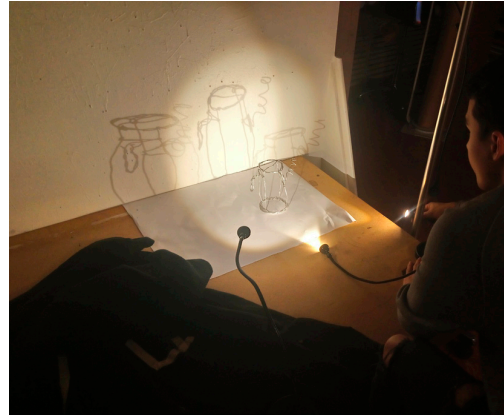
Alexandar Calder | Janet Echelman
Antoni Gaudí Güell Crypt | Antony Gormley
Monica Grzymala | Tomas Saraceno
Chiharu Shiota

VERKEFNIÐ

Teiknað í rými með vír

- Nemendur á yngsta stigi geta mótað þrívíðar teikningar með vír að vild, án fyrir- myndar.

- Nemendur á mið- og unglingastigi standa eða sitja umhverfis fyrirmynd með um það bil eins og hálf metra langan bút af vír. Þeir hafa töng til að móta og klippa með og auka vír við höndina.
- Nemendur horfa vel á þrívíð form fyrirmyndarinnar og teikna/móta þau með vírnum samkvæmt því sem þeir sjá, forðast táknumyndir.
- Þeir prófa sig áfram og finna eigin leiðir til að teikna í þremur víddum og geta notað blómavír til viðbótar ef þeir vilja.
- Nemendur færa sig um set á um það bil tveggja mínútna fresti, þannig að þeir nái að skoða allar hliðar fyrirmyndarinnar. Þeir geta farið nokkra hringi umhverfis hana ef þurfa þykir. Hver og einn getur einnig fært sig eftir þörfum. Nemendur geta einnig setið kyrrir en þá er fyrirmynd snúið smám saman.



Mynd 4.3.2 Teiknað með vír og ljósi.

Teiknað með ljósi

- Nemendur staðsetja vírteikningu sína á ljóst undirlag við ljósan bakgrunn. Gagnlegt er að klæða borð eða gólf og vegg með hvítum pappír eða líni, sjá mynd 4.3.3.
- Nemendur beina ljósi að vírteikningunni þannig að skuggi varpist á undirlagið og/eða bakgrunninn og nota til þess einn eða fleiri lampar. Þeir færa lampaljósið/ljósinn til, skoða það sem gerist á undirlaginu og/eða bakgrunninum þar til þeir sjá skuggalínuspil sem þeim þykir áhugavert og taka ljósmynd af því. Þeir endurtaka leikinn eins oft og þeir þurfa eða vilja.
- Nemendur velja eina til þrjár af áhugaverðustu ljósmyndunum sem þeir tóku. Þeir geta útbúið sameiginlega ljósteikningasýningu á vef eða á vegg með útprentuðum ljósmyndum. Nemendur geta einnig teiknað ofan í útprentaðar ljósmyndir með þeim efnum og aðferðum sem þeir kjósa.



Mynd 4.3.3 Ljósmyndir af teikningum með vír og ljósi.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hvernig gekk að teikna í þrívídd með vír? Er það líkt/ólíkt því að teikna á tvívíðan teikniflöt? Á hvern hátt?
- Hvernig gekk að teikna með ljósi? Er það líkt/ólíkt því að teikna með blýanti? Á hvern hátt?
- Hvað er líkt/ólíkt með blýants, vír og ljósteikningum? Eru ljósmyndirnar teikningar? Er hægt að teikna með vír og/eða ljósi? Útskýrið.
- Er eitthvað áhugavert í þessum teikningum/ljósmyndum? Hvað?
- Lýsa teikningarnar fyrirmynd á sannfærandi hátt? Þurfa þær að gera það?
- Uppgötvuðuð þið eitthvað nýtt? Hvað?

VERK-
EFNI
4.4

MÓTAÐ ÚR LEIR OG MEÐ BLÝÖNTUM LÍMDUM SAMAN

STUTT LÝSING

Nemendur beina athyglinni að þrívíðri lögum fyrirmynda með því að móta þær fyrst í leir og teikna yfirborðslögun þeirra síðan með tveimur blýöntum límdum saman.

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- þekkingu og skilning nemenda á þrívíðri lögum fyrirmynda og leikni í að fá hana fram á tvívíðum teiknifleti
- leikni nemenda í að móta úr leir eftir fyrirmynd
- þekkingu og skilning nemenda á ólíkum möguleikum í teikningu eftir fyrirmynd
- leikni nemenda í að fá fram lifandi línu-skrift eða áferð
- þekkingu og skilning nemenda á nokkrum verkum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- leikni nemenda í að teikna út frá kveikju og gera tilraunir
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu,
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum

ALDURSTIG:

Mið- og
unglingastig

Einfölduð útgáfa
verkefnisins getur
hentað yngsta stigi.



Getur leirmótun gagnast okkur í teikningu?

Gagnlegt getur verið að móta fyrirmyndir í leir áður en við teiknum þær. Með leirmótuninni getum við kynnt okkur þrívíða lögun þeirra á áþreifanlegan hátt. Þá skiljum við betur hvað það er sem við sjáum sem getur auðveldað okkur að yfirfæra það á teikniflötinn.

Myndhöggvarar hafa djúpa þekkingu og skilning á þrívíðri lögun forma vegna reynslu sinnar og þeir ná henni oft fram á áhugaverðan hátt í teikningum sínum, sjá mynd 4.2.2.

Þrívíð lögun og yfirborðsáferð kemur greinilega fram í teikningum **Albertos Giacometti** (1901-1966). Hún kemur skýrar fram en útlínur eða birta og getur verið áhugavert að skoða þær, sjá leitarorð. Giacometti lýsir þrívíðu formi fyrirmyndanna vel með lifandi línuskraft eða áferð án ákveðinna útlína. Höggmyndirnar hans eru einnig með lifandi áferð.

Þegar ein ákveðin útlína er dregin hefur áhorfandi ekki annað val en að samþykkja þá útlínu en margfaldar, fjölbreytilegar lifandi línur geta verið áhugaverðar fyrir hann. Þá þarf hann að hafa fyrir því að velja hvaða línur hann vill taka trúanlegar, hvar formin enda. Eins og sagt er frá í *Kveikju* í verkefni 2.4 getur líka verið áhugavert að sjá fyrir sér teikniferli teiknarans eins og í teikningu Degasar á mynd 2.4.1.

Í teikningu eftir fyrirmynd erum við kannski vönust því að draga útlínur fyrirmyndanna en það getur gert okkur erfitt fyrir að beina athyglinni að öðru eins og þrívíðri lögun eða yfirborðsáferð þeirra. Gagnlegt getur verið að teikna með tveimur blýöntum límdum saman, þannig er ekki hægt að draga eina útlínu en það er hægt að teikna svæði svo það getur orðið auðveldara að einbeita sér að því að lýsa þrívíðri lögun og yfirborðsáferð, líkt og Giacometti gerir í sínum teikningum. Með tveimur blýöntum límdum saman getum við einnig fengið fram áhugaverða og lifandi línuskraft.

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir s.s. nemendur til skiptis, uppstoppuð dýr, myndastyttur, hauskúpur, bein, ávextir, grænmeti, skeljar, leir-tau, leikföng eða annað.
- Leir og áhöld til leirmótunar.
- Tveir og tveir blýantar límdir saman með límbandi þannig að oddur beggja nái jafn langt fram (HB-6B).
- Borðlampar fyrir minni fyrirmyndir, vinnuljós eða myndvarpi fyrir stærri.
- Ljós pappír að vild, að minnsta kosti af stærðinni A2.

LEITARORÐ

Alberto Giacometti drawings
Alberto Giacometti sculpture
Dryden Goodwin drawings | Ginny Grayson

VERKEFNIÐ, LEIRMÓTUN

- Nemendur sitja við borð umhverfis fyrirmynd, með leir og leirmótunaráhöld tiltæk ef þeir þurfa.
- Nemendur horfa vel á þrívíð form fyrirmyndarinnar og móta þau í leir samkvæmt því sem þeir sjá, forðast táknmyndir.
- Nemendur færa sig um set á um það bil tveggja mínútna fresti, þannig að þeir nái að skoða allar hliðar fyrirmyndarinnar. Þeir geta farið nokkra hringi umhverfis hana ef þurfa þykir. Hver og einn getur einnig fært sig eftir þörfum. Nemendur geta einnig setið kyrrir en þá er fyrirmynd snúíð smám saman.



Mynd 4.4.1 Mótað í plastleir.

VERKEFNIÐ, TEIKNING

- Lýst er á sömu fyrirmynd og mótuð var úr leir þannig að greinilegir birtu- og skuggafletir sjáist.
- Nemendur teikna eftir fyrirmynd með tveimur blýöntum límdum saman. Þeir halda aftast á teikniáholdinu og hreyfa það stöðugt, fram og til baka, í hringi eða óreglulega.



Mynd 4.4.2 Teiknað með tveimur blýöntum límdum saman.

- Nemendur þekja svæðið sem form fyrirmyndarinnar taka yfir og forðast að teikna útlínur. Þeir byrja innst í hverju formi, fylgja yfirborði þess með augunum, bregðast við á teiknifletinum á sama tíma og færa sig smám saman að brúnum þeirra. Nemendur geta ímyndað sér að þeir séu að strjúka yfir formin.
- Nemendur ýta fastar á teikniáholdið og fara fleiri umferðir þar sem þeir sjá skugga og lausar og færri umferðir yfir birtusvæði. Þeir geta ímyndað sér að þeir séu enn að móta úr leirnum á þann hátt að þar sem er skuggi ýta þeir fastar á teikniáholdið eins og þeir séu að þrýsta leirnum aftar í rýmið.



Mynd 4.4.3 Teiknað með blýanti

- Nemendur skýra og skerpa á völdum stöðum á líflegum grunninum með einum blýanti, eins og þar sem skarpar brúnir eru á fyrirmynd og mikill munur er á birtu og skugga. Þeir geta ímyndað sér að þeir séu að skerpa fókus á myndavél.
- Nemendur teikna til skiptis með tveimur og einum blýanti eins lengi og þeim finnst þurfa. Þeir geta einnig notað hnoðleður eða strokleður til að leiðrétta og/eða lýsa án þess þó að stroka línuskriptina alveg burt. Þeir verja 10-20 mínútum í verkefnið.
- Nemendur teikna fyrirmyndina frá fleiri sjónarhornum á sama hátt.
- Yngri nemendur geta prófað verkefnið og þá má leggja minni áherslu á nákvæma mótun forma og meiri áherslu á notkun verkfærisins.
- **Útfærsla 1:** Nemendur geta prófað að byrja að teikna neðst í hverju formi eða öfugu megin við það sem þeir eru vanir.
- **Útfærsla 2:** Nemendur geta prófað að líma saman blýant og trélit eða tússlit eða aðrar samsetningar teikniáhalda og þeir geta prófað að líma saman þrjú eða fleiri teikni-áhöld.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Komust þið að einhverju nýju um fyrirmyndina með því að móta hana í leir? Hverju?
- Lýsir leirmyndin þrívíðri lögun fyrirmyndarinnar á sannfærandi hátt?
- Var gagnlegt að hafa mótað fyrirmyndina í leir áður en þið teiknuðuð hana?
- Hvernig gekk að beita blýöntunum límdum saman? Gerði það ykkur auðveldara/erfiðara fyrir að teikna yfirborðslögun fyrirmyndarinnar? Útskýrið.
- Sýna teikningarnar þrívíða lögun fyrirmyndarinnar? Hvað gerir það að verkum?
- Var það auðvelt/erfitt að byrja innan í miðju formi? Varð það auðveldara með æfingunni?
- Varð yfirborðsáferðin lifandi? Hvar og hvers vegna?
- Hvers konar línur eru áhugavekjandi fyrir augað?
- Komu línur óvart á teikniflötinn þegar teiknað var með tveimur blýöntum? Gerðu þær gagn eða ógagn? Útskýrið. Getur teikning með óskýrar útlínur verið góð teikning? Hvers vegna? Hvers vegna ekki?
- Sýnir teikningin hvernig birtan er eða hvaðan hún kemur? Hvar?
- Eru einhverjar línur það áhugaverðar að þið mynduð vilja hafa þær hluta af línuskript ykkar? Hverjar?

EFNISMAGN - LAG OFAN Á LAG

STUTT LÝSING

Nemendur beina athyglinni að þrívíðri lögun og efnismagni fyrirmynda með því að ímynda sér að þeir teikni efnið í þeim innan frá miðju, lag ofan á lag, upp að yfirborðinu.

ALDURSTIG:

Unglingastig

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- þekkingu og skilning nemenda á þrívíðri lögun og efnismagni eða massa fyrirmynda og leikni í að fá hann fram á tvívíðum teiknifleti
- þekkingu og skilning nemenda á ólíkum möguleikum í teikningu eftir fyrirmynd
- leikni nemenda í að teikna út frá kveikju og gera tilraunir
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum



KVEIKJA

Oftast horfum við á útlínur fyrirmynda en það eru til fleiri leiðir til að ná fram sjónrænum eiginleikum þeirra. Með því að byrja að teikna innan í miðju formsins sem maður sér (eins og gert er í verkefni 4.4) beinum við athyglinni að svæðinu á milli útlínanna og yfirborðslögun þess, skuggamyndinni. Síðan er hægt er að fara skrefinu lengra og ímynda sér að maður sé innan við yfirborðið, inni í forminu miðju, í kjarna eplis (mynd 4.5.1) eða hjarta móðels. Þá beinir maður athyglinni að massanum í forminu eða efnismagni þess. Það skiptir máli hverju við beinum athyglinni að, það kemur fram í teikningunni.



Mynd 4.5.1 Kjarni eplis.

EFNI OG ÁHÖLD

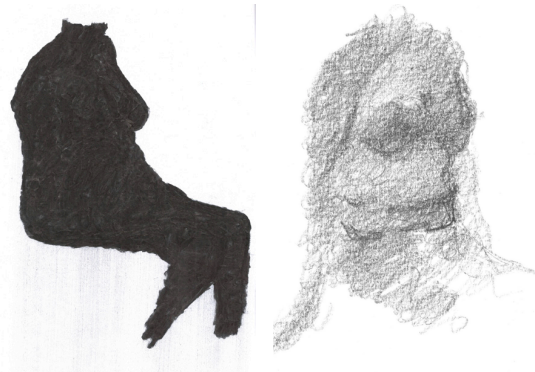
- Fyrirmyndir sem eru ekki holar að innan s.s. nemendur til skiptis, myndastyttur, ávextir, grænmeti, bækur, trjábútar eða annað.
- Mjúkur blýantur (6B-8B), kol eða þurrkrít.
- Pappír að vild.

LEITARORÐ

Hvað er massi?

VERKEFNIÐ

Nemendur staðsetja teikniáhaldið á miðju teikniflatar og ímynda sér að það sé statt innan í fyrirmyndinni miðri. Nemendur teikna efnið í fyrirmyndinni, lag eftir lag, frá miðjunni og upp að yfirborðinu. Þeir hreyfa teikniáhaldið einnig út að yfirborðinu á öllum hliðum þannig að bæði massi formsins og lögum komi smám saman í ljós.



Mynd 4.5.2 Teiknað með kolum (t.v.) og mjúkum blýanti (t.h.).

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hvernig gekk að ímynda sér að verið væri að teikna það sem er undir yfirborði fyrirmyndarinnar?
- Gefur teikningin tilfinningu fyrir dýptinni eða massanum í forminu? Hvað gerir það að verkum?
- Geta mörg lög skapað dýpt?
- Skiptir máli hvað verið er að hugsa um á meðan teiknað er?
- Getur hugsun teiknarans um dýpt komið fram í afrakstri á fleti með enga dýpt? Útskýrið.

Í ANDA KÚBISTA

STUTT LÝSING

Nemendur beina athygli að þrívíðri lögum fyrirmynda með því að teikna þær frá mörgum sjónarhornum, nokkuð hratt, bæði á sitt hvorn teikniflötinn og á þann sama í anda kúbista.

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- þekkingu og skilning nemenda á þrívíðri lögum fyrirmynda og leikni í að fá hana fram á tvívíðum teiknifleti
- þekkingu og skilning nemenda á kúbisma
- leikni nemenda í að fá fram áhugaverða heildarmynd
- leikni nemenda í að teikna út frá kveikju, gera tilraunir og sjá fyrir sér frumlegar lausnir
- þekkingu og skilning nemenda á ólíkum möguleikum í teikningu eftir fyrirmynd
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum

VERK-
EFNI
4.6

ALDURSTIG:

Mið- og
unglingastig



Hvað sjáid þið hér?



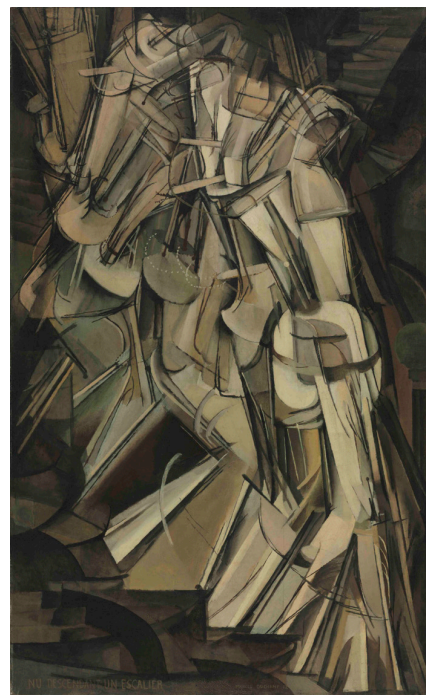
Mynd 4.6.1 Eplabátur frá nokkrum hliðum.

Hvers vegna er gagnlegt að teikna fyrirmynd frá mörgum sjónarhornum? Ef við teiknum fyrirmyndir frá mörgum sjónarhornum getum við kynnt okkur þrívíða lögun þeirra á ápreifanlegan hátt. Þá skiljum við betur hvað það er sem við sjáum sem getur auðveldað okkur að yfirfæra það á teikniflötinn.

