

vejledning c niveau

gengivelsesstrategier

(HF C) praktisk og teoretisk arbejde med to forskellige billedkommunikative gengivelsesstrategier
(STX C) Teoretisk og praktisk arbejde med to forskellige visuelle gengivelsesstrategier.

nyt begreb / gammel tradition i billedkunst

En stor del af undervisningen i billedkunstoffaget på gymnasier, hf og vuc handler i følge de ”gamle” pensæ om emner som portræt, croquis, opstilling, (omvendt) perspektiv, lys – skygge gengivelse, ”Nicolaiides metode”, ”skrive genstande”, fotografi osv. Fælles aspekt af disse forløb er, at der gengives noget som beskueren præcist eller i store træk kan genkende.

Emnerne i pensæene favner bredt, og det er efter vores mening vigtigt at beholde de forskellige tilgange og tiltag, gøre disse samlet til et selvstændigt område (eller kernestof) i læreplanen, og garantere et af læreplanens kendetegn: der sigtes mod en forståelse for billedkunstoffagets genstandsfelt og der sigtes mod en stor historisk og genremæssig spredning. Eleverne vil møde et af de traditionelt fortryllende elementer i vores fag, elever vil kunne forstå, at der her er tale om vælg og fravælg, som man skal og kan reflektere over, og ikke af moral. Den ene gengivelsesstrategi er ikke bedre, bare anderledes. Det gælder selvsagt mange aspekter af kunst og arkitektur.

For at samle de mange gengivelsesrelaterede kunstneriske tiltag, som stritter i mange retninger i et enkelt begreb introducerede læreplangruppen et nyt begreb: gengivelsesstrategier. Begrebet ”gengivelse” henviser aspektet, at der ”afbildes” noget (som eventuelt kun findes i fantasien). ”Strategier” fortæller, at de forskellige måder, man kan afbilde noget på, kan forstås og begrundes ud fra forskellige tankegange.

Begrebet gengivelsesstrategier udtrykker ikke hvor teknisk komplekst eller filosofisk dybt kunstneren arbejder eller har arbejdet, ej heller ikke om kunstneren gør eller har gjort det bevidst. Stanley Broun samlede mellem 1960 og 1964 tegninger af tilfældige forbipasserende mennesker, som skulle skitsere hvordan han kunne komme fra det ene til det andet sted i Amsterdam. (Tegninger blev senere udstillet i udstillingen ”This way Broun”) Også disse mennesker gengav vejen ud fra en bestemt strategi, selvom de ikke var bevidste om det. I modsætning til de tilfældige forbipasserende reflekterer eleverne i billedkunstundervisning over deres gengivelser..

valgmuligheder

Hvis man vil vise, forstå og beherske samtlige aspekter af to gengivelsesstrategier har man brug for flere års undervisning. Læreren (evt. sammen med klassen) bliver nødt til at vælge.

Skemaet herunder viser valgmuligheder i store træk. Selvfølgelig kan gengivelsesstrategier skematiseres på en anden måde, men vi vælger at vise variationsmuligheder i dette forenkede skema, da vi på den måde kan synliggøre gengivelsesstrategier på C-niveau, uden at det bliver unødigt komplekst.

C niveau: 2 strategier	C-niveau Elementær analyse (introducerende)	C-niveau Elementære løsninger (i forlængelse af elementær analyse)	B – niveau (noget kan være supplerende stof)		C: billedsamtale niveau	C-niveau: forklarer og perspektiverer de valgte strategier.
Overskrift	Krav til	Praktiske	Teorier bag	Perceptionsteorier	Beskuerforventning	Variationer

(hvilken strategi?)	gengivelsen eller spilleregler (Hvad vil man?)	løsninger + teknologi (hvordan gøres det)	gengivelsesstrategier Fx verdensbillede (hvorfor)	(hvilken perceptionsidé / verdensbillede ligger bag strategien?)	(hvordan bliver det modtaget)	(variationer gennem tiden, herunder: hvordan opfattes strategien i dag?)
---------------------	---	--	---	--	-------------------------------	--

Skematisk kan gengivelsesstrategierne valgmuligheder på gymnasialt niveau fordeles i 7 forskellige kategorier. Vi har brug for en overskrift, som fortæller, hvilke gengivelsesstrategi der er tale om. Dernæst har vi brug for at vide, hvilke krav der stilles (eller hvilke spilleregler der skal følges), og hvordan vi kan tilgodese de krav praktisk. Det fjerde og femte punkt er B-niveau stof, idet baggrundene for de valgte gengivelsesstrategier undersøges nærmere.

