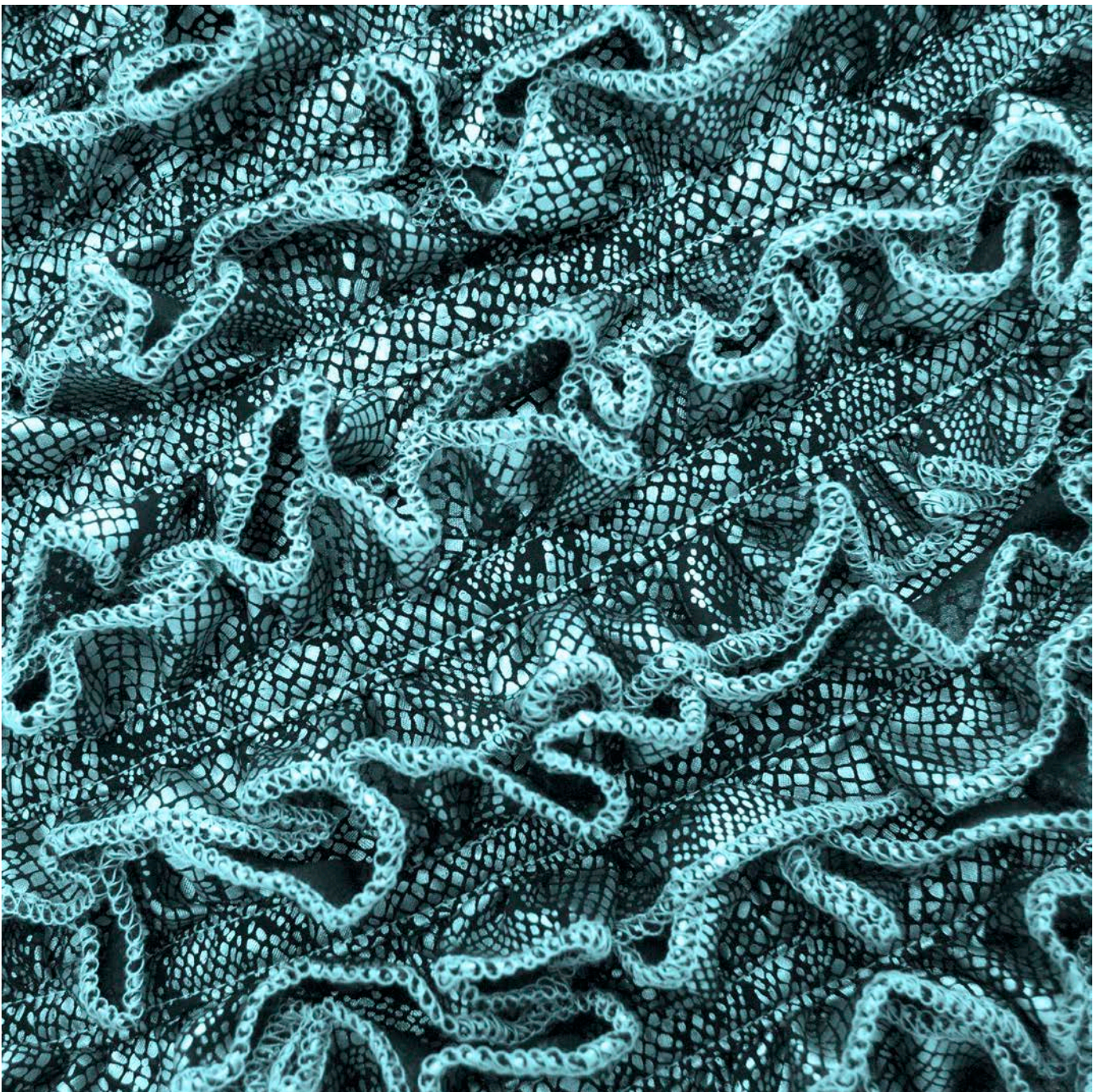


Hanne Haugen

Å designe er å koble sammen

En undersøkelse av egen designprosess sett fra et nymaterialistisk perspektiv



Høgskolen i Sørøst-Norge
Fakultet for estetiske fag, folkekultur og lærerutdanning
Institutt for forming og formgivning
Postboks 235
3603-Kongsberg

<http://www.usn.no>

© 2016 Hanne Haugen

Denne avhandlingen representerer 60 studiepoeng

Sammendrag

Målet med denne undersøkelsen var å få en ny forståelse av designprosessen. På den måten ønsket jeg å hente ut noe som ville kunne hjelpe meg i min fremtidige rolle som underviser. Min undersøkelse har bestått i å utføre fem designprosesser innen klesdesign. Under arbeidet har jeg beskrevet mine egne erfaringer via fenomenologiske beskrivelser. Underveis har jeg dessuten satt meg inn i ulike teoretiske perspektiv som vil kunne gi meg et nytt blikk på egne erfaringer.

