## **Oppgaver til elevene**

Oppgave 1: Å male bilder med ord

Gå sammen i par. Sett dere på hver deres stol, rygg mot rygg. Én av dere velger en (printet) kopi av van Goghs maleri (ikke vis maleriet til partneren din). Beskriv maleriet uten å vise det fram. Bruk gjerne setningsstartere, for eksempel:

Jeg kan se ...  
I forgrunnen er det …  
I bakgrunnen er det …  
Jeg legger merke til …

Den som lytter, forestiller seg hvordan maleriet ser ut. Den lyttende eleven kan også lage skisser for å fastholde indre bilder. Bytt roller, den som nå skal beskrive, velger et nytt maleri.

**Snakk om**

* forskjeller og likheter mellom forestillingene som man skaper selv («inni hodet») og de fysiske maleriene. Hvordan blir ord til bilder inni hodet?
* hvordan dere bruker verbalspråk til å beskrive farger, objekter, landskap, linjer, utsnitt, perspektiver, kontraster, symboler, utsnitt i maleriet
* hvilke tanker, følelser, stemninger dere får av *å se på maleriet* og av å *lytte til* beskrivelsene fra den andre
* likheten eller forskjellen mellom å se og å lytte
* hvilke sanser vi bruker mest når vi opplever en situasjon eller et menneskemøte (syn, hørsel, lukt ... eller andre sanser?)
* hvordan maleriet uttrykkes gjennom en annen kunstform, for eksempel musikk eller film

Oppgave 2: Sansene forteller

Velg et maleri med én eller flere personer eller objekter (ting, naturelementer, dyr ...). Forestill deg hvordan figuren sanser verden. Skriv hvordan figuren sanser omgivelsene eller verden. Bruk gjerne setningsstartere som:

Jeg ser ...  
Jeg hører ...  
Jeg lukter ...  
Jeg tenker ...  
Jeg føler ...  
Jeg vil ...

Maleri: «Sorrowing old man»  
Lenke: <https://orourkes.omeka.net/items/show/165>  
  
Eksempel:  
Jeg ser slitte gulvplanker.  
Jeg hører gråt.  
Jeg lukter metall og hestemøkk.  
Jeg tenker at jeg er en dritt.  
Jeg føler meg redd.  
Jeg vil rømme til et annet land.

**Snakk om**

* hvordan personen eller objektet opplever og sanser omgivelsene
* hva personen eller objektet ser, hører og lukter
* det har noen betydning hvem personen eller objektet er (alder, kjønn, utseende, plassering i bildet, funksjon eller rolle i verden)
* teksten deres avslører hvordan personen eller objektet har det (for eksempel følelser, humør, holdninger til verden, ønsker for livet)
* hvordan erfaringene dine og identiteten din påvirker måten du tolker og opplever og tolker et bilde eller maleri på
* det er enklere å forestille seg noe som er kjent og opplevd, enn noe ukjent og/eller fremmed

Oppgave 3: Dialoger mellom personer, dyr eller ting på et maleri

Replikker i film, teater og tegneserier kan sammenliknes med pasninger som sendes mellom spillere. Pasningene kan være harde, myke, korte, lange, presise eller upresise. Alle pasninger påvirker motstanderen og skaper en form for reaksjon eller motkraft. Til sammen utgjør pasningene spillet. Samspill i ulike idretter kan sammenliknes med samtaler eller dialoger i en bok, en film eller et teaterstykke.

Dere skal samarbeide i par, elev A og elev B. Velg ett maleri med minst to personer, dyr eller objekter (løk, pipe, solsikker ...). Dere skal skrive på det samme arket eller i et felles dokument på pc. Start med å se nøye på maleriet. Hvor er det? Hvilke stemning formidles? Hva skjer? Bestem hvem som er hvem på maleriet. Elev A starter med å skrive én replikk *som om* det er personen, dyret eller tingen som snakker. Elev B skriver en respons (en replikk) på A sin replikk. Deretter fortsetter A slik at teksten blir til en samtale, en dialog. Skriv fra tre til seks replikker hver. Tenk over hvordan personen, dyret eller figuren snakker (ordvalg, dialekt, sosiolekt, stil).

