



Stafrænar styttur – fræðslupakki

Listasafn Einarssonar (LEJ) er í senn rótgróið og forvitnilegt listasafn frumkvöðuls í íslenskri myndlist. Fræðsluheimsókn í safnið er ævintýri líkast. LEJ er allt í senn listasafn, minjasafn og höggmyndagarður. Safnið er staðsett í sögufrægu húsi á Skólavörðuholti í Reykjavík sem stundum er kallað Hnitbjörg. Listaverkin eru mörg hver umfangsmikil og stór í sniðum. Þau eru í fimm litríkum sölum í safninu á tveimur hæðum. Einar Jónsson (1874-1954) myndhöggvari mótaði húsið eftir eigin höfði og er það í raun stærsta listaverkið hans. Í turníbúð á efstu hæð hússins er eins konar minjasafn sem var upprunalega heimili hjónanna Einars og Önnu Jörgensen. Þá er viðamikill höggmyndagarður hluti af safninu og í honum er 26 bronsafsteypur af listaverkum Einars. Listaverk hans má einnig finna um land allt og erlendis. LEJ er fyrsta listasafnið á Íslandi sem opnað var almenningi í eigin húsnæði árið 1923.

Í þessum fræðslupakka er hægt að skoða tíu listaverk eftir Einar Jónsson með aðstoð stafrænnar tækni sem kallast Sketchfab. Safnið naut liðsinnis verkfræðistofunnar EFLU í þessari tilraun til að liðka fyrir aðgengi nemenda og kennara að listaverkum Einars þannig að þau eigi aukið erindi við samtímann. Elfa Lilja Gísladóttir, verkefnastjóri hjá *List fyrir alla* gaf verkefninu drifkraft og styrk sem við sannarlega þurftum á að halda. Þróstur Thor Bragason, miðlunarfræðingur myndmældi listaverkin af stakri snilld og bjó til stafræna tvíbura af þeim og er sú vinna hryggjarstykkið í verkefninu.

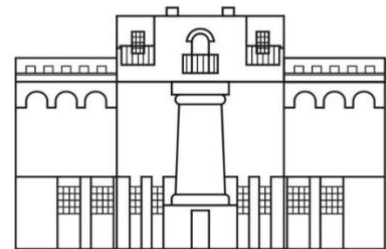
Þá vann Birgir Breiðfjörð hjá hönnunarstofunni Brokkolí hrífandi kynningarmyndband fyrir verkefnið og talsetti texta við stafrænu tvíburana í smáforritinu Sketchfab. Þeim er þakkað kærlega fyrir gott og gjöfult samstarf. Þá hefði þessi fræðslupakki ekki orðið til nema fyrir rausnarlega styrkveitingu frá Barnamenningarsjóði.

Forsendur samstarfsins og verkefna fyrir nemendur í fræðslupakkanum eru stuttlega reifaðar hér á næstu síðum, kennsluaðferðir sem liggja að baki auk tenginga við aðalnámskrá grunnskóla og loks verkefnið sjálf sem innihalda upplýsingar og spurningar til umræðu um hvert verk fyrir sig. Í Sketchfab geta nemendur og kennarar prófað sig áfram með mismunandi sjónarhorn á listaverkin. Tæknileiðbeiningar til að skoða þau með aðstoð gagnaukins veruleika fylgja á bls. 27–36.

Það er von okkar að stafrænu stytturnar kveiki áhuga og umræðu meðal nemenda. Við hvetjum ykkur til að koma í heimsókn í safnið eða bóka stafræna heimsókn gegnum Zoom eða Teams. Allar bókanir fara fram gegnum netfangið lej@lej.is. Njótið vel.

AlmaDís Kristinsdóttir, safnstjóri LEJ & menntunar- og safnafræðingur

María Hjelm, sérfræðingur LEJ & listfræðingur



Kynningarmyndband:

<https://vimeo.com/604933438>

LEJ og verkfræðistofan EFLA í samstarfi við *List fyrir alla* hlutu styrk frá Barnamenningarsjóði til að myndmæla 10 listaverk Einarssonar, fyrsta myndhöggvara Íslands og búa til verkefni sem heitir *Stafrænar styttnur*. Eitt af markmiðum Barnamenningarsjóðs er að jafna aðgengi barna og ungmenna að fjölbreyttum og vönduðum listviðburðum óháð búsetu og efnahag. Stafrænu styttnur eru einmitt tilraun til að gera listaverk Einarssonar aðgengilegri fyrir 8-14 ára börn á grunnskólaaldri og kennara þeirra um land allt. Stafrænar styttnur gerir safngestum á öllum aldri kleift að nýta sér spennandi tækni til að kynnst listaverkum Einarssonar betur.

Verkefnið sameinar allra nýjustu tækni í myndmælingum (photogrammetry) og hina aldagömlu höggmyndalist sem miðlað verður til barna og ungmenna um land allt. Verkefnið er í formi stafrænna tvíbura af raunverulegum listaverkum sem gefa færi á að skoða listaverk Einarssonar frá breytilegum sjónarhornum sem annars er erfitt að koma auga á. Verkefninu er ætlað að gera grunnskólanemendum og kennurum kleift að heimsækja hluta Listasafns Einarssonar og sjá styttnur í nýju ljósi og í mörgum tilfellum, frá nýju sjónarhorni þar sem mörg verkanna eru svo há að erfitt er fyrir safngesti að sjá þau standandi á gólfinu.

Stafrænu tvíburarnir eru skoðaðir gegnum appið Sketchfab og er frítt (sjá slóð hér fyrir neðan). Með því að nota nýleg snjalltæki er líka hægt að staðsetja stafrænu tvíburana inn í hvaða rými sem er með gagnauknum veruleika (augmented reality) og Sketchfab. Stafrænar styttnur varðveita styttnur á ákveðnum tímamarki og eru því ekki einungis til gagns og gamans, heldur geta þær gefið safninu mikilvægar upplýsingar um ástand þeirra.

Listaverk Einarssonar sem sjást í kynningarmyndbandinu eru öll í þessum fræðslupakka:

1. *Útlagar* (1898-1901)
2. *Úr álögum* (1916-1927)
3. *Ingólfur Arnarson* (1907)
4. *Alda aldanna* (1894-1905)
5. *Skuld* (1900-1927)
6. *Vernd* (1912-1934)
7. *Ýmir og Auðhumla* (1907-1909)
8. *Leikslök* (1906-1936)
9. *Svefn* (1931-1941)
10. *Andi og efnisbönd* (1918-1922)

Þar fyrir utan sjást eftirfarandi listaverk:

Kona (1925) (aukaverkefni inn í Sketchfab)
Jón Sigurðsson (1911) (aukaverkefni inn í Sketchfab)
Heimir (1950) (aukaverkefni inn í Sketchfab)
Minnismerki Hallgríms Péturssonar (1914-1922) (aukaverkefni inn í Sketchfab)
Próun (1913-1914)
Deiglan (1913-1914)
Mold (1904-1908)
Jónas Hallgrímsson (1905)
Vor (1935-1936)
Esaú og Jakob (1940) – veggverk 1 af 3 í gula sal
Visna og græna tréð (1908-1940) – veggverk 2 af 3 í gula sal
Fundna barnið (1933-1939) – veggverk 3 af 3 í gula sal
Kristmynd (1946)
Verndarengill 1910-1947)
Móðirin (1910-1947)
Lausn I (1926-1935)

Forsendur verkefna fyrir nemendur

Aldurshópur verkefnisins er 8-14 ára. Þegar rætt er við börn um myndlist samkvæmt bókinni *How to talk to children about art* þá hefur reynst börnum 8–10 ára vel að heyra sögurnar á bakvið listaverkin og setja þær í samhengi við aðrar sögur sem börn kannast við. Þau hafa gjarnan áhuga karaktereinkennum, hver er góður og hver er vondur og einhverskonar átökum eða baráttu á milli góðs og ills. Það sem vekur gjarnan áhuga barna á aldrinum 11–14 ára eru vangaveltur um það af hverju tiltekinn listamaður bjó til ákveðið listaverk, þ.e.a.s. að tengja listamanninn við listaverkið og hvernig það er skapað, úr hverju og jafnvel er áhugi á táknrænni merkingu sem er falin (Barbe-Gall 2005, bls. 20–23). Þessar forsendur voru hafðar í huga við gerð verkefnanna en flest þeirra henta nemendum á öllum stigum grunnskólans. Við mælum þó sérstaklega með eftirfarandi verkum fyrir hvern aldurshóp:

3.-4. bekkur yngsta stig (8-9 ára)

1. *Útlagar* (1898-1901)
2. *Úr álögum* (1916-1927)
3. *Ingólfur Arnarson* (1907)
- Kona* (1925) (aukaverkefni inn í Sketchfab)

5.-7. bekkur miðstig (10-12 ára)

4. *Alda aldanna* (1894-1905)
5. *Skuld* (1900-1927)
6. *Vernd* (1912-1934)
- Jón Sigurðsson* (1911) (aukaverkefni inn í Sketchfab)

8. bekkur efsta stig (13-14 ára)

7. *Ýmir og Auðhumla* (1907-1909)
8. *Leikslök* (1906-1936)
9. *Svefn* (1931-1941)
10. *Andi og efnisbönd* (1918-1922)
- Heimir* (1950) (aukaverkefni inn í Sketchfab)
- Minnismerki Hallgríms Péturssonar* (1914-1922) (aukaverkefni inn í Sketchfab)

Kennsluaðferðir:

Aðferðin sem hér er notuð til grundvallar kallast **stýrðar samræður** og er til þess fallin að skapa umræður og efla skilning nemenda á tilteknu viðfangsefni. Í þessu tilviki á listaverkum Einarssonar og stafrænum tvíburum þeirra. Markmiðið er að nemendur fái tækifæri til að beita ólíkum rökum og hugmyndum og draga eigin ályktanir. Upplýsingar og spurningar fyrir hvert verkefni eru fjórskiptar; upphaf, útskýring, könnun og niðurlag (Ingvar Sigurgeirsson 1998, bls. 24–25).

