

Loom ine

INSPIRATIONS- MATERIALE

til brug i undervisningen

Amalie
Smith
02 04 22
21 08 22

Materialet er udarbejdet til gruppearbejde, og indeholder øvelser, som laves forberedende hjemme på skolen samt på kunstmuseet, når I besøger udstillingen *Amalie Smith – Looming*.

Materialet er tænkt som inspiration til undervisning af grundskolens ældste elever eller på ungdomsuddannelser.

Materialet er udarbejdet således, at klassen opdeles i fem grupper, som hver især forbereder en fremlæggelse for klassen med udgangspunkt i et tildelt værk fra udstillingen. Gruppearbejdet laves hjemme på skolen, og fremlæggelsen foregår på kunstmuseet ved værkerne. Husk, det er gratis at besøge museet i forbindelse med undervisningen.

Udstillingen og inspirationsmaterialet lægger særligt op til undervisning i fagene dansk, historie, oldtidskundskab, idéhistorie eller billedkunst.

Udstillingen giver anledning til at arbejde med følgende tematikker og emner:

- Den græske mytologi
- Vævede billeder
- Kodning og algoritmer
- Værklæsning i danskfaget
- Billedanalyse
- Vævens historie
- Industrialiseringen
- Neurale netværk
- Historiske karakterer knyttet til både kodning, væven, industrialisering og computers opfindelse

INDHOLD

OM AMALIE SMITH s. 1

OM UDSILLINGEN s. 1-2

INSTRUKTION TIL GRUPPEARBEJDET s. 3

GRUPPE 1 | PENELOPE s. 3-4

GRUPPE 2 | GRACE s. 5-6

GRUPPE 3 | ADA s. 7-8

GRUPPE 4 | NED s. 9-10

GRUPPE 5 | ARACHNE s. 11-12

OM AMALIE SMITH

Amalie Smith (f. 1985) er uddannet fra Det Kgl. Danske Kunstakademi i 2015 og Forfatterskolen i 2009. Hun har otte litterære udgivelser bag sig, heriblandt *I civil* (Gyldendal 2012), *Marble* (Gladiator 2014) og *Et hjerte i alt* (Gyldendal 2017). Den seneste udgivelse, *Thread Ripper* (Gyldendal, 2020) er en flersporet fortælling om billedvævning og computerteknologi. Bogen blev nomineret til Weekendavisens Litteraturpris.

Hendes billedkunstneriske praksis spænder over digitalvævninger, videoinstallationer, fotografi og 3D-film.

Hun er repræsenteret i samlingerne på Statens Museum for Kunst, ARKEN Museum for Moderne Kunst og Holstebro Kunstmuseum.

Du kan læse mere om Amalie Smith på:
www.amaliesmith.dk

OM UDSTILLINGEN

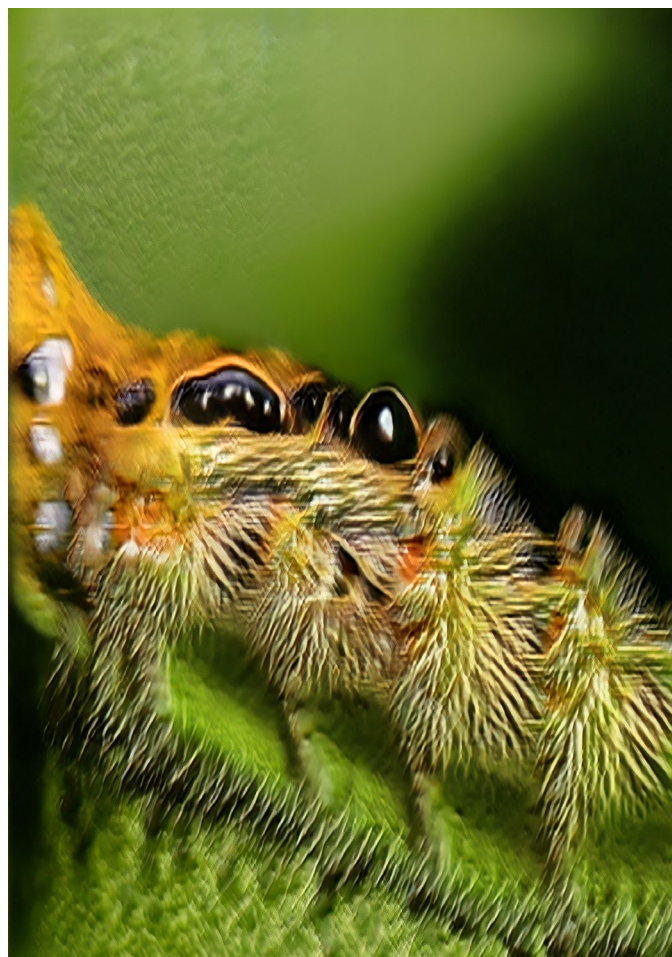
Udstillingen *Looming* består af fem store digitale skærme placeret i Færchfløjens rumforløb som løst vævede stofskillevægge. Og det er netop det digitale stoflighed, som forfatter og billedkunstner Amalie Smith (f. 1985) er optaget af. Vi taler ofte om skærmteknologien som intuitiv og "sømløs", og når vores mobil- og computerskærme fremviser tekst og billeder på næsten magisk vis og uden forsinkelse, så ser vi lige gennem dem og fokuserer på det, de præsenterer os for. Men hvad er de digitale skærme i sig selv for en teknologi, og hvilken slags billeder er det, de fremviser?

VÆV & COMPUTER

Den digitale teknologi er tæt forbundet med den tekstile og trækker dermed tråde langt tilbage i teknologihistorien. Både væv og computer danner billeder ved at sammenføje farvede punkter i rækker og rækker i flader. Både tekstiler og digitale programmer kan derfor reduceres til opskrifter, det vi også kalder for algoritmer. Den første computer, Den Analytiske Maskine, hentede i 1830'erne sit hukortssystem fra den industrielle jacquardvæv, som var blevet udbredt få årtier tidligere. Med hukortet som bindeled kan væven forstås som en ældgammel forløber for computeren. Vævere har i mindst syv årtusinder tilrettelagt pixelmotiver i binære opskrifter, og på væverierne processerede man data længe før nutidens datacentre blev opført. Og endnu før mennesker begyndte at fremstille stof, spandt edderkopper net, og møl silkekonger.



