HOLDKODE

Uge 24 2026

Tema 3: Less is more

DAGENS PROGRAM:

1. Præsentation af prikmaleri

- Find dit maleri, dine skitser og dine eksperimenter med “blob-metoden”.
- Forbered din præsentation vha. Præsentationsarket
- Præsentér dit maleri i en mindre gruppe.

2. NOTAN i sort/hvid

Mål:

- Jeg kan fremstille minimalistiske collager inspireret af NOTAN-teknikken.

Tema 4: Tegn, tegn, tegn …

Lyskilder

Tegneøvelse med mange tegneredskaber.

Udtryksform: Tegning

Produkt: lagttagelsestegning og perspektivtegning

Mål:

- Jeg kender forskel på forskellige typer blyanter, og hvordan de kan bruges.
- Jeg kender begreberne: kasteskygge og selvskygge
- Jeg kan eksperimentere med teknikkerne: skravering og krydsskravering
- Jeg kender begreberne: forsvindingspunkt, horisontlinje og hjælpestreger

Introduktion til forløb

Hvordan tegner man, så det ser realistisk ud? Det kræver øvelse at blive god til at tegne, men der findes nogle enkle metoder, du kan bruge, til at skabe skygger og dybde, så dine tegninger bliver mere realistiske!
I dette forløb skal du lære nogle teknikker, så du til sidst kan tegne et æble med skravering og skabe en tredimensionel effekt i dit billede.

- Blyanter
- Lyskilder - eksempler på kasteskygge og selvskygge
- Skraveringsøvelser
- Tegn et æble med skravering

Uge 23 2026

Tema 3: Less is more

Udtryksform: Maleri

Produkt: Akrylmaleri

- Du skal fremstille et akrylmaleri, der fortolker temaet “Less is more”.
- Dit maleri kan være inspireret af kunstneren Yayoi Kusama/ dot paintings.

- Du skal anvende teknikken: Blob-metoden.

DAGENS PROGRAM:

Research og idéudvikling:

1. Find dine skitser til prikmaleriet frem, og åbn dokumentet “Prikmaleri”
2. Lyt til hinandens idéer og hjælp hinanden med at kunne forklare:
    - hvordan motivet på skitsen til maleriet fortolker temaet: Less is more.
    - hvordan “blob-metoden” kan ses i prikmaleriet.

Arbejdsprocessen:

3. Åbn dokumentet “Prikmaleri” , læs opgaven og lav dit prikmaleri.

    HUSK!

    Tag mindst 5 billeder af processen (motiv og farveblandinger) undervejs.

Evaluering:

Sæt billederne fra din proces ind i dokumentet.

Lav det sidste punkt i dokumentet: Evaluering af proces og produkt.

Ekstra: Mal din skulptur i papmaché pulp.

Uge 25/26 2026

Tema 4: Tegn, tegn, tegn …

Udtryksform: Tegning

Produkt: lagttagelsestegning og perspektivtegning

Mål:

- Jeg kender forskel på forskellige typer blyanter, og hvordan de kan bruges.
- Jeg kender begreberne: kasteskygge og selvskygge
- Jeg kan eksperimentere med teknikkerne: skravering og krydsskravering
- Jeg kender begreberne: forsvindingspunkt, horisontlinje og hjælpestreger

Uge 21 2026

Tema 3: Less is more

Udtryksform: Maleri

Produkt: Akrylmaleri

- Du skal fremstille et akrylmaleri, der fortolker temaet “Less is more”.
- Dit maleri kan være inspireret af kunstneren Yayoi Kusama/ dot paintings.
- Du skal anvende teknikken: Blob-metoden.

DAGENS PROGRAM:

Inspiration, teknik og materialer:

4. Yayoi Kusama - en af kunstens stærke kvinder
    - Infinity Mirror Rooms.
    - Lav opgaven: Kunstneren Yayoi Kusama
5. Teknik: Introduktion til “Blob-metoden” (Perfect dots. / Perfect dots 2 (2:46 -)
    - Eksperimenter med “Blob-metoden”. Se instruktion

Research og idéudvikling:

6. Åbn dokumentet “Prikmaleri” og arbejd med research og idéudvikling.

Uge 20 2026

Tema 3: Less is more

Udtryksform: Skulptur

Produkt: Rundskulptur i papmaché

DAGENS PROGRAM:

1. Vi læser opgaven Minimalistisk skulptur grundigt igennem.
2. Introduktion til materialet.
3. Fremstilling af rundskulptur i papmaché.

Udtryksform: Maleri

Produkt: Akrylmaleri

DAGENS PROGRAM:

7. Lav opgaven: Kunstneren Yayoi Kusama

Uge 18 2026 (vikar)

DAGENS PROGRAM:

1. Vis hinanden jeres videoer af en hverdagshandling i små grupper.
    - Tilde, Sara, Lykke, Cathrine, Adrian
    - Olivia, Ella, Maloua, Caroline, Juliane
    - Mathilde, Luna, Silje, Isabella, Gabriel

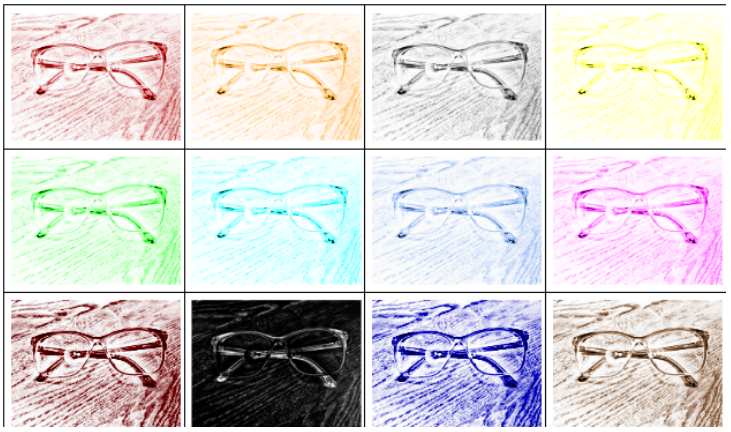
2. Upload din video HERTIL

3. Evaluering
    - Åbn dokumentet: Video af en hverdagshandling
    - Gå ned til det sidste punkt “Evaluering” og lav nr. 3, 4 og 5.
      Gør dig umage med at besvare de tre opgaver så grundigt som muligt.

4. Andy Warhol.

Læs den lille bog om Andy Warhol (Den ligger også som kopi på rullevognen med jeres mapper i det lille rum med ovnene).
Besvar opgaverne til bogens tekst. OPGAVERNE ligger sammen med bogen i Classroom.

5. Andy Warhol lavede billeder af ting, man kan købe i et helt almindeligt supermarked. Det var helt almindelige hverdagsting, som alle folk kendte. Han lavede også flere eksemplarer af det samme billede. Det var noget helt nyt!



Du skal lave fotoserier med en hverdagsting i forskellige farver. Du må gerne arbejde sammen med en eller to andre.

- I den første opgave skal du/I følge instruktionen som ligger i opgaven i Classroom, så du/I får en serie med 12 fotografier, og du/I får eksperimenteret med de fleste farver.

Derefter laver du/I flere serier med nye hverdagsting.

- Tag et fotografi af en ny hverdagsting, gør den sort/hvid og upload den til drev.
  Opret en ny tabel i dokumentet med 4 rammer. Brug nuancer af rød og grøn til de fire fotografier.

- Tag et fotografi af en ny hverdagsting, gør den sort/hvid og upload den til drev.
  Opret en ny tabel i dokumentet med 6 rammer. Brug nuancer af rød, blå og gul til de seks fotografier.

- Tag et fotografi af en ny hverdagsting, gør den sort/hvid og upload den til drev.

Opret en ny tabel i dokumentet med 8 rammer. Brug nuancer af grøn, orange og lilla til de otte fotografier.

Uge 17 2026

Tema 3: Less is more

Udtryksform: Digitale billeder

Produkt: Video

DAGENS PROGRAM:

I skal arbejde hjemme og opgaven er at få optaget en video af en hverdagshandling.

Optag og upload film.

Optag en film i sort/hvid, hvor du udfører din hverdagshandling.
Giv dig god tid (3-4 min.) ligesom Andy Warhol og prøv, om du kan være lige så alvorlig og naturlig som ham.
Slut af med at sige dit navn og din handling ligesom Andy Warhol. For eksempel: "Jeg hedder Karen Andersen, og jeg har lige vasket mine hænder".

Øv dig flere gange, og brug den bedste optagelse.

Uge 16 2026

Tema 3: Less is more

Udtryksform: Digitale billeder

Produkt: Video

DAGENS PROGRAM:

- Hvad er det nu der kendetegner Minimalisme?

Inspiration (fælles)

- teksten om Andy Warhol. (opsamling).
- Vi ser videoen: Andy Warhol eating a hamburger (4:27 min.)
- Vi laver de TO FØRSTE opgaver i opgaven: Video af en hverdagshandling.

Idéudvikling

- En fælles brainstorm i PADLET på idéer til hverdagshandlinger.

- Vælg tre idéer og følg derefter vejledningen i opgaven: Video af en hverdagshandling.

