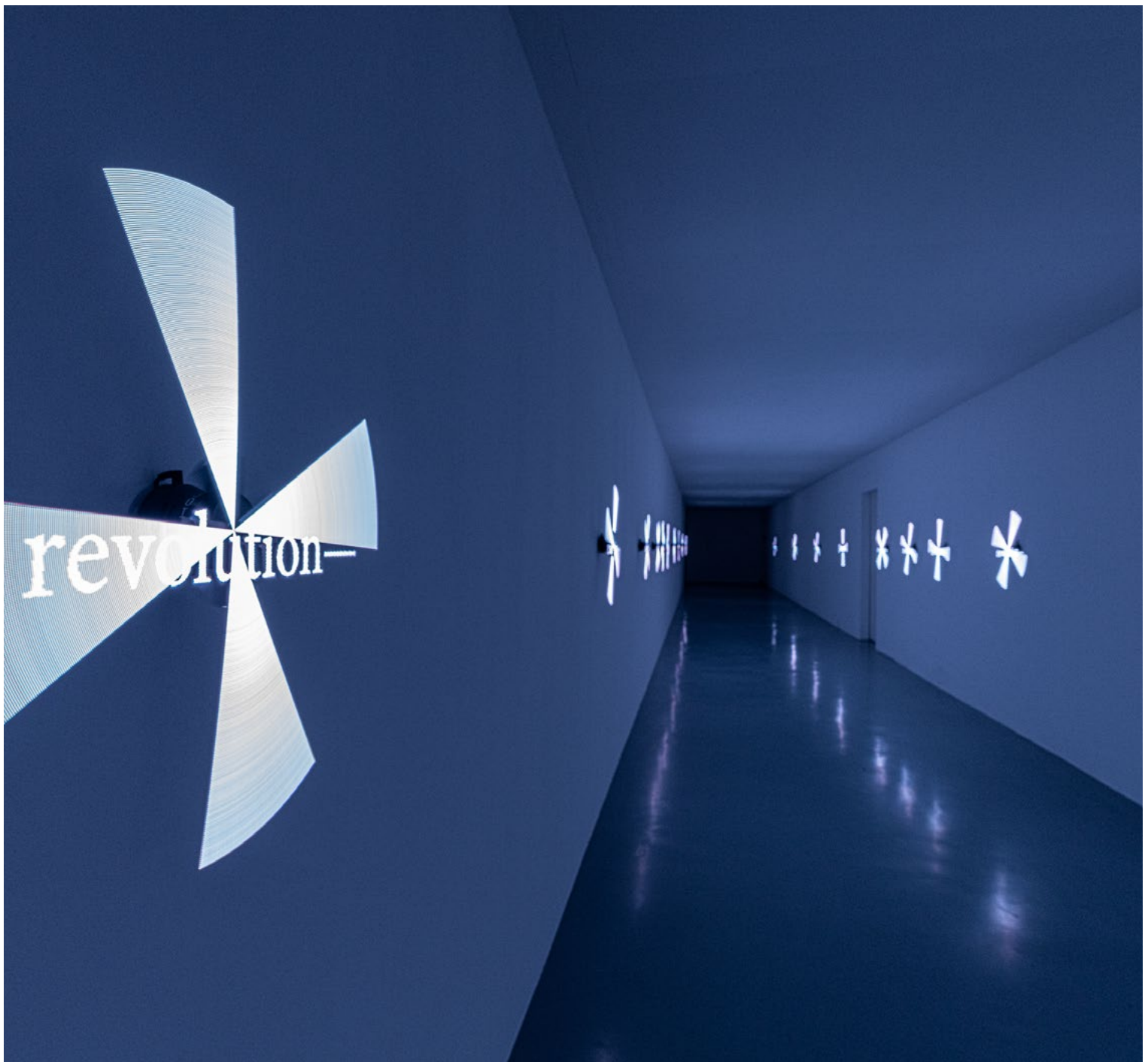


# Lærerveiledning for 8.–10. trinn og videregående skole

Grammars of Light  
06.02.–10.05.2026



## Om kunstnerne og utstillingen

I *Grammars of Light* møter elevene tre kunstnere som bruker lys til å forandre hvordan Astrup Fearnley Museets rom kan oppleves. Cerith Wyn Evans, Ann Lislegaard og P. Staff arbeider med kunstig lys gjennom digitale projektorer, neongass, programmerbare LED-lys og andre teknologier som påvirker hvordan vi beveger oss i rommet, og hvordan kroppen sanser omgivelsene. Verkene er forholder seg aktivt til museumsbygningen, men peker også utover mot andre arkitektoniske former og bygde miljøer. Lysøyer speiles i museets glasstak, krystallaktige strukturer ser ut til å omslutte en modernistisk bygning, og roterende hologramvifter skaper en korridor fylt av intenst farget lys.