Som teoretisk innfallsvinkel har jeg valgt nymaterialismen. Gjennom denne teorien har jeg fått kjennskap til to konsepter: Attraktorer og assemblager.

Attraktorer: Dette konseptet er egentlig hentet fra dynamisk system teori, men er også anvendt av nymaterialistiske tenkere. En attraktor er en stabil tilstand som et dynamisk system tenderer mot. Dynamiske systemer er blant annet blitt anvendt som forklaringsmodell for menneskelig kognisjon.

I denne avhandlingen har konseptet attraktor vært en måte å forstå hvordan vage inntrykk fra materiale og skisser, kan gi assosiasjoner til områder som ikke er relatert til det konkrete arbeidet. Det ga også en mulig forklaring på hvorfor små variasjoner over et designforslag, kan gi stort utslag på helhetsuttrykket.

Assemblage: Et assemblage er en samling av deler som interagerer med hverandre og produserer helheter med emergente egenskaper. Dette konseptet gav meg en måte å se på designprosessen, som en form for sammenkobling av delene. Å designe handler med andre ord om å velge ut elementer og få dem til å interagere med hverandre for å skape designets helhetsuttrykk.

Innholdsfortegnelse

Sammendrag	3
Innholdsfortegnelse	4
Forord	6
1 Innledning	7
1.1 Bakgrunn for valg av tema	7
1.1.1 Designferdigheter	7
1.1.2 Den materielle dimensjonen av designprosessen	8
1.2 Oppgavens struktur.....	8
2 Problemstilling	10
2.1 Begrepsavklaring.....	10
2.1.1 Designprosessen.....	10
2.1.2 Forståelse	11
2.1.3 Nymaterialismen	11
2.1.4 Ferdighetskunnskaper	12
3 Metoder	13
3.1 Å forske på egen designpraksis	13
3.1.1 Designprosesser med utgangspunkt i materialet.....	13
3.1.2 Designkonteksten	14
3.1.3 Klær som designprodukt	14
3.2 Fenomenologi og fenomenologiske beskrivelser	15
3.2.1 Fenomenologi og fenomenologiske beskrivelser	16
3.2.2 Gjennomføring av fenomenologiske beskrivelser	18
4 Teori	19
4.1 På leting etter teori	19
4.2 Dynamiske systemer og attraktorer	20
4.3 Dynamiske systemer som forklaringsmodell for menneskelig kognisjon	23
4.4 Assemblager og emergente egenskaper	26
4.5 Design som assemblage	29
4.6 Noen begrepsavklaringer	30
4.6.1 Det kognitive system	30
4.6.2 Designassemblage.....	31
4.6.3 Emergente egenskaper/ kvaliteter	31

4.6.4 Attraktorer	31
5 Resultat og diskusjon	33
5.1 Prosess 1:	33
5.2 Prosess 2	45
5.3 Prosess 3:	58
5.4 Prosess 4	74
5.5 Prosess 5	78
6 Oppsummering	88
6.1 Attraktorer	88
6.2 Assemblage	90
7 Undersøkelsens validitet	95
7.1 Å forske på egen praksis – de ulike forskerroller	95
7.1.1 Selvobservatøren	95
7.1.2 Selvfortolkeren	95
7.1.3 Selvrappøreren	96
7.2 Undersøkelsens overførbarhet	96
8 Didaktisk refleksjon	98
8.1 Design i skolen	98
8.2 Hva kan min undersøkelse bidra med?	101
8.3 Veien videre	102
Referanser/litteraturliste	103
Oversikt over tabeller og figurer	105
Vedlegg	110

Forord

Det er mange som fortjener en takk for den rolle de har spilt i arbeidet med masteravhandlingen. Aller først vil jeg takke mine uvurderlige veiledere Morten H. Lerpold og Astrid Hus. Måten veiledningen har gått fra det filosofiske til det konkrete og tilbake igjen har vært en inspirerende erfaring. Takk!

Min familie fortjener også en stor takk. Både som støttespillere og diskusjonspartnere. Uten dere hadde ikke denne avhandlingen blitt ferdig. Takk!