Nu kommer arbejdsprocessen, som indeholder fremstilling af et storyboard, en video og en beskrivelse af processen. Video af en hverdagshandling.

1. Introduktion til storyboard.
2. Lav en hurtig skitse til hver af dine tre idéer til en hverdagshandling.
3. Lav et grundigt storyboard til den idé , du vælger.

Uge 13 2026

Tema 3: Less is more

Udtryksform: Digitale billeder

Produkt: Video

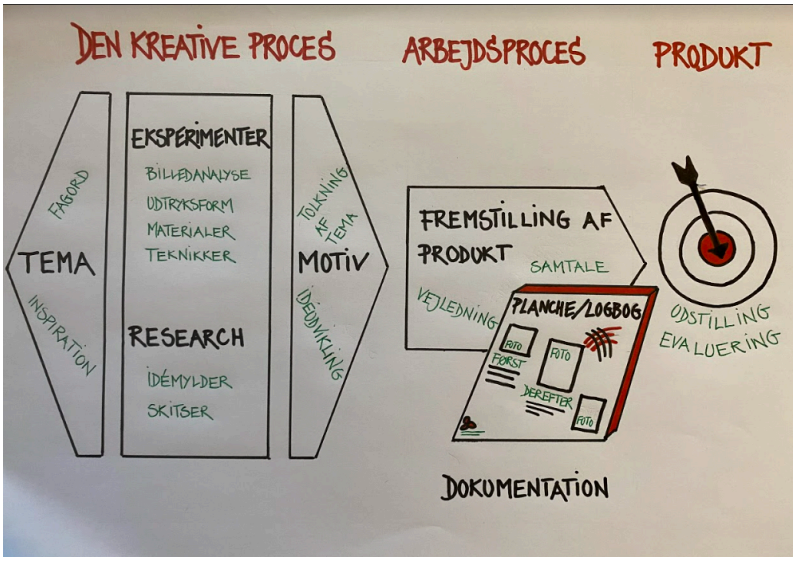
DAGENS PROGRAM:

1. Mappe til nyt tema + plakat på sort eller hvid baggrund.
2. Repetition a kunstperioden minimalisme og begrebet "Less is more".
3. Du skal fremstille en **minimalistisk** video på 3-5 min. der viser en hverdagshandling.

Mål:

- Jeg kan fremstille en minimalistisk video og beskrive min proces fra idé til produkt.

- Jeg kender til filmiske virkemidler og kan bruge begreberne:
    - billedbeskæring
    - kameravinkel
    - reallyd og speak
- Jeg kan udarbejde et storyboard.



Den kreative proces indeholder:

- viden om og eksperimenter med filmiske virkemidler.

  Opgave 1: Filmiske virkemidler (gruppearbejde)

- viden om storyboard - Hvad er et storyboard?

- eksperimenter med tegning af "tændstiksmænd"

  Opgave 2: Tegneøvelse (individuelt arbejde)

- en inspirationsvideo

  Inspiration (fælles)

    - Læs teksten om Andy Warhol. (makkerpar)
    - Vi ser videoen: Andy Warhol eating a hamburger (4:27 min.)

        - Lav de TO FØRSTE opgaver i opgaven: Video af en hverdagshandling.

- idéudvikling, hvor du prøver forskellige idéer af i et storyboard og udvælger den idé, du vil gå med.

  Idéudvikling

    - En fælles brainstorm i PADLET på idéer til hverdagshandlinger.
        - Brainstorm
        - Vælg tre idéer

Arbejdsprocessen indeholder fremstilling af et storyboard, en video og en beskrivelse af processen.

Ekstra: Tegning. Minimalisme.

Uge 12 2026

Tema 2: Opbevaring

- Færdiggørelse af mappe
- Beskrivelse af min egen billedproces.

Tema 3: Less is more

- Kunstperioden Minimalisme
- Minimalismens genretræk
    a. Opgave: Arbejd med genretræk

Udtryksform: Digitale billeder

- Produkt: Plakat

Ekstra: Tegning. Minimalisme.

Uge 11 2026

Tema 2: Opbevaring

Mål:

- Jeg kan formidle en visuel proces fra idé til færdigt udtryk.
- Jeg kan udtrykke mig i et mixed medie med udtryksformerne maleri og tegning.

Produkt: Porteføljemappe.

1. Opgave: Beskrivelse af min egen billedproces.
    a. Gennemgang af opgaven
    b. Udfyld delen: **Først**
2. Tegning
    a. Billede 1 med navn. Udtryksform: Tegning med tusch
    b. Billede 2 med tegning. Udtryksform: Tegning med farvekridt
3. Opgave: Beskrivelse af min egen billedproces.

Uge 10 2026

Tema 2: Opbevaring

Mål:

- Jeg kan formidle en visuel proces fra idé til færdigt udtryk.
- Jeg kan udtrykke mig i et mixed medie med udtryksformerne maleri og tegning.

Produkt: Porteføljemappe.

1. Opgave: Beskriv en kunstmalers billedproces
2. Maleri med akrylmaling
3. Mal lerfigurer med akrylmaling
4. Tegning med tusch og farvekridt
    a. Billede 1 med navn
    b. Billede 2 med tegning

Uge 9 2026

Tema 1: De fem sanser

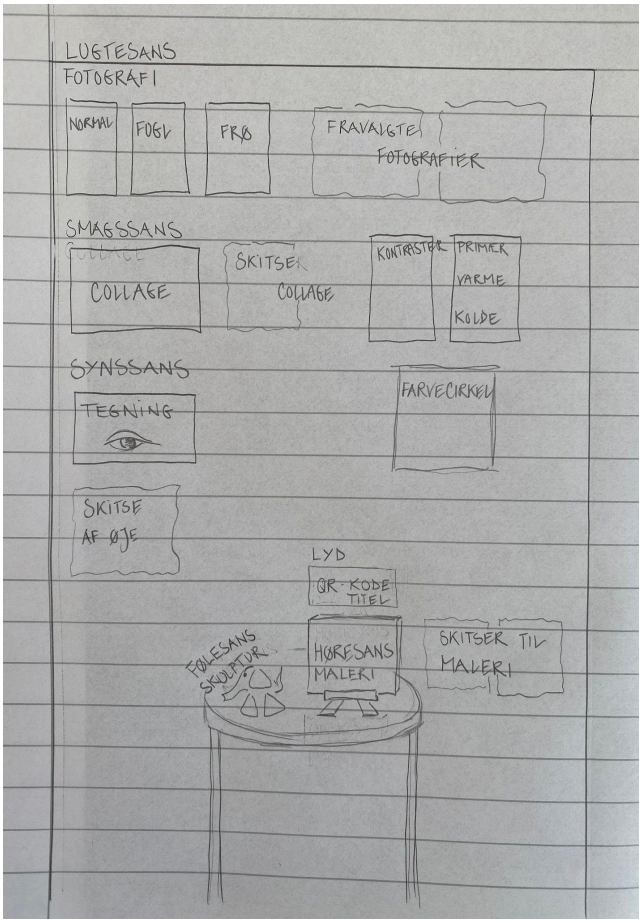
Mål:

- Jeg har viden om forskellige udtryksformer, materialer og teknikker.
- Jeg kan eksperimentere med forskellige udtryksformer, materialer og teknikker.

Program:

1. Høresansen PROCESBESKRIVELSE
2. **Udstilling** af produkter, skitser og eksperimenter fra Tema 1: De fem sanser.

- Find alt fra temaet frem. Læg det på et bord.
- Sortér tingene, så hver sans ligger samlet.
- Lav din udstilling.



3. **Præsentation** af en af de fem sanser.
   Vælg et af dine produkter, som du vil præsentere.
   Først øver I en præsentation i grupper, derefter præsentation for holdet.

   - Fortæl, hvilken udtryksform det er og hvilken sans.
   - Fortæl og vis din proces (Først, så, derefter, tilsidst)
   - Fortæl, hvem modtageren kunne være af dit produkt
   - Fortæl, hvad du er tilfreds og mindre tilfreds med ved dit produkt

4. Oprydning - herunder en “mappe: De fem sanser”

Tema 2: Opbevaring

Mål:

- Jeg kan formidle en visuel proces fra idé til færdigt udtryk.

- Jeg kan udtrykke mig i et mixed medie med udtryksformerne maleri og tegning.

Produkt: Porteføljemappe.

5. Opgave: Beskriv en kunstmalers billedproces

Uge 8 2026

Tema 1: De fem sanser

Mål:

- Jeg har viden om forskellige udtryksformer, materialer og teknikker.
- Jeg kan eksperimentere med forskellige udtryksformer, materialer og teknikker.

1. Synssansen PROCESBESKRIVELSE
2. Høresansen

   Udtryksform: **Mixed medie** med udtryksformerne: maleri og lyd

   LINK TIL CLASSROOM: QR-KODE

EKSTRA: Mal dine lerfigurer - IKKE ELEFANTEN!

Uge 6 2026

Tema 1: De fem sanser

Mål:

- Jeg har viden om forskellige udtryksformer, materialer og teknikker.
- Jeg kan eksperimentere med forskellige udtryksformer, materialer og teknikker.