Eftirfarandi kveikja er notuð áður en nemendur hefjast handa við seinni hluta verkefnisins.

Kúbismi, hvað er það?

Í málverkinu *Kona gengur niður stiga* (e. *Nude Descending a Staircase*), mynd 4.6.2, einfaldar **Marcel Duchamp** (1887-1968) form mannlíkamans og dregur aðalatriðin í þeim fram, líkt og Picasso gerði í *Bull Series* á mynd 1.7.1. Duchamp sýnir okkur þessi form líkamans auk þess frá mörgum sjónarhornum í einu og snýr þeim öllum fram. Þó okkur finnist málverkið ekki endilega sýna okkur raunverulega mynd af konu, þá lýsir það mörgum hliðum konunnar í einu og því sem hún aðhefst á áhugaverðan hátt. Getur verið að það segi okkur jafnvel meira um dýpt en ef við hefðum aðeins fengið að sjá konuna frá einu sjónarhorni? Kúbismi er listastefna sem kom fram í upphafi síðustu aldar og einkenndist af því að myndefnið var brotið upp í einföld form sem voru jafnvel sýnd frá fleiri en einu sjónarhorni.



Mynd 4.6.2 *Kona gengur niður stiga*, málverk eftir Marcel Duchamp.

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir sem eru ólíkar eftir því hvaðan er horft, s.s. nemendur til skiptis, myndastyttur, hauskúpur, bein, bananar, katlar eða annað.
- Þurr eða blaut efni í nokkrum litum.
- Pappír að vild, að minnsta kosti af stærðinni A3 og A2.

LEITARORÐ

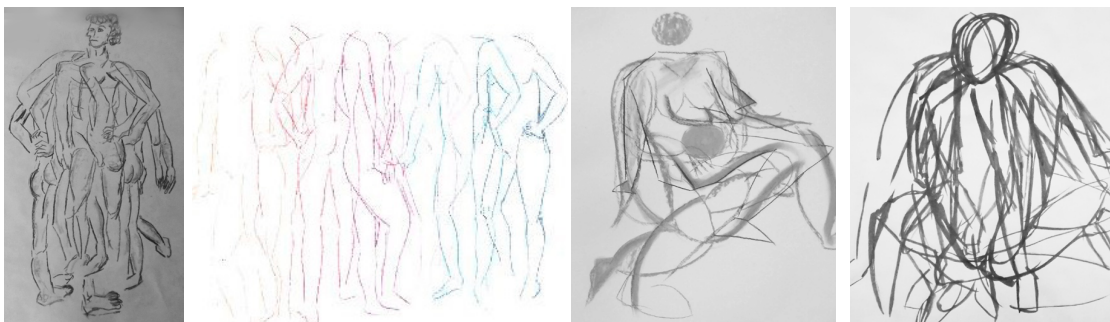
Duchamp cubism |
Picasso cubism | Kúbismi

VERKEFNIÐ

- Nemendur standa við trönur eða sitja við borð og raða sér umhverfis fyrirmynd eða í U fyrir framan hana. Þeir teikna útlínur hennar í 4-5 mínútur á pappír að minnsta kosti af stærðinni A3. Þeir geta einnig teiknað skugga ef þeir vilja og hafa tíma.
- Nemendur flytja sig á næstu trönur og teikna sömu fyrirmynd frá nýju sjónarhorni á nýjan pappír. Einnig má snúa fyrirmynd.
- Þetta er endurtekið þar til hver nemandi hefur teiknað 4-10 teikningar, hverja um sig frá nýju sjónarhorni.
- Gagnlegt getur verið að vinna þennan hluta verkefnisins taktvisst með tveimur útlínum, á sama hátt og í verkefni 1.7.
- Nemendur vinna á sama hátt og hér að ofan nema nú gera þeir eina teikningu með öllum sjónarhornum, á pappír af stærðinni A2 að minnsta kosti.
- Nemendur geta teiknað hvert nýtt sjónarhorn hvar sem þeim sýnist á teikniflötinn hvort sem það er ofan á það sem komið er, ofan við, neðan við eða við hliðina. Þeir prófa sig áfram og finna eigin leiðir til lausna. Þeir geta notað nýjan lit fyrir hvert sjónarhorn ef þeir vilja, litað ákveðin form sem birtast eða hvað annað sem þeim dettur í hug.
- Nemendur leitast við að skapa áhugaverða heildarmynd.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hvernig leystuð þið verkefnið? Hvað var auðvelt/erfitt? Var eitthvað sem kom ykkur á óvart í tengslum við vinnuna við verkefnið eða afraksturinn? Hvað?
- Um hvað voruð þið að hugsa þegar þið voruð að teikna? Voruð þið að hugsa um myndbyggingu eða heildarmynd?
- Lýsir teikningin dýpt? Hvar?
- Hvað er áhugavert í teikningunum? Útskýrið.
- Er hægt að sjá tengsl við verk kúbista í einhverjum af teikningunum? Útskýrið.



Mynd 4.6.3 Teiknað með ýmsum teikniáhöldum eftir mannlíkama í sömu stöðu frá mörgum sjónarhornum.

ÓREIÐUKENNT OG OFHLAÐIÐ

STUTT LÝSING

Nemendur beina athyglinni að þrívíðri lögun fyrirmynda með því að teikna þær frá mörgum sjónarhornum, hratt. Þeir teikna öll sjónarhorn á sama teikniflöt og beina athyglinni að óreiðu og heildarmynd.

ALDURSSTIG:

Mið- og
unglingastig

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- þekkingu og skilning nemenda á verkum nokkurra listamanna sem hafa fjallað um óreiðu og/eða ofhleðslu
- þekkingu og skilning nemenda á ólíkum möguleikum í teikningu eftir fyrirmynd
- leikni nemenda í að fá fram dýpt, lifandi línuskript og áhugaverða heildarmynd með því að teikna mörg sjónarhorn í lögum
- leikni nemenda í að teikna út frá kveikju, gera tilraunir og sjá fyrir sér frumlegar lausnir
- leikni nemenda í samræðum um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum



KVEIKJA

Hvað eiga þessir listamenn sameiginlegt? Sjá leitarorð.

Kennari sýnir nemendum verk eftir **Julie Merethu**, **Sarah Sze**, **Andreas Gursky**, **Oval** og **Black Dice** og spyr þá hvað þau eigi sameiginlegt?

Listamenn virðast stundum vera búnir einhverskonar nemum til að taka á móti því sem liggur í loftinu eða skynja það sem er að gerast í umhverfinu og setja það fram í verkum sínum. Merethu, Sze, Gursky, Oval og Black Dice nota ógrynni sjónrænna og hljóðrænna upplýsinga í verk sín. Þau sýna okkur áreiti, óreiðu og ofhleðslu samtímans á áhugaverðan hátt í teikningum, innsetningum, ljósmyndum, tónlist og myndböndum.

LEITARORÐ

Black Dice youtube | Andreas Gursky | Julie Merethu | Oval Textuell | Sarah Sze

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir s.s. nemendur til skiptis, myndastyttur, ávextir, grænmeti, katlar, könnur, blóm í vasa eða potti eða annað.
- Þurr eða blaut teikniáhöld í nokkrum litum.
- Pappír að vild, að minnsta kosti af stærðinni A1, má vera ferningslaga.

VERKEFNIÐ

- Nemendur standa við trönur og raða sér umhverfis fyrirmynd eða í U fyrir framan hana. Þeir teikna það sem þeir vilja af henni í 3 mínútur með þeim efnum, áhöldum og aðferðum sem þeir kjósa. Fyrirmynd er snúið.
- Nemendur snúa pappírnum um 90 eða 180 gráður og teikna nýtt sjónarhorn ofan í sömu teikningu. Þeir ákveða hvar á teikni-flötinn þeir teikna, hve stórt og hve mikið af fyrirmynd. Þeir prófa sig áfram og finna eigin leiðir til lausna.
- Leikurinn er endurtekinn að minnsta kosti 10 sinnum og með hverri teikningu skapast meiri óreiða, í lokin getur verið að upplifunin verði í ætt við að teiknað sé blint.
- Nemendur leitast við að skapa áhugaverða heildarmynd fremur en sannfærandi eftirlíkingu af fyrirmynd.
- **Útfærsla:** Nemendur geta prófað að láta teikningar ganga til næsta manns í eitt til þrjú skipti og taka svo sína upphaflegu mynd aftur. Hver nemandi leitast þá við að gera hverja mynd sem hann teiknar á að sinni.



Mynd 4.7.1 Teiknað eftir mannslíkama í mismunandi stöðum, t.v. með bleki og mjúkum pensli. t.h. með ýmsum teikniáhöldum.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hvernig leystuð þið verkefnið? Komu upp vandamál? Ef svo er, hvernig leystuð þið þau? Hvað var auðvelt/erfitt?
- Var eitthvað sem kom ykkur á óvart í tengslum við vinnuna við verkefnið eða afraksturinn? Hvað?
- Lýsir teikningin dýpt? Hvar?
- Hvað er áhugavert í teikningunum? Útskýrið.
- Lýsir teikningin óreiðu og/eða ofhleðslu Sjáið þið tengsl við einhverja af lista-mönnunum sem við skoðuðum í upphafi?
- Var erfitt að greina útlínur undir það síðasta? Hvernig leystuð þið það? Var það líkt og að teikna blint?
- Varð teikningin smám saman óhlutbundnari (abstrakt)? Hverju breytti það í vinnunni?
- Hvenær fóruð þið að hugsa um heildarmynd? Hvaða ákvarðanir tókuð þið í tengslum við það?
- Hvernig línuskript skapaðist? Er hægt að koma auga á persónulega línuskript í teikningunum? Hvar?
- Hvað er gott og hvað mætti gera betur varðandi myndbyggingu og/eða litasamsetningu? Var allur myndflötur nýttur? Þurfti þess?
- Á hvað lögðuð þið áherslu í vinnunni, á að fá fram sannfærandi eftirmynd af fyrirmynd, á línuspil, myndbyggingu, litasamsetningu, óreiðu?

VERK-
EFNI
4.8

FJARVÍDD - EINS OG TVEGGJA PUNKTA

STUTT LÝSING

Nemendur kynnast eins og tveggja punkta fjarvídd í umhverfinu og yfirfæra hana á teikniflöt.

ALDURSTIG:

Mið- og
unglingastig

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

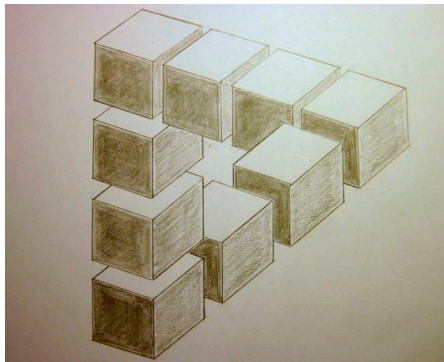
- þekkingu og skilning nemenda á á hvernig menn skynja dýpt í umhverfinu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökunum eins punkts fjarvídd, tveggja punkta fjarvídd, hvarfpunktur, sjónlína og sjóndeildarhringur
- leikni nemenda í að fá fram dýpt á tvívíðum teiknifleti með eins og tveggja punkta fjarvídd,
- þekkingu og skilning nemenda á nokkrum verkum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt

- leikni nemenda í að teikna út frá kveikju og gera tilraunir
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum.
- leikni nemenda í samræðum um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu



KVEIKJA

Er hér allt sem sýnist?



Mynd 4.8.1 Hvernig upplifir þú myndirnar? Hvaða kubbur er t.d. fremstur?

Þeir sem hafa mjög góða þekkingu og skilning á fjarvíddarreglum geta leikið sér með dýptarskynjun áhorfanda og „ruglað hann í rýminu“.

LEITARORÐ

Ames room

Eternal Sunshine of The Spotless Mind Rain and Table Scene (mín 2:18)

M.C. Escher Ascending and Descending | Michel Gondry camera trick

Perspective illusion

Í verkefni 4.1 er rætt um þrjár einfaldar leiðir til þess að skapa tilfinningu fyrir dýpt á tvívíðum teiknifleti en í þessu verkefni koma til sögunnar tvær í viðbót; eins punkts fjarvídd og tveggja punkta fjarvídd.

Snemma á miðöldum höfðu listmálarar ekki öðlast fullan skilning á því hvernig við skynjum fjarvidd í umhverfinu eða hvernig hægt væri að fá hana fram á flötu yfirborði. Þeir vissu að eftir því sem hlutir voru hafðir minni virtust þeir lengra í burtu. Þeir gerðu ýmsar tilraunir til að skapa dýpt án þess að ná fullum tókum á því. Slíkt má sjá á málverki **Pietro Lorenzetti** (1280-1348), sjá mynd 4.8.2, þó verkið sé engu að síður heillandi.



Mynd 4.8.2 Pietro Lorenzetti, 1320, Pálmasunnudagur.

Fólk vissi að láréttar útlínur hluta sem fjarlægðust hölluðu en ekki nákvæmlega hve mikið og hvers vegna. Á endurreisnartímanum áttuðu listamenn og stærðfræðingar í Flórens sig á þessu og settu fram fjarviddarreglur eða aðferðir til að fá fram fjarvidd á tvívíðum fleti. **Filippo Brunelleschi** (1377-1446) varð fyrstur til að kynna þá aðferð að láta allar hallalínur koma saman á láréttri sjónlínu.

LEITARORÐ

Fra Angelico and Filippo Lippi Adoration of the magi
Filippo Lippi Maria mit kind tondo
Pietro Lorenzetti | Duccio Annunciation

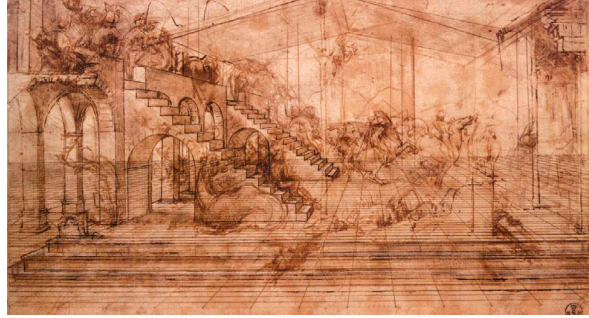
Við vitum að línur á mörkum lofts og veggja og ofan við dyr og glugga eru láréttar en samt virðast þær halla ef við skoðum það nánar. Við vitum að á borðplötu eru fjögur 90 gráðu horn en frá ákveðnu sjónarhorni virðast sum þeirra gleiðari og önnur hvassari. Þegar við teiknum eftir fyrirmynd getur skapast togstreita, það er ef okkur finnst það sem við sjáum ekki passa við það sem við vitum og við skiljum ekki hvers vegna. Með því að auka þekkingu okkar og skilning á fjarviddarreglum getum við skilið hvað liggur að baki þess sem við sjáum. Þá sjáum við það betur, það verður auðveldara að trúá eigin augum og teikna í samræmi við það. Þannig getum við fengið fram sannfærandi fjarvidd á tvívíðum teiknifleti.

Mögulegt er að sleppa því að læra um fjarviddarreglur og horfa þess í stað mjög vel en þá gætum við lent í því sama og Lorenzetti forðum.

Eins punkts fjarvidd

Vegna þess að hlutir virðast minni eftir því sem þeir eru lengra í burtu frá þeim sem horfir, virðast láréttar línur á hlutum sem fjarlægjast hann halla.

Segjum sem svo að við stöndum á miðjum gangi, þá virðast þeir hlutar veggja hans sem eru nálægt okkur mun hærrí en fjarlægari hlutar hans. Línurnar við loft og gólf virðast því halla, þó við vitum að þær séu láréttar. Þær virðast líka nálgast hver aðra smám saman meira eftir því sem fjær dregur. Ef gangurinn væri endalaus myndu þær skerast í einum punkti sem kallast hvarfpunktur. Hvarfpunkturinn er í sjónlínu okkar eða augnhæð. Lóðréttar línur á vegg gangsins, meðfram dyrum til dæmis, fjarlægjast okkur ekki svo þær halla ekki. Þarna á eins punkts fjarvíddarreglan við, eins ef við stöndum í miðju herbergi eða á miðri götu. Leonardo da Vinci notaði eins punkts fjarvídd í teikningunni á mynd 4.8.3 sem er skissa fyrir málverkið Adoration of the Magi.



Mynd 4.8.3 Leonardo da Vinci, 1481, Skissa fyrir málverkið *The Adoration of the Magi*.

LEITARORÐ

Leonardo da Vinci drawing Adoration of the magi | eins punkts fjarvídd

Tveggja punkta fjarvídd

Eins og áður sagði virðast láréttar línur sem fjarlægjast þann sem horfir halla. Segjum sem svo að við stöndum framan við horn á byggingu. Þá skerast allar þær láréttar línur vinstra megin við hornið sem fjarlægjast okkur og virðast halla í einum hvarfpunkti vinstra megin við húsið og allar láréttar línur sem fjarlægjast hægra megin við hornið í öðrum hvarfpunkti þeim megin. Hvarfpunktarnir eru því tveir og þeir eru báðir í sjónlínu okkar eða sjóndeildarhring. Fjarvíddarreglan sem hér á við kallast tveggja punkta fjarvídd. Sjá mynd 4.8.4. Tveggja punkta fjarvídd á einnig við þegar staðið er við horn inni í byggingu.



Mynd 4.8.4 Burke, Horwood and White, arkitektar.

LEITARORÐ

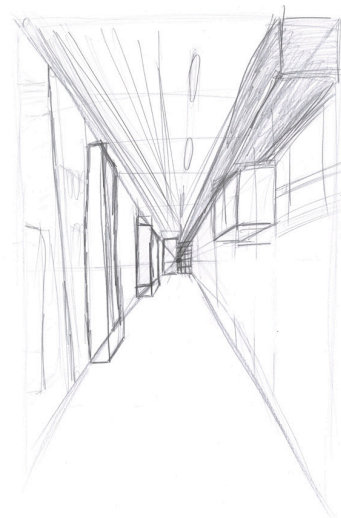
Christo drawings | Temple of Neptune Piranesi drawing
tveggja punkta fjarvídd | Graffiti and Street Art
Graffiti and Street Art in Reykjavík

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmynd fyrir eins punkts fjarvídd er langur gangur eða stórt herbergi.
- Fyrirmynd fyrir tveggja punkta fjarvídd, hús séð utan frá, frá horni.
- Prik, um það bil 30 cm að lengd og 5 mm í þvermál.
- Reglustika.
- Blýantar.
- Skissubók með gormum og harðri kápu eða pappír sem tyllt er á spjald af stærðinni A4-A3 fyrir eins punkts fjarvídd og A3 fyrir tveggja punkta fjarvídd.