Til slutt må jeg også nevne mine medstudenter, forelesere og seminarledere. Alle har bidratt til å gjøre disse årene både lærerike og meningsfulle. Takk!

Notodden, 3.5.2016

Hanne Haugen

1 Innledning

1.1 Bakgrunn for valg av tema

1.1.1 Designferdigheter

Bruken av begrepet design i skolesammenheng er relativt ny. Det første kurset i norsk videregående opplæring som anvendte design-begrepet ble holdt i 1997 (Aakre, 2014). I læreplanen L97 finner man begrepet nevnt fire ganger. Fokuset er på at elevene skal få impulser fra andres design og bruke disse erfaringene i sitt eget skapende arbeid (Eckhoff, 2005). I LK06 har designbegrepet fått en betydelig større plass. Hvert fag er delt opp i hovedområder. I kunst og håndverk har man et hovedområde som heter «Design» (LK06, 2013a). I naturfag har man et hovedområde som heter «Teknologi og design». Dette hovedområdet er ment å sees i sammenheng med både kunst og håndverk og matematikk (LK06, 2013b).

Hva slags kunnskap lærer man bort når man underviser i design? Det finnes bøker som beskriver ulike faser i designprosessen og ulike ideutviklingsteknikker. Det finnes forskning som beskriver hvordan designere tenker. Men i følge Lawson er design noe mer enn den kunnskapen en kan lese seg til. Det er noe som må læres gjennom å gjøre selv (Lawson, 2004, s. 7).

Å kunne designe er en praktisk kunnskap. Det er å kunne praktisere design. I følge Schön vil en som lærer seg en praksis lære seg å se etter de rette tingene og utvikle et register av teknikker og måter å møte praksissituasjoner på. Etter hvert som praktikerer får bedre og bedre grep på sin egen praksis, vil kunnskapen bli mer og mer taus, automatisk og spontan (Schön, 2001, s. 61).

Hvordan kan man som underviser i kunst og håndverk, lære elevene å designe? Det er en utfordring jeg har følt på som lærerstudent. I følge Nigel Cross er den delen av designundervisningen som handler om å gi næring til utviklingen av designferdigheter, dårlig forstått (Cross, 2006, s. 25). Det er noe jeg kan kjenne meg igjen i. Selv om jeg kan praktisere design, er det vanskelig å videreformidle denne praktiske kunnskapen. Kanskje nettopp fordi mye av kunnskapen er taus.

Min erfaring som lærer innen kunst og håndverk er begrenset til min periode som praksisstudent. Da underviste jeg i klesdesign og redesign av møbler. Min oppgave var i hovedsak å sette rammene for oppgaven gjennom oppgavebeskrivelse og

vurderingskriterier. Jeg viste også elevene inspirasjonsmateriale. De hadde tidligere lært seg noen ideutviklingsteknikker, slik som idemyldring. Deretter gikk jeg over i veilederrollen. Men det var en utfordring å gi veiledning. Det var alt for enkelt å gi elevene konkrete forslag til hva de kunne gjøre, fremfor å hjelpe dem å finne sin egen vei.

I denne oppgaven søker jeg å forstå bedre hvordan design skapes. Ved å studere min egen designprosess håper jeg blant annet å kunne løfte opp i lyset noe av den tause kunnskapen. Gjennom dette kan jeg forhåpentligvis utvikle meg som underviser og veileder i design.

1.1.2 Den materielle dimensjonen av designprosessen

Når jeg hører ordet design tenker jeg ofte på ideutvikling. Det gir en føring om at det viktigste i en designprosess skjer i hodet. Dette er noe jeg har begynt å tvile på. I stedet har jeg blitt mer opptatt av hvordan den materielle virkeligheten vi omgir oss med er med på å forme ideutviklingen. Når jeg tegner skisser handler ikke det bare om å representere ideer i et fysisk medium. Gjennom å interagere med mine egne skisser møter jeg også en materiell virkelighet av streker, former og flater. Dette er sanselig stimuli som kan virke tilbake på ideutviklingen.

I min utdanning innen kunst og håndverk har jeg brukt mye tid på å beskrive egne skapende prosesser. Der har jeg lagt merke til en tendens jeg har, og som jeg tror er vanlig. Det handler om at man fokuserer mest på sin egen rolle i den skapende prosessen. Tanken er at det er jeg som får ting til å skje. Det er en fare for at en slik innfallsvinkel fører til at en undervurderer det materielles rolle i prosessen. Den materielle dimensjon tilbyr muligheter og påfører begrensninger på prosessen. Den påvirker også mine handlinger, som når en skisse vekker assosiasjoner som i neste omgang blir en inspirasjonskilde.