3. Lugtesansen

Udtryksform: Fotografi LINK TIL CLASSROOM

4. Synssansen

   Udtryksform: Tegning

5. Høresansen

   Udtryksform: Mixed medie med maleri og lyd

   LINK TIL CLASSROOM: QR-KODE

Uge 5 2026

Tema 1: De fem sanser

Mål:

- Jeg har viden om forskellige udtryksformer, materialer og teknikker.
- Jeg kan eksperimentere med forskellige udtryksformer, materialer og teknikker.

1. Farvelære
2. Smagssansen

   Udtryksform: Collage

Uge 4 2026

1. Hvordan arbejder vi i Billedkunst som valgfag?

- prøven
- undervisning
- udtryksformer

Tegning og grafik	Maleri og collage	Skulptur og arkitektur	Digitale billeder
○ Plakat ○ Tegneserie ○ Serigrafi ○ Stenciltryk ○ Linoleumstryk ○ Monotypi ○ Koldnålsradering	○ Fresko ○ Stilleben ○ Portræt ○ Landskab ○ Decoupage ○ Assemblage	○ Relief ○ Rundskulptur ○ Formgivning af bygninger	○ Billedbehandling ○ Webgrafik ○ Animation ○ Computerspil ○ Hjemmesider ○ Reklamespots ○ Kortfilm ○ Animationsfilm ○ Portrætfoto ○ Iscenesatfoto ○ Video

Installation	Lyd	Performance
○ Interaktive-oplevelsesrum ○ Landart	○ Lyd i sammenhæng med billeder	○ Liveperformance ○ Videoperformance

Made in Denmark (45 min.)
Fokusord:

- undervisning og vejledning
- Tema
- Proces:
    - Idé, kreativitet, håndværk
    - nysgerrighed, vedholdenhed, mod, udfordringer, frustrationer, refleksioner
- Produkt - funktion og hensigt
    - Stolthed, trods fejl og mangler

Tema 1: De fem sanser

Mål:

- Jeg har viden om forskellige udtryksformer, materialer og teknikker.
- Jeg kan eksperimentere med forskellige udtryksformer, materialer og teknikker.

Hvad betyder fagordene:

- abstrakt
- figurativt

Udtryksformen SKULPTUR: Følesansen
Fagord: Modellering og figurativt/abstrakt

Ekstra opgave:

Udtryksform: Skulptur

Materiale: Selvhærdende ler og lerlim

Fagord: Modellering, sammenføjning og figurativt

Motiv: Elefant

Beskrivelse: Du skal lave en elefant i selvhærdende ler ved at bruge teknikken sammenføjning.

Farvecirkel?

Udtryksformen COLLAGE: Smagssansen
Fagord: Lag-på-lag, farvesymbolik, abstrakt

Tema 1: De fem sanser

Introduktion til forløb

Hvordan tegner man, så det ser realistisk ud? Det kræver øvelse at blive god til at tegne, men der findes nogle enkle metoder, du kan bruge, til at skabe skygger og dybde, så dine tegninger bliver mere realistiske!
I dette forløb skal du lære nogle teknikker, så du til sidst kan tegne et æble med skravering og skabe en tredimensionel effekt i dit billede.

Udtryksformer	Tegning
Produkter	• lagttagelsestegning “Tegn et æble med skravering”. • Perspektivtegninger
Mål:	• Jeg har viden om forskellige udtryksformer, materialer og teknikker. • Jeg kan eksperimentere med forskellige udtryksformer, materialer og teknikker.

Tema 4: Tegn, tegn, tegn …

Introduktion til forløb

Hvordan tegner man, så det ser realistisk ud? Det kræver øvelse at blive god til at tegne, men der findes nogle enkle metoder, du kan bruge, til at skabe skygger og dybde, så dine tegninger bliver mere realistiske!
I dette forløb skal du lære nogle teknikker, så du til sidst kan tegne et æble med skravering og skabe en tredimensionel effekt i dit billede.

Udtryksform	Tegning
Produkter	• Iagttagelsestegning “Tegn et æble med skravering”. • Perspektivtegninger
Mål:	• Jeg kender forskel på forskellige typer blyanter, og hvordan de kan bruges. • Jeg kender begreberne: kasteskygge og selvskygge • Jeg kan eksperimentere med teknikkerne: skravering og krydsskravering • Jeg kender begreberne: forsvindingspunkt, horisontlinje og hjælpestreger

Uge 25 2026

LYSKILDER

OPGAVE PÅ CLASSROOM

En lyskilde kan komme fra:

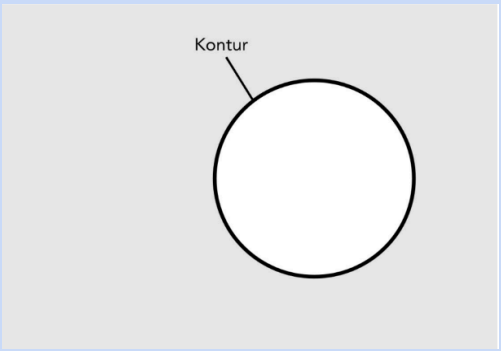
- Naturligt lys
- Kunstigt lys

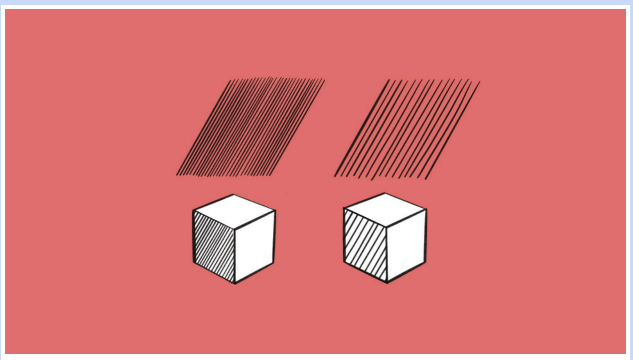
Når en lyskilde falder på en genstand opstår:

- Selvskygge
- Kasteskygge

SKRAVERING:

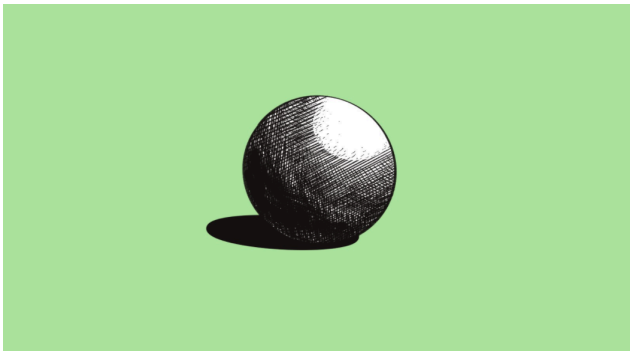
Skravering er en tegneteknik, hvor man sætter tætte, parallelle streger.
Ved at skravere med blyanten kan man skabe lyse og mørke områder, der viser, hvor der er lys og skygge i ens tegning. Hvis du sætter stregerne tæt, bliver skyggen mørk, og hvis du har mere afstand mellem stregerne bliver skyggen lysere.
Hvis man ikke skabte en effekt med skravering, ville det se ud, som om kuglen var en cirkel og bare svævede i luften.





KRYDSSKRAVERING:

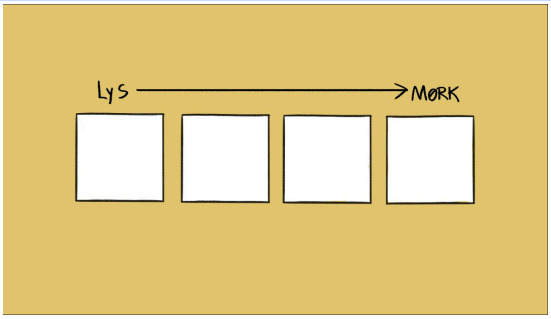
Ovenpå skraveringerne kan man tegne endnu et lag streger, der går på tværs - dette kaldes krydsskravering. Jo flere lag streger i forskellige retninger, desto mørkere bliver området.

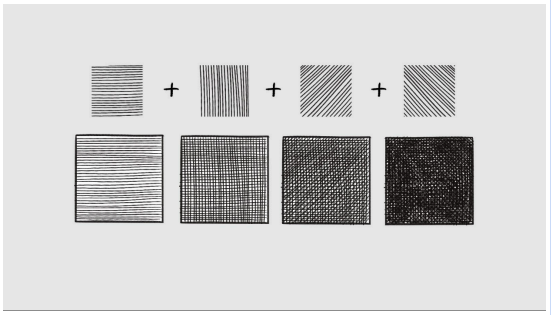


OPGAVE 1: Skraveringsøvelse

I denne øvelse skal du øve dig på at skravere og krydsskravere.

Brug B-blyanter.