På billedsamtaletniveau kommer den forventning, som beskueren har til gengivelsen (eller omvendt: de krav gengivelsen stiller til beskueren) på tale. Med billedsamtaletniveau menes, at der stilles ikke alt for store krav til den analytiske eller perspektiverende begrundelse af iagttagelsen. Hvis eleverne kan sætte ord på deres umiddelbare forventningen, vil det generelt på C-niveau være nok. Beskuerforventning kan med fordel diskuteres i forbindelse med de krav der stilles. Kravene kan stilles af kunstneren (til sig selv) eller af billedkunstlæreren (til eleven). Men i teori kan også beskuerens forventning være et krav til kunstneren.

Det syvende punkt er, at eleverne på c-niveau må være klar over, at der findes forskellige variationer af en gengivelses strategi. Vi anbefaler at gøre eleverne opmærksomme på nogle variationer af de valgte to strategier. Der kan varieres på tværs af disciplinerne (fx skulptur og malerkunst) og på tværs af tid (husk som sagt samtidskunst eksempler), på tværs af funktion (illustration, autonom kunst) osv..

overskrift

På C niveau skal der vælges to strategier. Da der ikke er en tradition for at navngive eller kategorisere gengivelsesstrategier, kan en lærer forholdsvis frit vælge indfaldsvinklen. Man kan vælge at koble strategierne til nogle overordnede stilkendetegn (realistisk, ekspresiv), hvorved man skal passe på ikke at forbinde strategien udelukkende med den ene meget bestemt gruppe kunstnere ("franske impressionister"), men forsøger at generalisere strategien således, at de valgte også kan findes i fx samtidskunsten. Andre inddelingsmetoder er også mulige fx i forlængelse af nogle eksisterende tegnedidaktiske metoder (Klees pædagogisk skitsebog overfor Nicolajdes), eller ud fra resultatets funktion: videnskabelig skematisering (fx kort) overfor kunstnerisk skematisering (omvendt perspektiv). I skemaet forneden giver vi 5 eksempler på kategorisering.

C niveau: 2 strategier	
<i>(eksemplerne forsøger ikke at være udtømmende, men illustrerer AT der kan vælges på vidt forskellige måder)</i>	
Overskrift	
(hvilken strategi?)	
Eksempler på indfaldsvinkler	malerkunst (a) og skulptur (b) variationer med 1. som udgangspunkt
"stil" (1. impressiv, 2. ready made, 3. Disney –stil, 4. barnetegning-stil osv.)	1a. "prik maleri" 1b. Skulptur med løst omrids
"at ligne" (1. ikke specifik almengjort; 2. idealiserende; 3. abstraherende; 4. typerende osv.)	1a. alt som bølger 1b. ekspresive symboler
"tegnepædagogik" (1. Klees Pædagogisk skitsebog, 2. akademiske metode, 3. Nikolajdes-metode, 4. tegneserie-metode osv.)	1a. Liniens udtryk i tegning 1b. Liniens udtryk i skulptur
Funktionsopdeling (1. videnskabs forklarende, 2. kunstnerisk	1a. Anatomimodel

undersøgende, 3. (arkitektur) udkast, 4. samfunds kommenterende osv.)	1b. Tværsnit af en bygning
Teknisk opdeling (1. foto, 2. synlige spor, 3. (anatometisk) konstruerende, 4. analogiserende osv.)	1a. Foto
	1b, 3-d foto / afstøbning

Vi anbefaler at vælge de to strategier således, at eleverne på C-niveau opfatter variationerne som alternative, der kan vælges. Det vil bl.a. sige, at læreren vælger én overskuelig indfaldsvinkel (og ikke flere) til gengivelsesstrategier.