Við mælum einnig með að nýta kennsluaðferð sem nefnist „visible thinking“ eða sjónræn hugsun og gagnast vel við könnun á listaverkum, ígrundun um þau og ýtir undir virkni nemenda. Hér má finna upplýsingar um aðferðina á vef Harvard háskóla í Boston en nálgunin tengist verkefninu „Project Zero“ sem fóstaraði fjölgreindakenningu Gardners á sínum tíma: <http://www.pz.harvard.edu/projects/visible-thinking>. Aðferðin nýtir svokallaðar „thinking routines“ og hér má finna leiðir sem eiga við þegar unnið er með listaverk: <http://www.pz.harvard.edu/thinking-routines#WithArtOrObjects>. Rútínan „see-think-wonder“ hefur reynst vel á söfnum víða um heim.



Tengingar verkefnisins við aðalnámsskrá grunnskóla

21.4 Menntagildi listgreina

Listupplifun opnar farveg til að skoða og meta eigin gildi og viðhorf, á beinan eða óbeinan hátt, út frá margvíslegum leiðum og miðlum. Í listum geta nemendur rýnt í gildi samfélagsins á ólíkum tímum og mismunandi menningarsvæði og einnig í persónuleg gildi, s.s. gagnvart einstaklingum, fjölskyldu, samfélaginu, vinnu og leik, náttúru og umhverfi, fegurð, ljótleika, ofbeldi og ást.

Við lok 4. bekkjar getur nemandi:

- Þekkt og gert grein fyrir völdum verkum listamanna. Lýst þeim og greint á einfaldan hátt yrkisefnið og lýst þeim aðferðum sem beitt var við sköpun verksins
- Greint að einhverju leyti á milli mismunandi aðferða við gerð listaverka
- Greint á einfaldan hátt áhrif myndmáls í nærumhverfi hans
- Skilið mismunandi tilgang myndlistar og hönnunar
- Nefnt dæmi um trúarlegar vísanir í listum og bókmenntum
- Og fleira (sjá <https://www.stjornarradid.is/lisalib/getfile.aspx?itemid=f7d55056-989c-11e7-941c-005056bc4d74>, bls. 149)

Við lok 10. bekkjar getur nemandi:

- Notað orðaforða og hugtök til að tjá skoðanir sínar á myndlist og hönnun og fært rök fyrir þeim út frá eigin gildismati
- Greint, borið saman og lýst ýmsum stílum og stefnum í myndlist og hönnun, bæði á Íslandi og erlendis og tengt það við þá menningu sem hann er sprottinn úr
- Túlkað listaverk og hönnun með tilvísun í eigin reynslu, nærumhverfi, samtímann, siðfræði og fagurfræði
- Gert grein fyrir margvíslegum tilgangi myndlistar og hönnunar og sett hann í persónulegt, menningarlegt og sögulegt samhengi
- Greint hvernig sjónrænt áreiti daglegs lífs hefur áhrif á líf okkar og gildismat
- Útskýrt trúarlegar vísanir og tjáningu í listum og bókmenntum
- Og fleira (sjá <https://www.stjornarradid.is/lisalib/getfile.aspx?itemid=f7d55056-989c-11e7-941c-005056bc4d74>)

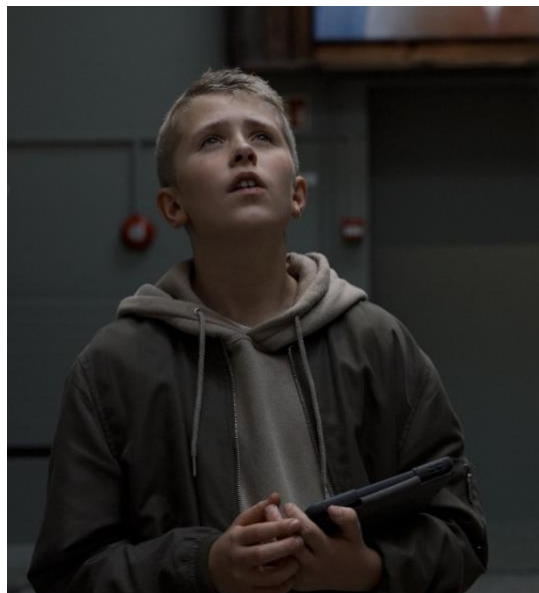
Stafrænir tvíburar á netinu – öll verkin

<http://www.lej.is/stafrænar-styttur/>

Sjá notendaleiðbeiningar fyrir Sketchfab á bls. 28

Ath: Ekki er hægt að nota hljóðrás beint inn á Sketchfab

í augnablikinu. Á meðan verður notast við slóðina hér að ofan en þar má skoða stafrænu tvíburana og hlusta á frásögn um þá.





Verkefni 1: *Útlagar* (1898–1901) – mælt með fyrir 3.–4. bekk (8–9 ára).

Sketchfab: <https://bit.ly/3mfr9AQ>

Þetta er listaverkið *Útlagar* eftir Einar Jónsson myndhöggvara* og stafrænn tvíburinn* af því. Upprunalega listaverkið er staðsett í Listasafni Einarssonar (Hnitbjörgum) en bronsafsteypur* af verkinu eru við Hólavallakirkjugarð á horni Suðurgötu og Hringbrautar í Reykjavík og við Eyrarlandsveg rétt hjá Menntaskólanum á Akureyri. Stafræni tvíburinn getur sýnt styttna frá óvenjulegu sjónarhorni sem erfitt er að sjá í listaverkinu sjálfu þar sem það er yfir tvo metra á hæð. Prófið að skoða styttna ofan frá.

Einar sótti innblástur í þjóðsögur um útilegumenn, þá sem völdu að lifa í einveru og einangrun upp á hálendi til að forðast dóm eftir að hafa brotið af sér í samfélaginu. Þetta var harðneskjulegt líf á flótta.

*sjá hugtakalista á bls. 27

Spurningar til umræðu

- *Taktu eftir skóm mannsins og skóflunni sem hann heldur á. Hvernig skór eru þetta?*
- *Hvernig sést að maðurinn er að ganga niður í mót?*
- *Taktu eftir konunni sem maðurinn ber á bakinu. Er hún lifandi?*
- *Úr hverju eru fót barnsins sem maðurinn heldur á?*
- *Hvaða dýr gengur við hlið mannsins?*
- *Taktu eftir andliti og svipbrigðum mannsins. Hvernig heldur þú að honum líði?*
- *Hvað heldur þú að maðurinn sé að fara að gera?*
- *Getur sorg eða þjáning verið þögn? Hefur þú heyrt orðatiltækið „að bera sorg sína í hljóði“?*

Nánari upplýsingar um listaverkið

Höggmyndin sýnir ákveðið augnablik sem sést í hreyfingu útlagans og á þyngdarpunkti líkama hans. Hér sést útlagi bera lík konu sinnar niður af hálendi til byggða. Konan tók loforð af manni sínum áður en hún dó að hún yrði jarðsett í kirkjugarði. Þjóðsagan segir að þeir gangi aftur sem ekki eru grafnir í vígðri mold. Fyrir útlaga var mikil áhætta að láta sjá sig í byggð en þessum útlaga fannst mikilvægt að standa við loforð sitt.

Fyrir kennara

Útlagar er eitt þekktasta listaverk Einarssonar. Höggmyndin er fyrsta verk Einarssonar sem hann sýndi opinberlega, í Kaupmannahöfn árið 1901. Íslendingar hrifust af verkinu og fannst Einar hafa náð að fanga þjóðarsálina, mögulega vegna hinnar þöglu sorgar sem birtist í sterkum svipbrigðum útlagans. Hann þarf að ljúka erfiðu verki og kveðja konu sína um leið og hann heldur á ungu barni þeirra. Í bréfum sem Einar skrifaði á þessum tíma kemur fram að hann er að lesa Grettissögu og vinna í höggmynd af sjálfum Gretti. Á meðan Einar vann að listaverkinu ræðir hann þjóðerni sitt mikið í bréfum og hversu erfitt það getur verið að vera útlendingur í öðru landi. Þess má geta að leikritið Útilegumennirnir eftir Matthías Jochumsson var frumsýnt í Reykjavík árið 1862 og undir heitinu Skugga-Sveinn 1898. Halldór Laxness fékk leyfi til að nota mynd af höggmyndinni sem bókarkápu fyrir bók sína Sjálfstætt fólk.



Verkefni 2: *Úr álögum* (1916–1927) – mælt með fyrir 3.– 4. bekk (8–9 ára).