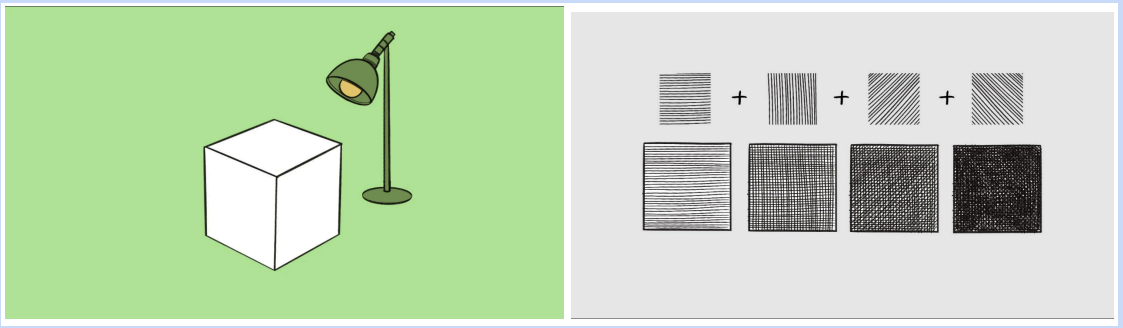




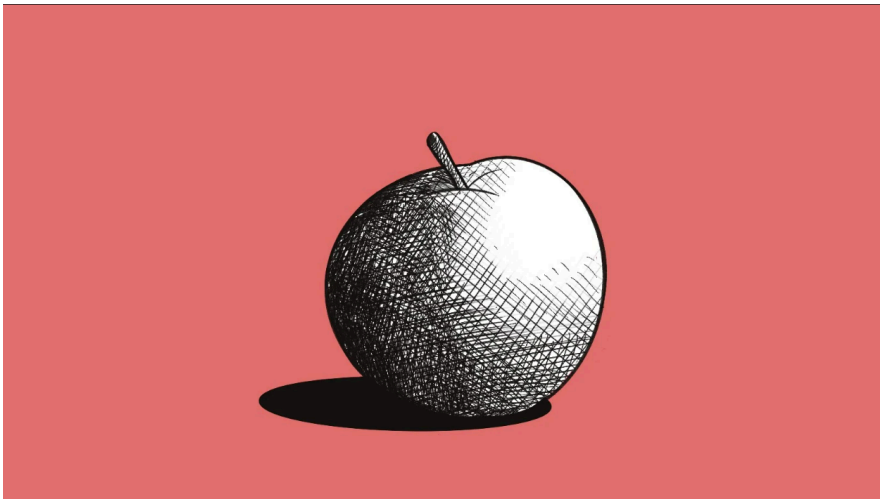
OPGAVE 2: Skraveringsøvelse

I denne øvelse skal du øve dig på at bruge krydsskravering og lægge skygger på kassen. Lyskilden (det kunstige lys fra lampen) falder fra højre side.

Brug B-blyanter.



OPGAVE 3: Tegn et æble



Nu skal du bruge de ting, du har lært om lyskilder og skravering, til at tegne et æble. Skravering og skyggelægning kan være lidt svært, så lav **skitser** undervejs, inden du lægger den færdige streg!

FØRST

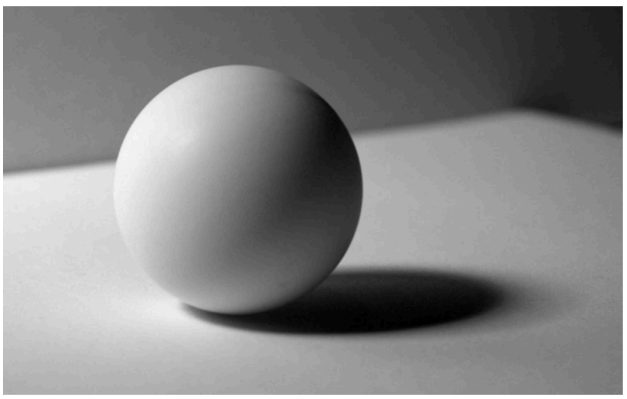
Æblets kontur Start med at skitsere æblets form. Du kan bruge geometriske former til at starte med og så runde linjerne, så de passer til æblet. Du kan også starte med at lave en cirkel og dernæst tegne de mere nøjagtige former ind.

TJEK LYSKILDEN

Fra hvilken side falder lyset og dermed skyggerne? Hvor er der en ”lys-side” og en ”skygge-side”? Hvor falder kasteskyggen på underlaget, æblet ligger på?

TJEK DIT UNDERLAG

Hvis underlaget er hvidt, vil det også reflektere en smule lys op på æblet, ligesom vinduer eller lyse vægge i nærheden også kan reflektere lys. Der kan altså både være direkte og indirekte lys på æblet.
Er underlaget mørkt, så absorberer (stjæler) det lyset og gør det sværere at se kasteskyggen.



DEREFTER

Brug skraveringsteknikken. Med skraveringsteknikken kan du nu markere de mørkeste steder, mellemtoner og til sidst markere de lyseste steder ved fx at viske et område ud med viskelæder. Prøv evt. også at tænke over, hvilken form selve stregerne skal have. Skal de være rette eller lidt rundede?
Det kan være forskelligt, hvad der fungerer, så prøv dig frem med nogle skitser!

TIL SIDST

Færdiggør din tegning af et æble med skravering og sæt det i en ramme.

OPGAVE 4: Fælles tegneøvelse

(lærerark)

I tegning bruger man tørre farver.
Der er følgende forskellige tegneredskaber:

- blyant
- tusch
- kul
- forskellige typer farveblyanter/farvekridt

Uge 26 2026

Produkter i ramme

Du skal have din tegning af et æble og dit udsnit fra den fælles tegneøvelse sat i rammer.
Materialer:

- **Limstift**, som du skal bruge til begge produkter.
- **1 stk. sort A3-kardus** som du limer din tegning af et æble på.
- **Saks** til at klippe dit udsnit fra tegneøvelsen ud.
- **1 passepartoutramme i selvvalgt farve** som du limer dit udsnit fra tegneøvelsen bagpå.

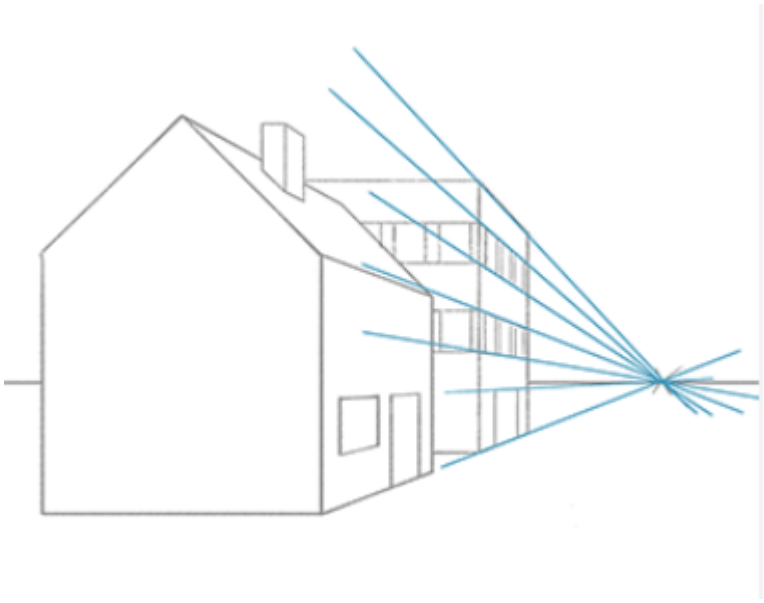
Perspektivtegning

Perspektivtegning bruger du til at lave dybde i dine billeder. Dybde betyder, at noget ser ud til at være længere fremme i billedet end andet. Når du arbejder med perspektiv, er du opmærksom på størrelsesforholdet mellem de ting, du tegner ind i dit billede.

For at få motivet i din tegning til at se naturlig og realistisk ud i forhold til afstand og dybde, bruger man horisontlinje, forsvindingspunkter og hjælpestreger.

Fagord:

- Forsvindingspunkter
- Horisontlinje
- Hjælpestreger



OPGAVE 1: Et forsvindingspunkt

Du skal lave en tegning af en kasse med et forsvindingspunkt.

Vi ser PERSPEKTIV MED ET FORSVINDINGSPUNKT

Materialer:

- A4-kardus
- Blyanter
- Viskelæder

- Lineal
- Tape

Brug videoen/følg instruktionen.

1. Tegn en horisontlinje på papiret
2. Markér dit forsvindingspunkt med en lille prik på horisontlinjen
3. Tegn en firkant
4. Tegn tre hjælpestreger fra firkantens hjørner til dit forsvindingspunkt
5. Tegn din kasse færdig med hjælp fra stregerne
6. Visk forsigtigt dine hjælpestreger ud

OPGAVE 2: To forsvindingspunkter

Du skal nu lave en kasse ved hjælp af to forsvindingspunkter.

Vi ser PERSPEKTIV MED TO FORSVINDINGSPUNKTER

Materialer:
- A4-kardus
- Blyanter
- Viskelæder
- Lineal
- Tape

Brug videoen/følg instruktionen.

1. Tegn en horisontlinje på papiret
2. Markér to forsvindingspunkter med en lille prik på horisontlinjen
3. Tegn en lodret streg på midten af papiret
4. Tegn to hjælpestreger fra stregens top og bund ud til forsvindingspunkterne
5. Tegn kassen to lodrette sider med hjælp fra stregerne
6. Tegn hjælpestreger fra de to lodrette sider ud til forsvindingspunkterne
7. Tegn kassen færdig ved hjælp af hjælpestregerne
8. Visk forsigtigt dine hjælpestreger ud

OPGAVE 3:

DEL 1: Et hus

Du skal nu lave et hus ud af din kasse fra opgave 2.