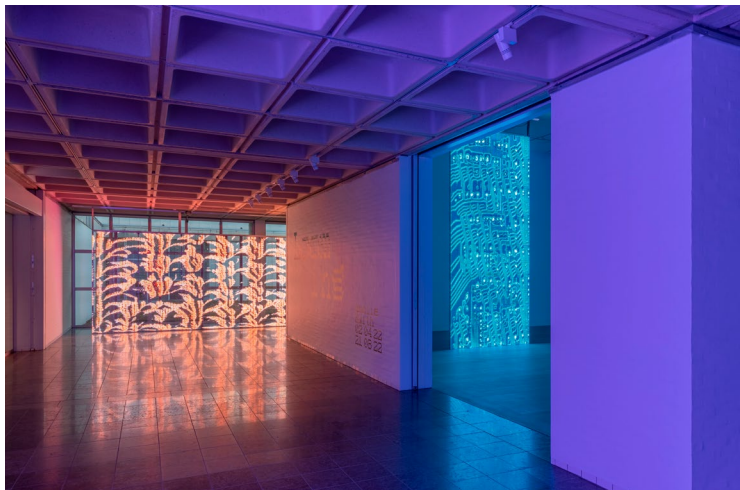
Amalie Smith. Foto: David Stjernholm



Amalie Smith – *Looming*. Pressefoto

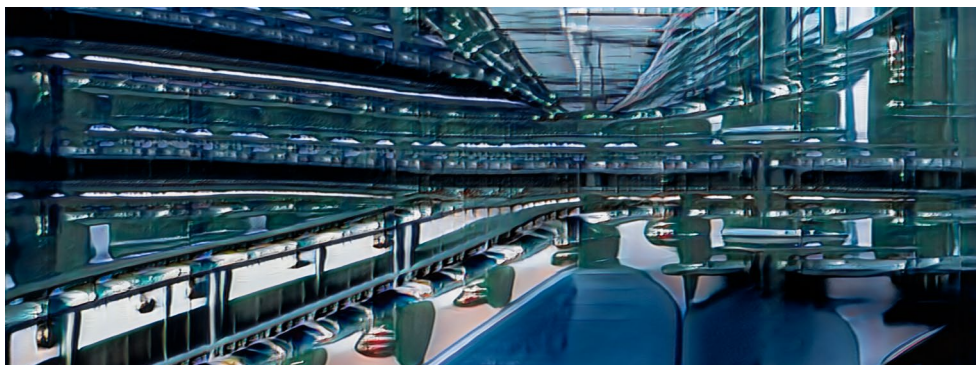
SELVLÆRENDE ALGORITMER OG NEURALE NETVÆRK

Siden årtusindskiftet er en ny type algoritme kommet til: De selv-lærende algoritmer, der er i stand til at lære på egen hånd med udgangspunkt i den data, man fodrer dem med. Selv-lærende algoritmer kaldes også for "neurale netværk", fordi de er bygget efter forsimplerede modeller af den menneskelige hjerne. Med udviklingen af selv-lærende algoritmer er computeren begyndt selv at kunne opfatte, hvad den viser på skærmen – som en hypervæv, der er i stand til selv at se det billede, den er i gang med at væve.



Amalie Smith – Looming, Udstillingsview. Foto: David Stjernholm

Skærmene i *Looming* viser motiver skabt i samarbejde med en selv-lærende algoritme, som Amalie Smith har "fodret" med indsamlede fotos af vævestole, puppedannende insekter og spindlere, industrielle væve- og datahaller, tekstilmønstre og printplader. Det vil sige, at hun har uploadet billeder til algoritmen. Algoritmen har ud fra disse fotos fremdrømt, eller produceret, en række multidimensionelle billedrum, som hver indeholder et principielt uendeligt antal nye billeder. Smith har på baggrund af udtræk fra hvert billedrum tilrettelagt en serie punkter, som algoritmen efterfølgende har fremkaldt en rejse imellem. Der er altså ikke tale om en fuldt automatiseret proces, men om at menneske og maskine forsøger at nærme sig hinanden i en fælles drømmelogik. Resultatet er en slags levende stillbilleder, der ikke er statiske, men hele tiden glider mod andre, beslægtede motiver.



Amalie Smith – Looming. Pressefoto

En motivmæssig gliden findes også i de korte filmsekvenser, der af og til afbryder de algoritmiske drømmeforløb. Her optræves og genvæves det stof, som computeren er gjort af: Hundrede år gamle hulkortvæve oplyses som moderne gamer-computere, 1800-tals skikkelser omsluttet af digitale billedprojektioner, og bladformede insekter kravler på skærme. Tekstil- og computerteknologiens fiktive og historiske muser påkaldes: den græske mytologis Arachne og Penelope, maskinstormerbevægelsens fiktive leder Ned Ludd, militærdatalogen Grace Hopper og grevinden Ada Lovelace, der udtænkte verdens første computeralgoritme. Mellem hver opvågning og indslumring føres vi gennem fragmenter af det datasæt, som den selv-lærende algoritme er fodret med.

Udstillingstitlen *Looming* henviser både til væven forstået som et verbum at være vævende, og til den oprindelige betydning på engelsk som det, der truer i horisonten.

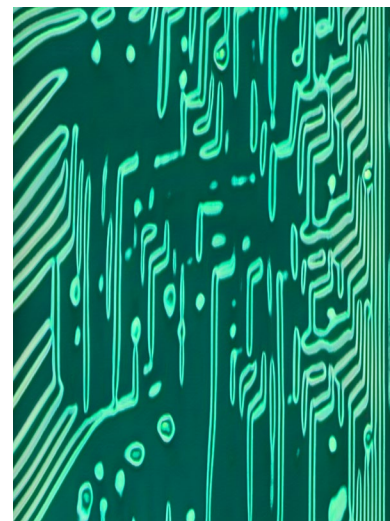


Værklæsning, dansk

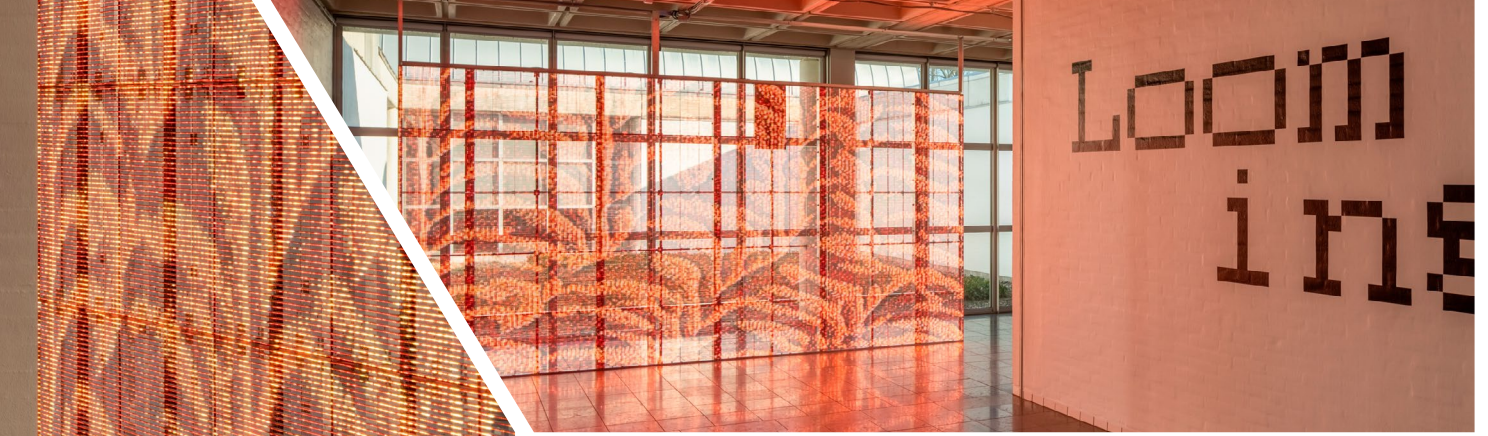
Smiths seneste bogudgivelse, *Thread Ripper* (Gyldendal, 2020) er en flersporet fortælling om billedvævning og computerteknologi.