Arkitekten kan have lavet et realistisk billede af bygningen, han har lavet et udkast til, billedhuggeren kan have lavet et realistisk portræt, og maleren en realistisk opstilling. Linien kan trækkes videre til installationskunstneren, som ikke længere nøjes med en gengivelse, der ligner, men som inddrager rigtige ting i installationen.

Det anbefales at lade eleverne eksperimentere med de valgte gengivelsesstrategier i stedet for at holde temaet rent teoretisk. Specielt i denne sammenhæng lærer eleverne meget ved at "gøre det". Der vil opstå spontane variationer, som kan perspektiveres til kunstverden og som eleverne kan sammenligne med hinanden.

krav og praktiske løsninger

Hver gengivelsesstrategi kendetegnes af krav eller spilleregler, som kan være udtalt eller udtalt, og som kan stilles af kulturen, kunstneren eller en anden.

På C-niveau vil kravene ikke være uoverskuelig store, og kan formuleres i nogle generelle vendinger. I skemaet er der samlet mulige variationer, som sikkert kan udvides og forfines. På C-niveau vil kravene ofte pege i en bestemt løsningsretning.

Krav eller spilleregler kan med fordel diskuteres i forbindelse med de forventninger, beskueren har til gengivelsen.

Det anbefales at undersøge dette aspekt også ved hjælp af elevernes praktiske arbejde. Eleverne ser og erfarer, at gengivelse handler om, at følge regler på grund af de krav man (eventuel eleven selv) stiller. Der er ikke en facitliste, der er ingen kanon, kun regler der kan skiftes ud med andre regler. HVIS (du vil have det sådan) SÅ (skal du gøre sådan).

C niveau: 2 strategier	C-niveau Elementær analyse (introducerende)		C-niveau Elementære løsninger (i forlængelse af elementær analyse)	
Overskrift	Krav til gengivelsen (Hvad vil man?)		Praktiske løsninger + teknologi (hvordan gøres det)	
(hvilken strategi?)	I undervisningen vil analyse og løsninger (teori og praksis) normalt hænge sammen			
	Spilleregler / krav	Rumgengivelse	Formgengivelse	Overfladegengivelse
superfotografisk (variationer: 1400-1750: Holbein, 1750-nu: Chuck Close)	Fotoet skal virke overdreven fotografisk	skarp i for og baggrund	Forreste ting ekstrem næsten uægte tydelige Klare omridse Næsten "skåret ud" i	Belysning der viser enhver detalje

samtid:)			forhold til baggrunden Tingenes anatomi kan tydelig ses	
Alt ses forfra foto (variationer: før 1400 / 1400- 1750 flamske primitive 1750-nu: Hockney samtid:	foto(kollagen) skal vise alle dele lige forfra	(kommer som det kommer.)	Mindst hovedmotivet deles op i størrelser på ca 20 x 20	(kommer som det kommer, belysning konstant på fotoerne)
Afstøbning af kropsdel som efter behandling ser mishandlet ud (variationer: Cennini om afstøbning, Rodin diskussion Segal, Lemmerz-realisme	Afstøbningen viser klart forbindelse med den afstøbte krop	(giver sig selv)	Skarp støbning (af negativform), derefter videre mishandling af materialet	Evt. malet i realistiske farver, opbygning af lag som Duane Hanson
Opløsning af den støbte form	Afstøbning ser ud som "frit formgivet" efter model	(giver sig selv)	(fx videre behandling af gipsformen)	Rå overflade

De krav eller spilleregler kan læreren (eventuel sammen med eleverne) selv stille op, men eleverne kan også analysere en tekst eller en serie kunstværker for at finde frem til spilleregler til deres egen gengivelse.

Det anbefales at eleverne på C-niveau undersøger nogle konkrete gengivelsesaspekter af to eller tre dimensionale billeder. I mange tilfælde kan eleverne nøjes med at stille spørgsmål vedrørende form, rum og aspekter af overflade.