VERKEFNIÐ, EINS PUNKTS FJARVÍDD

- Nemendur standa eða sitja á stól og horfa inn eftir löngum gangi eða stóru herbergi. Þeir skoða halla línanna þar sem veggur og loft mætast með því að halda priki í útréttri hönd, þvert á sjónlínu með annað augað lokað og leggja það meðfram línunni, sjá *Að meta halla*, verkefni 1.9. Nemendur skoða á sama hátt halla línanna þar sem veggur og gólf mætast og fleiri lína sem fjarlægjast en þeir vita að eru láréttar, ofan dyr eða glugga til dæmis.
- Nemendur skoða með prikinu lóðréttar línur á ganginum sem eru alls staðar jafnlangt frá augum þeirra, fjarlægjast ekki og hallast því ekki.
- Nemendur finna sjónlínu í augnhæð sinni og þær línur sem fjarlægjast en halla ekki sem eru í sömu hæð.
- Nemendur finna út hvaða línur halla niður á við og hvaða línur halla upp á við og skoða hvoru megin við sjónlínu eða sjóndeildarhring þær eru.
- Nemendur finna hvarfpunkt með því að framlengja línurnar í átt að sjónlínu sinni og skoða hvar þær skerast.
- Nemendur halda áfram að rannsaka halla lína, sjónlínu eða sjóndeildarhring og hvarfpunkt þar til skilningur fæst.
- Nemendur teikna ganginn eða herbergið laust og létt samkvæmt rannsóknum sínum.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.
- **Útfærsla 1:** Nemendur geta prófað að horfa frá herra eða lægra sjónarhorni, finna aftur sjónlínu og hvarfpunkt og teikna ganginn aftur.

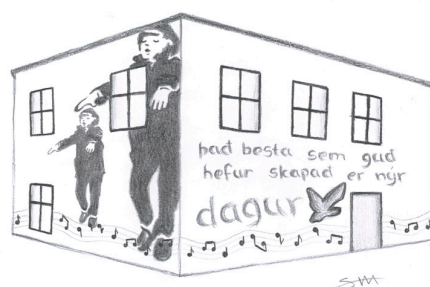


Mynd 4.8.5 Teiknað með blýanti samkvæmt eins punkts fjarvídd eftir löngum gangi.

- **Útfærsla 2:** Nemendur geta prófað að teikna annað rými innan dyra eða utan dyra við enda götu með eins punkts fjarvídd.
- **Útfærsla 3:** Nemendur geta prófað að hanna og teikna eigið rými innan dyra eða utan dyra við enda götu samkvæmt eins punkts fjarvídd án þess að hafa fyrirmynd. Þeir ákvarða sjónlínu eða sjóndeildarhring og hvarfpunkt og teikna vegg, dyr, glugga, húsgögn, götu, hús, garða og fleira í samræmi við það, nota reglustiku til að passa að allar hallandi línur skerist í hvarfpunkti á sjóndeildarhring.

VERKEFNIÐ, TVEGGJA PUNKTA FJARVÍDD

- Nemendur standa framan við horn á húsi utan dyra. Þeir skoða halla línanna þar sem veggur og þak mætast báðu megin við hornið með því að halda priki í útréttri hönd, þvert á sjónlínu með annað augað lokað og leggja það meðfram línunni.
- Nemendur skoða á sama hátt halla línanna þar sem veggur og jörð mætast og fleiri lína sem fjarlægjast en þeir vita að eru láréttar, s.s. fyrir ofan dyr eða glugga. Þeir skoða hverjar línanna halla niður á við, hverjar upp á við og hverjar eru láréttar áfram.
- Nemendur finna sjónlínu, í augnhæð sinni og þær línur sem eru í sömu hæð, fjarlægjast en halla ekki. Þeir athuga að sjónlína getur verið ofan við húsið, neðan við það eða inni í því miðju, eftir því hvaðan þeir horfa.
- Nemendur skoða allar láréttar línur sem virðast halla vinstra megin á húsinu, hverjar þeirra halla upp á við og hverjar niður á við og skoða hvoru megin við sjónlínu þær eru. Þeir framlengja þær í átt að sjónlínunni, finna hvar þær skerast og finna hvarfpunkt þeim megin.
- Nemendur skoða hægri hlið hússins á sama hátt og finna hvarfpunktinn þeim megin.
- Nemendur skoða með prikinu lóðréttar línur á húsinu sem eru alls staðar jafnlangt frá augum þeirra, fjarlægjast ekki og hallast því ekki rétt eins og línan á horninu sem þeir standa framan við. Nemendur halda áfram að rannsaka halla lína, sjónlínu og hvarfpunkta þar til skilningur fæst.
- Nemendur teikna húsið laust og létt samkvæmt rannsóknnum sínum og byrja á lóðréttri línu hornsins sem þeir standa framan við. Þeir leitast við að staðsetja sig langt frá húsinu og nota það stóran pappír að hvarfpunktarnir lendi inni á teikningunni. Ef þeir lenda fyrir utan má nota stærri pappír eða færa sig fjær fyrirmyndinni.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.



Mynd 4.8.6 Hús með veggjakroti hannað og teiknað með blýanti samkvæmt tveggja punkta fjarvídd.

- **Útfærsla 1:** Nemendur geta prófað að horfa á húsið frá hærra eða lægra sjónarhorni, finna aftur sjónlínu og hvarfþunkta og teikna það aftur.
- **Útfærsla 2:** Nemendur geta prófað að teikna annað hús eða herbergi eða gatnamót með tveggja punkta fjarvídd.
- **Útfærsla 3:** Nemendur geta prófað að hanna og teikna eigin byggingu samkvæmt tveggja punkta fjarvídd án þess að hafa fyrirmynd. Þeir ákvarða sjónlínu og hvarfþunkta og teikna fyrst hornið sem næst er og svo vegg, dyr, glugga og nota reglustiku til að passa að allar línur sem fjarlægjast skerist í viðeigandi hvarfþunkti. Hvarfþunktarnir geta verið staðsettir á borði fyrir utan teikniflötinn ef þurfa þykir.
- **Útfærsla 4:** Nemendur geta prófað að hanna sitt eigið veggjakrot og teiknað á vegg hússins, til dæmis út frá áhugamáli. Gott getur verið að skoða margskonar veggjakrot áður til dæmis heimildarmyndböndin *Urban Nation @Iceland Airwaves* og *COMBO a collaborative animation by Blu and David*.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Var erfitt/auðvelt að teikna samkvæmt eins punkts fjarvídd? En tveggja punkta? Hvað hafið þið lært um eins og tveggja punkta fjarvídd? Hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Lýsa teikningarnar dýpt? Hvað gerir það að verkum?
- Hefðuð þið getað teiknað ganginn eða húsið á sannfærandi hátt án þess að nota eins eða tveggja punkta fjarvídd?
- Hvað hafið þið lært um veggjakrot? Hvernig gekk að koma fram með hugmyndir að eigin veggjakroti og teikna það á húsið?
- Hvaða áhrif hefur veggjakrotið á teikningarnar af húsinu?
- Hvenær er veggjakrot af hinu góða og hvenær ekki?

ÍMYNDUN



KAFLI 5

STUTT LÝSING Á VIÐFANGSEFNI KAFLANS

Í þessum kafla er áhersla lögð á að nemendur nýti það sem þeir sjá, þekkja og hafa reynslu af sem næringu fyrir ímyndunaraflið. Fáir hugmyndir, þrói þær og komi fram með frumlega sköpun. Þeir vinna sjálfstætt en þó einnig í samvinnu við aðra.

Nemendur skoða verk og vinnuaðferðir nokkurra myndlistarmanna og nýta sem kveikju ásamt fleiru og gera síðan eigin tilraunir í efni. Þeir ígrunda verk sín og annarra í virku samtali við kennara og aðra nemendur og beita í því samtali hugtökum sem tengjast aðferðum kaflans.

HÆFNIVIÐMIÐ

Á bls. 164 má sjá hvaða hæfniviðmið heyra undir hvert og eitt verkefni.

MARKMIÐ KAFLANS ERU AÐ AUKA

- leikni nemenda í að nýta það sem þeir sjá, þekkja og hafa reynslu af sem næringu fyrir ímyndunaraflið
- leikni nemenda í að byggja teikningu á hugmyndavinnu tengdri rannsóknnum, reynslu og ímyndum
- leikni nemenda í að fá fram í hugmyndir, þróa þær, framkvæma og koma fram með frumlega sköpun
- leikni nemenda í að vinna sjálfstætt og í samvinnu við aðra frá hugmynd að lokaverki
- leikni nemenda í að teikna út frá kveikju og gera tilraunir
- þekkingu og skilning nemenda á nokkrum teikningum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- leikni nemenda í að fjalla um eigin verk og annarra í virku samtali við aðra nemendur
- leikni nemenda í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu af sanngirni og virðingu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast verkefnum kaflans og leikni í að nota þau í samræðum

MEGINHUGTÖK KAFLANS

Ímynd: Mynd í huga manns.

Hugmynd: Það sem menn gera sér í hugarlund.

Ímyndunarafl: Hið „innra auga“ sem virkar í undirmeðvitund okkar. Með ímyndunaraflinu getum við leikið okkur með það sem við vitum og höfum reynslu af í huganum, búið til úr því eitthvað nýtt eða séð fyrir okkur hugmyndir og mögulegar leiðir til lausna á verkefnum eða vandamálum. Við getum prófað hugmyndir með ímyndunaraflinu án þess að það hafi raunverulegar afleiðingar.

Teikning: Sjónræn hugsun eða hreyfing gerð sýnileg.

Dútl og nostur: Í þessu samhengi merkir það að dunda við að rissa, krassa, krotta og skreyta áreynslulaust og næstum ósjálfrátt eða ómeðvitað.

Hlutbundið: Það sem líkist raunverulegum hlut, fíguratíft.

Óhlutbundið: Ekki líkt hlut, abstrakt.

Sjónarhorn: Sú afstaða sem fyrirmynd er skoðuð út frá.

Tjáning: Að segja eitthvað, tjá sig.

Frumlegt: Eitthvað nýtt sem hefur ekki verið gert áður og/eða gefur nýja sýn, ekki eftirherma.

Merking: Það sem eitthvað merkir eða þýðir, inntak.

Sköpun: Hugmynd eða gjörð sem er frumleg og hefur gildi.

DÚTL OG NOSTUR

STUTT LÝSING

Nemendur nota ímyndunaraflið og teikna án undirbúnings, án fyrirmyndar og án fyrir fram gefinnar niðurstöðu.

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- leikni nemenda í að byggja eigin listsköpun á hugmyndavinnu tengdri eigin ímyndun
- leikni nemenda í að teikna ósjálfrátt, ómeðvitað og áreynslulaust, án fyrirmyndar og án þess að ákveða fyrir fram hver niðurstaðan á að vera
- þekkingu og skilning nemenda á nokkrum verkum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- leikni nemenda í að teikna út frá kveikju, gera tilraunir og koma fram með frumlegar lausnir



ALDURSSTIG:

Öll

- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilningu nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum.



KVEIKJA

Er hægt að teikna án þess að vera búinn að ákveða neitt um hvað maður ætlar að teikna?

Ef við höfum of mótaðar hugmyndir um hvernig teikning eigi að líta út þegar hún er tilbúin getur verið að við komum í veg fyrir að eitthvað nýtt og óvænt gerist á meðan við erum að teikna. Ef við skipuleggjum ekki of vel hvað við ætlum að teikna eru meiri líkur á að hugmyndir eða ímyndir sem koma upp í huga okkar á meðan við erum að hreyfa teikniáhaldið flæði fram á teikniflötinn áður en þær hverfa úr huganum. Yfirleitt er hvort sem er ekki hægt að vita fyrir fram hvernig teikning muni líta út fullkláruð. Hún getur litið allt öðruvísi út en við ætluðum í upphafi en hún getur samt verið frumleg og skemmtileg. Gagnlegt getur verið að sjá, að einhverju leyti, fyrir sér hvert maður stefnir með teikningu en það er líka mikilvægt að geta skipt um skoðun ef annað áhugaverðara kemur upp.

Getur riss og krass verið gagnlegt?

Við könnumst mörg við að grípa næsta blýant eða penna og pappír og dunda við að rissa, krassa eða krotta næstum ósjálfrátt án þess að hugsa mikið um hvað við erum að gera eða hafa áhyggjur af hvernig það muni líta út. Við gerum það stundum þegar við erum að spjalla í síma eða ef okkur leiðist. Að teikna á þennan hátt, svona hugsunarlaust, eru kjöraðstæður fyrir ímyndunaraflið að starfa, það þarf nefnilega næði og frið fyrir meðvituðum hugsunum til þess að koma fram með frumlegar hugmyndir og ýta þeim upp á yfirborðið. Of mótaðar hugmyndir um hvernig teikning eigi að líta út geta verið truflandi fyrir ímyndunaraflið. Ef hún er ekki eins og fyrir fram ákveðnar hugmyndir okkar gerðu ráð fyrir, þá er henni stundum ýtt út af borðinu. Áhugaverðustu teikningar okkar verða oft til í ómeðvituðu krassi, sérstaklega ef við höldum áfram lengi.

Í þessu verkefni er ákveðin aðferð notuð til að teikna á þennan hátt, sem við getum kallað „að dútla og nostra“.

EFNI OG ÁHÖLD

- Pappír að vild í hvaða stærð sem er, s.s. umbúðapappír, afklippur, umslög, spássíur í glósubók, bréfdúkar, opnur í skissubók eða annað.
- Teikniáhöld að vild.

LEITARORÐ

Dale Berning drawings |
David Dandrade drawings
Madge Gill | Paul Klee drawings
Jose Lerma drawings | Sean Sullivan drawings |
Cy Twombly drawings | Unica Zurn

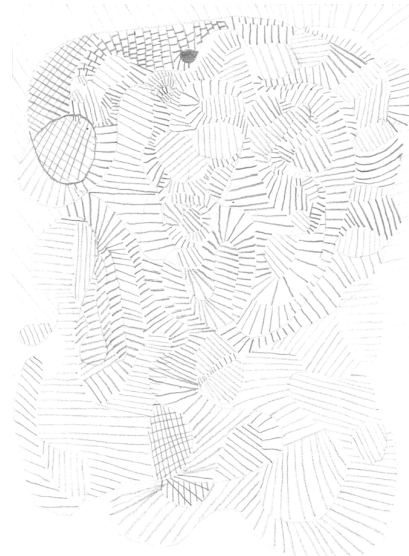
VERKEFNIÐ

Dútl

- Nemendur halda laust og aftarlega á teikniáhaldi og draga óslitna línu yfir teikniflötinn óhikað, næstum ósjálfrátt, óreglulega, í sveigjur og króka og enda á sama stað og þeir byrjuðu.

Nostur

- Nemendur dunda við að bæta við dútlið, þeir skreyta línurnar og hólfin sem myndast með punktum, línunum eða hverskonar óhlutbundnum formum, reglulega og síendurtekið. Þeir geta einnig notað hlutbundin form ef þeir vilja.
- Þeir nostra þannig við dútlið í rólegheitum, í langan tíma.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.
- Nemendur geta bætt við dútlið og nostríð smám saman og unnið í sömu teikningu af og til í nokkra daga, vikur, mánuði eða jafnvel ár og notað þau efni og áhöld sem tiltæk eru á hverjum tíma. Það getur nefnilega verið auðveldara að fá eina hugmynd á dag í hundrað daga en hundrað hugmyndir á einum degi.



Mynd 5.1.1 Dútlað og nostrað með blýanti.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Var auðvelt/erfitt að teikna á þennan hátt? Útskýrið. Hafið þið unnið á þennan hátt áður? Við hvaða aðstæður? Hvenær og hvar er hægt að dútla og nostra?
- Uppgötvuðuð þið eitthvað nýtt? Hvað?
- Hvað einkennir teikningarnar? Er hægt að halda lengur áfram með þær?
- Getur teikning orðið áhugaverð án þess að það sé markmiðið fyrir fram? Hvers vegna?
- Var auðvelt/erfitt að fá hugmyndir að nostrí?

MYNDHVÖRF

VERK-
EFNI
5.2

STUTT LÝSING

Nemendur nota ímyndunaraflíð og nota óhlutbundinn bakgrunn sem kveikju að hlutbundinni teikningu.

ALDURSTIG:

Öll

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ

- auka leikni nemenda í að byggja eigin listsköpun á hugmyndavinnu tengdri eigin ímyndun
- auka eftirtekt nemenda eftir efniviði fyrir hugmyndir að teikningum í hversdagslegu umhverfi
- auka leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- auka leikni nemenda í að nýta óhlutbundnar myndir sem kveikju að frumlegri, hlutbundinni teikningu
- auka leikni nemenda í að teikna út frá kveikju, gera tilraunir og sjá fyrir sér frumlegar lausnir
- auka þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum



KVEIKJA

Eru til fleiri en ein leið til að horfa?

Oftast horfum við í kringum okkur án þess að spá mikið í það sem við sjáum. Við horfum kannski eingöngu til þess að staðfesta það sem við búumst við að sjá. Eins og þegar við horfum á tröppurnar fyrir framan okkur til þess að vita hvar við eigum að stíga, á matardisk til þess vita hvar við eigum að stinga gafflinum eða á bílaumferð til þess að passa okkur á bílunum. Segja má að þá séum við að gefa hlutum einskönar merkimiða, þetta er *trappa*, þetta er *kartafla*, *bill*, *tré* o.s.frv. en erum ekki skoða þessa hluti náíð. Nauðsynlegt er að horfa á þennan hátt dags daglega en við getum líka horft á fleiri vegu. Hægt er að horfa eingöngu til þess að hafa ánægju af, til dæmis þegar við sjáum kynjadýr í skýjunum, dansandi ljósdepla á trjástofnunum eða fjölbreytlegar spegilmyndir í bílgluggum. Einnig getum við horft til þess að læra af, til þess að rannsaka hluti eins og í verkefni 1.4. Við getum líka horft í kringum okkur í þeim tilgangi að fá hugmyndir að teikningum. *Leonardo da Vinci* var magnaður listamaður og uppfinningamaður sem vissi að í hversdagslegu umhverfi gætu leynst kveikjur að frábærum hugmyndum og hann hvatti listamenn til að horfa vel í kringum sig, á blettótta húsveggi til dæmis.