Bogen blotlægger den bl.a. Smiths research-proces som danner baggrund for særudstillingen i en hybrid mellem historiske og faktuelle læsninger om vævens og computerens historie med poetiske koblinger til den græske mytologi.

Thread Ripper kan danne baggrund for et besøg i særudstillingen, samt som værklæsning i danskfaget.



Amalie Smith – Looming. Pressefoto



INSTRUKTION TIL GRUPPEARBEJDET

I udstillingssalen findes I fem store digitale skærme. De ligner tilnærmelsesvis vævede skillevægge, som forskyder sig ud i rummenes forløb. Man må gå på opdagelse i rummet for at opleve værkerne fra alle sider. På skærmene fremvises tekst og billeder, som nærmest synes som om de opstår i øjeblikket. Skærmene fornemmes som portaler til en anden virkelighed. Men hvad er det for virkeligheder, fortællinger og universer skærmene fremviser?

Hver skærm bearbejder et visuelt, historisk tematisk og område som forholder sig til computerens, kodningens og vævens historie – samt forholdet herimellem med udgangspunkt i historiske og mytiske karakterer som spinder sig ud af og væver sig sammen i Smiths fem værker.

Inddel klassen i 5 hold, ét hold for hver skærm, og brug nedenstående opgavesæt til at dykke ned i udstillingen. Første del foregår hjemme på skolen, anden del i udstillingen på museet.



GRUPPE 1 | PENELOPE s. 3-4

VÆRK *Patterns of the Hyperloom*

HJEMME PÅ SKOLEN

gruppen forbereder sig til museumsbesøget gennem researcharbejde. Ved hjælp af opgavesættet dykker de ned i værkets tematiske og historiske omdrejningspunkt som knytter sig både til den græske mytologi, vævehistorien samt det vævede billede overfor det algoritmeproducerede digitale billede. Gruppens research-arbejde præsenteres for resten af holdet når klassen besøger udstillingen.

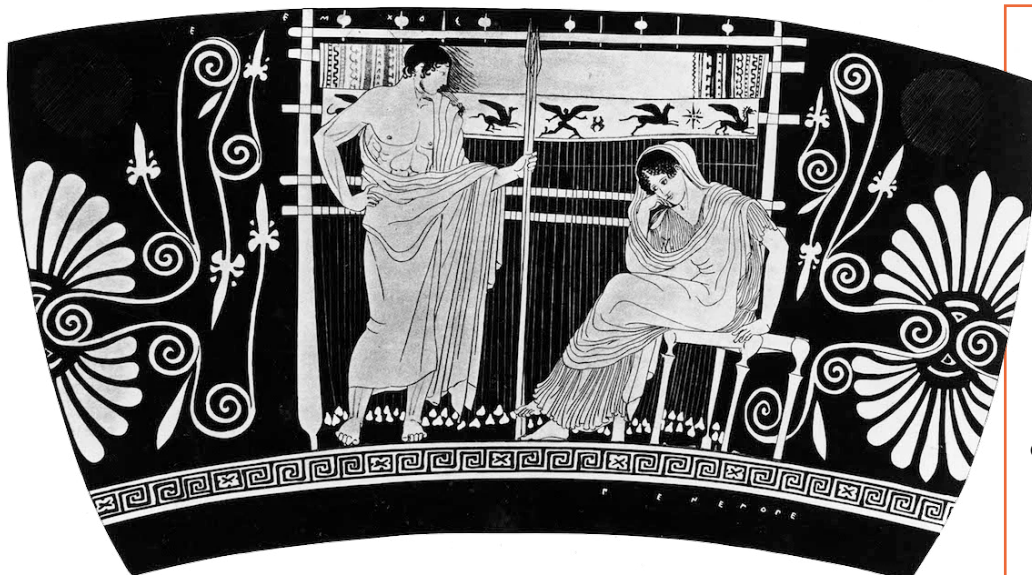
"Wake up Penelope" er den første sætning som toner frem i værket *Patterns of the Hyperloom* i udstillingsrummet.



Hvem er Penelope?

Undersøg på internettet mytologien om Penelope. Læg særligt mærke til vævens rolle i fortællingen. Forbered jer på at formidle fortællingen for resten af klassen. **Hvad repræsenterer det vævede billede i mytologien?**

Find visuelle skildringer af Penelope og Væven og sæt dem sammen til en billedkollage, som kan bruges til jeres præsentation. I kan enten lave kollagen digitalt eller print motiverne ud. **Hvordan er Penelope-figuren skildret i de forskellige billeder?**



LØSE TRÅDE OG DRØMMEBILLEDER

I fortællingen om den vævende Penelope er det Penelope selv, der trævler det vævede billede op om natten. Hun hiver det skabte billede fra hinanden, så der kun er løsrevne tråde af det, der om dagen var et helstøbt billede; en hel fortælling. Penelopes natteritual kan ses som en metafor for drømmen.

Drømme er den ældste form for billedproduktion. Mennesket har altid drømt. Når vi falder ind i søvnen om natten og drømmer, opløses den vågne verdens billeder, erfaringer og fortællinger i løsrevne tråde, fri fra den sammenhæng vi har vævet dem sammen i, i de vågne timer. Man siger, at vi i drømme bearbejder dagens indtryk. På en måde river vi dagens billeder fra hinanden og sætter dem sammen på ny til nye drømmebilleder.



Trådene danner et fladt motiv, som øjet åbner et rum i. Som igen lukker sig ned i et fladt motiv og opløses i tråde.

Skriver Smith i sin bog *Thread Ripper* (s. 12)

Prøv at se på værket som hhv. Et fladt motiv /Et rum med dybde / Tråde

Hvordan ændrer værket sig, når man bevæger sig rundt om det?

Hvad er værkets fysiske elementer, hvad er dets digitale elementer og hvordan spiller de sammen?