På C niveau kan eleverne fx undersøge følgende:

	Rumgengivelse	Formgengivelse	Overfladegengivelse
Alle discipliner	Kunstværkets rum: eller forbliver den indenfor sine egne grænser eller er den grænseløst?	Anatomi eller: hvordan og hvor meget skal vises af det gengivnes sammensætning Proportioner eller: skal størrelsesforhold være i overensstemmelse med gengivnes, skal det være i overensstemmelse med vigtigheden eller...? Forenkling eller: hvor mange detaljer skal der med? Er tændstikmand niveau ikke rigeligt? Specificitet skal det ligne noget meget bestemt, eller skal det ligne en stor kategori som "alt det bølger"? Realitet / fantasi Marsmand eller lillebror? Bevægelse eller hvordan kan man indføre en rigtig eller imaginær bevægelse i kunstværket Teknik: skal formen fødes af teknik (linoleumssnit), skal den bare findes (ready made), eller	Stoflighed eller Tekstur eller struktur: skal den være mimetisk, materialeafhængigt, stiliseret? Farve: lokalfarve, begrebsfarve, udtryksfarve, materiale afhængige farver?
Malerkunst	Rumgengivelse: perspektivisk, omvendt perspektivisk, papirets nederste linie er jorden, den øverste er himlen osv. Rumlige effekter: Atmosfærisk	De fleste typisk malerkunstige elementer har med formens rumgengivelse at gøre eller med gengivelse af overfladegengivelse.	Farvegengivelse: overdrivelse, fotografisk imitation Lys skygge (imitation, forenkling, simultaneitet)

	/ farveperspektiv, lys og skygge Andre aspekter som: Overlapping / ved siden af hinanden Forkortning Formindskning		
Skulptur	Normalt er rum aspekt et virkelig aspekt af skulptur.	Materiale og udseende	Spor af redskaber som led i gengivelse af fx stofudtryk
Arkitektur	Normalt er rum aspekt et virkelig aspekt af arkitektur, med mindre det handler om arkitektur tegninger (se malerkunst)	Som skulptur	

Udover disse aspekter kan eleverne undersøge, hvordan mindre håndfaste elementer som kulde, tid, uendelighed osv. kan gengives. Det siger sig selv at nogle elementer har forbindelse med betydningsanalyse eller formalanalyse, og det anbefales at kombinere gengivelsesstrategier med disse analytiske strategier, hvor det er oplagt. Gennem en formalanalyse kan eleverne fx undersøge farvekontrasten mellem lys og skygge. I en skulptur kan undersøges, hvordan billedhuggeren fremprovokerer skygger ved at udhule dele af skulpturen. Eleverne skal lære at forstå at skyggerne på maleriet er ”løgn” imitation, og i skulpturen er der tale om rigtige skygger som billedhuggeren kun ved at være udspekuleret kan manipulere.

Eleverne skal lære at være forsigtige med ”ikke” beskrivelser. ”Kunstneren har ikke brugt perspektiv” fortæller ikke meget om, hvad kunstneren så har gjort.

Elementer af gengivelsesstrategien kan undersøges i forbindelse med betydningsanalyse. Har en konkret måde at gengive rummet på en indflydelse på billedets fortolkning?

I afsnittet om analytiske strategier gives et eksempel på, hvordan lys – skygge gengivelse kan bruges i forbindelse med formal- eller betydningsanalyse.

Eleverne har lært at analysere, hvordan lys og skygge gengives (gengivelsesstrategi). Den viden bruges i betydningsanalysen. Eleverne undersøger, hvordan det gengivne lys kan være med til at give billedet en stemning, eller på en anden måde være med som symbol i billedet.

Teoriene bag gengivelsesstrategier eller perceptionsteorier vil ikke være en del af elevernes kernestof på C-niveau, men kan efter ønske indgå som supplerende stof. Det vil dog forblive på det introducerende niveau.

læreren / eleverne må vælge

Som sagt er hele området enormt stort. Billedkunstlærere har forskellige uddannelser og dermed har de også forskellige ”stærke sider”, og det er fornuftigt at dyrke det, man er god til. Det anbefales at vælge den samme slags tilgang til de to gengivelsesstrategier, således, at eleverne kan sammenligne og forstå

forskellene. Meningen er, at eleverne forstår gengivelse som noget, der ikke er selvsagt. Det er ikke mening at eleven opfatter tegning af en blomst som noget, hvor der skal forenkling til, og tegning af huse som noget der hører lineærperspektiv til.