I den siste tiden har jeg dannet meg en endret oppfattelse av den skapende prosessen. Den går ut på at det er interaksjonen mellom meg og den ytre materielle verden som er den skapende kraften i en slik prosess. At jeg skal stille meg selv over materialene og tillegge meg selv en overordnet rolle bør i hvert fall utfordres. Dette søker jeg å gjøre gjennom valg av teoretisk innfallsvinkel.

1.2 Oppgavens struktur

Kapittel 1: Dette kapitlet er en redegjørelse av bakgrunnen for valg av undersøkelsesområde. Det gir også en oversikt over oppgavens struktur.

Kapittel 2: Her presenteres problemstillingen og det gis en avklaring av viktige begreper i problemstillingen.

Kapittel 3: I dette kapitlet gis en oversikt over viktige aspekter ved undersøkelsessituasjonen. Her presenteres også metoden som er anvendt.

Kapittel 4: Her presenteres først de teoretiske perspektiver jeg har fordypet meg i denne undersøkelsen. Deretter avklarer jeg hvordan jeg bruker enkelte viktige begreper i avhandlingen.

Kapittel 5: I dette kapitlet presenteres designprosessene. Her diskuterer jeg også mine egne prosesser i lys av teorien.

Kapittel 6: Dette kapitlet oppsummerer avhandlingens teori-, resultat- og diskusjonsdel.

Kapittel 7: I dette kapitlet vurderer jeg mulige utfordringer rundt undersøkelsens validitet. Her gjøres også rede for undersøkelsens overførbarhet til designprosesser generelt og til skolen.

Kapittel 8: Dette kapitlet er en refleksjon over designundervisningens rolle i skolen, og hvordan min undersøkelse kan være et bidrag.

2 Problemstilling

Gjennom å undersøke egne designprosesser søker jeg å få en ny innsikt i designprosessen. Ved hjelp av et relevant teoretisk perspektiv ønsker jeg å få en forståelse av hva det er som skjer når design skapes. I tillegg er jeg opptatt av at denne forståelsen skal kunne hjelpe meg å bevisstgjøre egne ferdighetskunnskaper innen design. Det har gitt en todelt problemstilling.

Problemstillingen er formulert som følgende:

Hvilken forståelse av designprosessen kan jeg få gjennom å undersøke egne designprosesser ut i fra et nymaterialistisk perspektiv? På hvilken måte kan en slik forståelse føre til en bevisstgjøring av egne ferdighetskunnskaper i design?

Jeg forsøker å besvare denne problemstillingen gjennom å:

- a) gjennomføre fem designprosesser der jeg designer klær.
- b) beskrive erfaringene jeg gjør via fenomenologiske beskrivelser.
- c) tolke og diskutere disse erfaringene i et nymaterialistisk perspektiv.

2.1 Begrepsavklaring

2.1.1 Designprosessen

Det finnes mange ulike definisjoner av hva en designprosess er. Noen definisjoner har et fokus på formgivningen av et funksjonelt produkt (Dyrhaug, 2015). Andre vektlegger relasjonen mellom designer og bruker, der designprosessen kan forstås som en form for tjeneste man utfører for andre (Nelson & Stolterman, 2012, s. 41).

I mitt arbeid har jeg ikke forholdt meg til noen bruker av mine produkter. Dermed må jeg forsvare min anvendelse av begrepet designprosess på en annen måte. I følge Dahlin, Svorkmo og Voll er «design» det internasjonale begrepet på formgivning (2013). Begrepet stammer fra 1560 tallets Firenze, der det ble brukt som en betegnelse på det å planlegge et produkt. Design var da sett på som noe annet enn selve skapelsen av produktet. Dette har endret seg og i dag rommer designbegrepet både planleggingen av produktet og fremstillingen av produktet. Det vil si hele den kreative prosessen frem til et ferdig produkt (Dahlin, Svorkmo, & Voll, 2013, s. 15).

I min avhandling forstår jeg designprosess som formgivningen av et funksjonelt produkt. Noe som innebefatter både ideutvikling og prototypen. Prototyp er det første eksemplar av et produkt, som kan brukes som en modell for masseproduksjon av produktet (Holtebekk, 2009). I og med at jeg har et fokus på designprosessen, har det håndverksmessige i prototypen ikke vært vektlagt i like stor grad. Formålet med prototypen var i hovedsak å manifestere et designforslag fysisk, slik at designet kunne oppleves i sin helhet. Både som ide og som materielt objekt.