I UDSTILLINGEN

I er den første gruppe, som skal præsentere det researcharbejde I har lavet på skolen for resten af klassen. Find værket *Patterns of the Hyperloom* og placer jer foran det.

Præsentationen kan indeholde:

- Myten om Penelope samt forbindelsen til både væven og drømmebilleder
- Præsentation af proces og produkt fra jeres visuelle arbejde med Penelope og væven samt *Deepdream* algoritmen

Undersøg nu i fællesskab med resten af klassen, hvordan myten om Penelope kommer til udtryk i værket. Tag også gerne udgangspunkt i de to spørgsmål på denne side.

DeepDream

Smith har i værkproduktioner benyttet sig af et neuralt netværk, som hedder *DeepDream*.

Netværket er udviklet af Google til i billedform at vise, hvad det "ser", når det analyserer et billede, og outputtet er nogle ret hallucinerede billeder, fordi algoritmen overfortolker og misforstår skalaspørgsmål. Algoritmen har brug for et input og en referencedatabase for at lave et output.

Prøv selv *DeepDream* på skolen. Brug dine indsamlede billeder af Penelope ved væven til at "fodre" netværket med, og se hvilke billeder netværket drømmer frem.

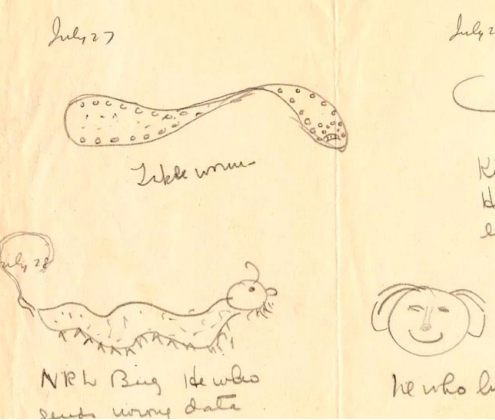
deepdreamgenerator.com



Hvordan adskiller digitale billeder sig fra analoge?

Hvilken slags liv har de, er det sovende eller vågent?

Skærmene i salen kaldes for LED Curtains. Forsøg at anskue værket som et vævet tæppe, der hænger ned fra loftet. Hvilke ligheder har værket med et vævet tekstil?



GRUPPE 2 | GRACE s. 5-6V

VÆRK *Bugs & Interfaces*

HJEMME PÅ SKOLEN

Gruppen forbereder sig til museumsbesøget gennem researcharbejde. Ved hjælp af opgavesættet dykker de ned i værkets tematiske og historiske omdrejningspunkt som knytter sig både til den kodningens historie- vævehistorien samt det vævede billede overfor det algoritmeproducerede digitale billede. Gruppens research-arbejde præsenteres for resten af holdet når klassen besøger udstillingen.

"Wake up Grace" er den første sætning som toner frem i værket Bugs & Interfaces i udstillingsrummet. Værket refererer til mili-

I 1947 arbejder juniorløjtnant Grace Hopper og hendes assistenter på at udvikle den elektroniske computer *Mark II* for det amerikanske militær.

Den 9. september bryder maskinen sammen. Den vagthavende gennemsøger den for fejl og finder til sidst årsagen til sammenbruddet.

Et møl sidder klemt fast i relæet.

Møllets døde krop klistres ind i en logbog.

Dette møl bliver efterfølgende kendt som

THE ORIGINAL COMPUTER BUG

Termen "Bug" bliver brugt om den tekniske fejl.

Hør Smith fortælle om *The Original Computer Bug*:

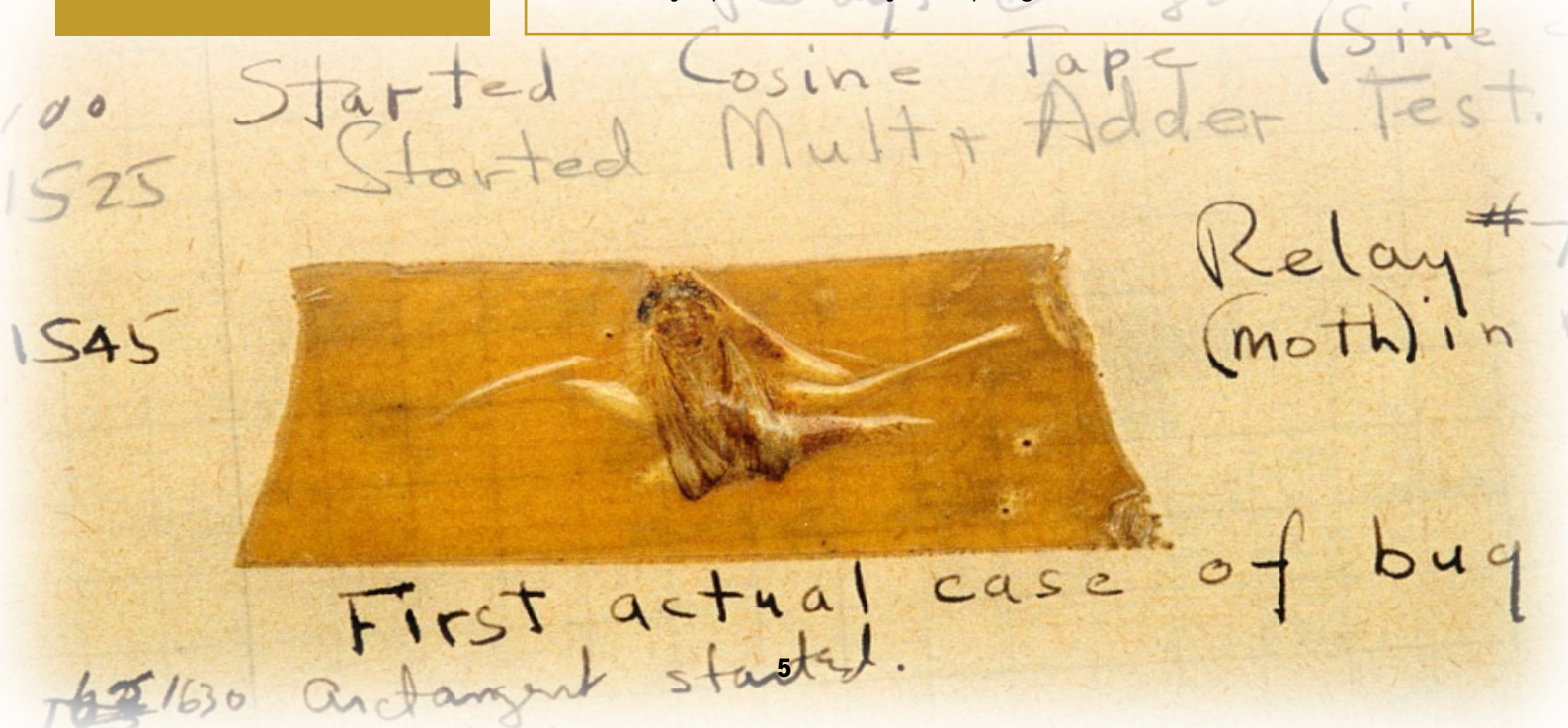
<https://bit.ly/36YPiGH>

Hvem er Grace Hopper?