Videre skal dere eksperimentere med ulike måter å skrive dialoger på. Dere skal prøve ut ulike (spille)regler som bestemmer hvordan dialogene skal utformes. De ulike reglene er formidlet i punkter nedenfor, med eksempler:

**A Dialoger med hemmelige følelser (undertekst)**

Velg et nytt maleri. Trekk en lapp eller velg en følelse og hold den hemmelig for partneren din (for eksempel sjalu, forelsket, sint, trist, bitter ...). Skriv replikker som er påvirket av følelsen du velger.

**Snakk om**

* hvordan følelser virker inn på hva man sier, og hvordan man sier det, for eksempel valg av ord og uttrykk, oppbygning av setninger (syntaks), toneleie og kroppsspråk
* hva undertekst er, og hvordan undertekst kan komme til uttrykk i skjønnlitteratur, film og teater

Maleri: «Potetspiserne»

Lenke: [https://no.wikipedia.org/wiki/«Potetspiserne»](https://no.wikipedia.org/wiki/)

Eksempel:

A: Din øyne er brune som nypoteter. (Forelsket)

B: Jeg la merke til at du kikka på Klara. Øynene hennes er gusjegule som pissehøl i snøen. (Sjalu)

A: I dine øyne kan jeg se din vakre sjel. Du lyser opp som en solsikke. (Forelsket)

B: I dine auer kan jeg se en luring som juger så han trur det sjæl. (Sjalu, fornærmet)

**B Replikker som talehandlinger**

Når vi sier noe, utfører vi også en handling som ofte påvirker den eller dem vi snakker med. Det kan for eksempel være å love noe, bestemme noe, gir ordre, fornærme, smiske, forføre eller skremme. Skriv en samtale der dere velger ulike talehandlinger. Her er et eksempel:

Maleri: «Potetspiserne»

Lenke: [https://no.wikipedia.org/wiki/«Potetspiserne»](https://no.wikipedia.org/wiki/)

Eksempel:

A: Kom igjen! Send meg poteter! Raska på! (Bestemme noe)

B: Det er bare en potet igjen ... Lageret er tomt, og ungene var sultne.   
 Selv har jeg ikke spist på tre dager ... Se hvor tynn jeg har blitt ... (Klage)

A: Du har vel spist opp potetene sjæl, din grisesylte. (Fornærme)

B: Jeg har en overraskelse til deg, noe du kommer til å like. (Smiske)

A: Det bør være noe spiselig, ellers skal jeg vise deg hvem som bestemmer i dette huset. (True)

**Snakk om**

* hvilke talehandlinger du kjenner til, og hvordan de påvirker kommunikasjon
* hvordan talehandlinger kan misforstås mellom mennesker
* det er noen talehandlinger som ikke passer seg i noen situasjoner eller kontekster, for eksempel skolen, hjemme eller i religiøse kontekster

**C Dialoger med begrensninger på ord – rytme**

Bruk kun ett eller to ord i hver replikk.

Maleri: «Potetspiserne»

Lenke: [https://no.wikipedia.org/wiki/«Potetspiserne»](https://no.wikipedia.org/wiki/)

Eksempel:

A: Potet!  
B: Potet?  
A: Ja! Nå!  
B: Tomt. Tomt!  
A: Tomt!!  
B: Ja.  
A: Det er!  
B: Unnskyld.

**Snakk om**

* hva som skjer når noen bruker få ord i en samtale
* hvordan antall ord kan virke inn på tempo og rytmen i dialogen (for eksempel bruk av pauser)
* hvordan rytmen virker inn på hvordan vi forstår kommunikasjon og relasjoner, for eksempel hvilke hemmeligheter, følelser og viljer som skjuler seg mellom linjene (undertekst)

**D Dialog med gjentakelser**

Maleri: «Potetspiserne»

Lenke: [https://no.wikipedia.org/wiki/«Potetspiserne»](https://no.wikipedia.org/wiki/)  
Elev A skriver en replikk. Elev B starter neste replikk med å gjenta siste ord eller ett ord i forrige replikk.

Eksempel:

A: Vi sitter her sammen.

B: Sammen, ja. Du og jeg.

A: Jeg har lengta.

B: Lengta? Etter meg og deg?

A: Etter meg og deg. Alltid skal vi være sammen.

