

Takashi Murakami – Eventyrlig kunst fra Japan!

Lærerveiledning for grunnskolen

Målgruppe: småtrinnet (1. – 4. trinn) og mellomtrinnet (5. – 7. trinn)

Forberedelse til besøket på Astrup Fearnley Museet

Våren 2017 åpner Astrup Fearnley Museet en separatutstilling med den verdensberømte kunstneren Takashi Murakami! Utstillingen presenterer et bredt spekter av hans arbeider med maleri, skulptur, animasjon, merchandise og video. I tillegg til Astrup Fearnley Museets verk av Murakami vil elevene også se en rekke innlånte verk som vil gi et innblikk i en av vår samtids mest sentrale kunstnerskap.

Gjennom en dialogbasert omvisning og et kreativt verksted vil elevene bli kjent med japansk kultur, religion og mytologi sett gjennom Murakamis kunstnerskap! Vi går inn i Murakamis univers hvor vi møter lekne eventyrfigurer, mytologiske fortellinger, smilende blomster, ikoniske karakterer, vennlige hodeskaller, og kunstnerens alterego Mr. DOB, som han bruker for å utforske sin egen identitet.



Kunstneren Kristine Dragland utvikler og leder et påfølgende verksted hvor elevene får uttrykke kreativt hva de har erfart og sett i omvisningen. Kristine har selv bodd og arbeidet med sin kunst i Japan, og hun tar oss videre med inn i Murakamis univers. Verkstedet vil ta form som en kreativ fabrikk hvor elevene får videre utforske den japanske kulturen.

Tidsløp: 11:00 – 13:00

Det er mulighet å møte kl. 10:30 å spise lunsj på museets formidlingsrom. Dette må avtales med museet på forhånd.

11:00 – 11:50: Oppmøte ved hovedinngangen. Dialogbasert omvisning med fokus på kunstneren Takashi Murakami, japansk kultur, lekne eventyrfigurer og mytologiske fortellinger.

12:00 – 13:00: Kreativt verksted ledet og utviklet av kunstneren Kristine Dragland. Oppsummering.

Omvisning og verksted tilpasses de ulike alderstrinnene. Vi legger mer vekt på sansing og undring med de yngste gruppene. Vi unngår kunstverk som kan oppfattes støtende.

Forslag til forarbeid

Før et besøk på Astrup Fearnley Museet anbefales det å introdusere begrepene *popkunst*, *samtidskunst* og *mytologi*. Begrepene vil også forklares og brukes under omvisningen.

Popkunst

Popkunst, eller *Pop art*, er en kunstretning som utviklet seg som en reaksjon mot den abstrakte ekspresjonismen, som var den dominerende kunstretningen i USA på 1940- og 50-tallet. Betegnelsen «popkunst» kommer av «populærkunst», og henviser til fokuset på temaer og teknikker hentet fra masse- og underholdningskulturen. Utover på 1960-tallet kom popkunsten til å bli en av de dominerende kunstretningene i USA, og sentrale popkunstnere som Andy Warhol, James Rosenquist og Roy Lichtenstein gjorde mange av sine viktigste arbeider i denne perioden. Les mer om begrepet her: <https://snl.no/popkunst>

Samtidskunst

Uttrykket samtidskunst benyttes om kunst fra 1945 til i dag, og viser kunstnere som ofte har et eksperimentelt uttrykk. Vedlagt ligger en link som forklarer postmodernisme med eksempler fra billedkunst fra Nasjonal digital læringsarena ndla.no: <http://ndla.no/nb/node/82932>

Mytologi

Mytologi refererer til en folkeminner, myter, sagn og legender som ofte har overnaturlige trekk, og tolker ulike hendelser for å forklare universet og menneskeheten. Både gresk, romersk og norrøn mytologi har fascinert og inspirert kunstnere over hele verden i mange hundre år. I omvisningen ser vi dette i sammenheng med Murakami, og omviser vil forklare aktuelle mytologiske fortellinger nøye slik at elevene får en god forståelse av historien. Ler mer om japansk mytologi her: [https://snl.no/Religion i Asia](https://snl.no/Religion_i_Asia) / <https://snl.no/shinto>

Formål

Målet er å motivere elevene til samtaler rundt kunstverkene og dermed lære mer om verdien av kreativ virksomhet og kunstneriske uttrykk. Møtet med de ulike kunstverkene vil kunne bidra til en høyere refleksjon rundt kunstens betydning i samfunnet og egen kreativ utfoldelse. Et kreativt verksted vil forlenge denne dialogen hvor elevene får uttrykket seg kreativt, inspirert av kunstverk de har sett.