Sketchfab: <https://bit.ly/2UwKiCK>

Þetta er listaverkið *Úr álögum* eftir Einar Jónsson myndhöggvara* og stafrænn tvíburinn* af því. Upprunalega listaverkið er staðsett í Listasafni Einars Jónssonar (Hnitbjörgum) en bronsafsteypa* af verkinu er við tjörnina í Reykjavík. *Úr álögum* er eitt stærsta verk Einars, eða um 270 cm á hæð og því er erfitt að skoða það frá ákveðnum sjónarhornum. Stafræni tvíburinn getur hins vegar sýnt höggmyndina frá öllum hliðum. Prófið að skoða hana allan hringinn.

Einar nýtti alls konar sögur sem innblástur í listaverk sín, þar á meðal í *Úr álögum*. Hér er vísað í þjóðsöguna um riddarann Georg sem fellir drekann til að bjarga prinsessu frá því að vera étin af honum.

*sjá hugtakalista á bls. 27

Spurningar til umræðu

- Á hverju heldur riddarinn í vinstri hendi?
- Af hverju ætli riddarinn haldi á prinsessunni?
- Hvernig heldur þú að riddaranum og prinsessunni líði ef þú skoðar svipbrigði þeirra?
- Taktu eftir heitinu á verkinu. Hvernig tengist það því sem þú sérð?
- Skoðaðu veruna sem prinsessan er að varpa frá sér.
- Hvaða dýr er við fætur riddarans?
- Hvað heldur þú að sé að gerast í verkinu?
- Prófaðu að skoða verkið frá öllum sjónarhornum til þess að finna út úr því.

Nánari upplýsingar um listaverkið

Í þessi tilfelli er myndefnið sótt til miðalda. Einar tók stundum hluta af mismunandi þjóðsögum og goðsögum og felldi að þeirri frásögn sem hann vildi að kæmi fram í tilteknu listaverki. *Úr álögum* lýsir yfir sigri hins góða á hinu illa eða vonda og augnablikið þegar sigur riddarans yfir drekanum er í höfn.

Fyrir kennara

Höggmyndin sýnir augnablikið þar sem heilagur Georg hefur náð með stóru sverði og skyldi í vinstri hönd sér til varnar að drepa drekan, sem ætlaði að éta prinsessuna. Í fangi Georgs sést prinsessan varpa frá sér álaghami. Í myndlist er drekin oftast vængjaður eins og í þessu verki og riddarinn ýmist í rómverskri brynju eða í herklæðum miðalda. Hér er unga konan frelsuð frá illum örlögum þegar drekin er felldur af prinsinum. Konan varpar af sér húð eða hami gamallar konu eða nornar, sem álög höfðu bundið hana og kemur innri fegurð hennar þá í ljós (sjá <http://www.lej.is/news/13/57/ur-aloegum-1916-1927/>). Verkið var afhjúpað hér á landi árið 1987. Kvikmynd var gerð árið 2004 um söguna um George og drekan sem gæti verið gaman að skoða samhliða þessu listaverki.



Verkefni 3: *Ingólfur Arnarson* (1907) – mælt með fyrir 3.– 4. bekk (8–9 ára).

Sketchfab: <https://bit.ly/37XHyS3>

Þetta er listaverkið *Ingólfur Arnarson* eftir Einar Jónsson myndhöggvara* og stafrænn tvíburi* af því. Upprunalega listaverkið er staðsett í Listasafni Einarssonar (Hnitbjörgum) en bronsafsteypa* af verkinu er á Arnarhóli. Stafræni tvíburinn getur sýnt styttuna frá sjónarhornum sem erfitt er að sjá í listaverkinu sjálfu, þar sem höggmyndin af Ingólfi Arnarsyni er þrír og hálfur metri á hæð. Prófið að skoða styttuna allan hringinn. Komið þið auga á einhvern mun á ljósmyndinni af höggmyndinni og stafræna tvíburinum?

Hér sækir Einar myndefnið í landnámssögu Íslands. Ingólfur Arnarson er sagður hafa kastað öndvegissúlum fyrir borð áður en hann lagði að landi árið 872 og lét þær þannig ákveða hvar hann myndi setjast að. Þannig varð Ingólfur fyrstur manna til að hefja varanlega búsetu á Íslandi.

*sjá hugtakalista á bls. 27

Spurningar til umræðu

- *Hefur þú séð styttuna af Ingólfi? Hvar er hún staðsett?*
- *Hvernig sérðu að maðurinn er landnemi?*
- *Taktu eftir klæðunum sem Ingólfur er í. Hvernig klæði eru þetta?*
- *Hvernig táknar Einar með styttunni að hér er landnemi á ferð?*
- *Taktu eftir verunni á annarri hlið listaverksins. Veistu hver hún er úr norrænni goðafræði?*
- *Skoðaðu söguna um hrafnana Huginn og Muninn. Hvernig tengist hún styttunni af Ingólfi?*

Nánari upplýsingar um listaverkið

Þegar Einar Jónsson var að vinna að höggmyndinni af Ingólfi fannst honum mikilvægt að sýna söguna og hvers vegna Ingólfur kaus að koma til Íslands: „Hann sá minnisvarðann sem eitthvað meira en stytta af manni í fornum herklæðum og vildi tjá hug sinn um landnámið og eðlisfar landnemana“ (sjá <https://www.sarpur.is/Adfang.aspx?AdfangID=1707801>). Þess vegna bætti Einar við lágmyndum á allar hliðar stöpsulsins sem tengdust landnáminu á táknrænan hátt. Hins vegar var ekki tekið vel í lágmyndirnar og þær fjarlægðar af verkinu. Höggmyndin af Ingólfi eftir Einar er oft notuð sem einkennismerki Reykjavíkur.

Fyrir kennara

Með því að skoða stafrænan tvíbura höggmyndarinnar af Ingólfi má sjá Óðinn, sem var æðstur guða í norrænni goðafræði, á hlið verksins með hrafna sína Huginn og Muninn á öxlum sér. Hér er því tækifæri til þess að tengja höggmyndina af Ingólfi enn frekar við sögu norrænnar goðafræði. Listaverkið í heild tók um 22 ár að verða tilbúið. Iðnaðarmannafélagið í Reykjavík gaf fé og stóð fyrir söfnun til að reisa minnismerkið á Arnarhóli. Styttu Einars af Ingólfi var afhjúpuð þar árið 1924 og stendur enn. Endanleg gerð höggmyndarinnar var reist án lágmyndanna og þess stöpsuls sem Einar hafði hannað undir hana. Þær sjást því einungis á ljósmyndinni af höggmyndinni en ekki á stafræna tvíburanum. Myndir af lágmyndunum má finna í Listasafni Einars Jónssonar hjá höggmyndinni.

Hvetjið nemendur til þess að skoða líkamsstöðu Ingólfs í styttunni. Einar sýnir Ingólf bera höfuðið hátt, sem íslenskan landnámsmann sem virðist fullur sjálfstrausts. Með því að skoða líkamsstöðu styttunnar er hægt að ímynda sér að hún eigi að sýna Ingólf standa fremst í skipi sínu og horfa einbeittur til lands. Mögulega gæti mismunandi hæð undir fótum Ingólfs einnig átt að tákna augnablikið þegar hann fyrst stígur á land á Íslandi.

Safnahúsið sem byggt var sem Landsbókasafn og Þjóðskjalasafn Íslands er ein fallegasta bygging Reykjavíkur. Safnahúsið er nefnt hér til sögunnar vegna þess að stytturnar af *Jónasi Hallgrímssyni* og *Ingólfi Arnarsyni* áttu upphaflega báðar að standa þar fyrir framan. Einnig er gaman að geta þess að Einari Jónssyni var fyrst boðið að reisa safnahús sitt á lóðinni við hlið Safnahússins, þar sem Þjóðleikhúsið stendur í dag. Einar afþakkaði þá lóð og sagði að of þröngt yrði þar um byggingu sína.

Þórarinn Eldjárn skrifaði ljóð um styttuna af Ingólfi 1997. Ljóðið getur virkað sem kveikja að umræðum í tengslum við söguna á bak við höggmyndina (<https://bokmenntaborgin.is/node/8808>):

Ingó

Oní fjöru Ingólfur
er í skapi fúlu,
fram og aftur flækist þar
en finnur enga súlu.

Hann finnur gamlan
gúmmískó
og grænar netakúlur,
en ekki sínar öndvegis-
og afbragðsgóðu súlur.

Hann kemur auga á ótal hús,
með uppþvottavél og síma:
HANN ER Í RÉTTTRI REYKJAVÍK
Hann gengur upp á grænan hól
og gerist fyllibytta,
og er þar síðan alla tíð
algjör myndastytta.

(Þórarinn Eldjárn, 1997)



Verkefni 4: *Alda aldanna* (1894-1905) – mælt með fyrir 5.– 7. bekk (10–12 ára).

Sketchfab: <https://bit.ly/2XHmGwC>

Þetta er listaverkið *Alda aldanna* eftir Einar Jónsson myndhöggvara* og stafrænn tvíburi* af því. Upprunalega listaverkið er staðsett í Listasafni Einarssonar (Hnitbjörgum) en bronsafsteypur* af verkinu eru í Vestmannaeyjum, á Flúðum og í höggmyndagarðinum við safnið. Verkið er yfir tvo metra á hæð en stafræni tvíburinn getur sýnt það frá mörgum óvenjulegum sjónarhornum. Til dæmis er hægt að sjá andlitið á konunni, sem er hæsti punktur verksins. Prófið að skoða stýttuna ofan frá.

Útgangspunktur verksins er hinn sterki sjálfstæði einstaklingur, sá sem brýst fram með miklum krafti. Tengingin við náttúruöflin er einnig sterk í listaverkinu þar sem vinnuheiti þess var Skýstrokkurinn líkt og í fleiri verkum Einars en hann sótti gjarnan innblástur til íslenskrar náttúru.