Vi ser PERSPEKTIVTEGNING

Materialer:

- Tegning af kasse fra opgave 2
- Blyanter
- Viskelæder
- Lineal
- Tape

Brug videoen som instruktion.

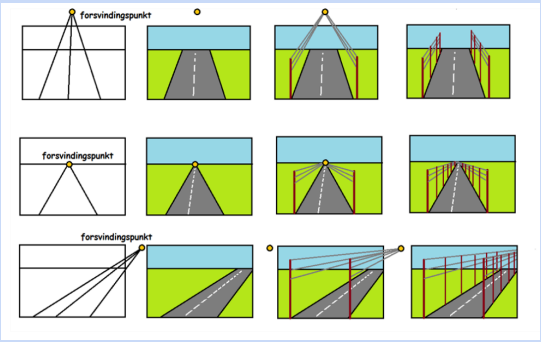
DEL 2: Lav tegningen færdig

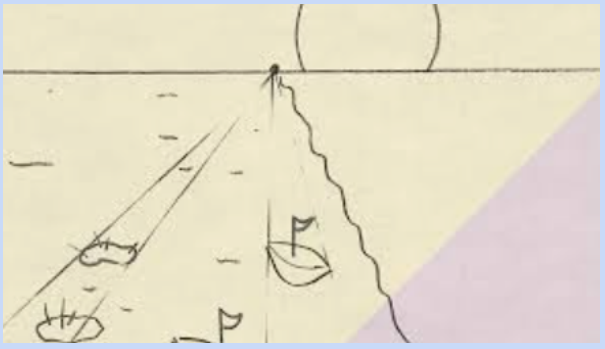
Hvad skal der være langs med, rundt om, over og under huset?

Tegn nogle flere ting ind på tegningen. Tegn flere forsvindingspunkter og hjælpestreger hvis det er nødvendigt, så du får tegnet de nye ting i den rigtige størrelse.

- en vej eller en å?
- flere huse?
- træer eller sten?

Læg evt. farve på med farveblyanter.





OPGAVE 4: Iagttagelsestegning

Se-tegne-se-tegne-se-tegne-se-tegne …
Iagttagelsestegning er at tegne, det man iagttager (ser på) og ikke bare tegne, det man ved.
Det kræver øvelse at omsætte det, man ser med øjnene til en tegning på papiret. Den logiske hjerne vil gerne "bestemme" at vi skal nøjes med at tegne, det vi ved, for så bruger vi ikke så meget energi. Men hjernen kan trænes til at råbe mindre højt.

Instruktion:

Du skal gå udenfor og finde et godt motiv.

Sæt dig, så du har et godt udsyn til dit motiv.

Brug det, du har lært om lyskilde, skygger/skravering og perspektiv.

Materialer:

- Tegneplade med elastikker
- A4-kardus
- blyanter/viskelæder - evt. lineal

Tema 5: Det kribler og krabler

Introduktion til forløb

Det kribler og krabler … med insekter 

I dette forløb skal du eksperimentere med forskellige grafiske redskaber, materialer og teknikker, så du til sidst kan fremstille et grafisk produkt, hvor du fortolker temaet.

Udtryksform	Grafik	
Produkter	• Grafisk tryk med planter i baggrunden og insekter i forgrunden. ○ Monotypi. Fladtryk med planter ○ Linoleumstryk. Højtryk af insekt ○ Mosgummi. Højtryk af insekt ○ Stencil. Fladtryk af insekt	
Mål:	• Jeg kan udtrykke mig grafisk i forskellige materialer og fortolke temaet “Det kribler og krabler”. • Jeg har erfaringer med trykketeknikkerne højtryk og fladtryk.	
Fagord	• Højtryk • Fladtryk • Valse • Sværte	• Linoleumsknive • Linoleum • Mosgummi • Stencil

Uge 33 2026

OPRYDNING!

GRAFIK

Ordet grafik kommer fra det græske ord *graphia*. Det betyder tegning eller skrivning.

Grafik er en måde at lave kunst på vha. tryk. Der er tryk allevegne omkring dig. Du kan f.eks. ha' tryk på dit tøj, billeder og bogstaver i bøger er tryk - det samme er indholdet på plakater og i aviser.





Kunstnere, der arbejder med tryk, kaldes grafikere. Grafikere arbejder med mange forskellige teknikker. Nogle af de mest kendte er linoleumstryk, træsnit, monotypi og kobbertryk.

Grafikken kan inddeles i grupperne højtryk, dybtryk og fladtryk - alt efter teknikken.

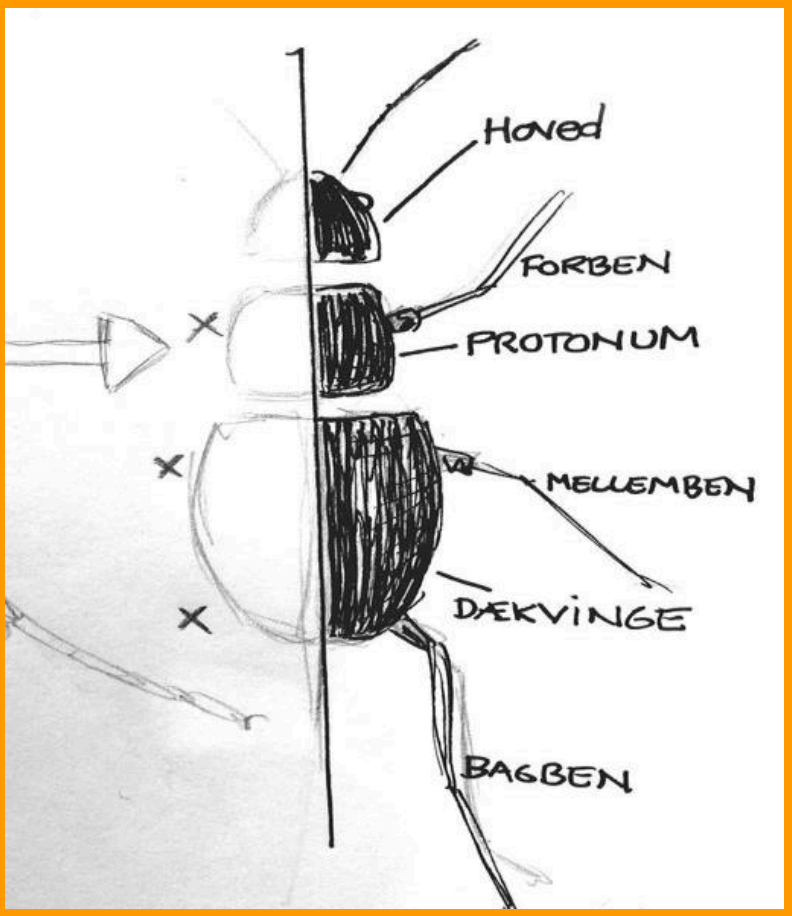
Når du skal lave et tryk, skærer du et motiv ud i fx linoleum. Bagefter lægger du farve på linoleummets overflade og trykker dit motiv over på papir.

TEMA

Insektets morfologi

Morfologi betyder - indenfor biologien - “læren om organismernes struktur og ydre form”. I dansk er morfologi læren om ordet og dets opbygning.

Du skal tegne insekter, du kan bruge til at lave tryk med. For at kunne skabe et insekt skal du lige vide lidt om, hvordan dets ydre form ser ud, så du ikke kommer til at lave det med tolv ben i panden!
Et insekt består af tre dele – et hoved, der kan være stort eller lille, et protonum (forbryst) og en bagkrop.
På tegningen markerer de tre krydser, hvor benene skal sidde.



INSPIRATION

Stilleben

I de gamle stillebenbilleder fra 1500-1600-tallet malede kunstnere tit insekter med ind i billederne – symbol for forgængelighed. Senere blev f.eks. sommerfuglen brugt som symbol på frihed.



Johannes Borman, (ca. 1650), Holland.



Balthasar van der Ast, (1620), Holland.



Levon Biss (nulevende britisk fotograf)



David Vanorbeek (nulevende belgisk skulptør). Arbejder i metal.



Hans Henrik Lerfeldt. Dansk maler og grafiker (1946 – 1989).

FLADTRYK/MONOTYPI

Maling på en plade (VIDEO), tryk med en stencil (EKSEMPLER) eller maling direkte på en ting, der derefter trykkes på papir (EKSEMPLER) kaldes fladtryk eller monotypi.

Du trykker motivet over på papir med en valse, en ske eller med hænderne. Det særlige ved et fladtryk er, at man kun laver et tryk. “Mono” betyder “en”.





Dit endelige produkt skal have en baggrund med fladtryk af forskellige planter.
I forgrunden skal der være insekter.

Vi begynder med baggrunden!

Materialer:

- A3-kardus til at lave dit tryk på
- A4-papir, som du kan bruge til at trykke med
- Sværte i forskellige farver
- Valse
- Forskellige planter, blade, grene og lignende til at lave tryk af

Dokumentation (LINK til opgave).
Tag fire billeder af din proces fra start til slut. Sæt billederne i rækkefølge ind i et dokument og skriv: Først, så, derefter, til sidst.