Det kan være hensigtsmæssigt at inddrage andre gengivelsesstrategier i undervisningen til perspektivering eller til at forklare nogle særlige pointer i forbindelse med de to strategier, som man har valgt. Det er ikke mening og der er heller ikke tid til at gøre for meget ud af disse "ekstra" strategier.

gengivelsesstrategier B-niveau

Teoretisk og praktisk arbejde med fire forskellige gengivelsesstrategier, strategiernes arbejdsmetoder samt bagvedliggende ideer

I vejledningen C-niveau har vi i gjort rede for nogle centrale aspekter af gengivelsesstrategier. Dette kapitel baseres på den skematiske inddeling, som er brugt i afsnittet om C-niveauet. På denne måde bliver forskellene mellem C og B niveau mere synlige.

På B niveau arbejdes med fire i stedet for 2 gengivelsesstrategier. Det betyder ikke at hele holdet skal beskæftige sig lige intensivt praktisk og teoretisk med præcis de samme gengivelsesstrategier. Den ene elev kan blive specialist i en strategi, som for en anden elev kun vil blive en perspektiveringsmulighed i forbindelse med elevens egen specialisme. Vigtigt er at enhver elev får styr på 4 strategier, som de kan genkende, forklare og filosofere over.

Et realistisk portræt og en realistisk opstilling kan næppe betegnes som to forskellige gengivelsesstrategier. For at finde ud af, hvor store forskellene mellem gengivelsesstrategierne er, kan man se på de 7 aspekter i forinden stående skema. Til de 4 forskellige gengivelsesstrategier må der være markante forskelle i besvarelserne på de 7 spørgsmål, som nævnes i skemaet. .

B niveau: 4 forskellige strategier	B-niveau Elementær analyse i sammenhæng				B niveau Analytisk niveau	B-niveau: forklarer og perspektiverer og nuancerer de valgte strategier.
1. Overskrift (hvilken strategi?)	2. Krav til gengivelsen (Hvad vil man?)	3. Praktiske løsninger + deres teorier (hvordan gøres det?)	4. Teorier bag gengivelsesstrategier (hvorfor gøres det sådan?)	5. Perceptionsteorier (hvilken perceptionsidé ligger bag strategien?)	6. Beskuerforventning (hvordan bliver det modtaget?)	7. Variationer (variationer gennem tiden, herunder: hvordan opfattes strategien i dag?)

baggrundsteorier

I følge nogle elever er der to forskellige gengivelsesstrategier: på den ene side er der den bevidste mimetiske strategi, som er svær og kræver undersøgelser samt øvelser (i fx anatomi), og den viser, at en

person kan tegne eller ej. På den anden side er der den kunstneriske frihedsstrategi, hvor kunstneren ikke på forhånd aner, hvad kunstneren skal lave, ej heller hvordan, og hvor kunstneren er bundet til noget som helst.

Efter endt undervisning må eleverne gerne have et mere nuanceret billede af gengivelsesstrategier. Forståelse for forskellen på et lidt højere niveau kræver, at eleverne beskæftiger sig med strategiernes baggrundsteorier.

På B niveau er bagvedliggende ideer til gengivelsesstrategier obligatoriske. Ideerne vil i de fleste tilfælde gå hånd i hånd med de krav, der stilles til gengivelsen, og de praktiske løsninger og deres teorier. De teorier, som er mest velkendte, er praktiske og teoretiske teorier i forbindelse med mimetiske gengivelsesstrategier (fx Gombrich). Perspektivlære i den ene eller den anden form fylder meget i bøgerne om tegneundervisning. Anatomi og proportionslære kan købes i en gennemsnits bogudsalg. Det er sværere at finde passende og elevvenlige tekster om andre gengivelsesstrategier. Men det er ikke umuligt. Dels findes der tekster, som er skrevet af kunstnere, som kan være interessante – fx Matisse's breve i Louisiana's Revuen om Matisse (2004), dels findes der tekster i skolebøger, som kan bruges – fx billedets formsprog, Lise Gotfredsen og dels antydes nogle problemfelter i de øvrige undervisningsbøger. Med hensyn til perceptionsteorier kan en biologibog anvendes, derudover har de fleste leksika et afsnit om synsapparatet.