*sjá hugtakalista á bls. 27

Spurningar til umræðu

- Taktu eftir því hvað verkið heitir. Hvernig tengist það formi höggmyndarinnar?
- Skoðaðu svipbrigði og líkamsbyggingu konunnar. Hvað gefa þau til kynna?
- Taktu eftir minni verunum. Er þær raunverulegar eða hugmynd?
- Hvað heldur þú að verurnar tákni?
- Er einhver munur á verunum eftir því hvar þær eru staðsettar í verkinu?

Nánari upplýsingar um listaverkið

Höggmyndin sýnir konu sem virðist rísa upp úr sjónum - eða verkinu sjálfu - sem vindur sig upp með líkama hennar. Fossinn, sem er í raun einnig hár konunnar í miðju verksins, er tákn fyrir íslenska náttúru. Hugsanlega má túlka þessa hreyfingu öldunnar upp á við og ásýnd smáveranna, þar sem sumar komast alla leið upp á toppinn en aðrar virðast vera fastar neðst, með hliðsjón af því að Einar hreifst af hugmyndum um hinn sjálfstæða einstakling og lagði áherslu á frumleika í listsköpun sinni.

Fyrir kennara

Alda aldanna er eitt af þekktari verkum Einarssonar og hugsanlega gerði hann höggmyndina sem óð til íslenskrar náttúru. Hér persónugerir Einar náttúrufyrirbæri og hreyfingin í verkinu líkist hvírfilvindi sem gleypir öldur hafsins með sér og mynda þannig þessa stóreflis öldu. Í briminu berjast verur við að koma sér upp úr soginu. Þær eru ekki fullskýrar en taka á sig heillegri mynd eftir því sem ofar dregur og manneskjan sem hæst hefur náð virðist vera að öskra. Hugsanlega á sú manneskja að tákna hinn sterka einstakling eða brautryðjandann sem fer sínar eigin leiðir og nær þannig toppnum. Myndefnið má einnig rekja til goðsagnarinnar um fæðingu Afrodite, hinnar grísku gyðju fegurðar og ástar sem stígur upp úr hafinu með krafti (sjá <http://www.lej.is/news/11/57/Alda-aldanna-1894-1905/d,nodate/>).

Auk upprunalegu útgáfunnar sem varðveitt er í Listasafni Einarssonar hafa verið gerðar þrjár afsteypur í fullri stærð. *Alda aldanna* var einnig steipt í smærri útgáfu sem prýðir mörg heimili á Íslandi og erlendis. Til eru teiknaðar skissur af verkinu frá því snemma á ferli Einarssonar, fyrsta skissan er gerð þegar hann var nítján ára. Upprunalega fékk höggmyndin heitið *Skýstrokkurinn* sem vísar sterklega í snúning verksins upp á við en Einar breytir nafninu síðar í annað náttúrufyrirbæri sem er aldan.



Verkefni 5: *Skuld* (1900–1927) – mælt með fyrir 5.– 7. bekk (10–12 ára).

Sketchfab: <https://bit.ly/3AOqfzk>

Þetta er listaverkið *Skuld* eftir Einar Jónsson myndhöggvara* og stafrænn tvíburi* af því. Skissa eða frumkast af verkinu er staðsett í Listasafni Einarssonar (Hnitbjörgum) og bronsafsteypa* af verkinu er í höggmyndagarðinum við safnið. Stafræni tvíburinn getur sýnt stýttuna frá mörgum sjónarhornum og gert fólki kleift að skoða nánar smáatriði höggmyndarinnar.

Einar sækir hér myndefni í norræna goðafræði og örlaganornirnar Urði, Verðandi og Skuld eins og heiti verksins gefur til kynna (sjá <http://www.lej.is/news/8/57/Skuld-1900-1927/d,nodate/>). Útgangspunktur verksins er mikilvægi þess að manneskjan borgi það sem hún skuldar.

*sjá hugtakalista á bls. 27

Spurningar til umræðu

- *Hvaða dýr sérðu?*
- *Skoðaðu manneskjurnar og verurnar vel. Hvað segja svipbrigði þeirra og hlutföll?*
- *Hvað eru þær margar?*
- *Hvaða verur finnast þér vera „góðar“ eða „vondar“?*
- *Sérðu örlaganornina Skuld? Hvað er hún að gera?*
- *Taktu eftir heiti verksins.*
- *Hvaða sögu gæti þetta verk verið að segja? Af hverju?*

Nánari upplýsingar um listaverkið

Verkið Skuld sýnir fallinn hest sem spyrnir við fótum og við fætur hans liggur fallinn maður. Á baki hestsins situr knapi en við hlið hans er stórvaxin og skuggaleg vera með hulu fyrir andliti og virðist hvísla í eyra hans. Hugsanlega má túlka veruna sem örlaganornina sem minnir manninn á þá skuld sem honum ber að greiða fyrir að hafa orðið valdur að dauða mannsins sem liggur á jörðinni.

Fyrir kennara

Hvetjið nemendur til þess að túlka listaverkið og búa til sögu í kringum það sem þeir sjá út frá heiti höggmyndarinnar.

Formrænt séð er verkið byggt á andstæðum skálínum sem draga fram merkingu þess þar sem andstæður takast á: annars vegar viljann til að halda áfram reið sinni og svífast einskis og hins vegar áminning um að axla ábyrgð gjörða sinna.

Einar gerði fyrst drög að listaverkinu árið 1900, en fullvann það ekki fyrr en eftir heimkomuna til Íslands árið 1914. Hann segir um verkið: „*Riddarinn er ríður niður náunga sinn – hefur í sama vetfangi draug þann er hann sjálfur vakti upp með ofbeldi sínu – sitjandi á bak við hann á þessum sligaða hesti – minnandi hann um skuldina er honum ber að borga.*“

Af orðum Einarssonar er ljóst að verkið spyr siðferðilegra spurninga um ábyrgð mannsins á gjörðum sínum.



Verkefni 6: *Vernd* (1912–1934) – mælt með fyrir 5.– 7. bekk (10–12 ára).

Sketchfab: <https://bit.ly/3xXwkYk>

Þetta er listaverkið *Vernd* eftir Einar Jónsson myndhöggvara* og stafrænn tvíburi* af því. Upprunalega listaverkið er staðsett í Listasafni Einarssonar (Hnitbjörgum) en bronsafsteypa* af verkinu er í höggmyndagarðinum við safnið. Stafræni tvíburinn getur sýnt styttuna frá óvenjulegum sjónarhornum sem erfitt er að sjá í listaverkinu sjálfu þar sem það er rúmí tveir metrar á hæð. Prófið að skoða styttuna allan hringinn.

Þessi höggmynd virðist fjalla um kærleikann, öryggi og móðurást. Verkið gæti einnig vísað í madonnumyndir, en það eru myndir af Maríu mey með Jesúbarnið. Að baki verkinu býr jafnframt táknræn merking um vernd, í stærra samhengi en milli móður og barns, eins og þörf listamannsins fyrir vernd frá öðrum (Jón Auðuns, 198, bls. 41). En öllum er frjálst að túlka listaverkið á sinn hátt.

* sjá hugtakalista á bls. 27

Spurningar til umræðu

- *Taktu eftir heiti listaverksins. Hvernig lýsir heitið sér í höggmyndinni.*
- *Hvað heldur þú að þetta listaverk eigi að tákna?*
- *Skoðaðu svipbrigði þeirra og líkamsstöðu.*
- *Hvað ætli þau séu að hugsa?*
- *Taktu eftir því sem barnið heldur á.*

Nánari upplýsingar um listaverkið

Listaverkið sýnir konu með barn í fanginu sem heldur á litlum bolta eða kúlu. Konan heldur höndum sínum uppi út frá öxlum og ber á þeim skikkju eða klæði, eins og hún sé að skýla barninu. Nafnið *Vernd*, gæti gefið til kynna að hér væri Einar að fjalla um móðurást, eða vernd í öðru samhengi. Er barnið í verkinu hugsanlega tákn fyrir listamanninn sjálfan og móðirin tákn fyrir þá vernd sem listamaðurinn fær frá velgjörðarfólki.

Fyrir kennara

Hér er tækifæri til þess að beina athyglinni að konunni í verkinu; að staðsetningu hennar, líkamsstöðu, handleggjum, hnjám, klæðinu sem hún heldur uppi og sætinu sem hún situr á, en þá sést hversu samhverft verk höggmyndin *Hvöld* er. En þegar athyglinni er síðan beint að barninu í verkinu og kúlunni sem það heldur á, sést hvernig Einar brýtur samhverfuna upp með líkamsstöðu og staðsetningu barnsins í höggmyndinni.

Barnið sést halda á bolta eða kúlu. Ein túlkun á því gæti verið að gripurinn sé ávöxtur, jafnvel eplið af skilningstrénu sem táknar gott og illt. Með því er vísað til hlutverks Jesúbarnsins og hvernig það frelsaði mennina frá erfðasyndinni. Önnur túlkun á gripnum gæti verið að þetta sé granatepli, en í madonnumyndum geta þau táknað upprisu og þar með ódauðleika.