Undersøg hvem Hopper var. Der findes både filmede interviews og tekster om hende online.

- Hvad var Hopper med til at opfinde og hvordan ændrede hendes opfindelse vores samfund?
- Hoppers videre udviklinger af computeren er baseret på en tanke om, at vi skal kunne kommunikere med computeren med brug af almindeligt ordbrug i stedet for kode; 00111000. Kan i komme i tanker om en nutidig videreudvikling af hendes princip, hvor vi kommunikerer med computeren kun med vores ord?

Forbered jer på at formidle jeres opdagelser for resten af klassen.



Fra silkemøls pupper udvindes en ubrudt tråd, der kan væves til slidstærke tekstiler

I mindst 3000 år er silkefremstillingsmetoden en kinesisk hemmelighed. I 300-tallet bortfører en japansk ekspedition fire piger og en håndfuld æg og tvinger pigerne til at lære kunsten fra sig.

I 500-tallet smugler to kristne munke silkeormeæg skjult i bambusrør hjem til den byzantinske kejser, som nu kan starte sig eget silkemonopol. Først efter middelalderens korstog gøres silkefremstillingen til en industri i Europa.



Amalie Smith, *Bugs & Interfaces*. Foto: David Stjernholm

På skærmen kan i bl.a. læse teksten "*... eat whats looming*".

Smith referer her bl.a. til den selv-lærende algoritme som hun i værkproduktionen har "fodret" med billedmateriale. Hun kalder den for *planteæderen*.

Men det er ikke kun algoritmen, der spiser billedmateriale. I slutningen af 1700-tallet kommer en ny slags møl til Europa fra Asien. Det opdrættes i rugkasser, men trives i tidens kakkellovnsvarme, fugtige hjem. Dets habitat er klædeskabet. Efter befrugtning lægger hunnen æg i uldtøj og silke, æggene klækker med larver, som trævler tekstiler op om spinder dem om.

Ligesom algoritmen æder billeder, æder møllene vævede materialer og spinder dem om til nye strukturer, nye billeder.

I UDSTILLINGEN

I er den 2. gruppe som skal præsentere det researcharbejde i, har lavet på skolen for resten af klassen

Find værket; *Bugs & interfaces* og placer jeg foran det under præsentationen. Præsentationen kan fx indeholde

- En præsentation af Hvem Grace Hopper var
- Fortællingen om de første computer-bugs

Undersøg nu i fællesskab med resten af klassen, hvordan fortællingen kommer til udtryk i værket.

Tag også gerne udgangspunkt i følgende spørgsmål:

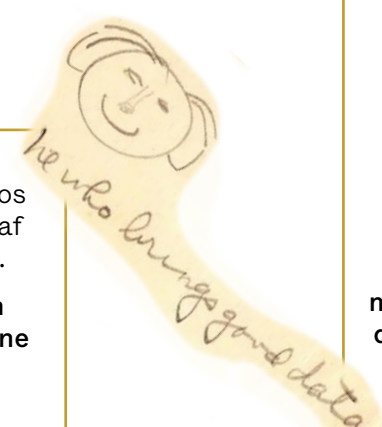
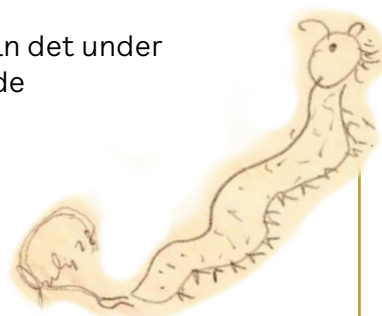


Termen "Bug" bliver brugt om den tekniske fejl.

Se på værket *Bugs and Interfaces*. Er der Bugs i systemet - og i så fald hvordan?

Smith har brugt fotos og videosekvenser af spindlere i værket.

Hvorfor tror I, hun netop har valgt denne type insekter?



I sin bog *Thread Ripper* kalder Smith computeralgoritmen for *Planteæderen*.

- En form for billed-generator, som hun fodrer med plantebilleder, som den "spinder" nye billeder af.

Måske kan spindlerne ses som små computere, der fodres med planter og spytter vævede "billeder ud"?

Spindlere kan spinde i fastlagt geometriske mønstre og "grits", hvordan synliggøres grittet i Smiths værker?



Ada Lovelace ved klaver, malet af Henry Phillips i 1852.

"Vi kan passende sige, at Den Analytiske Maskine væver algebraiske mønstre, på samme måde som Jacquard-væven væver blomster og blade"

- Ada Lovelace

GRUPPE 3 | ADA s.7-8

VÆRK *Circuit Drain*

HJEMME PÅ SKOLEN

Gruppen forbereder sig til museumsbesøget gennem researcharbejde. Ved hjælp af opgavesættet dykker de ned i værkets tematiske og historiske omdrejningspunkt som knytter sig både til den græske mytologi, vævehistorien samt det vævede billede overfor det algoritmeproducerede digitale billede. Gruppens research-arbejde præsenteres for resten af holdet når klassen besøger udstillingen.

"Wake up Ada" er den første sætning, som toner frem i værket *Circuit Drain* i udstillingsrummet.

Ada Lovelace (Augusta Ada King grevinde af Lovelace) anses af mange for at have været den første computer programmør og et stærkt symbol for moderne kvinder i teknologi.

DEEPCREAM

Smith har i værkproduktioner benyttet sig af et neuralt netværk, som hedder *DeepDream*.

Netværket er udviklet af Google til i billedform at vise, hvad det "ser", når det analyserer et billede, og outputtet er nogle ret hallucinerede billeder, fordi algoritmen overfortolker og misforstår skalaspørgsmål.