Kunstnere har til alle tider vært opptatt av lys, men det var først da elektrisk belysning ble en del av hverdagen på 1920-tallet at lys også ble et selvstendig kunstnerisk materiale. Senere, særlig på 1960- og 1970-tallet, tok kunstnere innen minimalisme og postminimalisme dette videre. Med kjennskap til disse tradisjonene bruker Evans, Lislegaard og Staff lys på måter som går utover faste mønstre og rene sanseopplevelser. De utforsker teknologiens uttrykkskraft og åpner samtidig for sosiale og politiske spørsmål, ofte på indirekte måter. I arbeidene deres viskes grensene mellom inne og ute, kropp og rom, tanker og omgivelser gradvis ut. Dermed utfordres klare forestillinger om rom og identitet, og gir plass til undring, assosiasjoner og flere mulige tolkninger. Tekster og ideer hentet fra science fiction, poesi og samfunnsstenkning dukker opp i ulike former. Som synlig tekst, koder, eller underliggende ideer inviterer de til samtale, refleksjon og nysgjerrighet om hvordan lys, rom og teknologi påvirker hvordan vi opplever verden rundt oss.

### Praktisk informasjon

For bestilling av omvisninger:  
[Barnehage, grunnskole og VGS](#)  
([afmuseet.no](#))

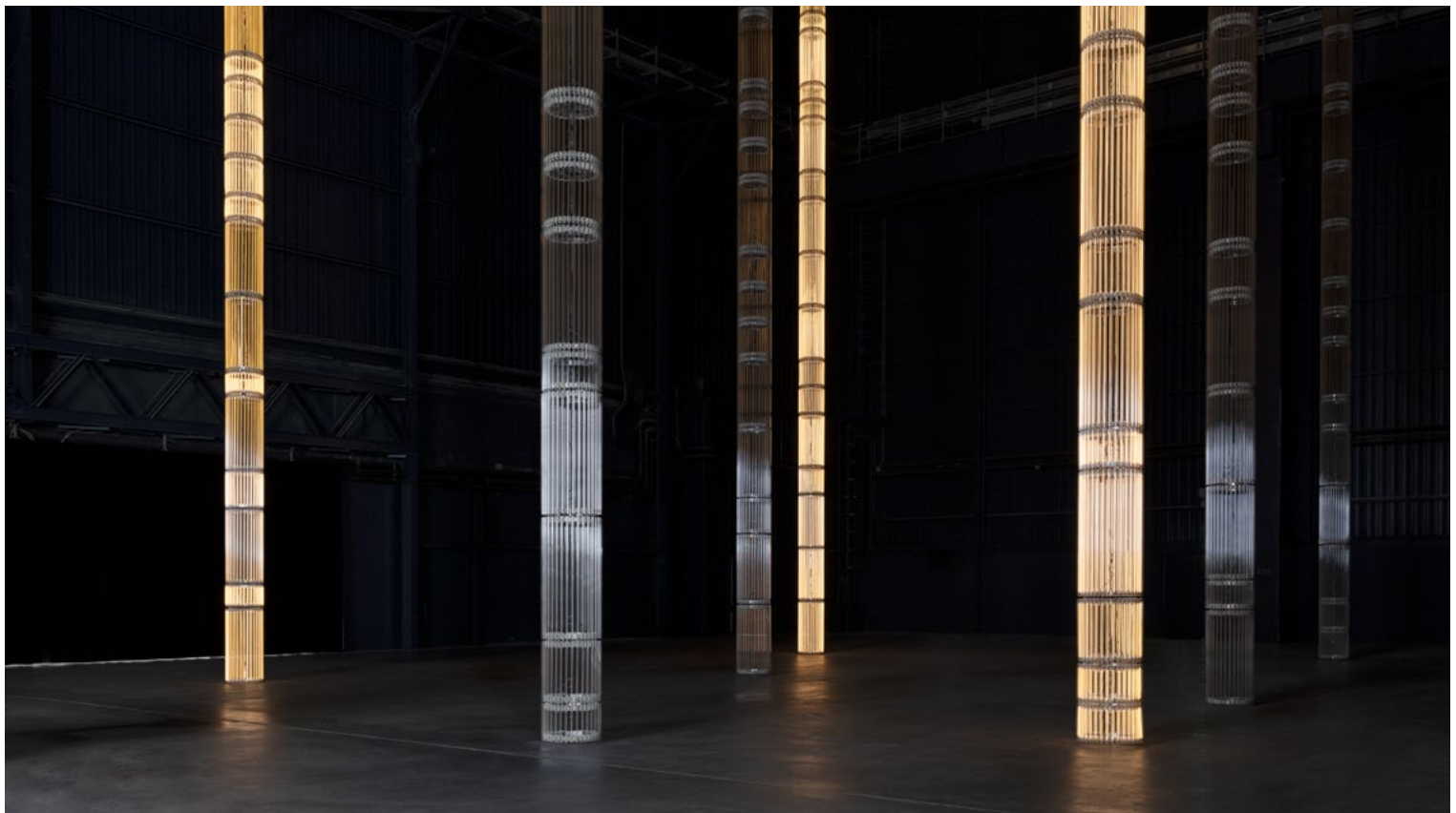
Varighet: 45–60 min  
Tidspunkt: tirsdag–fredag  
Sted: Astrup Fearnley Museet