Hins vegar gæti einnig verið önnur merking falin í verkinu, en í bókinni *Einar Jónsson myndhöggvari* segir: „Ráðamenn þjóðarinnar höfðu margir sýnt mikinn skilning á einstæðum ferli Einars Jónssonar, en á Alþingi reyndist honum enginn haukur meiri í horni en Bjarni frá Vog. Í minningu þess gerði Einar síðar myndina *Vernd*: Móðurina með barnið, sem táknar hina ungu list“ (Jón Auðuns, 198, bls. 41). Sú vernd sem Einar fjallar um í þessu verki gæti þannig verið verndin sem listin og/eða listamaðurinn þarf á að halda frá samfélaginu.



Verkefni 7: *Ymir og Auðhumla* (1907–1909) – mælt með fyrir 8. bekk (13–14 ára).

Sketchfab: <https://bit.ly/3qlhk0n>

Þetta er listaverkið *Ymir og Auðhumla* eftir Einar Jónsson myndhöggvara* og stafrænn tvíburi* af því. Upprunalega listaverkið er staðsett í Listasafni Einars Jónssonar (Hnitbjörgum) en bronsafsteypur* af verkinu eru á Selfossi og í höggmyndagarðinum við safnið. Stafræni tvíburinn getur sýnt stýttuna frá mörgum óvenjulegum sjónarhornum. Prófið að þysja inn (zoom-in) á verkið til að skoða lettrið á hliðunum.

Einar sækir hér innblástur í norræna goðfræði, nánar tiltekið í söguna um jötuninn Ými og kúna Auðhumlu. *Ymir og Auðhumla* er eitt af verkum Einars þar sem hann setur fram hugmyndir um hringrás lífs og dauða.

*sjá hugtakalista á bls. 27

Spurningar til umræðu

- *Taktu eftir heitinu á verkinu.*
- *Skoðaðu söguna um Ými og Auðhumlu.*
- *Hvað gæti bent til þess að verkið fjalli um hringrás lífs og dauða?*
- *Hvað ef þú vissir að jötuninn væri að halda í sér lífi? Myndir þú horfa öðrum augum á listaverkið þá?*
- *Hvaða form mynda dýrið og maðurinn?*
- *Sérðu einhver orð eða stafi á verkinu? Getur þú lesið það?*

Nánari upplýsingar um listaverkið

Í norrænni goðafræði er Ýmir sagður fyrsti jötuninn og því talið að allir aðrir jötnar séu frá honum komnir. Ýmir varð til þegar frost Niflheims (Niflheimur var lengst í norðri og þ.a.l. mjög kalt þar) blandaðist eldum Múspelsheims (lengst í suðri og því funheitt þar) í Ginnungagapi. Einnig varð kýrin Auðhumla til þegar þetta gerðist. Auk þess má sjá sérstakt letur á hliðum verksins.

Fyrir kennara

Höggmyndin sýnir jötuninn Ými nærast á mjólk kýrinnar Auðhumlu til þess að halda sér á lífi og vísar Einar þannig til hinnar eilífðu hringrásar lífs og dauða. Eitt afkvæmi Ýmis eignaðist Bestlu Bölpórsdóttur. Hún eignaðist þrjú afkvæmi með Bori, syni Búra, sonar Auðhumlu; Óðin, Vilja og Vé. Samkvæmt norrænu goðafræðinni eiga þau þá að hafa drepíð Ými og notað hann til þess að gera úr honum heiminn þannig:

Hold Ýmis varð að löndum.
Blóð Ýmis varð að sjó og stöðuvötnum.
Bein og tennur Ýmis urðu að fjöllum.
Beinflísar Ýmis urðu að grjóti og urðum.
Höfuðkúpa Ýmis varð að himninum.
Augabrúnir Ýmis urðu að virkisvegg utan um Miðgarð.
Heili Ýmis varð að skýjum.
Hár Ýmis varð að skógi.

Hér er einnig tækifæri til að tengja söguna um Ými og Auðhumlu við aðrar sögur sem nemendur kannast mögulega við þar sem karakterar úr norrænni goðafræði leika lykilhlutverk, til dæmis Marvel kvikmyndirnar.

Á hliðum listaverksins má sjá í þremur línnum svokallað höfðaletur. Höfðaletur er séríslensk skrautleturgerð sem var fyrst og fremst notuð í tréskurði en sést hér á höggmynd Einarssonar úr bronsi. Höfðaletursáletranir áttu ekki að vera auðlæsar hverjum sem er, heldur átti letrið að vera dularfullt. Áletranirnar voru stundum hafðar aftur á bak, á einhvers konar dulmáli eða skammstafaðar, svo innihald textans væri eingöngu skiljanlegt eiganda gripsins og þeim sem skar það út. Nokkur fjöldi slíkra höfðaletursáletrana er enn óleystur í dag (sjá <https://www.visindavefur.is/svar.php?id=21382>).



Verkefni 8: *Leikslök* (1906–1936) – mælt með fyrir 8. bekk (13–14 ára).

Sketchfab: <https://bit.ly/2UzezRz>

Þetta er listaverkið *Leikslök* eftir Einar Jónsson myndhöggvara* og stafrænn tvíburi* af því. Upprunalega listaverkið er staðsett í Listasafni Einarssonar (Hnitbjörgum) en bronsafsteypa* af verkinu er í höggmyndagarðinum við safnið. Prófið að nýta stafræna tvíburann til þess að skoða svipbrigði veranna í verkinu.

Hugsanlega á höggmyndin *Leikslök* að segja sögu sem tengist Ask Yggdrasils eða lífsins tré, sem er úr norrænni goðafræði og nær tréð í gegnum allan heiminn. Einar vísaði gjarnan í norræna goðafræði í verkum sínum og hér má sjá verur sem brjótast út úr trjástofni sem virðist vera klofinn í tvennt.

*sjá hugtakalista á bls. 27

Spurningar til umræðu

- Hvað sérðu margar verur? Eru þær allar í sömu hlutföllum?
- Taktu eftir heitinu á listaverkinu. Hvað ætli að það þýði í samhengi við það sem þú sérð?
- Hvaða verur finnast þér vera „góðar“ eða „vondar“?
- Af hverju ætli verurnar séu að koma upp úr trjástofni?
- Taktu eftir svipbrigðum veranna. Hvað segja þau þér?
- Hvernig líður þér þegar þú horfir á þetta listaverk?

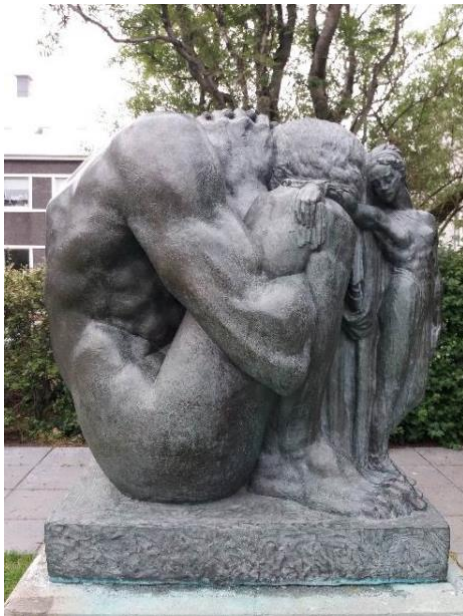
Nánari upplýsingar um listaverkið

Höggmyndin *Leikslök* sýnir álúta mannveru sem er hlekkjuð við stærri yfirnáttúrulega veru. Þessi stóra vera er mögulega tákn fyrir dauðann. Þannig virðist dauðinn standa á milli mannverunnar og þriggja minni figúra sem gætu táknað örlaganornirnar þrjár. Dauðinn teygir sig ákveðið til himins og hindrar mannveruna frá því að „frelsast“. Hlekkir mannverunnar við dauðann virðast þó vera að losna sem gæti þýtt að hennar tími er ekki kominn. Sagan segir að tréð Askur Yggdrasils hafi verið vökvað af örlaganornunum þremur, Urði, Verðandi og Skuld (sjá https://is.wikipedia.org/wiki/Askur_Yggdrasils) Fáar heimildir eru til um þetta listaverk og því koma aðrar túlkanir mögulega til greina.

Fyrir kennara

Í þessu listaverki er tekist á um örlög mannsins á myndrænan hátt. Örlaganornin Urður er tákn fortíðar, Verðandi nútímans, og Skuld framtíðar. Sagan segir að þær stýri örlögum manna og hafa til þess langa þræði sem geta haft áhrif á örlög viðkomandi. (sjá https://is.wikipedia.org/wiki/Ur%C3%B0ur,_Ver%C3%B0andi_og_Skuld).

Hér er tækifæri til að skapa umræðu í kringum þær tilfinningar sem mögulega vakna hjá nemendum þegar þeir skoða og rýna í höggmyndina *Leikslök*. Listaverkið er sannarlega tregafullt og virðist vera að segja harmsögu álútu mannverunnar sem hefur mögulega tekist á við einhverjar raunir eins og veikindi eða annað. Hvetjið nemendur til þess að túlka og búa til sögu í kringum það sem fyrir augu ber. Gæti heitið á verkinu, *Leikslök*, verið skírskotun í það að einhver veran er að gefast upp og ef svo þá hver væri það helst?



Verkefni 9: *Svefn* (1931–1941) – mælt með fyrir 8.bekk (13–14 ára).