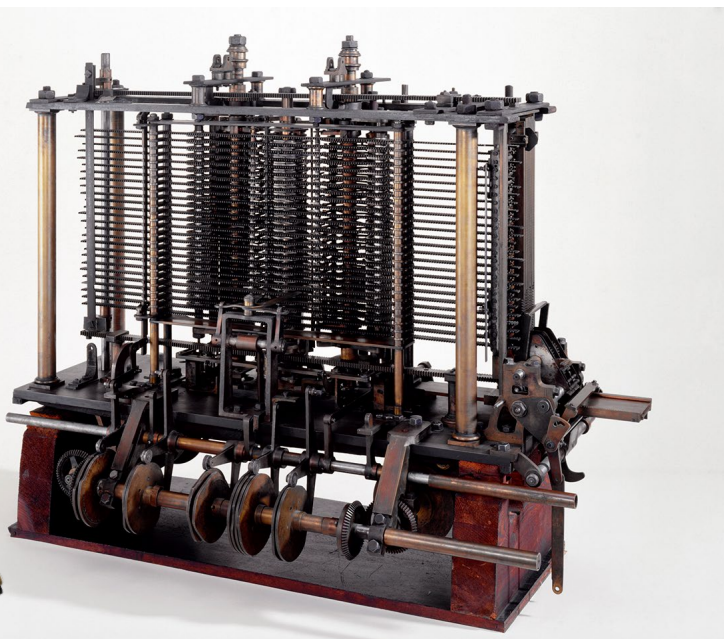
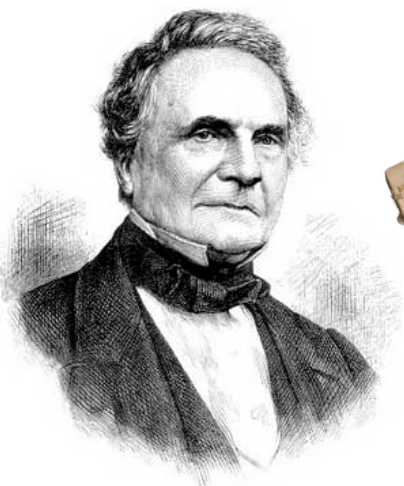
Algoritmen har brug for et input og en referencedatabase for at lave et output.

Prøv selv *DeepDream* på skolen. Brug dine indsamlede billeder af Ada Lovelace til at "fodre" netværket med, og se hvilke billeder netværket drømmer frem.

deepdreamgenerator.com

Hvem er Ada Lovelace?

- Hvad var Adas forbindelse til Charles Babbage og hvilken særlig opfindelse samarbejdede de om?
- Find visuelle skildringer af Ada Lovelace og sæt dem sammen til en billedkollage som kan bruges til jeres præsentation. I kan enten lave kollagen digitalt eller printe motiverne ud.



En lille del af den særlige opfindelse som Ada og Charles samarbejdede om samt eksempler på de hulkort, der hørte til opfindelsen.

Til Venstre ses et portræt af Charles Babbage fra 1971.

I UDSTILLINGEN

I er den tredje gruppe, som skal præsentere det researcharbejde I har lavet på skolen for resten af klassen

Find værket *Circuit Drain* og placer jer foran det. Præsentationen kan fx indeholde:

- Fortællingen om Ada Lovelace og *Den analytiske maskine*
- Præsentation af proces og produkt fra jeres visuelle arbejde med Ada Lovelace og væven samt *Deepdream* algoritmen

Værket består både af fysiske og statiske elementer: skærmen, LED-lysene, skinnerne mm. og de digitale elementer, som er levende og i bevægelse.

Undersøg nu i fællesskab med resten af klassen:



Værket er installationskunst og særligt defineret ved sine rumlige kvaliteter. Undersøg:

1. Hvordan er værket placeret i rummet og hvad gør det ved jeres oplevelse af det?
2. Hvordan bruger i jeres krop til at opleve værket



Beskriv værkets overordnede billedside med 5 ord:

Er der elementer, I kan genkende? Hvilket udtryk arbejder Smith med? Kort sagt – hvad ser i?

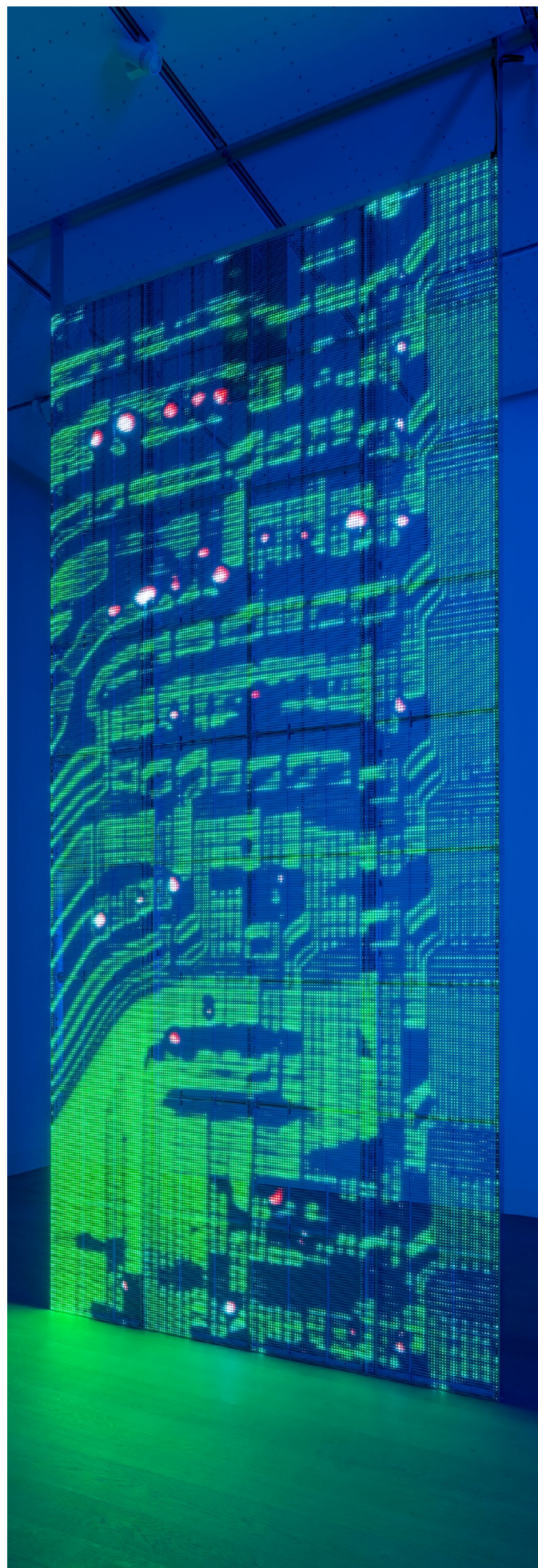
1.

2.