Vi benytter dialogbasert formidling med fokus på flerstemmighet, deltagelse og selvrefleksjon, slik beskrevet i boken *Dialogbasert formidling: Kunstmuseet som læringsrom* (2012) av Olga Dyshe, Nana Bernhardt og Line Esbjørn. De beskriver at dialog også kan omfatte korte skriveøvelser, samtaler ved kunstverk samt kreative workshop som kan engasjere flere av elevene enn ordinære undervisningssituasjoner.

Vår formidlingsprofil er tilknytning til Kunnskapsløftet

I følge den generelle læreplanen for grunnskolen skal grunnleggende ferdigheter i faget Kunst og Håndverk omfatte:

- Å kunne uttrykke seg muntlig i kunst og håndverk om sitt eget og andres arbeid er en viktig del av faget. Samtalen kan føres på ulike nivåer, fra det beskrivende til det mer analyserende og vurderende. Muntlig ferdighet er også viktig i forbindelse med refleksjon over og vurdering av opplevelse, estetiske virkemidler og sammenheng.
- Å kunne lese kunst dreier seg blant annet om å kunne tolke tegn og symboler og å få inspirasjon til skapende arbeid.

Kompetansemål i forhold til målgruppen

I forhold til DKS prioriterte retningslinjer for 2016/2017 har vi lagt vekt på følgende punkter:

Nasjonale prioriteringer:

1. Kulturelt mangfold; øke elevenes kunnskap om og respekt for kulturelt mangfold
2. Kultur, inkludering og deltaking; legge til rette for at alle får tilgang til å delta

Oslos prioriteringer 2016/17:

2. Produksjoner som utfordrer elevenes kreativitet og nysgjerrighet, gjennom elev- og lærermedvirkning
3. Produksjoner som benytter varierte formidlingsformer og læringsarenaer

Mer om Takashi Murakami

Takashi Murakami (f. 1962, Tokyo, Japan) er den mest kjente japanske kunstneren i dag og nevnes ofte i sammenheng med Jeff Koons og Damien Hirst. Gjennom produksjonsverkstedet *Kaikai Kiki Co., Ltd* produserer han malerier, skulpturer, installasjoner og animasjon, samt mer kommersielle produkter som Murakami-merchandise.

Murakami har doktorgrad innen den tradisjonelle japanske malerstilen *Nohoga* (en blanding mellom vestlige og østlige stiler), og ar arbeidet med en rekke ulike kunstformer som animasjon, performance, «mail-art» og konseptuelle arbeider.



Takashi Murakami, *Blue Life Force*, 2012

Hans arbeider kan beskrives som en videreutvikling av *popkunsten*, og er kjent for sine dekorative, fargesterke og glinsende overflater som ofte preges av en flathet og hallusinerende intensitet. I sine motiver blander Murakami motiver fra japansk tradisjon og vestlig kultur. Han henter ideer og motiver også fra populærkulturen, som animasjon, tegneserier og kommersielle produkter, og tilfører disse motivene også nye figurer. Motivene kan på en og samme tid oppleves som søte, psykedeliske, urovekkende og satiriske. Arbeidene utløser kontroversielle spørsmål om kunst og kommers, høy- og lavkultur, merkevare og personlig uttrykk, masseproduksjon og håndverk.

I 1994 reiste han til New York, hvor han ble inspirert av kunstneren Jeff Koons idéer om studioet som en fabrikk. I likhet med Koons står Murakami for idéene og konseptene bak verkene sine, men er ikke lenger involvert i den fysiske kunstprosessen. Etter å ha kommet tilbake til Japan lanserte Murakami konseptet *Superflat*. Gjennom *Superflat* har Murakami tatt til ordet for at det er det flate, todimensjonale billedspråket som gjennomsyrrer den japanske kunsthistorien, og at denne tradisjonen fortsetter i dag gjennom *manga* (tegneserier) og *anime* (animasjon). *Superflat* karakteriserer også det japanske etterkrigssamfunnet, hvor det ifølge Murakami har skjedd en forflatning av sosiale klasser og smak, slik at høy- og lavkultur ikke lenger står i et motsetningsforhold. Murakami søkte altså etter hva som er «unikt japansk» etter mange år med amerikansk kulturell påvirkning, høyteknologi og massekultur.

Kontakt:

omvisning@fearnleys.no,

Formidlingskoordinator: Ida Sannes Hansen, i.sannes@fearnleys.no, tlf: 22 93 60 47

VELKOMMEN PÅ OMVISNING OG VERKSTED!

Adresse: Strandpromenaden 2, Tjuvholmen

Webisode: www.afmuseet.no