Ýmsar óhlutbundnar myndir í umhverfi okkar eins og kaffiblettir eða ský geta gefið okkur hugmyndir að frumlegum hlutbundnum teikningum. Sjá fleiri hugmyndir að kveikjum í námsefninu *Kveikjur fyrir skapandi skóla*, bls. 32 til 37.

EFNI OG ÁHÖLD

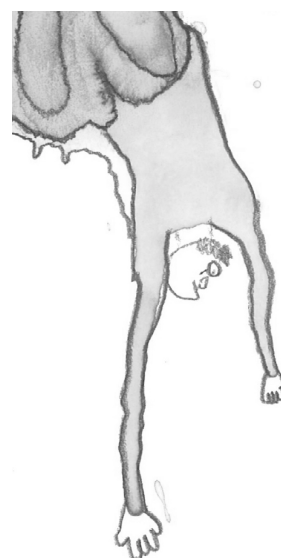
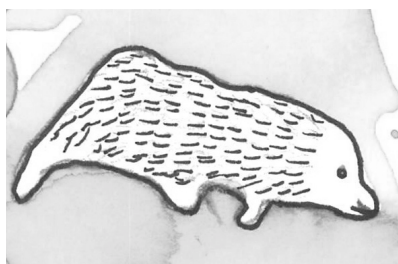
- Kaffi, kók eða blek.
- Filtþennar, blýantar eða trélitir.
- Hvítur eða ljós pappír af stærðinni A3 og þyngdinni 200 gr.

LEITARORÐ

Coffee stain drawings | Victor Hugo ink

VERKEFNIÐ

- Nemendur sula, skvetta, sletta eða stimpla kaffi, kóki eða þynntu bleki á pappír og láta það þorna. Nemendur horfa vel á bletti og form sem hafa myndast á pappírnum og leyfa því að kveikja ímyndir í huga sér. Þeir leita eftir vísbendingum um samlíkingu við eitthvað hlutbundið, náttúrulegt eða manngert.
- Nemendur draga ímyndirnar fram með því að teikna ofan í blettina og formin og gera þær sýnilegar öðrum. Þeir geta dregið fáar línur til þess rétt að gefa til kynna það sem þeir sjá í huga sér eða teiknað nákvæmar og jafnvel haldið áfram þar til hættir að sjást í grunninn.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.



Mynd 5.2.1 Sullað á pappír með kaffi, teiknað ofan í með penna og blýanti.

- Nemendur geta prófað að nota teikniflöt sem er þegar blettóttur svo sem servíettur eða borðdúk.



Mynd 5.2.2 Teiknað með blýanti og trélitum með ljósmynd af skýi sem kveikju.

- Nemendur geta prófað að nota ljósmyndir af skýjum, trjáberki, mosa, snjó, pollum, sprungum í gangstéttarhellum eða flagnaðri málningu sem þeir finna á neti eða taka sjálfir. Þeir geta teiknað ofan í myndirnar eða á annan myndflöt. Hér eru dæmi um myndir sem mætti nota:



Mynd 5.2.3 Hugmyndir fyrir myndhvörf: ský, trjábörkur, rið og vatnspollur á borði.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Komu myndir upp í hugann þegar þið horfðuð á blettina og formin sem mynduðust eða á ljósmyndirnar? Komu myndir strax upp í hugann eða eftir einhvern tíma? Komu nýjar myndir upp í hugann á meðan þið voruð að teikna?
- Er hægt að búa til grunn á fleiri vegu eða nýta fleiri grunna? Hvaða?
- Getið þið nefnt dæmi um hlutbundnar myndir sem þið hafið séð út úr óhlutbundnum í umhverfi ykkar? Hvar og hvenær?
- Hvar gætu kveikjur að hugmyndum fyrir teikningu leynst? Hvernig væri hægt að nýta þær?



ÓVÆNT SJÓNARHORN

STUTT LÝSING

Nemendur teikna eftir fyrirmynd frá mörgum ólíkum og/eða óvæntum sjónarhornum. Verkefnið er til þess fallið að örva ímyndunarafli þeirra.

ALDURSSTIG:

Mið- og unglingsstig

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- leikni nemenda í að byggja eigin listsköpun á hugmyndavinnu tengdri eigin ímyndun og rannsóknum, auka leikni nemenda í að skoða fyrirmyndir frá óvæntum sjónarhornum
- leikni nemenda í að teikna út frá kveikju, gera tilraunir og koma fram með frumlegar lausnir
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilningu nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum



Af hverju eru þessar myndir ?



Mynd 5.3.1 T.v. stilkur á epli, fyrir miðju sebrahestar, t.h. tepoki.

Við getum gert teikningar af hversdagslegum hlutum áhugaverðar með því að sýna þá frá óvæntu sjónarhorni og jafnvel þannig að áhorfandi sé ekki alveg viss um hvað hann er að horfa á, það getur verið spennandi að giska. Með því að skoða hluti frá mörgum sjónarhornum getum við líka komist að einhverju nýju um þá. Hér má sjá fleiri dæmi:



Mynd 5.3.2 Hér má sjá nokkrar myndir teknar frá óvæntu sjónarhorni.

EFNI OG ÁHÖLD

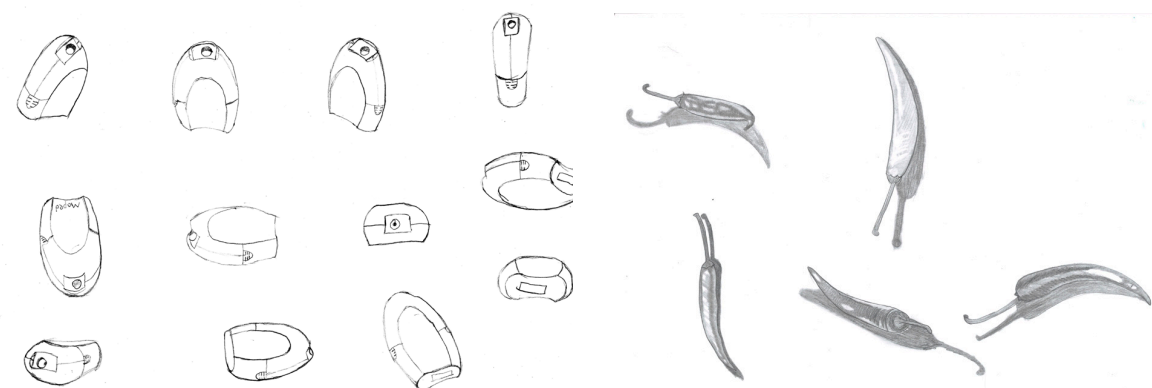
- Fyrirmyndir með ólíkt útlit eftir því hvaðan er horft, s.s. chili, skornir eða rifnir ávextir eða grænmeti, leikfangabílar, plastdýr, skæri, heftarar, vettlingar, skór, taflmenn, bein, skeljar, burstar eða annað.
- Teikniáhöld að vild.
- Pappír að vild.

VERKEFNIÐ

- Nemendur velja fyrirmynd og skoða hana frá mörgum sjónarhornum. Þeir færa hana eða sjálfa sig til og geta skoðað hana frá mörgum hliðum, s.s. ofan frá, neðan frá, innan frá, utan frá, langt frá, stutt frá, mjög langt frá og mjög stutt frá.
- Nemendur teikna eftir fyrirmyndinni frá að minnsta kosti 6-12 sjónarhornum og leitast við að fá fram óvænt sjónarhorn og sem ólíkastar teikningar. Sjá mynd 5.3.3.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.

LEITARORÐ

Unexpected perspective
Close up perspective
The spatial perspective



Mynd 5.3.3 Teiknað með blýanti eftir yddara frá tólf sjónarhornum og chili á sex mismunandi vegu.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Var auðvelt/erfitt að finna mörg ólík sjónarhorn? Hefði verið hægt að finna fleiri? Hve mörg?
- Eru teikningarnar líkar/ólíkar hver annarri?
- Funduð þið óvænt sjónarhorn? Hvaða sjónarhorn eru áhugaverðust? Hvers vegna?
- Uppgötvuðuð þið eitthvað nýtt um fyrirmyndina? Hvað?
- Skiptir máli að hugsa um sjónarhorn þegar við teiknum eftir fyrirmynd? Hvers vegna?
- Hefur sjónarhorn meiri, minni eða jafnmikil áhrif og val á fyrirmynd? Útskýrið.

ÍMYND GERÐ SÝNILEG

STUTT LÝSING

Nemendur nota ímyndunaraflíð og teikna myndir af óhlutbundnum hugtökum eins og *einmanaleika* og *öfund*.

ALDURSTIG:

Öll

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- leikni nemenda í að byggja eigin listsköpun á hugmyndavinnu tengdri eigin ímyndun
- leikni nemenda í að teikna út frá kveikju, gera tilraunir og sjá fyrir sér frumlegar lausnir
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum



KVEIKJA

Er hægt að lýsa óhlutbundnu hugtaki eins og einmanaleika í orðum eða mynd?



Einmanaleiki

Ég ætla hér að semja um löngu liðna tíð, sem uppsker einstakt tár, er rifjast rödd þín þýð. Ég áfram verð að halda, og skrifa um það allt, og kannski hitnar hjarta, sem löngu er orðið kalt.

Heiðrún Fivelstad, nemandi í 9. bekk

Mynd 5.4.1 Verk eftir Joey Guidone „Call my name“ – einmanaleiki.

EFNI OG ÁHÖLD

- Samkvæmt hugmyndum nemanda.

VERKEFNIÐ

- Nemendur velja úr óhlutbundnum, óræðum hugtökum, s.s. birta, myrkur, gleði, söngur, tónlist, hávaði, þögn, hvíld, tími, hiti, kuldi,

LEITARORÐ

einmanaleiki ljóð
Joey Guidone loneliness

veður, einmanaleiki, öfund, von eða ljótt. Ef hugtakið *ljótt* er valið er seinni hluti samræðuspurninga notaður.

- Nemendur teikna eftir ímyndum sínum af þessum hugtökum og nota þau efni, áhöld og aðferðir sem þeim finnst viðeigandi.
- Þeir skoða teikningarnar og ræða saman.
- **Útfærsla 1:** Nemendur teikna persónu eða stað eftir lýsingu úr skáldsögu.
- **Útfærsla 2:** Nemendur teikna persónu eða stað sem þeir hafa ekki séð lengi, eftir minni.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hversu auðvelt/erfitt var að túlka hugtakið, staðinn, persónuna? Hvers vegna?
- Lentuð þið í einhverjum vanda við að vinna verkefnið? Hvernig leystuð þið hann?
- Hvers vegna teiknuðuð þið hugtakið á þennan hátt? Völduð þið efni, áhöld og aðferð í samræmi við það sem þið vilduð fá fram?
- Hvað er líkt og ólíkt með því að teikna eftir raunverulegri, sýnilegri fyrirmynd eða eftir hugtaki eða mynd úr huga sér? Er það auðveldara/erfiðara? Útskýrið.
- Ef þið völduð hugtakið *ljótt*, varð teikningin ljót? Getur það sem á að vera ljótt búið yfir einhverjum töfrum? Höfðuð þið áhyggjur af hvernig teikningin myndi líta út? Meiri eða minni en ef þið ætlið að teikna eitthvað fallett? Teiknuðuð þið eitthvað sem þið hefðuð ekki gert annars? Hvers vegna?

NÝ KYNJAVERA

STUTT LÝSING

Nemendur búa til áður óþekkta kynjaveru með því að setja saman líkamshluta ýmissa dýra. Verkefnið er til þess fallið að örva ímyndunarafl þeirra.



ALDURSTIG:

Öll

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- leikni nemenda í að byggja eigin list-sköpun á hugmyndavinnu tengdri eigin ímyndun
- þekkingu og skilning nemenda á möguleikum til að nýta það sem til er fyrir, til að búa til eitthvað nýtt og frumlegt
- leikni nemenda í að búa til ný og frumleg fyrirbæri með því að setja saman tvær eða fleiri fyrirmyndir
- þekkingu og skilning nemenda á nokkrum verkum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- leikni nemenda í að teikna út frá kveikju, gera tilraunir og sjá fyrir sér frumlegar lausnir
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum



KVEIKJA

Hvað sjáið þið út úr þessum myndum?



Mynd 5.5.1 T.v. Fjörulalli eftir Jón Baldur Hlíðberg, t.h. wolpertinger byggð á teikningu af héra eftir þýska listmálarann Albrecht Dürer.

Í íslenskum þjóðsögum er ýmsum kynjaverum lýst eins og fjörulalla, marbendli, hrosshval, skuggabaldri, skoffíni og urðarketti og túlkar Jón Baldur Hlíðberg nokkrar þeirra í bókinni *Íslenskar kynjaskepnur*. Þessar þjóðsagnaverur litu að hluta til út eins og dýr sem menn þekktu. Til dæmis var hrosshvalur með fax eins og á hesti og líkama sjávarspendýrs og fjörulalli líkist bæði hundi, kind og sel. Með ímyndunaraflinu bjuggu þeir sem „sáu“ verurnar þær til úr því sem þeir þekktu fyrir en settu það saman á nýjan og oft ógnvekjandi hátt í huga sér.

Í skógum Þýskalands „sáu“ menn veruna wolpertinger; lítið spendýr með vígtennur, hjartarhorn og vængi.

EFNI OG ÁHÖLD

- Fjöldi mynda af hverskonar dýrum, sjávar- eða landdýrum, skordýrum, skriðdýrum, fuglum, spendýrum.
- Teikniáhöld og pappír að vild.

LEITARORÐ

Fjörulalli

Jón Baldur Hlíðberg íslenskar kynjaskepnur
Prándur Þórarinnsson marbendill | wolpertinger

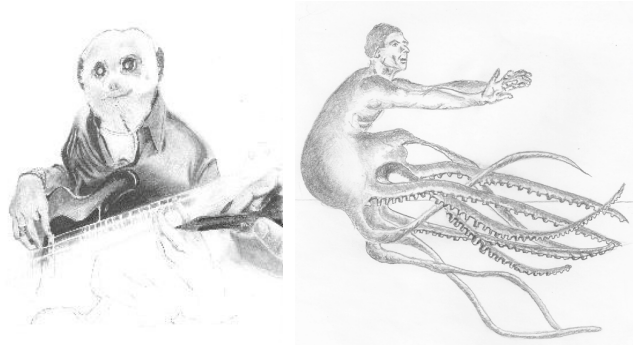
VERKEFNIÐ

- Kennari dreifir fjölbreyttu úrvali mynda og nemendur velja úr.
- Nemendur búa til nýja kynjaveru með því að setja líkamshluta tveggja eða fleiri dýrategunda saman að vild í eina teikningu.
- Þeir geta til dæmis notað höfuð af einu dýri, bók af öðru, vængi af því þriðja, fætur af því fjórða og horn af því fimmta. Veran gæti verið með mörg höfuð, eitt auga og þúsund klær. Hún gæti verið samsett úr fimm vængjum og engu öðru. Hún gæti verið með ótal horn eða afar löng og þau gætu komið út úr eyrunum eða búknum, komið í stað fótleggja eða vaxið út úr tánum. Möguleikarnir á samsetningum eru endalausar.
- Nemendur geta náð sér í meira myndefni ef þeir telja sig þurfa.
- Nemendur nota efni, áhöld og aðferðir að vild og geta farið margar ólíkar leiðir í samsetningunni. Þeir geta til dæmis:
 - teiknað eftir auganu.
 - dregið upp á ljósaborði.
 - klippt og límt.
 - notað liti eins dýrs en form annars.
 - breytt hlutföllum.
 - notað hverskonar samsetningar á ofangreindum aðferðum eða aðrar aðferðir sem þeim dettur í hug.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.
- **Útfærsla 1:** Nemendur geta notað myndir af mönnum til viðbótar eins og dönsurum, íþróttamönnum eða tónlistarmönnum.
- **Útfærsla 2:** Nemendur geta notað myndir af plöntum til viðbótar eða notað eingöngu myndir af plöntum og búið til nýja plöntutegund.



Mynd 5.5.2 „Fálkrefur“, teiknaður eftir ljósmyndum af fálka og ref með blýanti og vatnslitum.

- **Útfærsla 3:** Nemendur geta gefið hinni nýju veru eða plöntu nafn og eiginleika og þeir geta skrifað um hana sögu.



Mynd 5.5.3 Teiknað eftir ljósmyndum af dýrum og mönnum með blýanti.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hvernig leystuð þið verkefnið? Var það auðvelt/erfitt? Hvers vegna?
- Hvaða hluta úr fyrirmyndunum notuðuð þið og hvernig settuð þið þá saman?
- Sjáið þið fleiri möguleika á samsetningum? Hverja?
- Varð kynjaveran frumleg? Hvað gerði það að verkum?
- Hvað merkir hugtakið frumlegt?
- Hvað heitir veran og hvers vegna? Hvaða eiginleika hefur hún?

VERK-
EFNI
5.6

NÝTT FYRIRBÆRI

STUTT LÝSING

Nemendur búa til áður óþekkt fyrirbæri með því að setja saman tvö eða fleiri þekkt fyrirbæri.

ALDURSTIG:

Öll

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- leikni nemenda í að byggja eigin list-sköpun á hugmyndavinnu tengdri eigin ímyndun
- þekkingu og skilning nemenda á möguleikum til að nýta það sem til er fyrir í frumlega sköpun
- leikni nemenda í að búa til ný og frumleg fyrirbæri með því að setja saman tvö eða fleiri sem til eru fyrir
- þekkingu og skilning nemenda á nokkrum verkum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt

- leikni nemenda í að teikna út frá kveikju, gera tilraunir og sjá fyrir sér frumlegar lausnir
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum



KVEIKJA

Hvaða þýðingu hefur það fyrir ímyndunaraflið að skoða umhverfi sitt?