UGE 34

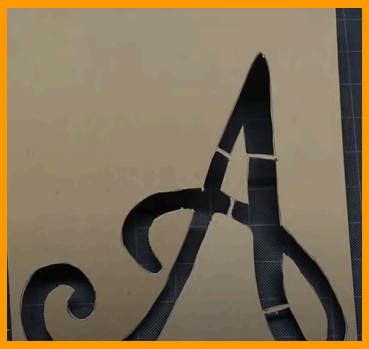
FLADTRYK MED STENCIL

En stencil er en skabelon, man kan bruge flere gange.

Den kan være lavet af papir, pap, plastik eller metal med udskårne huller i.

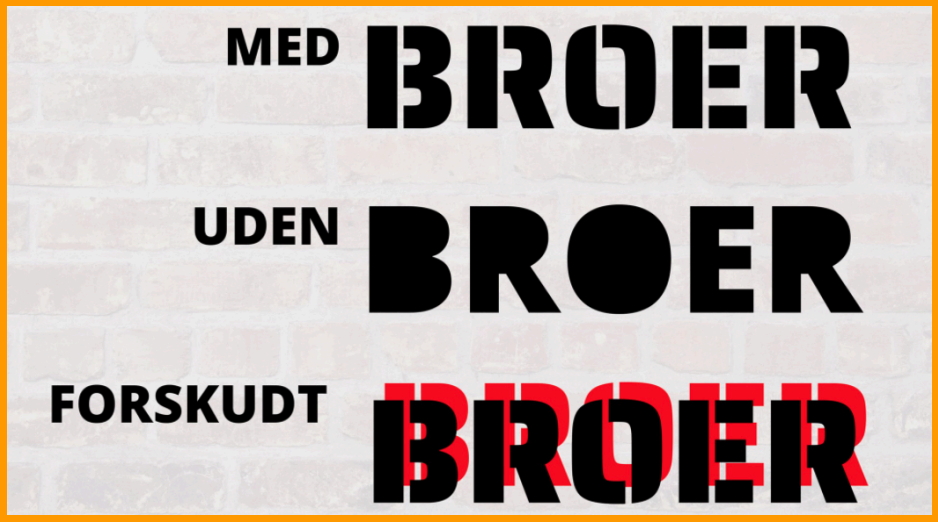
Stencil-skabelonen kan anvendes til at duppe eller spraye motiver eller tekst igennem.

Hvordan laver man en stencil? (4:31 min.)



Broer

Når man skal skære/klippe et motiv i en stencil, er det vigtigt at holde fokus på, at linjerne hænger sammen. Man kan tale om det som broer; alt skal være landfast. Når man skærer noget væk, skal motivet have overgange (broer) til den baggrund, der skal bevares.

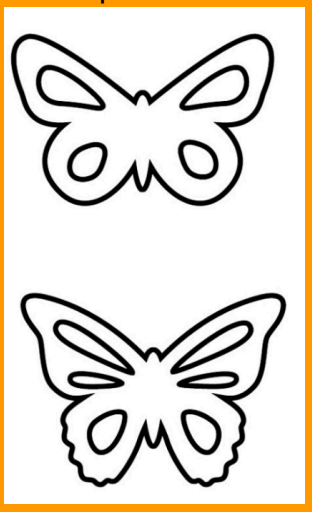


Hvorfor er broer vigtige? (00:00-01:40)

LAV EN STENCIL

Du skal lave en stencil af en hveps eller en sommerfugl.







Redskaber og materialer:

- Tegning af hveps/sommerfugl i A5
- maskinpap
- Blyant/viskelæder
- Skæreplade
- Hobbykniv
- Evt. malertape

Find og tegn dit motiv

- Find og brug et billede af en hveps/sommerfugl som inspiration.
- Design og tegn dit insekt.
- Overfør dit motiv af en hveps eller sommerfugl på maskinpappet. HUSK broerne!

Skær motivet ud

- Find en skæreplade og en hobbykniv. Skær motivet ud.

IDÉUDVIKLING

Skitsetegninger

1. Studér (kig på) forskellige insekter. LINK ELLER INSPIRATIONSARK.

2. Tegn en skitse med blyant af to-tre forskellige insekter. Tegn stort og enkelt - pas på med detaljer.

HØJTRYK





HØJTRYK I MOSGUMMI

VIDEO

Materialer:

- Tegning af insekt
- Mosgummi
- blyant

Tegn insektet over på **mosgummi** med blyant. Der bliver en fordybning, hvor du trykker med blyanten.
TIP! Tykke streger ses bedst på det færdige tryk.

UGE 35

LINOLEUM

Linoleum er et blødt naturmateriale, du kan skære i.



Sådan vil trykket se ud, hvis selve kaninen skåret væk ...



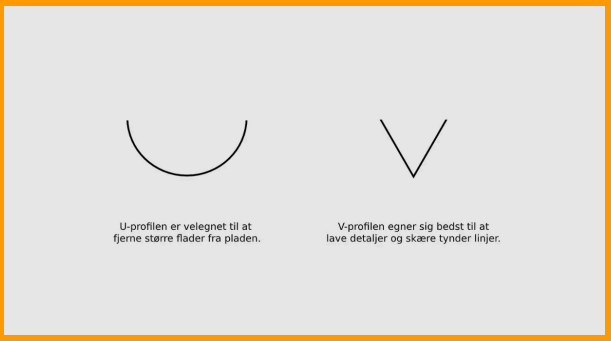
... og sådan vil det se ud, hvis alt det omkringliggende er skåret væk.

Hvidt væk! Det, du skærer væk, bliver hvidt på det færdige linoleumstryk.

Lav opgaven: Linoleumstryk

Linoleumsknive





Skæresættet har knive med u-profiler og v-profiler.
Knive med u-profiler er gode til at fjerne større flader af linoleum.
Knive med v-profiler er gode til detaljer og tynde linjer.

Sikkerhed:
Brug en skæreplade.
Skær altid væk fra dig selv og dine fingre!
Drej linoleumspladen - IKKE kniven.
Øv dig på ikke at trykke kniven så hårdt, at du laver hul i pladen.

Videoguide til linoleumstryk (00:00-06:12)

Eksperiment

Tegn en simpel tegning med blyant på linoleummets ru side, og prøv dig frem med de forskellige knive.

Materialer:

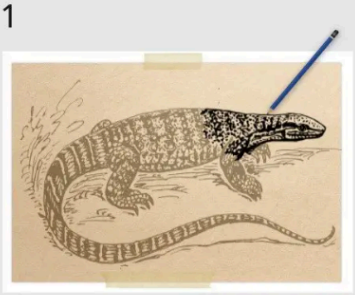
- Linoleum
- Blyant
- Skæreplade
- Linoleumsknive

HØJTRYK I LINOLEUM

Tegn motivet

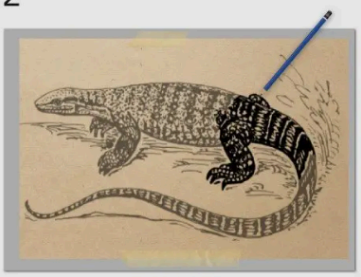
- Vælg et motiv af en bille.
- Hent et stykke bagepapir, malertape, en blyant og en linoleumsplade.
- Følg punkt 1, 2 og 3 herunder:

1



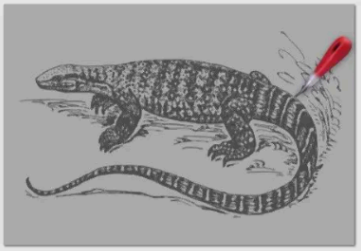
Tag et stykke bagepapir og læg over det motiv, du har printet. Sæt det fast med tape og tegn så efter stregerne.

2



Vend bagepapiret og læg det over linoleumspladen. Sæt det fast med tape og tegn så oven i de streger, du tegnede før.

3



Du vil nu have en svag streg på pladen, du kan skære efter!

- Til sidst tegner du motivet op med en kuglepen (blyant bliver tværet ud, når du begynder at skære).

Skær motivet ud

Inden du begynder at skære, så overvej, hvad der skal være sort, og hvad der skal være hvidt. **Hvidt væk!** Du kan sætte små krydser på de flader, der skal være hvide og skal skæres væk.

Gør dig umage!

Husk sikkerhed!

- Brug en skæreplade.
- Skær altid væk fra dig selv og dine fingre.

- Drej linoleumspladen - IKKE kniven.
- Pas på med at trykke så hårdt, at du laver hul i pladen.

Til sidst skal så meget af billens baggrund fjernes, så det kun er den, der trykkes.





UGE 36

PROGRAM:

1. Færdiggør udskæring af linoleumsplade.
2. Tryk med
    a. stencil,
    b. mosgummi og tilsidst
    c. linoleum.
3. Produkt: Tryk med enten stencil eller linoleum på baggrund med planter.

TRYK

Fladtryk

Materialer:

- Stencil af hveps eller sommerfugl
- Sort sværte
- Svamp
- 2 stykker akvarelpapir str. A5

Fremgangsmåde:

1. Læg stencilen på et stykke **akvarelpapir**.
2. Dup et tyndt lag **sværte** på dit motiv med svampen.
3. Fjern forsigtigt stencilen, og du har et tryk af dit insekt.