Har du innspill eller spørsmål?  
Ta gjerne kontakt!

Formidlingskoordinator  
barn og unge:  
Marianne Reve  
[m.reve@afmuseet.no](mailto:m.reve@afmuseet.no)

Formidlingsleder:  
Marie Christine Vallestad  
[m.vallestad@afmuseet.no](mailto:m.vallestad@afmuseet.no)

Vi gjør oppmerksom på at flere verk  
i utstillingen har blinkende lys.



Cerith Wyn Evans, *StarStarStar/Steer (Transphoton)*, 2019

## Forankring i læreplanverket

For utstilling *Grammars of Light* har vi utarbeidet en egen lærerveiledning for barnetrinnet og en felles for ungdomstrinnet og videregående skole. Lærerveiledningen du leser nå, gjelder for ungdomstrinnet og videregående skole.

Med utstillingen og kompetansemålene under til grunn, legger vi opp til en formidlingssekvens med spesielt fokus på

- Materialer, teknologi og sanseopplevelser
- Kropp, rom og identitet
- Tekst, litteratur og kommunikasjon

### Eksempler på relevante kompetansemål 8.–10. trinn

#### Kunst og håndverk

- utforske hvordan digitale verktøy og ny teknologi kan gi muligheter for kommunikasjonsformer og opplevelser i skapende prosesser og produkter
- analysere hvordan identitet og stedstilhørighet kommuniseres i arkitektur, klestradisjoner, kunst eller gjenstander, og integrere kulturelle referanser i eget skapende arbeid
- undersøke hvordan kunst, inkludert samisk kunst, kan bidra i samfunnskritikk, og skape kunstuttrykk som belyser utfordringer i egen samtid

#### Norsk

- uttrykke seg i ulike sjangre og eksperimentere med sjangre på kreative måter
- lage sammensatte tekster og begrunne valg av uttrykksformer

#### Samfunnsfag

- utforske hvordan teknologi har vært og fremdeles er en endringsfaktor, og drøfte innvirkningen teknologien har hatt og har på enkeltmennesker, samfunn og natur
- reflektere over hvordan identitet, selvbilde og egne grenser utvikles og utfordres i ulike fellesskap, og presentere forslag til hvordan man kan håndtere påvirkning og uønskede hendelser

### Eksempler på relevante kompetansemål for VGS

#### Kunst og visuelle virkemiddel 1

- vurdere og skildre et mangfold av samfunnsaktuelle temaer og kunstuttrykk

#### Kunst og visuelle virkemiddel 3

- kombinere tekst og bilde for å synliggjøre et budskap og gi uttrykk for følelser eller meninger i eget skapende arbeid

#### Design og arkitektur 2

- reflektere over hvilken virkning og symbolverdi farger har, og synliggjøre hvordan fargebruk kan uttrykke følelser og markere identitet og tilhørighet
- utforske og skildre funksjonelle egenskaper og sanseopplevelser ved design og arkitektur

#### Design og arkitektur 3

- utvikle ideer for innovative og bærekraftige løsninger for fremtidsorienterte produkter, tjenester eller boformer
- utforske egenskaper og muligheter ved form, farge og ulike materialer, og bruke erfaringene i arbeid med modeller og prototyper

## Samfunnskunnskap vg1/vg2

- gjøre rede for sosialisering og drøfte hvordan identiteten og selvfølelsen til ungdom blir påvirket gjennom sosialisering
- reflektere over utfordringer i sammenheng med grensesetting og drøfte ulike verdier, normer og lover som gjelder kjønn, seksualitet og kropp