Sketchfab: <https://bit.ly/2WcPrQP>

Þetta er listaverkið *Svefn* eftir Einar Jónsson myndhöggvara* og stafrænn tvíburi* af því. Upprunalega listaverkið er staðsett í Listasafni Einarssonar (Hnitbjörgum) en bronsafsteypa* af verkinu er í höggmyndagarðinum við safnið. Stafræni tvíburinn getur sýnt stýttuna frá mörgum sjónarhornum. Prófaðu að skoða nánar stærðarhlutföll og form líkamanna.

Fáar heimildir eru til um listaverkið og því koma margar túlkánir til greina. Hugsanlega er höggmyndin *Svefn* að segja sögu sofandi rísa sem vaknar upp af martröð. Önnur túlkun væri að mannveran sem stendur við hlið rísans sé lítil álfadís eða verndarengill og „rísinn“ mannvera.

*sjá hugtakalista á bls. 27

Spurningar til umræðu

- *Taktu eftir heitinu á verkinu. Hvernig birtist það í listaverkinu?*
- *Hvaða tilfinningar vakna þegar þú horfir á líkamsstöðu rísans?*
- *Hvernig heldur þú að rísanum líði?*
- *Hvað heldur þú að minni veran, sem leggur aðra hönd á hné rísans, sé að gera?*
- *Prófaðu að hnipra þig saman eins og rísinn.*

Nánari upplýsingar um listaverkið

Verkið sýnir stærri veru í hnipri. Minni veran leggur hönd sína á hné „risans“ eins og til þess að hughreysta hann. Verkið er mjög innhverft þ.e. lokað og í því er ekkert neikvætt rými á milli forma. Þessi innhverfa myndbygging stærri verunnar gefur til kynna sorgarástand og vanlíðan á meðan minni veran sýnir samkennd með því að halla höfði sínu að höfði „risans“.

Fyrir kennara

Hér er kjörið tækifæri til að fjalla um líkamsstöður og hvernig þær geta tjáð tilfinningar án orða. Líkamsstaða risans er í raun mjög áhugaverð og næstum því ómögulegt að framkvæma hana. Hugsanlega hefur Einar haft í huga að ýta þannig undir að stærri veran sé ómennsk. Hér mætti bjóða nemendum að búa til sögu um listaverkið og reyna að túlka hana út frá líkamsstöðu veranna sem birtast í verkinu. Er risinn sofandi eða er hann að vakna? Er hann leiður? Er hann hræddur? Einnig mætti skoða líkamsbyggingu (anatómíu) út frá þessu verki.



Verkefni 10: *Andi og efnisbönd* (1918–1922) – mælt með fyrir 8. bekk (13–14 ára).

Sketchfab: <https://bit.ly/3qiheXc>

Þetta er listaverkið *Andi og efnisbönd* eftir Einar Jónsson myndhöggvara* og stafrænn tvíburi* af því. Upprunalega listaverkið er staðsett í Listasafni Einarssonar (Hnitbjörgum) en bronsafsteypa* af verkinu er í höggmyndagarðinum við safnið. Stafræni tvíburinn getur sýnt styttna frá mörgum óvenjulegum sjónarhornum. Prófið að skoða stærðarhlutföll og form líkamanna.

Þessi höggmynd er tákni um hvernig efnið, til dæmis efnislíkami eða efnisheimur, heldur manneskjunnar fastri þar til hún sjálf ákveður að slíta sig úr þeim böndum sem hefta hana. Þessi barátta sem snýst um að ná tökum á því efnislega þannig að andinn stýri en ekki öfugt, er einnig umfjöllunarefni Einarssonar í fleiri listaverkum.

*sjá hugtakalista á bls. 27

Spurningar til umræðu

- *Taktu eftir heitinu á listaverkinu. Hvernig lýsir heitið sér í höggmyndinni?*
- *Hvað sérðu margar verur?*
- *Er einhver stærðarmunur á verunum?*
- *Taktu eftir böndunum sem að stærri verurnar virðast vera að draga utan af minni verunni.*
- *Hvað heldur þú að sé að gerast? Hvaða vera er líklegust til að vera manneskja?*
- *Hver er táknræna merkingin í listaverkinu?*

Nánari upplýsingar um listaverkið

Það má túlka höggmyndina Andi og efnisbönd í samhengi við hugmyndir um tilveru mannsins og andlegan þroska. Á stalli verksins má sjá áletrun með heiti þess, sem undirstrikar og ýtir undir merkingu þess. Önnur veran sem höggmyndin sýnir, sú sem er til vinstri, er með lítt mótað andlit og táknar andann. Veran til hægri virðist sterkari og táknar efnið. Veran í miðjunni hallar höfðinu að efninu sem gæti þýtt að tengingin er enn sterk við efnið þrátt fyrir að hún sé að reyna að brjótast frá því.

Fyrir kennara

Hér er hægt að hvetja nemendur til þess að túlka höggmyndina Andi og efnisbönd, t.d. með því að skoða muninn á verunum þrem sem birtast í verkinu.

Þekkt stefi í listsköpun Einarssonar fjallar um manninn sem er leystur úr andlegum fjötrum og á það við um höggmyndina *Andi og efnisbönd*. Stærðarhlutföllin og stigveldi formanna eru með táknræna merkingu; smágerða veran í miðjunni, að mestu umlukt neti, er manneskjan. Til hægri og vinstri eru maður og kona í ofurstærð, sem spenna saman greipar. Það má túlka þetta sem svo að manneskjan sem hefur varpað af sér böndum efnisheimsins að einhverju leiti, sé tákn andans sem leysist úr efninu (Ólafur Kvaran, EJ myndhöggvari, 203).

Einnig má mögulega tengja þessar hugmyndir við efnishyggju og neysluhyggju nútímamanneskjunnar, og hvernig þessi fyrirbæri virðast stundum vera að fara úr böndunum. Kannski vildi Einar sýna þrá manneskjunnar eftir því að finna jafnvægi milli innri friðar og friðar í þeim heimi sem manneskjan býr í; milli andlegu hliðarinnar og neysluhyggjunnar. Í dag væri kannski talað um núvitund?

Einar gerði annað listaverk sem er næstum því alveg eins og *Andi og efnisbönd*. Sú höggmynd ber heitið *Í tröllahöndum* (1916-1923) en áletrun á stöpli verksins er önnur; *Guðmann hinn ungi vex úr viðjum Vana og Steingerðar*. Það sem skilur á milli verkanna tveggja er að mannveran í miðjunni hefur tekist að losa sig enn meira úr fjötrunum í verkinu *Í tröllahöndum* en í *Andi og efnisbönd*. Vegna líkinda verkanna er hægt að skoða þau eins og um eitt og sama verkið sé að ræða sem samt ber í raun þrjú heiti: *Andi og efnisbönd*, *Í tröllahöndum* og *Guðmann hinn ungi vex úr viðjum Vana og Steingerðar*. Þetta staðfestir einnig þá hugmynd að tiltekið viðfangsefni hafi verið Einari hugleikið.

Hugtakalisti

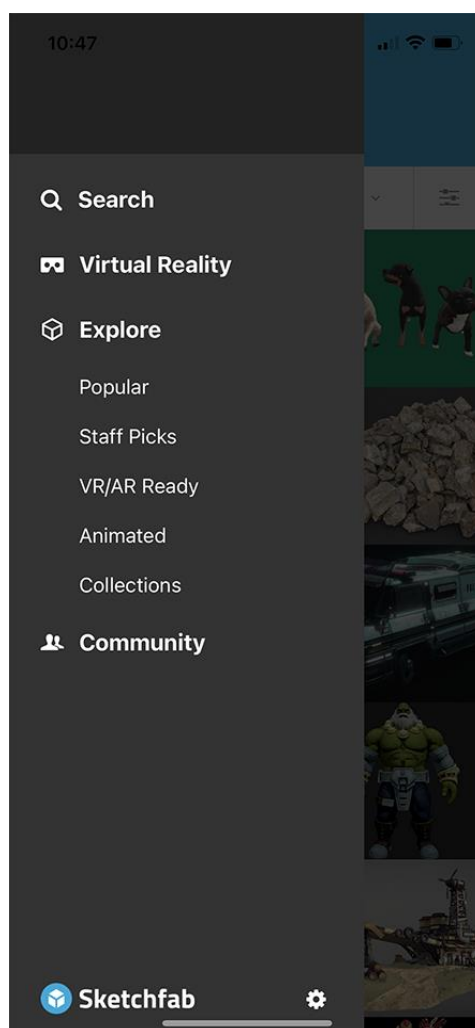
Afsteypa: Við gerð afsteypu er fljótandi málmur (t.d. bronsi), eða gífsi hellt ofan í steypumót, látið harðna og síðan tekið úr mótinu. Eftirmyndir úr bronsi af því efni eru kallaðar **bronsafsteypur**.

Brons: er sú málmgtegund sem er oftast notuð til að gera afsteypur af höggmyndum. Brons er málmur eins og gull og silfur.