2.1.2 Forståelse

I Store Norske Leksikon er forståelse definert på følgende måte:

Forståelse, betegner den menneskelige evne til å begripe, fatte, gjøre bruk av forstanden, innse, oppfatte; betegner også resultatet av å forstå (som i «å komme til en forståelse»), resultatet av en undersøkelse, det å gripe en mening med noe (Sletnes, 2015).

Forståelse har tidligere vært ansett som en sannhetssøkende aktivitet. Men i nyere tid har det vært vanligere å anse forståelse som en avdekkelse av mening i menneskeskapte verk eller prosesser (Sletnes, 2015).

Jeg søker å forstå hva som skjer når jeg designer, ved hjelp av å tolke mine egne erfaringer i et nymaterialistisk perspektiv. Forståelsebegrepet understreker at jeg kommer med et forslag til hvordan mine erfaringer og teorien kan henge sammen.

2.1.3 Nymaterialismen

Nymaterialismen er en ny metafysikk, som ønsker å ta materialitet på alvor. Man kan se på det som en motvekt til et dualistisk perspektiv (Dolphijn & Tuin, 2012). Målet til nymaterialismen er å utforske et monistisk perspektiv, der man prøver å finne en måte å krysse det dualistiske skille mellom kropp og sjel, sinn og materie, natur og kultur (Dolphijn & Tuin, 2012, s. 86). Nymaterialismen dukket opp som begrep på 1990-tallet, men baserer seg også på eldre tekster som gir uttrykk for det som vi nå kan kalle et nymaterialistisk perspektiv. Et eksempel er Spinozas filosofi og hans understrekelse av at kropp og sinn er det samme (Dolphijn & Tuin, 2012, s. 94).

I denne undersøkelsen er nymaterialismen interessant fordi den setter det indre og det ytre på lik linje (Port & Van Gelder, 1995). Hjernen har en materiell dimensjon og slik er min interaksjon med materielle objekter, på et vis en interaksjon mellom ulike materielle deler i

en materiell virkelighet. Sansning påvirker hjernens fysiske tilstander. Hjernens fysiske tilstander er så langt jeg kan forstå den fysiske dimensjonen av bevissthetens tilstander (Thelen & Smith, 1994). Samtidig henviser man ikke bevissthet til hjernen alene. I stedet ser man på kognisjon som et resultat av hjerne, kropp og omgivelser (Port & Van Gelder, 1995).

2.1.4 Ferdighetskunnskaper

Ferdighetskunnskaper skiller seg fra påstandskunnskaper. Påstandskunnskaper handler om at vi vet at noe er tilfelle. Mens ferdighetskunnskaper handler om at vi vet hvordan noe gjøres (Holmen, 2014).

Ferdighetskunnskaper kan ofte være automatiserte og dermed tause (Schön, 2001). Det betyr ikke at man ikke kan forsøke løfte de opp i bevisstheten for å sette ord på dem. Da jeg skulle lære å sykle var det noen som fortalte meg hvordan det skulle gjøres, før jeg prøvde det ut selv. Det er slik jeg tenker om designferdigheter. Selv om elevene selv må praktisere disse, kan en god veileder sette ord på hva det innebærer å designe. Mens elevene arbeider kan man komme med gode innspill som er tilpasset det eleven strever med akkurat der og da. Men for at dette skal være mulig, må man ha en bevissthet om sine egne ferdighetskunnskaper. Man må kunne videreformidle dem.

3 Metoder

3.1 Å forske på egen designpraksis

Å forske på design gjennom selv å utføre designprosesser, har blitt kalt «forskning-gjennom-design». Målet i en slik undersøkelse er å belyse og kommunisere kunnskap og teori som vokser ut av ens egen designpraksis (Pedgley, 2007).

Pedgley beskriver tre måter å forske gjennom design:

1. Undersøkelser med formål å finne ut noe om nåværende praksis.
2. Undersøkelser med formål å forbedre nåværende praksis eller utvikle nye metoder.
3. Undersøkelser som søker å forbedre eksisterende designartefakter (2007).

Min undersøkelse er først og fremst en undersøkelse av min egen nåværende designpraksis.