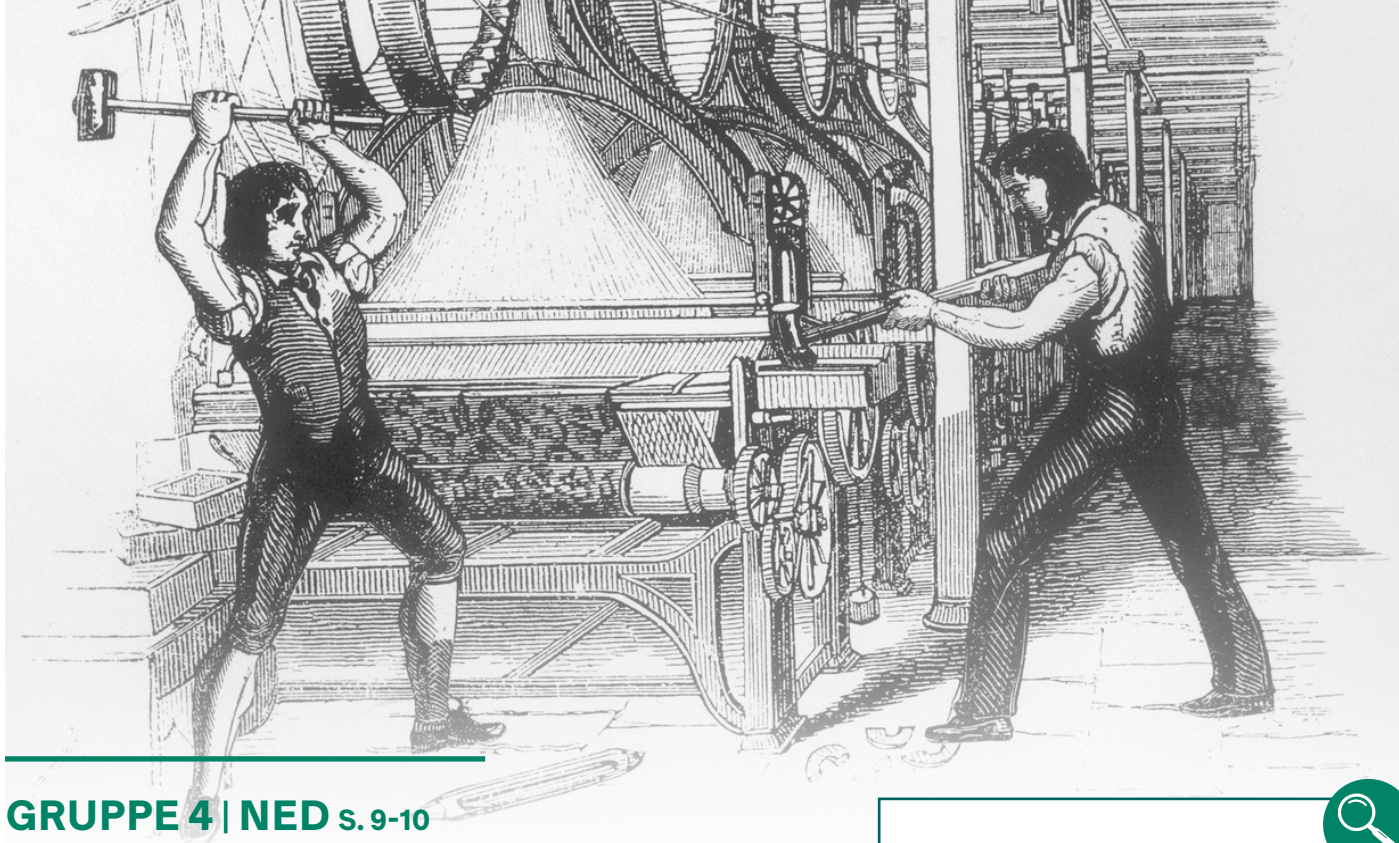
3.

4.

5.



Amalie Smith, *Circuit Drain*. Foto: David Stjernholm



GRUPPE 4 | NED s. 9-10

VÆRK *The Mill and the Store*

HJEMME PÅ SKOLEN

Gruppen forbereder sig til museumsbesøget gennem researcharbejde. Ved hjælp af opgavesættet dykker de ned i værkets tematiske og historiske omdrejningspunkt som knytter sig både til den græske mytologi, vævehistorien samt det vævede billede overfor det algoritmeproducerede digitale billede. Gruppens research-arbejde præsenteres for resten af holdet når klassen besøger udstillingen.

"Wake up Ned" er den første sætning som toner frem i værket *The Mill and the Store* i udstillingsrummet.

Værket refererer til Ned Ludd. Ludd er en fiktiv karakter – navngivet efter en ung mand, der i 1770'erne smadrede en strømpevæv i et raserianfald. Efterfølgende siger man, "Det er Ned Ludds skyld", hvis en maskine går i stykker.

Hvad er Luditterne?

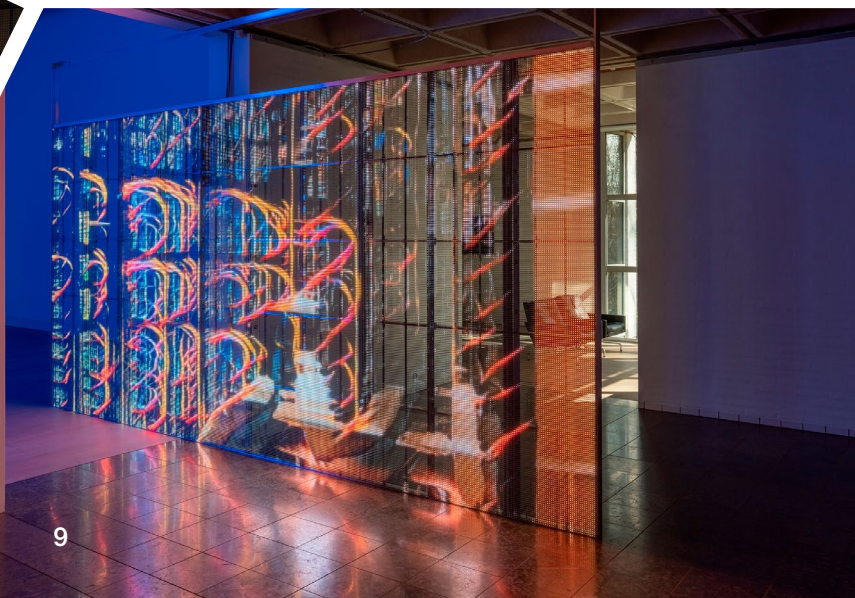
Der findes en masse materiale om emnet. I kan bl.a. læse denne artikel fra Kristeligt Dagblad:

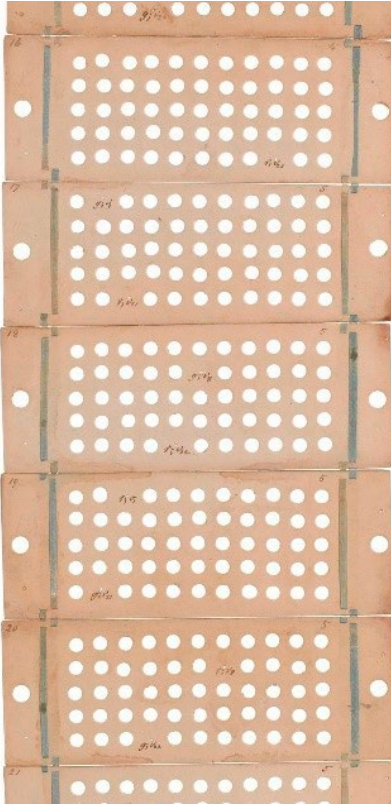
<https://bit.ly/39sS2wK>

- Hvad er en Ludit?
- Hvad kæmperne Luditterne imod?
- Hvad bliver straffen for at smadre en maskine i 1800-tallet?
- Siden den industrielle revolution i 1800-tallet har computere og maskiner været i stor udvikling. Blandt andet hen mod de selvlærende algoritmer og neurale netværk, som Smith arbejder med.