<u>Inden du trykker igen:</u>

4. Tjek om der er nogle steder, du skal være grundigere med svampen eller om du skal bruge mere/mindre sværte.

Højtryk

Materialer:

- Mosgummi med insekt
- Linoleum med bille
- Sort sværte
- Valser
- Akvarelpapir str. A5

Fremgangsmåde:

1. Med en **valse** ruller du et tyndt lag **sværte** på dit motiv.
2. Læg et stykke **akvarelpapir** på motivet og pres med hænderne.
3. Løft forsigtigt papiret op, og du har et tryk af dit insekt.

Inden du trykker igen:

4. Tjek om der er nogle steder, du skal tegne/skære tydeligere op.
5. Overvej, om du skal bruge mere eller mindre sværte.
6. Vurdér, om du skal presse hårdere/længere med hænderne på motivet.

EVALUERING AF TRYKTEKNIKKER

1. Find dine trykplader i mosgummi og linoleum samt din stencil frem.
2. Find også dine tryk med insekterne, og læg dem ved siden af hver skabelon.

Præsentation (i grupper)

- Vælg hver især én ud.
- Fortæl hinanden på skift om jeres proces (valg af insekt, optegning/udskæring, trykkearbejdet, fladtryk/højtryk, - husk at nævne de materialer/redskaber, du har brugt undervejs. (Du kan finde hjælp i opgaverne til hver teknik).
    - Først …

- Så …
- Derefter …
- Til sidst …

PRODUKT

Grafisk tryk med baggrund og forgrund



Du har fremstillet et eller flere A3-ark, hvor du har trykt direkte på papiret med diverse planter. Det kaldes monotypi (fladtryk).

1. Find dine A3-ark med monotypi frem, og læg dem på dit bord.

- Du skal nu vælge et A3-ark som baggrund i dit produkt.

2. Vælg blandt dine trykplader, det insekt du vil trykke på din baggrund.

- Insektet skal trykkes mere end en gang på din baggrund… for at vise, hvad det er, grafisk tryk kan til forskel fra mange andre udtryksformer, nemlig: MANGFOLDIGHED! En skabelon - mange ens kunstværker.

PRÆSENTATION AF PRODUKT

Link til opgave

Forbered, hvad du vil sige til følgende:

1. Tema: Det kribler og krabler
2. Udtryksform: Grafisk tryk
3. Motiv. Hvad forestiller dit tryk?
    a. I baggrunden har jeg …
    b. I forgrunden har jeg …
4. Hvilke materialer, og hvilken teknik har du brugt?
    a. Materialer: sværte, valse, svamp, akvarelpapir?
    b. Teknik: Fladtryk i baggrunden? Hvad kan du sige om processen?
    c. Teknik: Højtryk/fladtryk til insektet? Hvad kan du sige om processen?
5. Fortælling. Hvilken historie eller hvilket budskab er der i dit motiv?
6. Målgruppe: Hvem er modtageren af dit produkt - hvem kunne være interesseret i at have dit produkt hængende på væggen?
7. Hvad har du lært om grafik OG hvad er du mere/mindre tilfreds med?

Tema 6: Under vandet



Akvarel

Ordet "akvarel" stammer fra det italienske ord *acqua*, der betyder vand.
Akvarelmaling er en tør maling, der opløses i vand.
Når man maler med akvarelmaling, adskiller det sig fra andre malerteknikker, da farven er fortyndet med vand, hvilket giver det et gennemsigtigt udseende. Tit kan man skimte papiret igennem malingen.
Akvarelfarverne blandes på papiret, når farverne flyder sammen.

Materialer

Akvarelpapir

Man skal bruge særligt papir til at male akvarel. Det hedder akvarelpapir. Papiret er lavet af bomuld og fås i forskellige vægtklasser. Vægten er angivet i gram. Jo tungere papiret er, des mere vand kan det tåle. Mange bruger papir, der vejer omkring 250-300 gram per kvadratmeter.

Akvarelpensler

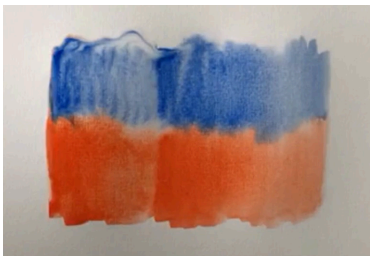
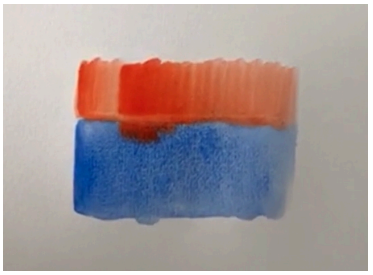
Det er godt at bruge en særlig akvarelpensel, når man skal male akvarel. En akvarelpensel er tyk, så den kan opsuge meget vand og farve, og så er den spids i enden, så det er muligt at male detaljer. Man kan få akvarelpensler, der er lavet af mårhår eller et syntetisk materiale.

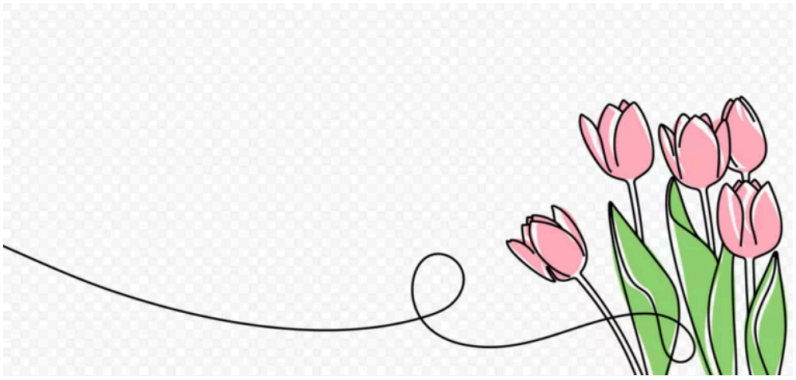
Teknikker

De grundlæggende teknikker er:
Vådt i vådt: Den våde farve males oven på et stykke vådt papir. Teknikken gør, at farverne flyder let sammen. Det kan være svært at styre farven, da den løber ud til siderne, men man opnår også nemt et flot udtryk.

Vådt i tørt: Den våde farve males på et tørt stykke papir. Farven er nemmere at styre, da den ikke løber ud på samme måde. Maler man med flere farver, kan de stadig løbe sammen. Udtrykket afhænger af, hvor meget vand der er på penslen, inden den dyppes i farve.

Eksperimenter med teknikker

Vådt i vådt. Vi ser videoen. Øv teknikken.	
Vådt i tørt. Vi ser videoen. Øv teknikken.	



Akvarelmalerier - vådt i vådt

Meget vand på papir kan få det til at krølle og se grimt ud. For at undgå at papiret krøller, skal du begynde med at klistre en ramme rundt om akvarelpapiret med malertape, så det sidder fast på bordet.



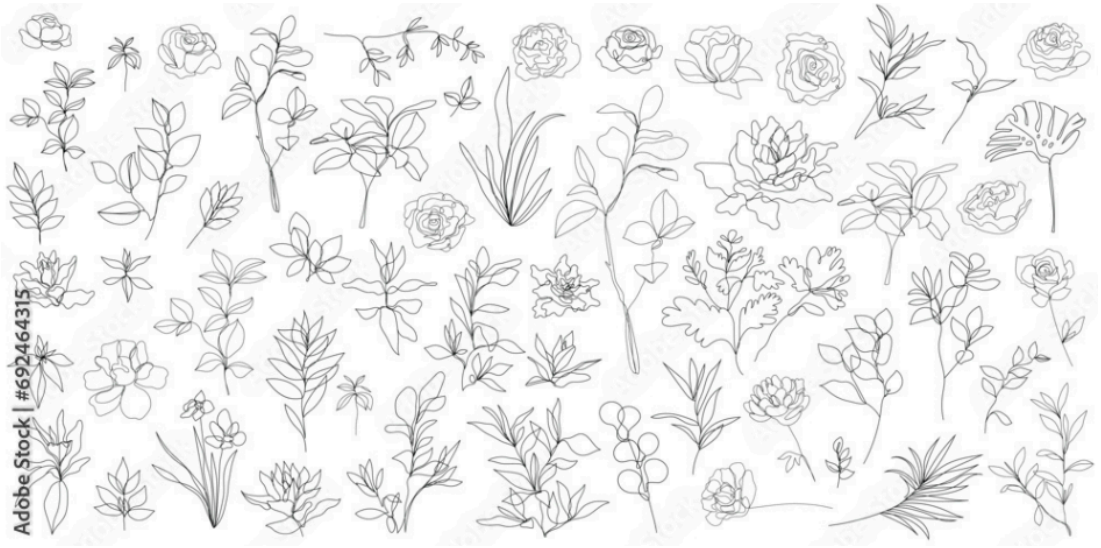
INSTRUKTION

1. Kig på blomsterne/bladene herunder, og udvælg en.
2. Tegn blomsten/bladet op med blyant på akvarelpapiret.
3. Mal med rent vand på de områder af din skitse, hvor farverne skal flyde sammen.
4. Kom kun farve på spidsen af penslen, og mal med lange penselstrøg på det våde område. Gentag samme fremgangsmåde på det nærmeste våde område.