B-niveau Elementær analyse i sammenhæng					
Praktiske løsninger + deres teorier (hvordan gøres det)		Teorier bag gengivelses-strategier (hvorfor)		Perceptionsteorier (hvilken perceptionsidé ligger bag strategien?)	
Praktiske beskrivelser	Billedanalyser	Kunsthistoriske teorier	Filosofiske teorier:	Fysiske teorier	Psykologiske teorier
Findes i gennemsnits "sådan gør man det" bøger Teoretisk del opfattes ofte som "fakta"	Findes i kunsthistoriebøger (sådan gjorde man)	Findes i kunsthistoriebøger (derfor gjorde man renaissance -> realisme)	Findes i Goodman overfor Merleau Ponty	Perceptionsapparatet (evt. vekslende fortolkning af det: hvordan troede man at man så i 1400?)	Perception psykologisk set, Fx Wamberg "Verdensbilleder"

Udover litteraturen kan lærerinteresse eller elevinteresse være med til at afgrænse området. Som lærer (og elever) kan man vælge at lægge mere vægt på det gengivelsesstrategiernes baggrunde (hvilke kulturelle, filosofiske osv. baggrunde har de to bestemte strategier, vi arbejder med), eller gengivelsesstrategiernes metode (hvilke praktiske regler, løsninger osv. kender de to strategier.) På B-niveau kan man ikke helt undgå et af disse to aspekter.

Det er en god ide at tage udgangspunkt i en tekst, som undersøges nærmere ved hjælp af billedanalyser og andre tekster.

Analyseopgave gengivelsesstrategier i impressionisme og klassicisme:

I har læst afsnittet "Øjeblikkets virkelighed og mytens evighed" (Ingeborg Bugge i "Panorama", systime 2005)

"... Impressionismen interesserer sig for den iagttagelige naturs overførselse til lærredet i modsætning til en idealiseret eller konstrueret natur, som den ses i tidligere tiders kunst (f.eks. Claude Lorrain)... ... Billedet af naturen skal baseres på en direkte optisk sansning af lysets brydninger og filtreringer gennem forskellige elementer som løvværk og vand under forskelligt vejrlig solskin, tåge, regn og sne – og på forskellige tidspunkter af døgnet..."

På side 70 / 71 i samme bog skriver Mogens Nykjær om Lorrain:

"... Detaljer i naturen kan nok være studeret uden for atelieret, men de komponeres efter klare "formler"... ..."

Her beskrives to forskellige gengivelsesstrategier.

Analyser Lorrains billede på side 71 og Claude Monets maleri på side 119 sammenlignede med henblik på at forklare Bugges (og Nykjærs) påstande.

Kom ind på følgende aspekter:

Hvordan skaber Lorrain resp. Monet et landskabsmaleri?

- beskriv arbejdsprocessen
- beskriv mulige hjælpetriks / formler og lignende

Hvordan opfatter de i følge forfatterne "at se"?

Eleverne behøver ikke altid være i stand til at skelne knivskarpt mellem det ene eller det andet teoretiske niveau. Nogle mere trivielle teorier kan give anledning til en undersøgelse af og forståelse for sansningens muligheder og begrænsninger.

Mest vigtigt er, at eleverne lærer at opfatte gengivelse som menneskelig mulighed med mange variationer, som på den ene eller den anden måde opstår og udvikles som led af den menneskelige tænkning.

portræt som eksempel

I nedenstående skema gives et eksempel på hvordan et forløb om to portræt-gengivelsesstrategier kan se ud. En lærer vil ikke altid udfylde samtlige dele af skemaet, det kan være at der ikke findes interessante tekster om emnet, det kan også være at der koncentrerer på andre dele af emnet.