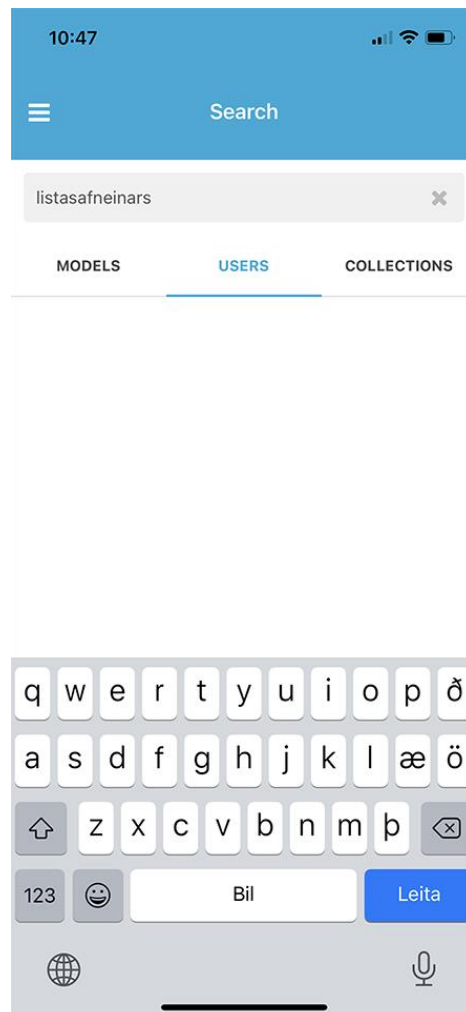
Myndhöggvari: Listamaður sem mótar því efni listaverk úr gífsi, málmur, tré eða öðru efni.

Höggmyndagerð: Þegar því myndlistarverk er mótað úr gífsi eða öðru efni og stendur eitt eða sem lágmynd á vegg. Efnið sem höggmyndin er unnin úr er mótað, skorið, steipt eða skeytt saman (sjá <https://malid.is/leit/sk%C3%BAlpt%C3%BAr>).

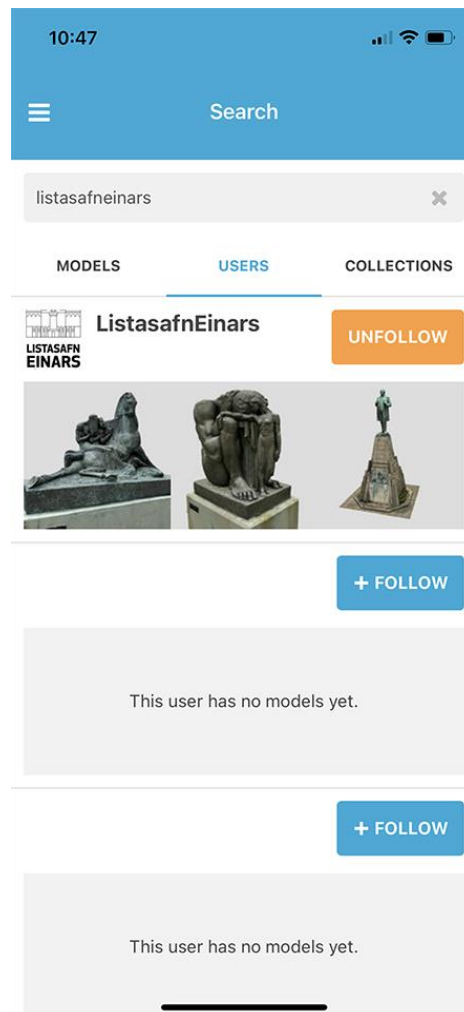
Stafrænn tvíburi: Vísar til raunverulegs líkans af höggmyndum Einarssonar. Stafrænir tvíburar því efni fyrirmýnda eru framleiddir með nokkrum mismunandi aðferðum sem eiga þó allar það sameiginlegt að helst mætti líkja þeim við öfugan sprautuklefa. Myndavél, eða laserskanni, er notaður til að „þekja“ yfirborð viðfangsefnisins eins nákvæmlega og mögulegt er. Myndirnar eru síðan settar inn í hugbúnað sem vinnur því efni módel út frá þeim upplýsingum sem koma fram í myndunum.



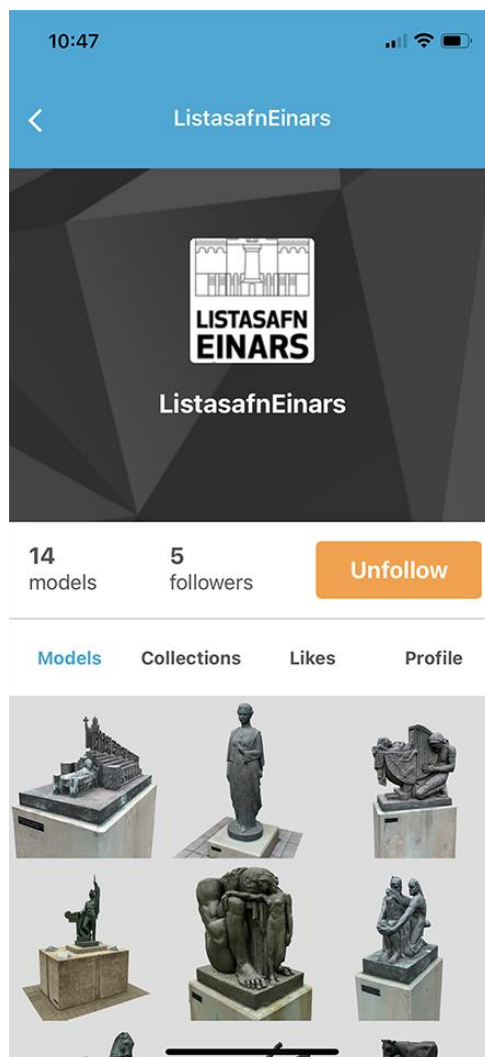
Mynd 2: Hliðarslá birtist. Notandinn ýtir á „SEARCH“ til að opna leitargluggann.



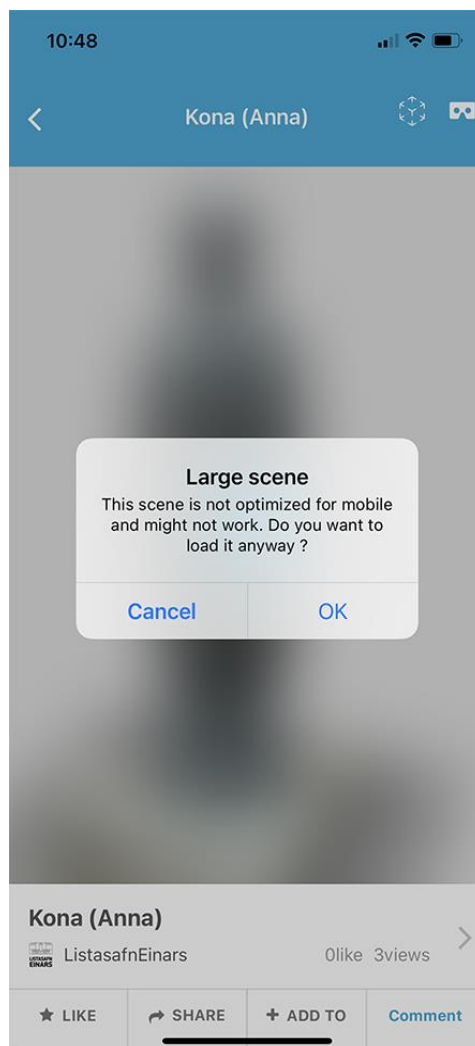
Mynd 3: Notandinn ýtir á „USERS“ (blái textinn) og slær síðan inn „listasafneinars“ í leitarglugganum.



Mynd 4: Notandinn ýtir á „ListasafnEinars“ textann eða logo-ið vinstra megin við nafnið til að fara inn á „safnið“.



Mynd 5: Safnkosturinn birtist sem smámyndir. Notandi getur ýtt á myndirnar til að skoða hvert verk fyrir sig.



Mynd 6: Ef notandinn er á farsímaneti getur þessi viðvörðun komið upp. Módelin eru sum hver í nokkuð hárrí upplausn. Þetta er ekki vandamál á þráðlausu neti (wi-fi).

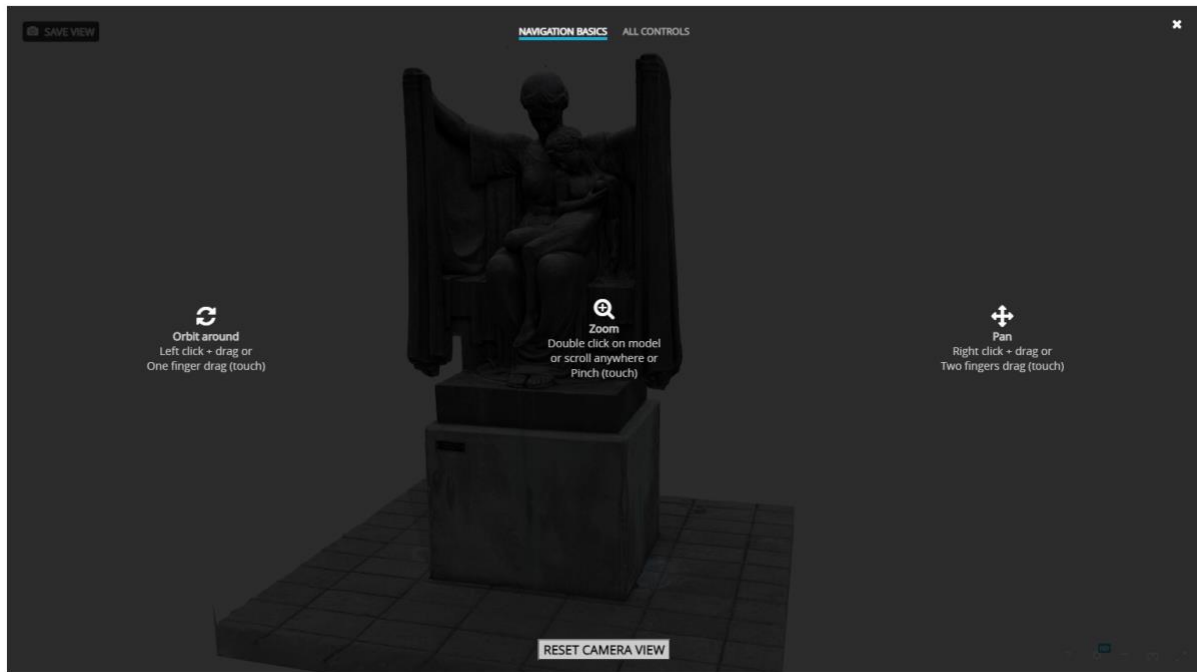


Mynd 7: Notandi valdi sér verk sem birtist nú á skjánum. Hefðbundnar skjáaðgerðir gilda hér, með því að draga fingur yfir skjáinn veltist módelið í þrívídd. Með því að strjúka tveimur fingrum yfir skjáinn „hnikar“ notandi módelinu upp/niður og til hliðanna. Með því að klemma/draga í sundur fingur þysjar (zoomar) notandinn inn og út á módelið.