VIGTIGT! De områder, du ikke ønsker skal flyde sammen, skal ikke farvelægges før feltet ved siden af er helt tørt.

Læg mærke til, hvordan farverne flyder sammen og danner en glidende farveovergang.

5. Prøv igen med en ny blomst/et nyt blad.


Adobe Stock | #692464315





Under vandet

Produkt

Du skal lave et mixed medie og kombinere to udtryksformer: akvarelmaleri og tuschtegning.

Dit produkt skal fortolke temaet: Under vandet.

Inspiration: Under vandet





Vi ser ca. 10-15 min. af inspirationsvideoen, mens I tegner skitser af dyr og planter.

Vi samler op på filmens stemning, motiver og farver.

Find materialerne til baggrunden frem:

- 2-3 stykker A4-akvarelpapir
- Pensler
- Vandglas
- Malertape
- Akvarelmaling
- Svamp

INSTRUKTION til baggrunden.

1. Sæt et stykke A4-akvarelpapir fast på bordet med malertape. Sæt tapen lige, så der kommer en lige hvid kant på det færdige billede.
2. Gør papiret vådt med en svamp. Husk, hvad du har lært og pas på, du ikke drukner papiret!
3. Tag lidt farve på spidsen af penslen og begynd at male på billedet.
   Du skal ikke male noget bestemt. Baggrunden skal være **abstrakt**.
   Du kan prikke, lave striber og dække hele områder med farve.
4. Når hele papiret er dækket, taget du et nyt stykke akvarelpapir og gentager processen.




INSTRUKTION til forgrunden.

1. Hent dine to abstrakte akvarelmalerier.
2. Vælg den, der skal være din baggrund i dit produkt, og tag to kopier af det.
3. Hent materialer til tegningen i forgrunden
    a. Blyant/viskelæder
    b. Sort tusch

Du skal bruge din fantasi og finde undervandsfigurer i dit akvarelmaleri.
Du kan vende og dreje papiret, som du vil.
Når du har fundet en figur, der ligner et dyr eller en plante, tegnes den op med blyant/tusch.
Sæt øjne og mund på dyrene, så de bliver levende.
Du skal finde mindst 10 fantasifigurer med forskellig form, farve og størrelse.

Øv dig først på kopierne, før du tegner op på akvarelmaleriet!

Evaluering.
Åbn opgaven og opret et dokument.
Beskriv din proces. Brug gerne: Først, så, derefter, til sidst.
Brug fagordene:

akvarelmaling	akvarelpensler	akvarelpapir	tusch
baggrund	forgrund	abstrakt	figurativt
maleri (udtryksform)	tegning (udtryksform)	mixed medie (udtryksform)	
vådt-i-vådt (teknik)			

Tema 7: Mennesket i bevægelse



Når vi skynder os af sted, går, danser, hopper og springer, så er kroppen i bevægelse.

Når kroppen er i ro, og vi sidder eller ligger helt stille, kan psyken bevæges af stemninger, tanker og følelser.

Når vi er i bevægelse, sker der forandringer.



Futurisme

Futurisme er en retning indenfor litteratur og kunst, der begyndte omkring 1909 og fortsatte op igennem 1910'erne og 1920'erne.

Ordet futurisme kommer af det italienske ord futuro (engelsk: future), der betyder fremtid.



Futurisme

I sidste halvdel af 1800-tallet blev der opfundet mange ting, der ændrede vores liv: f.eks. damplokomotivet, elektriciteten og telefonen.

En gruppe kunstnere var særligt begejstrede for udviklingen og begyndte at lave romaner og billeder om fremskridtene - de kaldes Futurister. Deres værker handler om dynamik, fart og bevægelse. Nogle gange malede de motivet - eller dele af det - flere gange oven i hinanden, for at vise bevægelsen. På den måde kan det godt minde lidt om en tegneserie-effekt.

Futuristerne interesserede sig heller ikke for at male omgivelserne som de ser ud (altså ifølge perspektivreglerne), men splitter ofte baggrunden op i mange små geometriske former - nærmest som de små glimt man når at se, hvis man suser hurtigt forbi.

Kendetegn på futurisme

- Værkerne viser fart, dynamik og bevægelse
- Baggrunden består ofte af geometriske figurer
- Nogle billeder viser bevægelsen ved at vise motivet flere gange oven i hinanden

Futuristiske kunstnere og værker

Se på kunstværkerne et ad gangen og læs om kunstneren.

1. Hvilke kendetegn kan I se i hvert enkelt kunstværk?
2. Er der brugt mange eller få farver?

Tegning

Vi arbejder med følgende teknikker:

- Iagttagelsestegning (*Se-tegne-se-tegne-se-tegne-se-tegne …)*

  Iagttagelsestegning er at tegne, det man iagttager (ser på) og ikke bare tegne, det man ved.
  Det kræver øvelse at omsætte det, man ser med øjnene til en tegning på papiret. Den logiske hjerne vil gerne "bestemme", så vi tegner, det vi ved – men den kan trænes til at råbe mindre højt, når vi virkelig ønsker at iagttage.

- Proportioner (= størrelsesforhold).

- Skitsetegning. "Løs hånd" og flere streger oveni hinanden.

Produkt: Tegning

Kroppens proportioner

Individuelt arbejde:

- Se og tegn efter introduktionsvideoen (3:37 min.): Menneskekroppens proportioner
- Øv dig i proportionerne og i at skitsere.





Skitsetegninger på tid

Individuelt arbejde:

Du skal øve dig i at tegne hurtige skitser af menneskekroppen ud fra croquisbilleder.

- 5 skitser á 5 minutter på hvert sit stykke A5-papir.
- 10 skitser á 3 minutter på et stort stykke A3-papir

Skitsetegninger i grupper

Gruppearbejde:

Lav skitser af hinanden på A5-papir - husk "bevægelse".

I skiftes til at stå model.







Produkt: Fotografi

Giacomo Balla (1871-1958)

Italiensk maler.



Dynamism of a Dog on a Leash, Giacomo Balla (1912)

Balla var en af de kunstnere, der var med til at få dyrs og menneskers bevægelse ind i billedet. Et af hans mest kendte værker er maleriet af en lille gravhund, der spæner af sted ved siden af sin ejer. Balla har malet mange gange oven på hinanden for at vise de små bens hurtige bevægelser og hvordan hundens hale pisker fra side til side.

LINK til OPGAVE:

Aflevering af procesbilleder og produkt.
Vejledning til fotoopgave.

Skulptur

En skulptur er et kunstværk, man kan gå rundt om.

Den kan være lille eller stor og være lavet af flere forskellige materialer. En klassisk skulptur er som regel lavet af gips, marmor, træ eller sten. Nye skulpturer kan være lavet af stort set alle materialer.

En sokkel er det fundament skulpturen står på. Soklen kan være høj og løfte skulpturen op, så den får en højere status. Uden en sokkel eller med en lav sokkel kan skulpturen opleves mere ligeværdigt.

Man siger, at en skulptur er ***figurativ***, hvis den ligner noget fra den virkelige verden.

Når skulpturen ikke ligner noget, siger man, at den er ***abstrakt***. Nogle billedhuggere laver skulpturer, der ikke ligner noget, men kan minde os om noget, vi kender til. Her må man selv bruge sin fantasi for at kunne se, hvad det forestiller.

Hvis en skulptur virker tung og ser ud, som om den står stille, siger man, at skulpturen er ***statisk***. Hvis en skulptur derimod ser ud som om, den er i bevægelse, kalder man den for ***dynamisk*.**

Teknikker:

Udhugning:

En skulptur kan hugges ud af et hårdt materiale som f.eks. sten eller træ. Når en billedhugger hugger en skulptur, fjernes lag på lag af materiale, indtil den ønskede form dukker op.

Modellering:

En skulptur kan modelleres af et blødt materiale, som f.eks. ler, gips eller voks. Når en billedhugger former en skulptur, lægges lag på lag af materiale uden på hinanden, indtil den ønskede form kommer frem. Kunstneren kan arbejde meget detaljeret, fordi materialet er formbart. Overfladen kan have spor af arbejdet, f.eks. fingermærker, eller man kan se, hvordan skulpturen en bygget op af tusinder af små kugler. Kunstneren kan også vælge at glatte overfladen, så man ikke kan se spor efter arbejdet.

Sammenføjning:

En skulptur kan sættes sammen af mange dele af samme eller forskellige materialer, f.eks. metal, træ, sten eller skrot. Når en billedhugger sætter en skulptur sammen, føjes del til del, indtil den ønskede form kommer frem. De enkelte dele svejses, limes eller skrues sammen, alt afhængigt af materiale.

Produkt: Skulptur



Teknik: Sammenføjning.

Materiale: Metal: Bonzaitråd og ståltråd (evt. andre materialer).



Prøveoplæg: Mennesket i bevægelse

Dokument til: Inspiration til skulptur.

Dokument til: Præsentation af skulptur

Produkt: Collage