B niveau: 4	B-niveau Elementær analyse i sammenhæng med praktiske visualiseringsopgaver				B niveau Analytisk niveau	B-niveau: forklarer og perspektiverer og nuancerer de valgte strategier.
Overskrift	Krav til gengivelsen	Praktiske løsninger + teorier	Teorier bag gengivelsesstrategier	Perceptions-teorier	Beskuerforventning	Variationer
(hvilken strategi?)	(Hvad vil man?)	(hvordan gøres det)	(hvorfor)	(hvilken perceptionsidé ligger bag strategien?)	(hvordan bliver det modtaget)	(variationer gennem tiden, herunder: hvordan opfattes strategien i dag?)

Portræt / impressioniv	Synsvirkelig (evt. nærsynet) med maler (/skulptur) tekniske midler	Try and error Afstand-tagen Se gennem øjenvipperne (synsmæssig: anatomi / proportion)	”jeg er kun et øje” (Monet)	Jeg kan stole på hvad jeg ser Hvad jeg ser på billedet er kongruent med hvad jeg ser i virkeligheden	”det ligner” - Hvad betyder det i det hele taget for en gennemsnits beskuer? - Hvordan opfatter beskueren dobbeltheden: sanseindtryk / malerpletter?	Fotobaseret ”impressionisme” fx Krøyer Skulpturelle impressioner fx Daumier Nutidens variationer fx Jenny Saville, Lucian Freud
Portræt karikatur	Karikering Personlige touch	Forvræng- ning, Dyrke hvad man kan		”mønster genkendelse”	Gøre grin med den portrætterede Overdrivelse af fysiske kendetegn	Selvportrætter (?) i Romanske kirker Thomas Rowlandson (1756-1827) Daumier Jakob Martin Strid

I det næste skema ser vi et eksempel på, hvordan krav til gengivelserne kan præciseres.

I dette skema får gengivelsesstrategien hele armen, (selvom man sagtens kan finde flere aspekter). Det er klart at eleverne ikke altid på forhånd skal kunne stå til regnskab for alle valgmuligheder. Analytisk (passiv) er det nemmere at undersøge nogle krav, som et færdigt resultat tilgodeser, end praktisk at holde øje med samtlige aspekter.

Overskrift (hvilken strategi?)	Krav til gengivelsen (Hvad vil man?)	Praktiske løsninger + deres teorier (hvordan gøres det)
Portræt / impressioniv	Formgengivelse: Anatomi / proportioner skal være ”synsvirkelige” Slutresultatet må ikke virke ”konstrueret”	(modsatninger: skema på den ene side eller da Vinci-agtig detaljeret anatomisk viden på den anden side) Resultat: anatomi / proportionerne / individuelle kendetegn må være i orden Direkte farvelægning, ingen skitse, ingen omridslinie; omrids opstår da den ene farve møder den næste farve. Der rettes undervejs. Rette begrundelse gennem synsbaseret kontrol: resultat ses fra afstand / i spejl / omvend (modsatning = rekonstruktion)
	Rumgengivelse Må gerne se ud, som om man ”bare lige fik øje på det”	2 punkts perspektiv (hvis relevant) ”tilfældig” perspektiv (ansigt på ¾ osv.) Osv.
	Gengivelse af overfladeegenskaber Inklusiv skygger osv. tænkt (eller set) ud fra en bestemt lysretning	Lys skygge gengivelse: ændring skyggefarvekulør (fx varm kold) Rimelig forskel mellem lys / skyggede Lysrefleksioner medtages