## Forslag til forarbeid

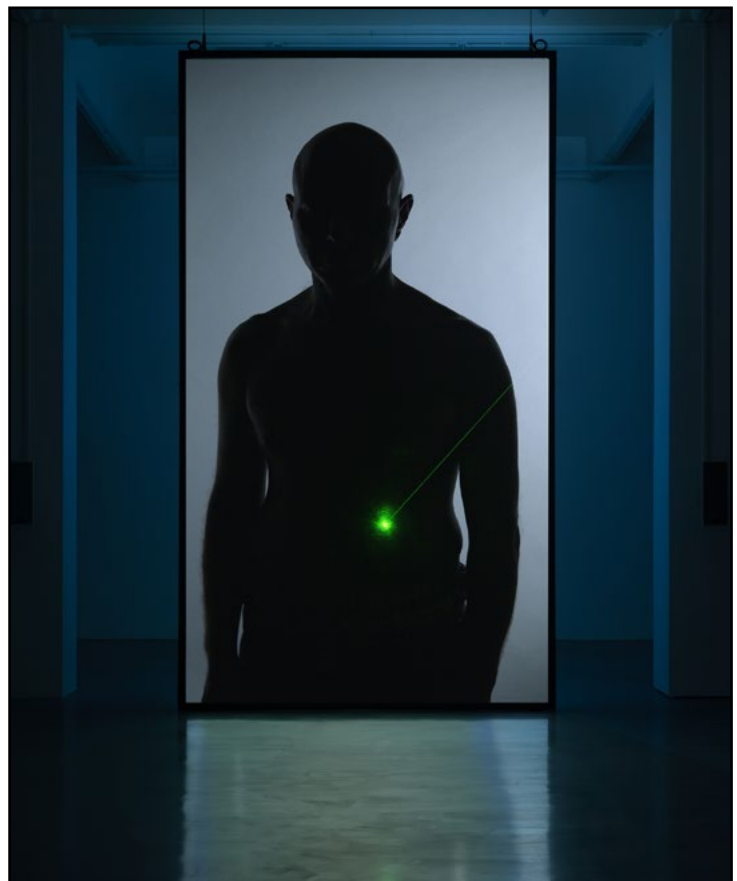
I forkant av utstillingsbesøket oppfordrer vi dere til å diskutere ett eller flere av punktene under, individuelt eller gruppevis. Gjennomføring av forarbeid vil kunne gjøre det lettere for elevene å aktivere forkunnskaper og ta del i dialog under selve utstillingsbesøket. Dette er valgfritt.

- Hva er kunst? Hvilke materialer kan kunst lages av?
- Hva er kropp og hva er identitet?
- Hva er rom og hva er arkitektur?
- Hva er lys? Hvilke former for lys kan du komme på?
- Søk opp og snakk sammen om handlingen i Henrik Ibsens *Et dukkehjem*

## Forslag til etterarbeid

Utforsk en eller flere oppgaver, alene eller i grupper.

- Hva er dine håp for fremtiden? Tegn, bygg eller skriv en tekst. Kan f.eks. inkludere betraktninger rundt mennesker, kropp, samfunn og/eller teknologi.
- Gjør opptak av ulike lyder i et hus. Gjøtt hverandres lyder.
- Utforsk hvordan stemningen forandrer seg med endring av lys. Ta bilder av det samme motivet flere ganger med forskjellig lyssetting
- Ta utgangspunkt i en tekst, og velg ut en setning eller en liten del av handlingen som du synes er viktig eller interessant. Presenter som et kunstverk i selvvalgt materiale.



P. Staff, *Penetration*, 2025



## Om kunstnerne i utstillingen

**Cerith Wyn Evans** (1958) født i Llanelli, Wales. Bor og arbeider i London og Norfolk. Tidlig i sin karriere arbeidet han med eksperimentell film og på 90-tallet begynte han å skape skulpturer og installasjoner innen en rekke ulike materialer, inkludert neonlys, glass og lyd. Verkene hans utforsker både språk, kommunikasjon og sanseopplevelser der både publikums bevegelser og utstillingsrommet blir en del av kunstopplevelsen.



Cerith Wyn Evans, *StarStarStar/Steer (Transphoton)*, 2019

**P. Staff** (1987) født i Bognor Regis, Storbritannia. Bor og arbeider i Los Angeles og London. P. Staff er kunstner, filmskaper og poet. Flere verk dreier rundt identitetstematikk og utforskning av kroppen som åsted for både intimitet, følelser og politikk. Staff benytter bl.a. røntgen, laser og flere ulike former for lys i sine verk, materialer som kan knyttes til medisinsk eller militær aktivitet og om å bli sett eller overvåket.



P. Staff, *Hormonal Fog*, 2025

**Ann Lislegaard** (1962) født i Tønsberg, Norge. Bor og arbeider i København og New York. Lislegaard bruker ofte tekstutdrag som en del av sine kunstverk, og inspirasjonen finner hun i alt fra science fiction-litteratur til Ibsens *Et dukkehjem*. Kunstverkene tar form som romlige installasjoner, der hun bl.a. benytter lys, lyd og 3D-animasjon for å utforske temaer knyttet til tid og rom.



Ann Lislegaard, *Crystal World (after J.G. Ballard)*, 2006