Ímyndunarafl okkar nærast á því sem við upplifum. Það notar það sem við þekkjum, höfum séð eða höfum reynslu af, tengir það saman, oft á óvæntan hátt og gefur okkur þannig hugmyndir að einhverju nýju.

Við getum aukið þekkingu okkar á sjónrænum eiginleikum í umhverfinu með því að teikna. Ef við teiknum mikið eftir fyrirmyndum sem eru til í raun og veru, sjáum við þær vel og mynd þeirra festist í huga okkar, hún bætist í þann gagnabanka sem ímyndunaraflið getur leitað í. Við verðum ríkari af myndum í huganum – hugmyndaríkari. Ímyndunaraflið hefur þá úr fleiri myndum að móða til að velja úr og vinna með. Það getur hnoðað þessar myndir til eða sett þær saman á ýmsa vegu og búið til úr þeim eitthvað alveg nýtt og ferskt. Það getur látið varir ferðast um á líkamanum og fiska synda um á tunglinu. Það getur gefið kunnuglegum hlutum alveg nýtt líf.



Mynd 5.6.1 Að næturlagi á plánetunni Pandoru, úr kvikmyndinni Avatar. Stemningin er m.a. búin til með blöndu af LED flóðljósum, ljósleiðurum og útfjólubláu ljósi.

Kvikmyndagerðarfólkið sem bjó til fjölskrúðugan og ævintýrlegan heim plánetunnar Pandoru í myndinni Avatar hefur mjög líklega nýtt lífríki okkar plánetu sem kveikju en notað ímyndunaraflið og nýjustu tækni til að setja mismunandi hluta þess saman á nýjan hátt og í nýtt samhengi. Ýmsir listamenn hafa sett kunnuglega hluti saman á ólíka vegu og búið til úr þeim eitthvað alveg nýtt og má finna dæmi í leitarorðum.

LEITARORÐ

Gala Bent | Guðrún Vera Hjartardóttir bak | Salvador Dalí | Troy Nixie art
Lína Rut Wilberg | Meret Oppenheim object | Simon Prades
Revenge of the Goldfish | Stefan Zsaisits

EFNI OG ÁHÖLD

- Tvö ílát.
- Myndir af eða heiti á tvenns konar fyrirbærum:
 - skordýrum – spendýrum
 - plöntum – dýrum/mönnum
 - stöðum/umhverfi – dýrum/mönnum
 - pínulitlum fyrirbærum – risastórum fyrirbærum
 - geimskipum – mat
 - líffærum – byggingum
 - önnur fyrirbærapör að vild
- Teikniáhöld og pappír að vild.

VERKEFNIÐ



Mynd 5.6.2 T.v. staður og vera, teiknað með blýanti og kóli, t.h. skriðdýr, menn og eldhúsáhöld, teiknað með bleki.

- Ef heiti á fyrirbærum eru notuð, setur kennari mörg heiti á til dæmis skordýrum í annað ílátið og spendýrum í hitt. Nemendur draga eitt heiti úr hvoru íláti, til dæmis hrossaflugu og kanínu.
- Einnig geta nemendur aflað sér fyrirmynda sjálfir.
- Ef myndir eru notaðar prentar kennari út fjölbreytt úrval mynda og dreifir á tvo staði á borði og nemendur velja úr, eitt frá hvorum stað.
- Ef myndir eru notaðar, geta nemendur nýtt þær að hluta til sem fyrirmyndir og náð sér í meira myndefni sjálfir ef þeir telja sig þurfa eða náð í allt myndefni sjálfir.
- Nemendur setja fyrirbærin saman að vild í eina teikningu.

- Nemendur nota efni, áhöld og aðferðir að vild og geta farið margar ólíkar leiðir að því að setja fyrirbærin saman. Þeir geta til dæmis:
 - teiknað eftir auganu
 - dregið upp á ljósaborði
 - klippt og límt
 - notað liti úr öðru en form úr hinu
 - sett annað inn í eða yfir hitt
 - margfaldað annað eða bæði eða margfaldað hluta úr öðru eða báðum
 - breytt hlutföllum (fluga gæti orðið stærri en fíll)
 - búið til mynstur úr öðru fyrirbærinu og skreytt hitt eða búið til mynstur úr báðum
 - teiknað eða saumað annað ofan í ljósmynd af hinu
 - notað hverskonar samsetningar á ofangreindum tillögum eða aðrar aðferðir sem þeim dettur í hug. Afraksturinn þarf ekki að vera hlutbundinn/figúratífur
 - Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.
- **Útfærsla 1:** Kennari getur prófað að hafa ílátin þrjú eða fleiri.
- **Útfærsla 2:** Kennari getur lagt fram mikinn fjölda af heitum eða myndum sem nemendur velja úr að vild, eins mörgum og þeir vilja.
- **Útfærsla 3:** Nemendur geta valið fyrirbæri að vild, tvö eða fleiri.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hvernig leystuð þið verkefnið? Var það auðvelt/erfitt? Hvers vegna?
- Hvaða hluta nýttuð þið úr fyrirmyndunum og hvernig settuð þið þá saman?
- Varð til nýtt fyrirbæri? Var það frumlegt? Hvað gerði það að verkum?
- Hefði nýja fyrirbærið geta orðið til án fyrirmyndanna?
- Sjáið þið fleiri möguleika á samsetningum? Hverja?
- Vekja teikningarnar áhuga áhorfenda? Hvers vegna?

TJÁNING

STUTT LÝSING

Nemendur beina athyglinni að mismunandi tjáningarmöguleikum í teikningu með því að túlka fjögur hugtök: stökkt, mjúkt, hrollvekjandi og kraftmikið og beita viðeigandi og fyrir fram ákveðnum efnum, áhöldum og aðferðum við hvert þeirra.

ALDURSSTIG:

Öll

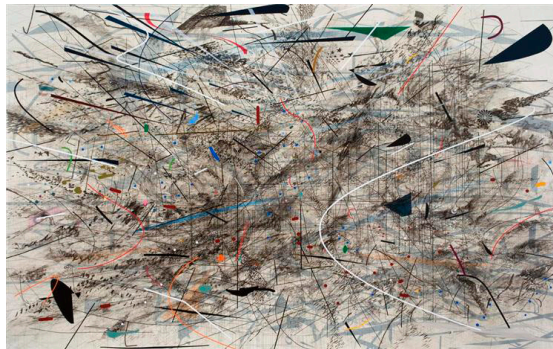
MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- leikni nemenda í að byggja eigin list-sköpun á hugmyndavinnu tengdri eigin ímyndun
- þekkingu og skilning nemenda á ólíkum möguleikum til tjáningar í teikningu
- þekkingu og skilning nemenda á hvað mismunandi efni, áhöld og aðferðir geta haft í tjáningu myndefnis
- þekkingu og skilning nemenda á nokkrum verkum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- leikni nemenda í að teikna út frá kveikju, gera tilraunir og sjá fyrir sér frumlegar lausnir
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum



KVEIKJA

Val okkar á efnum, áhöldum og aðferðum hefur mikil áhrif á útkomu og á það sem teikningin hefur að segja eða tjáninguna. Þess vegna þurfum við að velja það sem við notum í samræmi við það sem við viljum segja. Ef við viljum tala um mýkt er líklegra til árangurs að nota kol og dreifa því yfir pappírinn með fingrunum en að teikna stuttar beinar línur með fíltpenna. Ef við viljum tala um kraft er álitlegra að hreyfa teikniáhaldið hratt með öllum handleggnum en hægt og rólega með úlnliðshreyfingum einum. Myndefni hefur vitanlega líka áhrif en þau efni og áhöld sem við veljum og þær aðferðir sem við veljum til að beita þeim skipta miklu máli.



Mynd 5.7.1 T.v. Käthe Kollwitz, 1903, „Woman with Dead Child“ – „Kona með dáið barn“ ætning. T.h. Julie Merethu, 2007, „Black City“ – „Svört borg“ akril á striga.

Á mynd 5.7.1 má sjá hve ólík efni, áhöld og aðferðir Käthe Kollwitz og Julie Merethu nota til að tala um móðursorg annars vegar og iðnaðarborg hins vegar. Kollwitz teiknar mjúkar bogadregnar línur, sennilega hægt og rólega en Merethu beinar, harðar, hvassar, línur í allar áttir og í mörgum lögum, útreiknað, sennilega með reglustiku. Verk Kollwitz er 40 x 43 cm. en Merethu nokkrir metrar á kant.

EFNI OG ÁHÖLD

- Fyrirmyndir s.s. nemendur til skiptis, stórar plöntur, uppstoppuð dýr, myndastyttur eða annað.
- Teikniáhöld og teikniflötur eru tilgreind fyrir hverja teikningu.

LEITARORÐ

Käthe Kollwitz Woman | Julie Merethu

VERKEFNIÐ

1. teikning – *stökk*

- Vel yddaðir blýantar (2H-HB).
- Filtpenni (0,1-0,3 cm).
- Reglustika.
- Pappír af stærðinni A4, með slétt yfirborð.
- Tónlist sem á við hugtakið *stökk*, til dæmis lagið *Murr Murr* eftir Mugison.
- Nemendur tjá hugtakið *stökk* þegar þeir teikna eftir fyrirmynd með því að teikna beinar, stuttar, harðar, skarpar útlínur og nota reglustiku ef þeir vilja.
- Nemendur geta ímyndað sér að fyrirmyndin sé stökk, þurr og brothætt og þeir leitast við að yfirfæra þá ímynd á pappírinn með ofangreindum aðferðum eða öðrum sem þeim finnst viðeigandi.



Mynd 5.7.2 Teiknað með blýanti og reglustiku.

2. teikning – *mjúkt*

- Kol.
- Grafít-duft.
- Strokvöndull eða bréf.
- Pappír af stærðinni A2, með slétt yfirborð.
- Tónlist sem á við hugtakið *mjúkt*, til dæmis tónverkið *Nocturnes* eftir pólska tónskáldið Chopin.
- Nemendur tjá hugtakið *mjúkt* þegar þeir teikna eftir fyrirmynd með því að draga kol laust, hægt



Mynd 5.7.3 Teiknað með kolum og fingrum.

og mjúklega yfir pappírinn og dreifa úr því með bréfi, fingrum eða strokvöndli eða dreifa grafit-dufti yfir pappírinn með bréfi eða fingrum.

- Nemendur geta ímyndað sér að fyrirmyndin sé mjúk, ullarkennd eða lík gufu og leitast við að yfirfæra þá ímynd á pappírinn með ofangreindum aðferðum eða öðrum sem þeim finnst viðeigandi.

3. teikning – *hrollvekjandi*

- Blek.
- Vatn og diskur.
- Penslar af mismunandi gerð.
- Tuskur og svampar.
- Pinnar, prik.
- Pappír af stærðinni A2.
- Tónlist sem á við hugtakið hrollvekjandi, til dæmis tónlist úr hryllingsmynd.



Mynd 5.7.4 Teiknað með bleki og mjúkum pensli t.v. og með bleki og priki t.h.

- Nemendur tjá hugtakið *hrollvekjandi* þegar þeir teikna eftir fyrirmynd með því að sulla, skvetta, sletta eða klessa bleki á pappírinn með penslum í mismunandi stærðum, prikum, tuskum, svömpum eða höndum. Þeir teikna, rispa, klóra eða krota óreglulegar, óútreiknanlegar línur og geta notað öfugan enda á pensli. Þeir geta unnið lag ofan á lag ef þeir vilja.
- Nemendur ímynda sér að fyrirmyndin sé hrollvekjandi, taugaspennt, hryllileg og óhugnanleg. Þeir leitast við að yfirfæra þá ímynd á pappírinn með ofangreindum aðferðum eða öðrum sem þeim finnst viðeigandi.

4. teikning – *kraftmikið*

- Blek.
- Vatn og diskur.
- Breiður pensill (7-10 cm).
- Pappír að minnsta kosti af stærðinni A1.
- Tónlist sem á við hugtakið *kraftmikið*, til dæmis kvikmyndatónlist eftir þýska tónskáldið Hans Zimmer.
- Nemendur tjá hugtakið *kraftmikið* með því að nota mikið blek og hreyfa pensilinn með öllum handleggnum. Þeir nota stórar, hraðar, ákveðnar og þróttmiklar hreyfingar.



Mynd 5.7.5 Teiknað með bleki á stóran maskínupappír.

- Nemendur ímynda sér að fyrirmyndin sé stórbrotin, mikilfengleg, áhrifamikil, svipmikil og mergjuð og leitast við að yfirfæra þá ímynd á pappírinn með ofangreindum aðferðum eða öðrum sem þeim finnst viðeigandi. Þeir geta líka ímyndað sér að þeir séu að stjórna stórri hljómsveit í kraftmiklum kafla.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Tjá teikningarnar viðkomandi hugtak? Hvað gerir það að verkum?
- Hver af teikningunum fjórum lýsir viðkomandi hugtaki best? Hvað gerir það að verkum?
- Skiptir val á efnum og áhöldum máli fyrir útkomu? En aðferðin við að beita þeim? Útskýrið.
- Eru teikningarnar ólíkar? Væri hægt að ýkja muninn á þeim meira? Hvernig?
- Átti einhver aðferðanna betur við ykkur en aðrar? Hverjar og hvað gerði það að verkum?
- Detta ykkur fleiri hugtök í hug sem væri hægt að tjá í teikningu? Hvaða efni, áhöld og aðferðir væri þá æskilegt að nota?

Í SPORUM EINHVERS ANNARS

VERK-
EFNI
5.8

STUTT LÝSING

Nemendur setja sig í spor ákveðinnar persónu og velja þau efni, áhöld, aðferðir og myndefni sem þeir telja að hún myndi vinna með. **Gagnlegt getur verið að vinna verkefni 2.6. í tengslum við þetta verkefni.**

ALDURSTIG:

Mið- og
unglingsstig

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

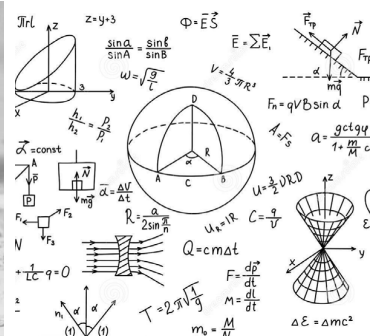
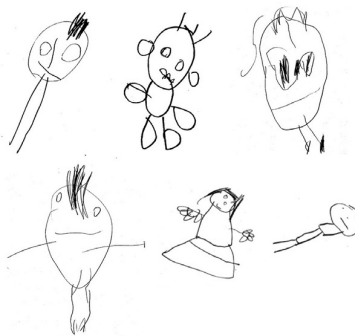
- leikni nemenda í að byggja eigin listsköpun á hugmyndavinnu tengdri eigin ímyndun
- þekkingu og skilning nemenda á hvað mismunandi efni, áhöld, aðferðir og myndefni hafa á það sem teikning tjáir
- leikni nemenda í að velja efni, áhöld og aðferðir í samræmi við það sem þeir vilja segja
- leikni nemenda í að teikna út frá kveikju, gera tilraunir og sjá fyrir sér frumlegar lausnir
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum



KVEIKJA

Hver teiknari hefur sinn stíl, eins og segir í kveikju í verkefni 2.7. Tilgangurinn að baki verka hans er líka ólíkur. Teikningar geta jafnvel sagt okkur meira um hugarfar teiknarans eða skilning hans á viðfangsefninu en um viðfangsefnið sjálft.

Gagnlegt getur verið og kannski skemmtilegt, að setja sig í spor annarrar persónu og ímynda sér hvað og hvernig hún myndi teikna. Hvernig gæti til dæmis leikskólabarn teiknað, eðlisfræðingur eða jafnvel köttur?



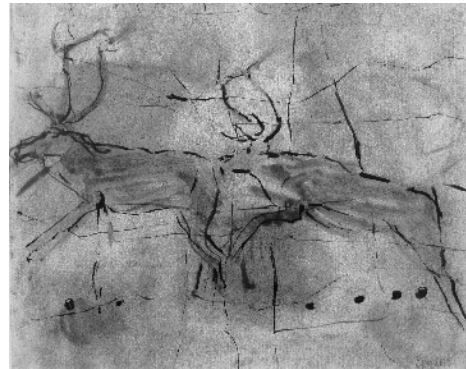
Mynd 5.8.1 Teikningar eftir börn, kött og eðlisfræðing.

EFNI OG ÁHÖLD

- Samkvæmt hugmyndum nemenda.

VERKEFNIÐ

- Nemendur setja sig í spor einhvers annars og teikna samkvæmt því.
- Þeir velja ákveðna persónu eða veru. Hún getur verið hver sem er
 - fræg eða ekki fræg,
 - á hvaða aldri sem er,
 - frá hvaða tímabili í sögunni sem er, þess vegna úr framtíðinni,
 - úr hvaða starfsgrein sem er
 - einhver sem nemendur þekkja, úr fjölskyldu þeirra eða vinarhópi,
 - hvaðan sem er af jörðinni,
 - skáldsagnapersóna,
 - risaeðla, köttur eða hvaða dýr sem er,
 - geimvera eða draugur,



Mynd 5.8.2 Í sporum töfralækis frá forsögulegum tíma. Teiknað með kolum og hreindýrablóði bornu á grófan pappír með fingrum og trjágrein.

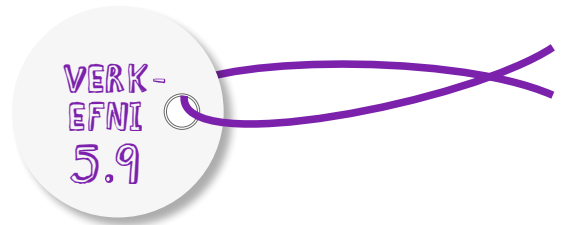
- frumbyggi í Ástralíu, Egypti til forna, listakonan Frida Kahlo, íþróttamaðurinn Usain Bolt, sögupersónan Lína Langsokkur, galdrastelpan Hermione í Harry Potter bókunum, tónlistamaðurinn Justin Bieber, drekinn Gilbert, smiður, líffræðingur, tískuhönnuður eða dansari.
- Kennari þarf ekki að telja allt þetta upp en getur aðstoðað nemendur með að finna einhverja persónu eða veru ef þörf er á.
- Nemendur ímynda sér að þeir séu í sporum þessarar persónu eða veru og teikna í hennar anda. Þeir velja myndefni og framsetningu út frá því sem þeir telja að viðkomandi myndi teikna og nota þau efni, áhöld og aðferðir sem þeir ímynda sér að hún myndi nota. Þeir geta aflað sér heimilda um persónuna eða veruna ef þeim finnst þurfa.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.



SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Var auðvelt/erfitt að vinna verkefnið? Útskýrið.
- Í hvers sporum voruð þið? Hvaða efni, áhöld og aðferðir notuðuð þið? Hvers vegna?
- Hvers vegna teiknaði ykkar persóna eða vera á þennan hátt?

HVAÐ ER TEIKNING?



STUTT LÝSING

Nemendur ræða saman um hvað felst í hugtakinu teikning út frá nokkrum óhefðbundnum teikningum. Þeir vinna síðan í litlum hópum að því að finna leiðir til að teikna án þess að nota neitt af þeim efnum, áhöldum eða aðferðum sem þeir hafa áður notað og án þess að nota hendurnar. Verkefnið er til þess fallið að örva ímyndunarafl nemenda.

ALDURSTIG:

Mið- og unglingsstig

Gagnlegt er að hafa unnið þó nokkuð mörg önnur verkefni áður en þetta verkefni er unnið.

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- leikni nemenda í samræðum um teikningar
- þekkingu og skilning nemenda á hugtakinu teikning
- þekkingu og skilning nemenda á ólíkum möguleikum í teikningu
- þekkingu og skilning nemenda á nokkrum óhefðbundnum teikningum myndlistarmanna og aðferðum sem þeir hafa beitt
- leikni nemenda í að teikna út frá kveikju, gera tilraunir og sjá fyrir sér frumlegar lausnir
- leikni nemenda í að vinna frá hugmynd að lokaverki í samvinnu við aðra
- leikni nemenda í að ræða saman um eigin verk og annarra af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir máli sínu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast verkefnum kaflans og leikni í að nota þau í samræðum



KVEIKJA

Kennari sýnir nemendum nokkrar myndir, til dæmis þær sem eru á myndum 5.9.1 ásamt fleirum sem má finna í leitarorðum. Gagnlegt er að skoða sem flest verk af ýmsu tagi.

Kennari spyr eftirfarandi spurninga og gefur nemendum góðan tíma til að hugsa og ræða saman.

- Er þetta teikning? Hvers vegna? Hvers vegna ekki?
- Hvað er teikning?
- Kennari svarar þessum spurningunum ekki beint en getur tekið þátt í samræðunum og leitast við að fá nemendur til að skilgreina hugtakið teikning fyrir sjálfum sér. Hann getur komið með eftirfarandi spurningar eftir þörfum.
- Getur það talist teikning ef teiknað er með öðru en blýanti eða á annað en pappír?



Mynd 5.9.1. T.v. fyrir ofan Measuring the Universe eftir Roman Ondak, t.h. fyrir ofan hvítar steinvölur í hring, t.h. fyrir neðan appelsína fellur í vatn, t.v. fyrir neðan far eftir manneskju í snjó, t.h. fyrir neðan jarðskjálftamælir.

- Getur það talist teikning þegar menn á forsögulegum tíma blésu dýrablóði á hellisveggi í gegnum holt bein?
- Er hægt að teikna á hrísgrjón, í snjó, á jökul eða í loftin blá?
- Getur far eftir fingur í móðu á gleri kallast teikning þó það hverfi fljótt?
- Þarf að hreyfa teikniáhalð með hönd? Þarf teiknari að hreyfa það? Þarf manneskja að koma við sögu?
- Getur far sem myndast á vegg eftir strá í vindi kallast teikning eða formið sem gæsir mynda í oddaflugi?
- Getur það talist teikning ef vindur, plötuspilari eða jarðskjálfti hreyfa teikniáhalð?
- Getur teikning verið þrívíð?
- Er hægt að teikna með ljósi, vír, gufu eða rafmagni?
- Hvað er teikning í innsta eðli sínu?

Sameiginlegt með þeim verkum sem nemendum eru sýnd er að þar er *hreyfing gerð sýnileg*. Kennari leitast við að beina nemendum í átt að þeirri skilgreiningu en kemur ekki fram með hana fyrr en í lok samræðunnar, ef nemendur hafa ekki komist að niðurstöðu um hana áður. Nemendur geta einnig verið á annarri skoðun og það er í góðu lagi en þurfa þá að færa rök fyrir máli sínu.

LEITARORÐ

airshow spiral | Andrew Kim smoke | Anne Teresa Keersmaeker online
Bjargey Ólafsdóttir Langjökull | black smoke | Bourdier land art
Cai Guo Qiang gun | Chiharu Shiota key | craters on the Moon
Daniel Franke Cedric Kiefer soundsculpture | Drawing machine
Emily Barletta thread on paper | Hans Kotter
Harold Cazneaux the smell of early morning | hawk print snow
Heather Hansen emptied gestures | James Turrell light drawing
Karina Smigla-Bobinski | Karina Smigla-Bobinski Analog interactive installation
Kirkkonummen kuvataidekoulu | Kristján Guðmundsson Drawing 6
lawn gps drawing | light drawing | Martin Klimas what does music look like
Matthew Barney Drawing | Motoi Yamamoto salt
Murmuration by Sophie Windsor Clive and Liberty Smith | Nazca drawings
omo people body paint | Patrick Neu glass | pigcasso | Portrait of the ghost drummer
Shinichi Maruyama | Simon Schubert | Sonja Hinrichsen snow drawings | spider web
spiral jetty | Stefanie Gordon space shuttle final launch | Tim Knowles tree drawing
Tony Orrico drawing | Trudy Moore 3d drawings | Yves Klein body
Zander Olsen tree line

EFNI OG ÁHÖLD

- Samkvæmt hugmyndum nemenda.

VERKEFNIÐ

- Kennari biður nemendur að gera teikningu, gera hreyfingu sýnilega án þess að nota neitt af þeim efnum, áhöldum, teikniflötum eða aðferðum sem þeir hafa notað áður. Einnig án þess að halda á teikniáhaldi með höndunum.
- Nemendur vinna í tveggja til fjögurra manna hópum.
- Hóparnir koma fram með hugmyndir, taka þær til skoðunar, koma sér saman um eina eða fleiri til að gera tilraunir með og framkvæma þá hugmynd sem verður ofan á.
- Nemendur geta farið á flakk, úti eða inni og geta teiknað á nánast hvað sem er, með nánast hverju sem er og notað hvaða aðferð sem er til að gera það. Möguleikarnir eru endalausir. Þeir geta til dæmis slett skyri, sleppt vatnsblöðrum úr mikilli hæð, keyrt



Mynd 5.9.2 T.v. teiknað með hveiti, fyrir miðju teikning í rými úr bandi og vír og t.h. teikning með ljósi úr sandi ofan á myndvarpa.

yfir teikniflöt á hjóli, teiknað í snjó, hengt ótal þræði upp í loftið, lýst á krumpað blað, tekið ljósmynd af því þegar vatni er hellt úr flösku, tekið hreyfimynd af því þegar höfuð er hrist og svo framvegis. Kennari gefur nemendum ekki þessi dæmi en gefur þeim góðan tíma til að fá fram hugmyndir, ræða þær, þróa og framkvæma.

- Nemendur verja að minnsta kosti 80 mínútum í verkefnið.
- Nemendur skoða teikningarnar og ræða saman.



Mynd 5.9.3 Teiknað á þann hátt að nemandi er vafinn plasti og málaður með gouache lit. Hann veltir sér síðan eftir teiknifleti á gólfi.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Var auðvelt/erfitt að vinna þetta verkefni? Hvað gerði það að verkum?
- Hvaða hugmyndir kviknuðu? Hvað kveikti hugmyndirnar? Kviknuðu hugmyndir í tengslum við verkin sem voru skoðuð? Hvaða hugmyndir og hvaða verk?
- Hvernig fór hópurinn að því að koma sér saman um hugmynd, móta hana og framkvæma?
- Hvers vegna völduð þið þessa hugmynd? Hvernig þróaðist hún? Hvernig framkvæmduð þið hana?
- Hvaða efni, áhöld og aðferðir notuðuð þið sem þið hafið ekki notað áður? Hvernig gerðuð þið það?
- Gerðist eitthvað í sköpunarferlinu sem hefði ekki gerst ef þið hefðuð unnið eitt og eitt? Útskýrið.
- Er afraksturinn frumlegur eða áhugaverður? Útskýrið.
- Er afraksturinn teikning? Hvað gerir það að verkum? Hvað er teikning? Hvað gerir sá sem teiknar?

RÝNI TIL GAGNS

STUTT LÝSING Á VIÐFANGSEFNI KAFLANS

Í verkefnum þessa kafla meta nemendur verk sín, vinnuferli og nám í samtali við kennara og aðra nemendur.

HÆFNIVIÐMIÐ

Á bls. 164 má sjá hvaða hæfniviðmið heyra undir hvert og eitt verkefni.

VERK-
EFNI
6.1

LEIÐSAGNARMAT

STUTT LÝSING

Nemandi og kennari ræða saman um verk nemenda og vinnuferli á meðan á vinnu stendur eða í lok vinnulotu.

ALDURSTIG:

Öll

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- leikni nemenda í að meta eigin verk og vinnuferli
- leikni nemenda í að fjalla um eigin verk og vinnuferli í virku samtali við kennara
- leikni nemenda í að setja verk sín í samhengi við verk listamanna
- leikni nemenda í að hlusta, tjá skoðanir sínar og færa rök fyrir máli sínu af sanngirni og virðingu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast viðkomandi verkefnavinnu og leikni í að nota þau í samræðum

VERKEFNIÐ

Á meðan á vinnu stendur

Kennari ræðir við hvern nemanda um framvindu verkefnanna allt frá upphafi þar til hann hefur lokið við hverja teikningu. Hann bendir nemendum á þegar ákveðin hæfni sem markið var sett á, kemur í ljós. Kennari getur notað *Samræðu-spurningar* verkefnanna í þeim tilgangi. Hann er vakandi fyrir því þegar eitthvað áhugavert eða jákvætt gerist í vinnuferli nemandans og ræðir um það við hann, jafnvel þó það tengist markmiðum verkefnisins óbeint. Eftir því sem á námið líður öðlast



Mynd 6.1.1 Mat á teikningum á meðan á verkefnavinnu stendur

nemandinn forsendur til að veita sjálfum sér slíka endurgjöf. Nemandinn er hvattur til að nýta sér það sem hann komst að í áframhaldandi vinnu.

EFTIRFARANDI VINNUBRÖGÐ ERU GAGNLEG:

- Nemendur horfa á það sem gerist á teiknifletinum með því að stíga skref aftur á bak öðru hvoru eða teikna með útréttri hönd.
- Þegar margar teikningar eru unnar í sömu kennslustund er breitt úr tilbúnum teikningum eða þær hengdar upp, jafn óðum og þær klárast. Nemandur virða fyrir sér eigin teikningar og annarra á meðan þeir vinna að nýjum.
- Stutt hlé eru gerð öðru hvoru til að skoða og ræða þær teikningar sem eru tilbúnar eða verið er að vinna að.

Í lok vinnulotu

Nemandi og kennari skoða og ræða saman um allar teikningar sem nemandinn hefur lokið við eftir ákveðna vinnulotu, önn eða skólaár. Þeir leitast við að fá yfirsýn yfir frammistöðu nemandans, gildi verkanna og það teikninám sem hefur farið fram. Til hliðsjónar í samtalinu má hafa *markmið* námsefnisins og *hæfniviðmið* úr aðalnámskrá en hafa jafnframt opið fyrir annað sem upp kann að koma í samtalinu.



Gagnlegt er að ræða um eftirfarandi atriði en aðlaga þau að viðkomandi nemanda:

- Hvar er ákveðin hæfni sýnileg?
- Hvar má sjá framfarir og í hverju felast þær?
- Hvað vakti mestan áhuga nemandans og hvers vegna?
- Hverjir eru styrkleikar hans?
- Hvað mætti hann bæta og hvernig?
- Hvaða teikningar ætti að velja til að hengja upp á vegg og sýna?
- Hverju er nemandinn stoltastur af í tengslum við verk eða vinnuferli?
- Hvað vill nemandinn þróa áfram eða leggja áherslu á í framhaldinu?
- Hver gætu næstu skref orðið?
- Hvar má sjá tengsl við verk listamanna og hver eru þau?



Mynd 6.1.2 Mat á eigin verkum í lok annar

Með reyndari nemendum:

- Hvar eru sérkenni í teiknistíl nemandans sýnileg og hver eru þau?

SÝNING Á VERKUM

VERK-
EFNI
6.2

STUTT LÝSING

Valið er úr verkum nemenda og þau hengd upp til sýningar.

ALDURSTIG:

Öll

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- leikni nemenda í að meta eigin verk
- leikni nemenda í að fjalla um eigin verk í virku samtali við kennara og aðra nemendur
- leikni nemenda í að setja verk sín í samhengi við verk annarra nemenda
- leikni nemenda í uppsetningu sýningar
- leikni nemenda í að hlusta, tjá skoðanir sínar og færa rök fyrir máli sínu af sanngírni og virðingu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast viðkomandi verkefnavinnu og leikni í að nota þau í samræðum

VERKEFNIÐ

Mikilvægt er að veita verkum nemenda athygli og viðurkenningu með því að hengja teikningar þeirra sem oftast upp á vegg og sýna þær fleirum en nemendahópnum. Þannig gefst nemendum kostur á að meta gildi eigin verka og annarra nemenda úr fjarlægð í tíma og rúmi og á að fá viðbrögð frá öðrum.

- Í samráði við kennara velja nemendur teikningar til að hengja upp í lok hvers tíma eða með lengra millibili.
- Valið er út frá því hvort ákveðnum markmiðum eða hæfni tengdum verkefni eða vinnulotu hefur verið náð og/eða út frá því hverju nemendur eru stoltastir af eða ánægðastir með. Aðrir nemendur geta aðstoðað við valið. Leitast er við að færa rök fyrir valinu.
- Verkin eru höfð til sýningar í nokkra daga eða vikur, ýmist í kennslustofu eða á fjölfarnari stöðum. Sýningar geta bæði verið óformlegar eða formlegar þar sem fólki boðið.
- Vandað er til uppröðunar verka og leitast við að skapa áhugaverða heildarmynd.



Mynd 6.2.1 Verk nemenda hengd upp á vegg í kennslustofu, frammi á gangi og í sýningarsal.

SJÁLFSMAT



STUTT LÝSING

Nemendur meta eigin verk og vinnuferli skriflega og í samtali við kennara.

ALDURSTIG:

Mið- og unglíngastig.

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- leikni nemenda í að meta eigin verk og vinnuferli
- leikni nemenda í að fjalla um eigin verk og vinnuferli í virku samtali við kennara
- leikni nemenda í að setja verkefni sín í samhengi við verk listamanna,
- leikni nemenda í að hlusta, tjá skoðanir sínar og færa rök fyrir máli sínu af sanngirni og virðingu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast viðkomandi verkefnavinnu og leikni í að nota þau í samræðum
- leikni nemenda í að nýta það sem þeir komast að við ígrundun í áframhaldandi vinnu

VERKEFNIÐ

- Eftir ákveðna vinnulotu, önn eða skólaár útbýr kennari sjálfsmatseyðublað í samræmi við það sem nemendur hafa fengist við á tímabilinu. Gott er að það samanstandi af þrenns konar spurningum:
 1. Spurningum í tengslum við markmið og hæfniviðmið.
 - Kennari semur spurningarnar út frá markmiðum og/eða hæfniviðmiðum þeirra verkefna sem nemendur hafa unnið. Hann leitast við að orða spurningarnar þannig að nemendur skilji hvað átt er við. Sjá markmið verkefna undir hverju og einu verkefni og hæfniviðmiðatöflu á bls. 164.
 2. Hugtakaspurningum.
 - Kennari velur hugtök í tengslum við þau verkefni sem nemendur hafa unnið, sjá á bls. 174.
 3. Opnum spurningum.
 - Sjá á bls. 173.

Dæmi: Ef nemendur á unglíngastigi hafa unnið verkefni 1.1. gæti eyðublaðið litið svona út, sjá á bls. 175.

- Nemendur vinna eyðublaðið skriflega og ræða síðan einslega við kennara um það sem þar kemur fram og annað það sem upp kann að koma í samtalinu.

YFIRFERÐ, JAFNINGJAMAT

STUTT LÝSING

Nemendahópurinn og kennari ræða saman um verk allra nemenda.

ALDURSTIG:

Mið- og unglíngastig.

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ AUKA

- leikni nemenda í að meta eigin verk og annarra
- leikni nemenda í að fjalla um eigin verk í virku samtali við kennara og aðra nemendur
- leikni nemenda í að setja verk sín í samhengi við verk listamanna og annarra nemenda
- leikni nemenda í að hlusta, tjá skoðanir sínar og færa rök fyrir máli sínu af sanngirni og virðingu
- þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast viðkomandi verkefnavinnu og leikni í að nota þau í samræðum
- leikni nemenda í að nýta það sem þeir komast að við ígrundun í áframhaldandi vinnu

VERKEFNIÐ

- Þegar nemendur hafa lokið við eitt eða fleiri verkefni er öllum teikningum sem unnar voru af nemendahópnum komið fyrir þannig að nemendur hafi yfirsýn yfir þær allar.
- Nemendur og kennari gefa sér góðan tíma til að ræða saman og meta í sameiningu vinnuferli og/ eða afrakstur hvers og eins.
- Teikningar nemenda eru rammi fyrir samræður hópsins sem hann tekur sameiginlega ábyrgð á. Allir taka virkan þátt, lýsa því sem þeir sjá í teikningunum, benda á það sem vel er gert, gefa ráð um mögulegar breytingar til hins betra og benda á tengsl við listamenn eða annað sem þeim dettur í hug.
- Leitað er leiða til þess að bæta teikningar fremur en að meta gæði þeirra miðað við aðrar og fjallað er um það sem nemendur vilja ná fram í ákveðnum teikningum fremur en um hvernig þær ættu að vera.
- Samræðan þarf að einkennast af sanngirni, virðingu, tillitsemi og umhyggju og styðja þarf skoðanir rökum.