	Gengivelse af tid Tid (årstid / tid på dagen) antydes.	Lys skygge gengivelse: tid lysvirkning (lav lys: morgen / aften) lysintensitet (solen skinner/ overskyet vejr) Lysfarve (varm, gulligt = kunstigt lys)
	Gengivelse af bevægelse Den portrætterede ser ud til at leve / være i bevægelse	Balance kropsholdning
	Gengivelse af indre kendetegn Portræt af person som sammensat, med sjæl	Fx teorier om hvordan udseende afspejler psykologiske kendetegn som intelligens, forbryderiskhed osv. Teorien om Kunstnerens evne til at se "igennem" fx den portrætterede, og afbilde det, kunstneren således ser
	Gengivelse af atmosfære Fornemmelse af hjem / hygge	(her vælges stort set de rigtige symboler til at udtrykke det (portrætterede sidder i et køkken, i sit dagligdagstøj osv.), men man kan også koncentrere sig på fx dagligdags lys fald (modsatning: fotograf lyssætning) osv.
Portræt karikatur	Formgengivelse: Anatomi og proportioner skal være kendetegnende overdrevne Der kan undersøges hvor minimalt eller hvor maksimalt en karikatur kan være	I denne forbindelse kan ses på formforenkling, 3.d opbygning Forvrængning, Opmærksomhed på få særlige kendetegn
	Rumgengivelse Uklart rum / ikke rum Diskret rumlighed af form	(fokus på den portrætterede) Denne form har dog "gennemsnits rumlighed" med forkortning, overlappning, lys / skygge (eller omridslinier) til at antyde "for eller bag" / adskillelse hoved hals osv.
	Gengivelse af overfladeegenskaber Kun for så vidt det kendetegner den portrætterede / overdrivelse	Sort = meget sort, genskin på håret overdrevent, skægstubbene ekstra kraftigt osv.
	Gengivelse af tid Placerer den portrætterede (fx) i ubestemt nutid I øvrigt ikke relevant	Personkendetegnet tøj
	Gengivelse af bevægelse I færd med kendetegnede handling	Forenklet kropsholdning / se "sådan tegner man tegneserier"
	Gengivelse af indre kendetegn Overfladisk / stereotyp	Tegneserie metodik
	Gengivelse af atmosfære (ingen krav)	
	I øvrigt: Karikatur og kunstnerens personlige gengivelsestouch: der undersøges hvor meget tegneren kendetegnes ved særheder	Hvad kan kunstneren uden videre? (dette bruges) Hvad er kunstnerens særheder (disse dyrkes)

Beskuer forventning: Gengivelsesstrategier og den socialanalytiske synsvinkel

Som en del af strategiernes baggrundsundersøgelse, kan eleverne og lærer fordybe sig i de forventninger, som beskueren har til afbildninger. På B-niveau må dette gerne være mere dybtgående end på C-niveau. Oftest vil beskuerforventning undersøges ud fra socialanalytisk synsvinkel.

Lefler kunstneren for beskueren, vil kunstnere opdrage beskueren, eller tager metoden afstand fra beskueren og udvikles et gengivelses-hemmelighedssprog?

Der kan undersøges, hvordan gengivelses spilleregler udvikles (eller udvikledes) i et segment af kunstfeltet. Der kan undersøges hvordan og i hvilken grad kunstnerens frihed begrænses i et bestemt kunstfelt.

Eleverne kan undersøge, hvad der tilbage i historien forventedes af gengivelsen ved fx at læse samtidige reaktioner på eller anmeldelser af kunstnere og deres værker. De kan også undersøge, hvad der bliver solgt i samme periode.

Mere banalt men ofte meget sigende kan eleverne undersøge hvilke forventninger der er i selve klassen, fx ved at lave et spørgeskema.

Andre synsvinkler

Det anbefales at kombinere gengivelsesstrategier som kernestof med andre kernestofdele, hvor det er oplagt. På den ene side kan andre analytiske synsvinkler kaste et andet lys over spørgsmålet, hvorfor en bestemt gengivelsesstrategi bliver valgt. På den anden side kan gengivelsesstrategiske elementer og analytiske metoder bruges i en analyse ud fra en betydnings eller formalanalytisk synsvinkel.

Kombinationen mellem formalanalyse og gengivelsesstrategien er oplagt. Det kan handle om afklaringen af stilspørgsmål i en formalanalyse. Men omvendt bruger nogle gengivelsesstrategier formalanalyser af rum, form og overflade. På et meget banalt niveau baseres en tændstikmand på en formalanalyse af et menneske: et menneske består af hovedet, krop, arme og ben.

Ofte er grunden til at gengive noget ”nogets” betydningsmulighed. Her kan det være givtigt at kombinere gengivelsesstrategi og betydningsanalyse. De fleste gengivelsesstrategiske aspekter kan opfattes som ”betydningsbærende”, fx. en høj horisont, en særlig belysning, en ophøjet smil osv. I forbindelse med gengivelsesstrategier, kan undersøges, hvordan disse elementer kan laves. Som led af en betydningsanalyse er vi interesseret i betydningen.