Er der nogen, der er imod udviklingen i dag? Hvem og hvorfor?

Forbered jer på at formidle jeres opdagelser for resten af klassen.





Kvinde betjener en hulkortmaskine ca. 1940. Til venstre ses en række hulkort.

DEN FØRSTE COMPUTER VAR EN VÆV

I 1800-tallet kobler købmanden Joseph Marie Jacquard hulkortet til væven, og effektiviserer hermed produktionen af mønstrede tekstiler.

Sammen med dampmaskinen sætter opfindelsen gang i industrialiseringen.

Tusinder af erfarne vævere erstattes af hullede papkort og damp

I Udstillingen

I er den 4. gruppe, som skal præsentere det researcharbejde I har lavet på skolen for resten af klassen.

Find værket *The Mill and the Store* og placer jer foran det under præsentationen.

Præsentationen kan fx indeholde:

- Hvad gik revolutionen i Europa ud på?
- Hvad og hvem var luditterne?
- Kom også gerne ind på maskinernes og computerens udvikling i dag. Findes der nogen, der er imod udviklingen i dag? Hvem og hvorfor?

Undersøg nu i fællesskab, med resten af klassen hvordan fortællingen om den industrielle revolution kommer til udtryk i værket. Tag også gerne udgangspunkt i følgende spørgsmål:

Samtidigt skriver William Blake digtsamlingen

*Jerusalem: The Emanation
of the Giant Albion*
(1804-1820)

Heri beskriver han
fabrikkerne som
dark satanic Mills.

I titlen på Smiths værk
findes der en reference
hertil.



Se på værket og så på gengivelsen af hulkortet.

Hvilket ligheder kan I finde mellem Amalie Smiths værk og hulkortet?



Hvad tror I, Blake mener med *Dark Satanic Mills*?



Værket er installationskunst og særligt defineret ved sine rumlige kvaliteter:

Undersøg:

2. Hvordan er værket placeret i rummet, og hvad gør det ved jeres oplevelse af det?
3. Hvordan bruger I jeres krop til at opleve værket?

GRUPPE 1 | ARACHNE s. 11-12

VÆRK *Loom Fruits*

HJEMME PÅ SKOLEN

Gruppen forbereder sig til museumsbesøget gennem researcharbejde. Ved hjælp af opgavesættet dykker de ned i værkets tematiske og historiske omdrejningspunkt, som knytter sig både til den græske mytologi, vævehistorien samt det vævede billede overfor det algoritmeproducerede digitale billede. Gruppens research-arbejde præsenteres for resten af holdet når klassen besøger udstillingen.

"Wake up Arachne" er den første sætning, som toner frem i værket *Loom Fruits* i udstillingsrummet.

Arachne er en figur fra den græske mytologi.

Hvem er Arachne, og hvordan lyder fortællingen om hende? Undersøg ved hjælp af internettet mytologien om Arachne. Forbered jer på at formidle fortællingen for resten af klassen.

Hvad repræsenterer det vævede billede i mytologien?

Find visuelle skildringer af Arachne og sæt dem sammen til en billedkollage som kan bruges til jeres præsentation. I kan enten lave kollagen digitalt eller printe motiverne ud.



I Udstillingen

I er den femte og sidste gruppe, som skal præsentere det researcharbejde, I har lavet på skolen for resten af klassen

Find værket *Loom Fruits* og placer jer foran det under præsentationen.

Præsentationen kan fx indeholde:

- Fortællingen om Arachne
- Hvad repræsenterer det vævede billede i mytologien?
- Præsentation af proces og produkt fra jeres visuelle arbejde med Penelope og væven samt *Deepdream* algoritmen



Undersøg nu i fællesskab, med resten af klassen hvordan myten om Arachne kommer til udtryk i værket.





Athena forvandler Arachne til en edderkop. Radering fra 1606.
Til højre ses Smiths værk *Loom Fruits*. Foto: David Stjernholm.



VÆVNING I ANTIKKEN

Væven er en af de ældste teknologier. Arkæologiske fund er dateret tilbage til 5000 f.kr. Vævens teknologi er hermed forløber til både matematik og skriftsprog.

Det er ikke tilfældigt, at Smith benytter karakterer fra den græske mytologi i sine værker. I antikken var det almindelig tro, at kunstneriske talenter var gaver fra guderne.

Vævning er en vigtig social aktivitet forbeholdt kvinder i både det antikke Grækenland og Rom. I en verden, hvor langt de fleste kvinder blev udelukket fra det offentlige liv, var vævning en kreativ aktivitet, der gjorde det muligt for kvinder at samle og socialisere sig.

Gode vævevner blev betragtet som et aktiv for kvinder i både lav- og overklassen. Idéen om at "den gode kvinde" er en væver var på plads i århundreder. I Homers *Odysse* finder vi Penelope, Odysseus' kone, som roses for hendes vævningsevner. For Penelope var denne kunstneriske ekspertise ikke kun et bevis på hendes ædle oprindelse, men også et træk tæt knyttet til hendes kvindelighed og trofasthed. Gennem vævning lykkes det hende at forblive tro mod Odysseus i 10 år.

Andre berømte mytiske vævere inkluderede Moirai, de tre kvinder, der vævede både dødelige og guders skæbne. Men den mest berømte væver i græsk mytologi og protektor guddom af aktiviteten var Athena.

Har du spørgsmål til materialet – eller ønsker du råd og vejledning om brug af udstillingen i undervisningssammenhæng, er du altid velkommen til at kontakte: Formidlingsinspektør Katrine Sofie Jepsen på ksj@holstebrokunstmuseum.dk eller tlf. 9742 4518

Holstebro Kunstmuseum tilbyder undervisning og omvisninger for skoleklasser på alle klassetrin. Hvis du og din klasse kunne tænke jer at besøge udstillingen på en omvisning, kan du finde mere info om booking på museets hjemmeside: www.holstebrokunstmuseum.dk

**HOLSTEBRO
KUNSTMUSEUM**