Mynd 6.4.1 Jafningjamat í lok kennslustundar.

- Kennari hnykkir á lykilhæfni og -hugtökum í tengslum við viðfangsefnin og bendir einnig á tengsl við verk listamanna.
- Kennari er vakandi fyrir hvert samræðan leiðir hópinn, hún getur færst frá teikningunum að rökræðu um teikningu eða sjónlistir eða annað sem tengist þeim aðeins lauslega.

Eftirfarandi aðferðir nýtast til þess að koma samræðum af stað:

- Kennari spyr spurninga úr *Samræðuspurningum* þeirra verkefna sem unnin voru eða vekur máls á einhverju sem hann tekur eftir í teikningunum og nemendur tjá sig að vild inn á milli.
- Hver nemandi tiltekur eitt atriði sem honum finnst gott í eigin teikningu og eitt atriði sem hann hefði viljað gera öðruvísi. Aðrir tjá sig að vild inn á milli.
- Hver nemandi tiltekur eitt atriði sem honum finnst gott í teikningunni við hliðina á sinni og þannig er haldið áfram þar til rætt hefur verið um allar teikningar. Aðrir nemendur tjá sig að vild inn á milli.

Fyrir eldri nemendur, aðferðir sem þarf að undirbúa og gefa góðan tíma.

- Hver nemandi ákveður eitt til tvö atriði sem hann vill segja um teikningar allra hinna, sem er uppbyggileg gagnrýni. Ein teikning er síðan tekin fyrir í einu og allir tjá sig um hana. Þannig er haldið áfram þar til fjallað hefur verið um allar teikningar. Orðið er gefið laust ef einhverjum dettur eitthvað í hug í tengslum við samræðurnar.
- Tveir og tveir nemendur ákveða í sameiningu eitt til tvö atriði sem þeir vilja segja um teikningar hinna nemendanna. Ein teikning er síðan tekin fyrir í einu og haldið áfram þar til fjallað hefur verið um allar teikningar. Orðið er gefið laust ef einhverjum dettur eitthvað í hug í tengslum við samræðurnar.

TJÁNING OG MERKING

STUTT LÝSING

Nemendur ræða saman um hvað liggur að baki verka nokkurra myndlistarmanna og hönnuða. Þeir skoða tvö og tvö verk í einu og velta fyrir sér hvað sé líkt og ólíkt með þeim. Opið er fyrir samræðu sem tengist verkunum beint eða út fyrir þau.

ALDURSTIG:

Unglingastig

MARKMIÐ VERKEFNISINS ERU AÐ

- virkja ímyndunarafl nemenda og auka leikni þeirra í samræðum um það sem þeim kemur í hug þegar þau skoða mismunandi teikningar
- auka þekkingu og skilning nemenda á ólíkum möguleikum til tjáningar í myndlist
- auka þekkingu og skilning nemenda á áhrifum vals listamanna og hönnuða á efnum, áhöldum, aðferðum og efniviði á þá tjáningu og merkingu sem lesa má úr verkum þeirra
- auka leikni nemenda í að lesa í merkingu nokkurra myndlistar- og hönnunarverka og velta fyrir sér tilganginum að baki þeim
- auka leikni nemenda í að ræða saman um verk listamanna og hönnuða af sanngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir sínar og færa rök fyrir máli sínu
- auka þekkingu og skilning nemenda á hugtökum sem tengjast aðferðum verkefnisins og leikni í að nota þau í samræðum

EFNI OG ÁHÖLD

Nokkur myndapör af verkum eftir listamenn og/eða hönnuði þar sem verkin hafa bæði eitthvað sameiginlegt og eitthvað sem greinir þau að í tengslum við efni, áhöld, aðferðir, tjáningu, tilgang eða merkingu, sjá myndapör í leitarorðum.

LEITARORÐ

Ótal möguleikar, til dæmis:

Bjargey Ólafsdóttir ísbjörn | John White flying fish

Rembrandt elephant | Dürer hare

Calatrava Turning Torso scetch | Davinci Watermill scetch

Dior Davie Downton | Costume design The Musketeers Her Majesty's Theatre 1898

Charlie Ford physical drawing | Patryck Neu glass

Gaudi wire | Kristján Guðmundsson teikning blý

Dürer Rhinoceros | Victor Hugo ink octopus

Kathe Kollwiz woman with dead child | Jan Yoors drawing

Darwin finches | Picasso cock

Michelangelo study risen Christ | egyptian canon of proportion

KVEIKJA OG VERKEFNIÐ

- Nemendur skoða tvö verk í einu, í fimm til tíu manna hópum, jafnvel stærri og ræða um þau út frá fyrri hluta *Samræðuspurninga* hér fyrir neðan.
- Nemendur fá langan tíma til að hugsa og ræða möguleg svör. Kennari getur tekið þátt í samræðum og komið með fræðslu um einstaka höfunda eða verk en gefur engin endanleg svör. Engar hugmyndir eða hugleiðingar eru slegnar út af borðinu, allar má ræða þó þær tengist verkunum aðeins óljóst.
- Nemendur geta tjáð sig um hvað eina sem þeim kemur í hug þegar þeir skoða verkin. Það getur verið í tengslum við efni, áhöld, aðferðir, framsetningu myndefnis, myndbyggingu, tjáningu, merkingu eða annað.
- Nemendur velta fyrir sér tilganginum að baki verkanna.
- Nemendur leitast við að taka virkan þátt í samræðunum, hlusta, tjá skoðanir sínar og færa rök fyrir máli sínu.

SAMRÆÐUSPURNINGAR

- Hvað er líkt og/eða ólíkt með þessum tveimur verkum?
- Hvað eru höfundar þeirra að segja?
- Hver er tilgangurinn að baki verkanna?

Að lokum ræða nemendur um verkefnið út frá eftirfarandi *samræðuspurningum*.

- Hvað hafið þið lært af þessu verkefni og hvernig getið þið nýtt ykkur það?
- Hugleiðið þið hvaða markmið þið hafið þegar þið byrjið á teikningu? Þarf þess?
- Skiptir máli hvaða efni, áhöld, aðferðir og framsetningu myndefnis þið veljið þegar þið gerið teikningu? Hvers vegna?
- **Útfærsla:** Þegar nemendur hafa fengið þjálfun í að skoða og ræða um nokkur pör verka, geta þeir einstaklingslega eða tveir og tveir saman, fundið tvö verk, sem eiga ákveðið sameiginlegt en annað ekki. Meta það fyrst sjálfir og leggja síðan fram fyrir bekkjarfélaga sína til umræðu eða leggja fram beint.

HÆFNIVIÐMIÐ SJÓNLISTA

Í töflunni má sjá hvaða hæfniviðmið heyra undir hvert og eitt verkefni.

YNGSTA STIG - NEMANDI GETI ...

nýtt sér í eigin sköpun einfaldar útfærslur sem byggja á færni í meðferð lita- og formfræði og myndbyggingar,	Verkefni 1.8 Verkefni 6.2
skapað myndverk í ýmsum tilgangi með margvíslegum aðferðum,	Verkefni 1.3 1.4 1.5 1.6 1.8 Verkefni 2.1 2.2 2.7 Verkefni 3.1 3.4 3.5 Verkefni 4.4 4.3 Verkefni 5.1 5.2 5.4 5.5 5.6 5.7 Verkefni 6.2
tjáð tilfinningar, skoðanir og hugmyndaheim sinn í myndverki á einfaldan hátt	Verkefni 5.1 5.2 5.4 5.5 5.6 5.7
útskýrt og sýnt vinnuferli sem felur í sér þróun frá hugmynd að myndverki,	Verkefni 1.3 1.4 1.5 1.6 1.8 Verkefni 2.1 2.2 2.7 Verkefni 3.1 3.4 3.5 Verkefni 4.3 4.4 Verkefni 5.1 5.2 5.4 5.5 5.6 5.7 Verkefni 6.1 6.2
unnið út frá kveikju við eigin listsköpun,	Verkefni 1.3 1.4 1.5 1.6 1.8 Verkefni 2.1 2.2 2.7 Verkefni 3.1 3.4 3.5 Verkefni 4.3 4.4 Verkefni 5.1 5.2 5.4 5.5 5.6 5.7
þekkt og notað hugtök og heiti sem tengjast lögmálum og aðferðum verkefna hverju sinni,	Verkefni 1.3 1.4 1.5 1.6 1.8 Verkefni 2.1 2.2 2.7 Verkefni 3.1 3.4 3.5 Verkefni 4.3 4.4 Verkefni 5.1 5.2 5.4 5.5 5.6 5.7 Verkefni 6.1 6.2

fjallað um eigin verk og annarra,	Verkefni 1.3 1.4 1.5 1.6 1.8 Verkefni 2.1 2.2 2.7 Verkefni 3.1 3.4 3.5 Verkefni 4.3 4.4 Verkefni 5.1 5.2 5.4 5.5 5.6 5.7 Verkefni 6.1 6.2
þekkt og gert grein fyrir völdum verkum listamanna. Lýst þeim og greint á einfaldan hátt yrkisefnið og lýst þeim aðferðum sem beitt var við sköpun verksins,	Verkefni 1.3 1.4 1.5 1.6 1.8 Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.7 Verkefni 3.1 3.4 3.5 Verkefni 4.3 4.4 Verkefni 5.1 5.2 5.4 5.5 5.6 5.7
greint að einhverju leyti á milli mismunandi aðferða við gerð listaverka,	Verkefni 1.3 1.4 1.5 1.6 1.8 Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.7 Verkefni 3.1 3.4 3.5 Verkefni 4.3 4.4 Verkefni 5.1 5.2 5.4 5.5 5.6 5.7 Verkefni 6.1 6.2
greint á einfaldan hátt áhrif myndmáls í nærumhverfi hans,	
skilið mismunandi tilgang myndlistar og hönnunar.	
Sameiginleg hæfniviðmið fyrir list- og verkgreinar (menningarläsi)	
unnið eftir einföldu ferli frá hugmynd til afurðar,	Verkefni 1.3 1.4 1.5 1.6 1.8 Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.6 Verkefni 3.1 3.4 3.5 Verkefni 4.3 4.4 Verkefni 5.1 5.2 5.4 5.5 5.6 5.7
hagnýtt þá leikni sem hann hefur öðlast í einföldum verkefnum,	Verkefni 5.4 5.5 5.6

unnið einföld verkefni í hópi,	Verkefni 1.3 1.4 1.5 1.6 1.8 Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.6 Verkefni 3.1 3.4 3.5 Verkefni 4.3 4.4 Verkefni 5.1 5.2 5.4 5.5 5.6 5.7 Verkefni 6.1 6.2
útskýrt á einfaldan hátt áhrif vinnu sinnar á umhverfið,	
gert grein fyrir hugtakinu tækni og hvernig það tengist vinnu hans,	
fjallað á einfaldan hátt um þætti sem snerta menningu í tengslum við verkefni sín,	Verkefni 1.4
tjáð sig á einfaldan hátt um viðfangsefni sitt,	Verkefni 1.3 1.4 1.5 1.6 1.8 Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.6 2.7 Verkefni 3.1 3.4 3.5 Verkefni 4.3 4.4 Verkefni 5.1 5.2 5.4 5.5 5.6 5.7 Verkefni 6.1 6.2
gengið frá eftir vinnu sína,	Verkefni 1.3 1.4 1.5 1.6 1.8 Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.6 2.7 Verkefni 3.1 3.4 3.5 Verkefni 4.3 4.4 Verkefni 5.1 5.2 5.4 5.5 5.6 5.7 Verkefni 6.1 6.2
lagt mat á eigin verk.	Verkefni 1.3 1.4 1.5 1.6 1.8 Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.6 2.7 Verkefni 3.1 3.4 3.5 Verkefni 4.3 4.4 Verkefni 5.1 5.2 5.4 5.5 5.6 5.7 Verkefni 6.1 6.2

MÍÐSTIG - NEMANDI GETI ...

notað mismunandi efni, verkfæri og miðla á skipulagðan hátt í eigin sköpun,	<p>Verkefni 1.3 1.4 1.5 1.6 1.8 1.9 </p> <p>Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.5 2.6 2.7 </p> <p>Verkefni 3.1 3.3 3.4 3.5 </p> <p>Verkefni 4.1 4.3 4.4 4.6 4.7 4.8 </p> <p>Verkefni 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6 5.7 5.8 5.9 </p>
nýtt sér grunnþætti myndlistar (teikningar) í eigin sköpun,	<p>Verkefni 1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6 1.8 1.9 </p> <p>Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.5 2.6 2.7 </p> <p>Verkefni 3.1 3.3 3.4 3.5 </p> <p>Verkefni 4.1 4.3 4.4 4.6 4.7 4.8 </p> <p>Verkefni 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6 5.7 5.8 5.9 </p>
tjáð skoðanir eða tilfinningar í eigin sköpun með tengingu við eigin reynslu,	<p>Verkefni 5.4 5.7 </p>
unnið hugmynd frá skissu að lokaverki bæði fyrir tví- og þrívíð verk,	<p>Verkefni 5.4 5.8 5.9 </p>
byggt eigin listsköpun á hugmyndavinnu tengdri ímyndun, rannsóknum og reynslu,	<p>Verkefni 1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6 1.8 1.9 </p> <p>Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.5 2.6 2.7 </p> <p>Verkefni 3.1 3.3 3.4 3.5 </p> <p>Verkefni 4.1 4.3 4.4 4.6 4.7 4.8 </p> <p>Verkefni 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6 5.7 5.8 </p>
beitt hugtökum og heitum sem tengjast aðferðum verkefna hverju sinni,	<p>Verkefni 1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6 1.8 1.9 </p> <p>Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.5 2.6 2.7 </p> <p>Verkefni 3.1 3.3 3.4 3.5 </p> <p>Verkefni 4.1 4.3 4.4 4.6 4.7 4.8 </p> <p>Verkefni 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6 5.7 5.8 5.9 </p> <p>Verkefni 6.1 6.2 6.3 6.4 </p>
fjallað um eigin verk og verk annarra í virku samtali við aðra nemendur,	<p>Verkefni 1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6 1.8 1.9 </p> <p>Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.5 2.6 2.7 </p> <p>Verkefni 3.1 3.3 3.4 3.5 </p> <p>Verkefni 4.1 4.3 4.4 4.6 4.7 4.8 </p> <p>Verkefni 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6 5.7 5.8 5.9 </p> <p>Verkefni 6.1 6.2 6.3 6.4 </p>
gert grein fyrir og fjallað um ýmsar stefnur myndlistar með því að bera saman stíla og tímabil tiltekinna verka og sett þau í það menningarlega samhengi sem þau voru sköpuð,	

greint, borið saman og metið aðferðir við gerð margskonar listaverka,	Verkefni 1.4 1.5 1.6 1.8 Verkefni 2.2 2.3 2.5 2.6 2.7 Verkefni 3.1 3.3 3.4 3.5 Verkefni 4.1 4.3 4.4 4.6 4.7 4.8 Verkefni 5.1 5.2 5.4 5.5 5.6 5.7 5.9 Verkefni 6.1 6.2 6.3 6.4
greint og fjallað um áhrif myndmáls í umhverfinu og samfélaginu,	
gert grein fyrir margvíslegum tilgangi myndlistar og hönnunar.	
Sameiginleg hæfniviðmið fyrir list- og verkgreinar (Menningarläsi)	
útskýrt og sýnt vinnuferli sem felur í sér þróun frá hugmynd til afurðar,	Verkefni 1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6 1.8 1.9 Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.5 2.6 2.7 Verkefni 3.1 3.3 3.4 3.5 Verkefni 4.1 4.3 4.4 4.6 4.7 4.8 Verkefni 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6 5.7 5.8 5.9 Verkefni 6.1 6.2 6.3 6.4
hagnýtt leikni og þekkingu sem hann hefur öðlast til að takast á við fjölbreytt viðfangsefni,	Verkefni 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6 5.8 5.9
tekið tillit til annarra í hópvinnu og sýnt frumkvæði,	Verkefni 1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6 1.8 1.9 Verkefni 2.2 2.3 2.5 2.6 2.7 Verkefni 3.1 3.3 3.4 3.5 Verkefni 4.1 4.3 4.4 4.6 4.7 4.8 Verkefni 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6 5.7 5.8 5.9 Verkefni 6.1 6.2 6.3 6.4
haft sjálfbærni að leiðarljósi í vinnu sinni,	

beitt helstu tækni sem námsgreinin býr yfir,	Verkefni 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6 1.8 1.9 Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.5 2.6 2.7 Verkefni 3.1 3.3 3.4 3.5 Verkefni 4.1 4.3 4.4 4.6 4.7 4.8 Verkefni 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6 5.7 5.8 5.9 Verkefni 6.2
gert grein fyrir menningarlegu hlutverki list- og verkgreina,	Verkefni 1.4
gert grein fyrir helstu hugtökum sem tengjast viðfangsefni hans,	Verkefni 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6 1.8 1.9 Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.5 2.6 2.7 Verkefni 3.1 3.3 3.4 3.5 Verkefni 4.1 4.3 4.4 4.6 4.7 4.8 Verkefni 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6 5.7 5.8 5.9 Verkefni 6.1 6.2 6.3 6.4
sýnt ábyrga og örugga umgengni við vinnu og frágang á vinnusvæði,	Verkefni 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6 1.8 1.9 Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.5 2.6 2.7 Verkefni 3.1 3.3 3.4 3.5 Verkefni 4.1 4.3 4.4 4.6 4.7 4.8 Verkefni 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6 5.7 5.8 5.9 Verkefni 6.1 6.2 6.3 6.4
lagt mat á eigin verk og sýnt skilning á vönduðum vinnubrögðum.	Verkefni 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6 1.8 1.9 Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.5 2.6 2.7 Verkefni 3.1 3.3 3.4 3.5 Verkefni 4.1 4.3 4.4 4.6 4.7 4.8 Verkefni 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6 5.7 5.8 5.9 Verkefni 6.1 6.2 6.3 6.4

UNGLINGASTIG - NEMANDI GETI ...