B: Sammen. Du og jeg. For alltid?

**Snakk om**

* hvordan bruk av gjentakelser påvirker rytmen i dialogen
* hvordan gjentakelser kan forsterke en stemning i en situasjon, tolkninger av en karakter eller en relasjon
* hvordan bruk av gjentakelser og rytme kan skape en skrivestil (for eksempel Jon Fosses tekster)

**E Dialoger med gjenbruk av vokaler**

Maleri: «Potetspiserne»

Lenke: [https://no.wikipedia.org/wiki/«Potetspiserne»](https://no.wikipedia.org/wiki/)

Velg hver deres vokal og bruk den mest mulig i figurens replikker.

Eksempel:

A: potet, potat, potuuut. (U)

B: potøøøt. Søt og bløt. (Ø)

A: Er du sur, eller har du et smil på lur? (U)

B: Er bløt og klør i øret. Spiser løk. (Ø)

A: Du er tullerusk, ullen og ussel.

B: Du er en løsaktig lømmel.

**Snakk om**

* hvordan noen lyder kan uttrykke spesifikke følelser og stemninger
* På hvilke måter kan lyder kan brukes som virkemidler i poesi og dramatikk
* hvordan lydmalende ord kan virke inn på opplevelsen vår av en situasjon/relasjon/person

**F Dialoger på volapyk (tullespråk)**

Maleri: «Potetspiserne»

Lenke: [https://no.wikipedia.org/wiki/«Potetspiserne»](https://no.wikipedia.org/wiki/)

Skriv replikker på volapyk, det vil si et tullespråk (likner på alvespråk eller tegneseriespråk). Forsøk å uttrykke følelser og talehandlinger som lydmalende ord.

Eksempel:

A: Gabbeldabbel gosh. (Skremme)

B: Njomendanimani dunimuhni lussekatt. (Smiske)

A: Gobbeldabbedam kvaks, kveks, saks! (Skremme)

B: Niminimminimi phuuu ... iiihpip og pjusk og pjatt. (Smiske)

**Snakk om**

* hvordan språkets klang, rytme og oppbygning (grammatikk og syntaks) kan uttrykke *noe* selv om vi ikke forstår hva som sies (for eksempel når vi lytter til språk vi ikke kan)

Oppgave 4: Tanketapping (*stream of consciousness*)

Velg et maleri med en eller flere personer eller ting. Forestill deg at du er inni figurens hode. Figurens tanker springer hit og dit som usammenhengende bilder, ord, minner og fantasier. De kan være hemmelige, rare, morsomme, assosiative og farlige. Skriv ned tankestrømmen til figuren på bildet.

Eksempel:  
Maleri: «The two wrestlers»

Lenke: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/van-gogh-hidden-painting-wrestlers-b2155439.html>

Han ser sterk ut, jeg hater ham, han er vakker, jeg elsker ham som en bror. Jeg vil vinne, ørene hans er som blomkål, deformerte. Jeg griper armen hans, han holder meg fast, rister meg som en filledukke. Jeg sikter mot tennene, blodårene hans er røtter som lekker vårt blod, blodsbrødre. Han er redd, fingeren hans nærmer seg øyet mitt, jeg sparker mot kraniet, slår som en slegge, han hamrer tilbake, vi holder hverandre fast, klamrer oss til hverandre, brødre bundet sammen av hat og kjærlighet. Vi ligger i samme kiste, han har på seg dress, og jeg er helt naken. Mamma gråter ved graven.

**Snakk om**

* hvordan tanker kan uttrykkes i film, teater og tegneserier
* hvordan Virginia Wolf og Karl Ove Knausgård skriver, og hvordan denne skrivestilen virker inn på leseren

Oppgave 5: Iscenesettelse med pulten som spillerom

Gå sammen i par. Velg en eller flere tekster dere vil lese høyt. Bruk pulten som spillerom, det vil si at dere velger hvordan dere vil sitte, ligge, stå eller bevege dere. Legg inn noen pauser i og mellom tekstene (minst én pause per tekst). Velg musikk som dere mener passer til maleriene og tekstene. Musikken kan både forsterke og kontrastere stemningen. Sett alt sammen til en liten forestilling der maleriet eller maleriene brukes som scenografi eller bakteppe.