Til að fara aftur í valmynd safnsins er ýtt á „<“, örina vinstra megin við nafn verksins.

Styttur skoðaðar í tölvu:

Navigation basics:

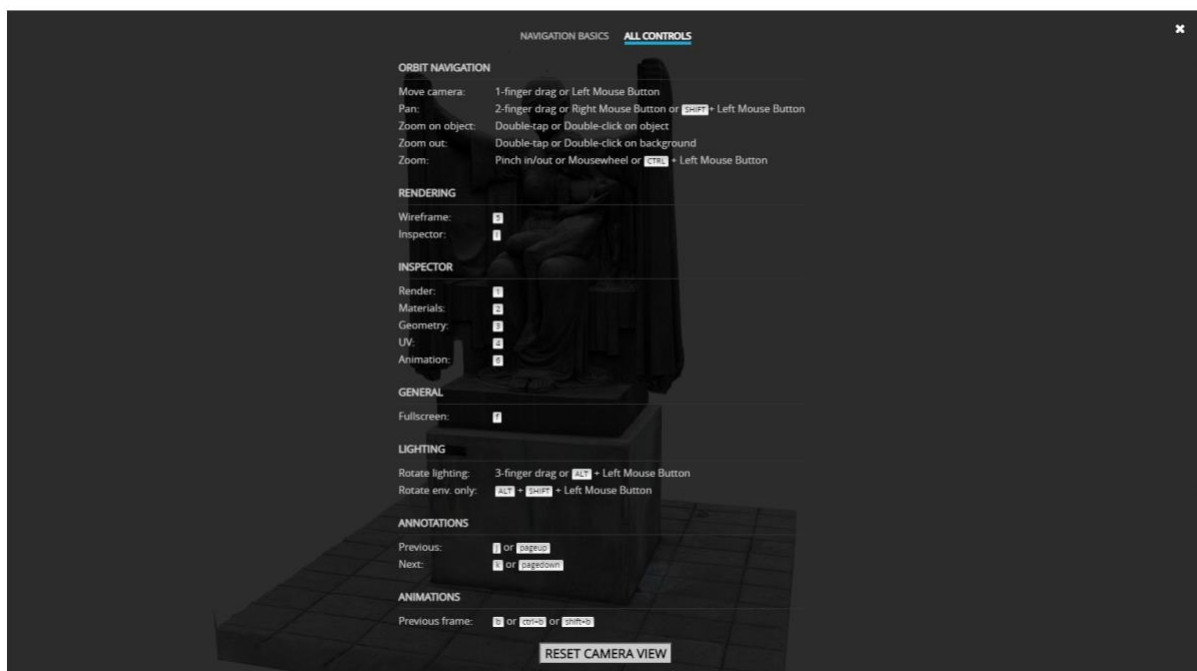


Orbit: Smella með vinstri músarhnapp og draga, eða snerta með einum fingri og draga á snertiskjá

Zoom (þysja): Tvísmella á módel eða þysja hvar sem er (mús) eða klemma fingur sundur/saman á snertiskjá.

Pan: Smella með hægri músarhnapp og draga eða snerta og draga með tveimur fingrum á snertiskjá.

Stillingar (All controls):



Þessi hluti er aðallega notaður af einstaklingum sem eru yfirleitt lengra komnir í notkun á Sketchfab. Þó gæti reynst ágætt að þekkja til ef nemendur spyrja. Sumar skipanir er bara hægt að gera á lyklaborði.

„Orbit navigation“

Hreyfa myndavél: Draga einn finger yfir skjá eða vinstri músarhnapp.

Pan: draga tvo finger yfir skjá eða miðju músarhnapp, eða Shift+vinstri músarhnapp.

Þysja inn/út (zoom-a) á módel: Smella finger tvisvar á skjá, eða tvísmella með vinstri músarhnapp á módel.

Þysja inn/út (zoom-a) á bakgrunn: Tvísmella með fingri eða vinstri músarhnapp á bakgrunn.

Þysja inn/út: Klemma tvo finger sundur/saman, snúa miðjumúsarhjólí eða CTRL+ vinstri músarhnapp.

„Rendering“

Vírnetsútgáfa: Ýta á „5“ á lyklaborðinu

Inspector: Ýta á „i“ á lyklaborðinu

„Inspector“

Render: Ýta á „1“ á lyklaborðinu

Materials: Ýta á „2“ á lyklaborðinu

Geometry: Ýta á „3“ á lyklaborðinu

UV: Ýta á „4“ á lyklaborðinu

Animation: Ýta á „6“ á lyklaborðinu

„General“

Fullscreen: Ýta á „f“ á lyklaborðinu

„Lighting“

Snúa ljósi: Draga þrjá finger yfir skjá eða ALT+vinstri músarhnappur

Snúa bara umhverfi (bakgrunni): ALT+Shift+vinstri músarhnappur

„Annotations“

Fyrri: Ýta á „J“ á lyklaborðinu eða „pageup“

Næsta: Ýta á „K“ á lyklaborðinu eða „pagedown“

„Animations“

Fyrri rammi: Ýta á „B“ á lyklaborðinu, eða CTRL+B eða SHIFT+B á lyklaborðinu.

Notkunarleiðbeiningar fyrir tölvunotendur (mús eða „touchpad“).

Takkarnir sem helst eru notaðir eru:

Vinstri músarhnappur – notaður til að snúa módelum og til að fókusa „myndavél“ á ákveðinn hluta móðelsins.

Miðju músarhnappur (skrun hjól) – notaður til að færa módel upp og niður og til hliða og til að þysja (zooma) inn og út.

Hægri músarhnappur – notaður til að færa módel upp og niður og til hægri/vinstri.

Próstur Thor Bragason, miðlunarfræðingur hjá verkfræðistofunni EFLU, tók saman, myndmældi og bjó til stafræna tvíbura af listaverkum Einars í þessum fræðslupakka.

Heimildir

- Aðalnámsskrá grunnskóla. (2013). Mennta- og menningarmálaráðuneyti.
<https://www.stjornarradid.is/lisalib/getfile.aspx?itemid=f7d55056-989c-11e7-941c-005056bc4d74>.
- Andreja Velimirovic. (2018). *A Short History of Bronze Sculpture....* Widewalls.
<https://www.widewalls.ch/magazine/bronze-sculpture-history-examples>.
- Ásatrúarfélagið. (e.d.). *Ýmsar skepnur*. <https://asatru.is/ymsar-skeppnur>.
- Barbe-Gall, Françoise. (2005). *How to talk to children about art*. Frances Lincoln Ltd.
- Bókmenntaborgin. (e.d.). *Ingólfur Arnarson*. <https://bokmenntaborgin.is/node/8808>.
- Ingvar Sigurgeirsson. (2016). *Listin að spyrja: Handbók fyrir kennara*. Sögur útgáfa.
- Jón Auðuns. (1982). *Einar Jónsson myndhöggvari*. Skuggsjá.
- Ólafur Kvaran. (2018). *Einar Jónsson myndhöggvari: Verk, táknheimur og menningarsögulegt samhengi*. Hið íslenska bókmenntafélag.
- Ólafur Kvaran. (2011). „Brautryðjendur í upphafi aldar: Einar Jónsson.“ Í *Íslensk listasaga frá síðari hluta 19. aldar til upphafs 21. aldar*, I. bindi: Landslag, rómantík og sýmbólismi, ristj. Ólafur Kvaran, bls. 45-75. Reykjavík: Forlagið og Listasafn Íslands.
- Project Zero: Harvard Graduate School of Education. (2016). *Project's Zero's Thinking Routine Toolbox*. <http://www.pz.harvard.edu/thinking-routines#WithArtOrObjects>.
- Project Zero: Harvard Graduate School of Education. (2016). *Visible Thinking*.
<http://www.pz.harvard.edu/projects/visible-thinking>.
- Snowman, Jack og Robert Biehler. (2003). *Psychology applied to teaching*. Houghton Mifflin Company.
- Stofnun Árna Magnússonar í íslenskum fræðum. (e.d.) *Málið*. Skúlpúr.
<https://malid.is/leit/sk%C3%BAIpt%C3%BAr>.
- Þróstur Thor Bragason. (2021). *Hvað eru stafrænir tvíburar?* EFLA.
<https://www.efla.is/blogg/fagid/hvad-eru-stafrænir-tvíburar>.