valið á milli mismunandi aðferða við sköpun, prófað sig áfram og unnið hugmyndir í fjölbreytta miðla,	Verkefni 2.6 Verkefni 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6 5.7 5.8 5.9
greint og beitt fjölbreyttum aðferðum og tækni,	Verkefni 1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6 1.7 1.8 1.9 Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6 2.7 Verkefni 3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6 3.7 Verkefni 4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6 4.7 4.8 Verkefni 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6 5.7 5.8 5.9 Verkefni 6.2
tjáð skoðanir eða tilfinningar í eigin sköpun með tengingu við eigin reynslu og gagnrýni á samfélagið,	Verkefni 5.4 5.7
sýnt og útskýrt vinnuferli frá hugmynd að lokaverki sem felur m.a. í sér upplýsingaöflun, tilraunir og samtal,	Verkefni 1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6 1.7 1.8 1.9 Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6 2.7 Verkefni 3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6 3.7 Verkefni 4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6 4.7 4.8 Verkefni 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6 5.7 5.8 5.9 Verkefni 6.1 6.2 6.3 6.4
skrásett og sett fram hugmyndir á fjölbreyttan hátt byggðar á eigin ímyndunarafli og / eða rannsókn, myndrænt og/ eða í texta,	Verkefni 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6 1.7 1.8 1.9 Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6 2.7 Verkefni 3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6 3.7 Verkefni 4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6 4.7 4.8 Verkefni 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6 5.7 5.8 5.9 Verkefni 6.5
notað orðaforða og hugtök til að tjá skoðanir sínar á myndlist og hönnun og fært rök fyrir þeim út frá eigin gildismati,	Verkefni 6.5
gagnrýnt af þekkingu, sanningi og virðingu eigin verk og annarra bæði einn og í samvinnu,	Verkefni 1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6 1.7 1.8 1.9 Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6 2.7 Verkefni 3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6 3.7 Verkefni 4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6 4.7 4.8 Verkefni 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6 5.7 5.8 5.9 Verkefni 6.1 6.2 6.3 6.4 6.5

greint, borið saman og lýst ýmsum stílum og stefnum í myndlist og hönnun (teikningu), bæði á Íslandi og erlendis og tengt það við þá menningu sem hann er sprottinn úr,	Verkefni 2.6 Verkefni 4.6
greint hvernig samtímalist fæst við álitamálefni daglegs lífs með fjölbreyttum nálgunum sem oft fela í sér samþættingu listgreina,	Verkefni 5.9 Verkefni 6.5
túlkað listaverk og hönnun með tilvísun í eigin reynslu, nærumhverfi, samtímann, siðfræði og fagurfræði,	Verkefni 6.5
gert grein fyrir margvíslegum tilgangi myndlistar og hönnunar og sett hann í persónulegt, menningarlegt og sögulegt samhengi,	Verkefni 6.5
greint hvernig sjónrænt áreiti daglegs lífs hefur áhrif á líf okkar og gildismat.	
Sameiginleg hæfniviðmið fyrir list- og verkgreinar (Menningarlæsi)	
unnið sjálfstætt eftir vinnuferli frá hugmynd til lokaafurðar og greint frá mismunandi nálgun við vinnuna,	Verkefni 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6 1.7 1.8 1.9 Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6 2.7 Verkefni 3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6 3.7 Verkefni 4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6 4.7 4.8 Verkefni 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6 5.7 5.8 5.9 Verkefni 6.1 6.3 6.4
hagnýtt þá sérhæfðu leikni og þekkingu sem hann hefur öðlast á skapandi hátt og sýnt frumkvæði,	Verkefni 4.3 4.6 4.7 Verkefni 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6 5.7 5.8 5.9 Verkefni 6.5

tekið þátt í samvinnu með sameiginlegt markmið hópsins að leiðarljósi, Til dæmis með því að ræða saman (samræðusurningar)	Verkefni 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6 1.7 1.8 1.9 Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6 2.7 Verkefni 3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6 3.7 Verkefni 4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6 4.7 4.8 Verkefni 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6 5.7 5.8 5.9 Verkefni 6.1 6.2 6.3 6.4 6.5
skipulagt vinnu sína með sjálfbærni í huga,	
beitt þeirri tækni sem námsgreinin [teikning] býr yfir á sjálfstæðan hátt,	Verkefni 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6 1.7 1.8 1.9 Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6 2.7 Verkefni 3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6 3.7 Verkefni 4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6 4.7 4.8 Verkefni 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6 5.7 5.8 5.9 Verkefni 6.1 6.2 6.3 6.4 6.5
sett verkefni sín í menningarlegt samhengi,	Verkefni 1.3 1.4 1.5 1.6 1.7 1.8 1.9 Verkefni 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6 2.7 Verkefni 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6 3.7 Verkefni 4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6 4.7 4.8 Verkefni 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6 5.7 5.9 Verkefni 6.1 6.4
tjáð sig um verkefni sín með því að nota hugtök sem greinin [teikning] býr yfir,	Verkefni 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6 1.7 1.8 1.9 Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6 2.7 Verkefni 3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6 3.7 Verkefni 4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6 4.7 4.8 Verkefni 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6 5.7 5.8 5.9 Verkefni 6.1 6.2 6.3 6.4 6.5
sýnt frumkvæði í góðri umgengni og frágangi á vinnusvæði,	Verkefni 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6 1.7 1.8 1.9 Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6 2.7 Verkefni 3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6 3.7 Verkefni 4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6 4.7 4.8 Verkefni 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6 5.7 5.8 5.9 Verkefni 6.1 6.2 6.3 6.4 6.5
metið eigið verk og annarra og rökstutt álit sitt með þeim hugtökum sem viðkomandi námsgrein [teikning] býr yfir.	Verkefni 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6 1.7 1.8 1.9 Verkefni 2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6 2.7 Verkefni 3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6 3.7 Verkefni 4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6 4.7 4.8 Verkefni 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6 5.7 5.8 5.9 Verkefni 6.1 6.2 6.3 6.4 6.5

ÉG SÉ MEÐ TEIKNINGU

6. KAFLI | RÝNI – SJÁLFSMAT

Opnar spurningar

Hvað lærði ég?

Hvernig get ég nýtt mér það sem ég lærði?

Í hverju stend ég mig best?

Hvað langar mig að leggja áherslu á í framhaldinu?

ÉG SÉ MEÐ TEIKNINGU

6. KAFLI | RÝNI – SJÁLFSMAT

Hugtakaspurningar

1. kafli | Skynjun

Ég skil og hef aukið leikni mína í að nota eftirfarandi hugtök í samræðum:

Sjónrænir eiginleikar			Teikniflötur			Táknmynd			Tvívítt			Þrívítt		
já		nei	já		Nei	já		nei	já		nei	já		nei

Jákvætt rými			Neikvætt rými			Læst neikvætt rými			Hlutföll			Afstaða (flútt)		
já		nei	já		Nei	já		nei	já		nei	já		nei

2. kafli | Hreyfing

Ég skil og hef aukið leikni mína í að nota eftirfarandi hugtök í samræðum:

Áferð			Línuskrift			Stíll			Óslitin lína			Blindteikning		
já		nei	já		Nei	já		nei	já		nei	já		nei

Hraðteikning			Vinstri handar teikning		
já		nei	já		nei

3. kafli | Birta

Eg skil og hef aukið leikni mína í að nota eftirfarandi hugtök í samræðum:

Birtuflötur			Skuggaflötur			Tónn			Kastskuggi			Endurkastbirta		
já		nei	já		nei	já		nei	já		nei	já		nei

Mjúk skil			Skörp skil		
já		nei	já		nei

4. kafli | Dýpt

Ég skil og hef aukið leikni mína í að nota eftirfarandi hugtök í samræðum:

Þrívítt			Tvívítt			Dýpt			Skörun			Skerpa		
já		nei	já		nei	já		nei	já		nei	já		nei

Fjarvídd			Hvarfpunktur			Sjónlína			Sjóndeildarhringur			Eins punkts fjarvídd		
já		nei	já		nei	já		nei	já		nei	já		nei

Tveggja punkta fjarvídd			Forgrunnur			Bakgrunnur			Kúbismi		
já		nei	já		nei	já		nei	já		nei

5. kafli | Ímyndun

Ég skil og hef aukið leikni mína í að nota eftirfarandi hugtök í samræðum:

Ímynd			Hugmynd			Ímyndunarafl			Teikning			Dútl og nostur		
já		nei	já		nei	já		nei	já		nei	já		nei

Hlutbundið			Óhlutbundið			Sjónarhorn			Tjáning			Frumlegt		
já		nei	já		nei	já		nei	já		nei	já		nei

Merking			Sköpun		
já		nei	já		nei

ÉG SÉ MEÐ TEIKNINGU

6. KAFLI | RÝNI – SJÁLFSMAT

Sýnidæmi ef verkefni 1.1 hefur verið unnið

Spurningar í tengslum við markmið og hæfniviðmið

Settu X í viðeigandi reiti

Markmið

Ég hef aukið þekkingu mína og skilning á hugtakinu tákmynd.

ekki		sæmilega		auðveldlega		mjög auðveldlega	
------	--	----------	--	-------------	--	------------------	--

Ég skil mikilvægi þess að horfa vel á sjónræna eiginleika þegar ég teikna eftir fyrirmynd.

ekki		sæmilega		auðveldlega		mjög auðveldlega	
------	--	----------	--	-------------	--	------------------	--

Ég hef aukið leikni mína í að ræða um eigin verk og annarra af samngirni og virðingu, í að hlusta, tjá skoðanir mínar, koma með styðjandi ábendingar og færa rök fyrir málum mínum.

ekki		sæmilega		auðveldlega		mjög auðveldlega	
------	--	----------	--	-------------	--	------------------	--

Hæfniviðmið

Ég get greint og beitt fjölbreyttum aðferðum og tækni.

ekki		sæmilega		auðveldlega		mjög auðveldlega	
------	--	----------	--	-------------	--	------------------	--

Ég get sýnt og útskýrt vinnuferli frá hugmynd að lokaverki sem felur m.a. í sér upplýsingaöflun, tilraunir og samtal.

ekki		sæmilega		auðveldlega		mjög auðveldlega	
------	--	----------	--	-------------	--	------------------	--

Hugtakaspurningar

Settu X í viðeigandi reiti

Ég skil og hef aukið leikni mína í að nota eftirfarandi hugtök í samræðum:

Fyrirmynd		Sjónrænir eiginleikar		Teikniflötur		Teikniferli		Tákmynd	
já	nei	já	nei	já	nei	já	nei	já	nei

Opnar spurningar

Hvað lærði ég? _____

Hvernig get ég nýtt mér það sem ég lærði? _____

Í hverju stend ég mig best? _____

Hvað langar mig að leggja áherslu á í framhaldinu? _____

ÉG SÉ MEÐ TEIKNINGU

MAT Á HÆFNIVIÐMIÐUM

NEMANDI:		BEKKUR:	
VERKEFNI	HÆFNIVIÐMIÐ		
		A – Framúrskarandi	
		B – Hæfni náð	
		C – Þarfnast þjálfunar	
		A – Framúrskarandi	
		B – Hæfni náð	
		C – Þarfnast þjálfunar	
		A – Framúrskarandi	
		B – Hæfni náð	
		C – Þarfnast þjálfunar	
		A – Framúrskarandi	
		B – Hæfni náð	
		C – Þarfnast þjálfunar	
		A – Framúrskarandi	
		B – Hæfni náð	
		C – Þarfnast þjálfunar	
		A – Framúrskarandi	
		B – Hæfni náð	
		C – Þarfnast þjálfunar	
		A – Framúrskarandi	
		B – Hæfni náð	
		C – Þarfnast þjálfunar	
		A – Framúrskarandi	
		B – Hæfni náð	
		C – Þarfnast þjálfunar	

ÉG SÉ MEÐ TEIKNINGU

1. KAFLI | SKYNJUN
VERKEFNI 1.2 TEIKNAD SAMKVÆMT LÝSINGU

Teikning | Kafli 1 | Skynjun

Verkefni 1.2 Teiknað samkvæmt lýsingu



Teikning | Kafli 1 | Skynjun

Verkefni 1.2 Teiknað samkvæmt lýsingu



Teikning | Kafli 1 | Skynjun

Verkefni 1.2 Teiknað samkvæmt lýsingu



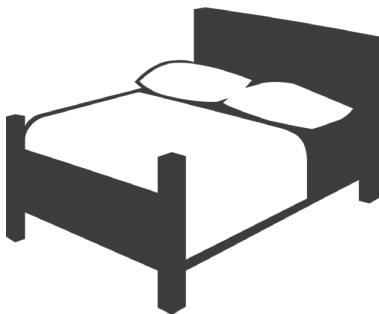
Teikning | Kafli 1 | Skynjun

Verkefni 1.2 Teiknað samkvæmt lýsingu



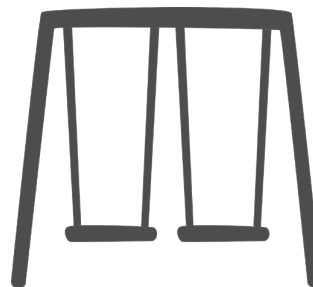
Teikning | Kafli 1 | Skynjun

Verkefni 1.2 Teiknað samkvæmt lýsingu



Teikning | Kafli 1 | Skynjun

Verkefni 1.2 Teiknað samkvæmt lýsingu



Teikning | Kafli 1 | Skynjun

Verkefni 1.2 Teiknað samkvæmt lýsingu



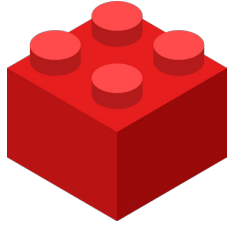
Teikning | Kafli 1 | Skynjun

Verkefni 1.2 Teiknað samkvæmt lýsingu



Teikning | Kafli 1 | Skynjun

Verkefni 1.2 Teiknað samkvæmt lýsingu



Teikning | Kafli 1 | Skynjun

Verkefni 1.2 Teiknað samkvæmt lýsingu



Teikning | Kafli 1 | Skynjun

Verkefni 1.2 Teiknað samkvæmt lýsingu



Teikning | Kafli 1 | Skynjun

Verkefni 1.2 Teiknað samkvæmt lýsingu



Teikning | Kafli 1 | Skynjun

Verkefni 1.2 Teiknað samkvæmt lýsingu



Teikning | Kafli 1 | Skynjun

Verkefni 1.2 Teiknað samkvæmt lýsingu



Teikning | Kafli 1 | Skynjun

Verkefni 1.2 Teiknað samkvæmt lýsingu



Teikning | Kafli 1 | Skynjun

Verkefni 1.2 Teiknað samkvæmt lýsingu



Teikning | Kafli 1 | Skynjun

Verkefni 1.2 Teiknað samkvæmt lýsingu



Teikning | Kafli 1 | Skynjun

Verkefni 1.2 Teiknað samkvæmt lýsingu



MYNDALISTI

© Ljósmyndir og teikningar Björg Eiríksdóttir nema eftirfarandi:

Shutterstock bls. 7, 8 (teikniáhöld, trélitir), 9 (kaffi, klukka), 10 (vinnuljós, myndvarpi, stækkunargler, spegill), 13, 15, 18, 20 (t.v.), 26, 32 (nema l.t.h.), 76, 83 (f.o.), 93 (l.t.h.), 116, 118 (f.o.), 135, 136, 153, 177, 178, ljósaperutákn á síðum.

Wikimedia/Wikipedia bls. 20 (t.h.), 23, 28, 30, 32 (l.t.h.), 54, 61, 77 (f.o.), 78, 85 (l.t.h.), 93 (f.m.), 94 (t.v.), 96 (f.o.), 98, 102, 103, 106, 110, 118 (f.n.), 124, 125, 140 (t.h.), 143, 146, 150 (f.o.), 153.

WikiArt bls. 146 (t.h) Julie Mehretu

Everipedia.org/wiki bls. 151

Bls. 5 Aðalnámskrá grunnskóla, greinasvið 2013

Bls. 53 David Hewitt

Bls. 65 t.v. Halldór Baldursson, f.m. Hugleikur Dagsson, t.h. Elín Elísabet Einarsdóttir

Bls. 71 Gunnar Karlsson

Bls. 82 The Henry Moore Foundation. All Rights Reserved, DACS / www.henry-moore.org 2019 | Michael Phipps

Bls. 85 t.v. Derek Overfield

Bls. 85 f.m. Sarah Maycock

Bls. 93 t.v. Auguste Garufe

Bls. 94 l.t.h. David Hewitt

Bls. 138 Joey Guidone – Call my name | Richard W. Salzman

Bls. 140 t.v. Jón Baldur Hlíðberg

Námsefninu *Ég sé með teikningu* er ætlað að efla nemendur í teikningu og sköpun og gera þá hæfa til að teikna eftir fyrirmyndum sem og eftir eigin ímyndun. Að þeir geti lýst þeim raunveruleika sem þeir skynja og sett eigin sjónræna hugsun fram á frumlegan hátt í tengslum við eigin markmið.

Námsefnið er sett fram sem hugmyndabanki sem inniheldur efnivið fyrir kennara til að búa nemendum aðstæður eða vettvang fyrir upplifun þar sem þeir læra í gegnum eigin reynslu. Þeir efla með sér sjónræna rannsókn á umhverfi, tengingu hennar við hreyfingu handar, auka þekkingu sína og skilning á sýnilegu umhverfi og örva ímyndunarafli sitt.

Námsefnið byggist upp af sex köflum sem hver um sig miðar að ákveðinni hæfni í teikningu og sköpun. Fyrsti kafli, *Skynjun*, miðar að því að nemendur nýti skynfærin til að rannsaka eigið umhverfi. Annar kafli, *Hreyfing*, miðar að því að þeir hreyfi teikniáhald í samræmi við rannsókn sína. Í þriðja og fjórða kafla, *Birtu* og *Dýpt*, er stefnt að því að nemendur efli með sér þekkingu og skilning á sýnilegu umhverfi og í fimmta kafla, *Ímyndun*, er sérstök áhersla lögð á að þeir virki ímyndunarafli sitt og sköpunarkraft. Sjötti kafli, *Rýni til gagns*, miðar að því að nemendur ígrundi og meti eigin og annarra verk og vinnuferli og setji þau í samhengi við verk listamanna.

Höfundur námsefnisins er Björg Eiríksdóttir
kennari og myndlistarmaður.