Forskning gjennom design skal innebære refleksjoner, analyse og teoretisering av egen aktivitet. På den måten skiller det seg fra ordinær designpraksis (Pedgley, 2007).

3.1.1 Designprosesser med utgangspunkt i materialet

Jeg undersøker mine egne designprosesser, der jeg designer klær. Som utgangspunkt har jeg gitt meg selv valget mellom enten å benytte meg av et materiale som er valgt på forhånd, eller starte prosessen med å velge ut materiale.

Årsaken til at jeg velger å starte ideutviklingen med et valgt materiale handler om at det kan være vanskelig å finne passende materialer etter at designet er utformet. Gjennom å designe for et eller flere bestemte materialer inkorporerer jeg materialet i designet på et tidligere stadium.

Dette har også en økonomisk side. Hvis man velger materialer etter at en har utviklet en designidé, har man mindre å velge mellom. Hvis de eneste materialene som fungerer til designet er dyre, kan det vise seg å være ikke-gjennomførbart. Det kan bety at man har kastet bort mye tid på å utforme en ide man ikke selv får manifestert fysisk.

I skolen har man sjeldent mye penger å bruke på tekstiler. I tillegg skal grunnskole være gratis. Det betyr at man har begrenset med materialer å velge i. Da er det lurt å vite tidlig i

prosessen hva slags materiale man designer for. Ellers risikerer man å skape ideer som ikke kan gjennomføres i det materialutvalget man råder over.

Dette er grunnen til at jeg velger å jobbe med designprosesser som tar utgangspunkt i kjent materiale. Jeg tror dette vil være spesielt relevant i skolen.

3.1.2 Designkonteksten

I denne undersøkelsen har jeg valgt å jobbe med en relativt fri ideutvikling. Det betyr at jeg ikke har hatt mange føringer for hva jeg skulle lage eller hvilke krav det skulle oppfylle.

Den eneste intensjonen jeg hadde var å skape klær og at prosessene skulle ha et materielt utgangspunkt.

I skolen har man som regel sterkere føringer på elevenes arbeid gjennom oppgavebeskrivelser og vurderingskriterier. En oppgave kan være fokusert på det å arbeide kreativt eller være mer rettet mot det å tilfredsstille kundens ønsker og krav. Jeg har ikke forholdt meg til noen kunde eller bruker av mine plagg. På den måten har min prosess vært nærmere knyttet til det å jobbe kreativt under frie rammer.

Grunnen til at jeg har valgt å gi meg selv en slik frihet er fordi jeg har vært nysgjerrig på hvordan en designprosess strukturerer seg selv uavhengig av ytre påtvungne rammer. Jeg ville oppleve hvordan det var å jobbe fritt og hvorvidt det kunne være en god måte å arbeide på også for elever. Jeg tror det er viktig at man øver på ulike typer designsituasjoner for å gi seg selv en erfaringsbredde. Ved å mestre både de flytende frie prosesser og de mer krav og spesifikasjonsfokuserte prosesser, tror jeg at man får flere strenger å spille på.

3.1.3 Klær som designprodukt

Vi fikk tidlig råd i masterkurset om å velge å arbeide med noe vi mestret. Jeg har erfaring fra grafisk design og klesdesign. Det var de to reelle valgene jeg hadde.

Grafisk design forholder seg til en todimensjonal flate, mens klær er tredimensjonale.

Grafisk design skapes digitalt, mens klær skapes som regel gjennom skisser eller modellering på sømbyste. Selv om det også er mulig å utvikle ideer digitalt.

Jeg har en preferanse for klesdesign. Kanskje handler det om at klær kan være et mer personlig uttrykk. Hvis man ser bort i fra arbeidsuniformer, velger man selv hvilke klær man har på seg. Og disse uttrykker noe om hvem vi er og hvem vi vil være. I følge Anna

Lantto sender klær ut signaler som tolkes, granskes og diskuteres av andre (2005). En logo er som regel mer formell. Den skal si noe om hva en bedrift eller forening driver med og kanskje formidle noen verdier. Slik som at en moderne logo uttrykker at bedriften følger med i tiden. Men den er sjeldent personlig.

I skolen bør man lære ulike former for design. De utfordrer elevene på ulike måter og gir rom for ulike typer læring. Grafisk design innebærer kompetanse i å arbeide med digitale ferdigheter. Klesdesign er en god måte å lære å arbeide med et fysisk håndverk. Designformene gir ulike utfordringer.

Jeg er opptatt av at det å arbeide med fysiske materialer ikke undervurderes. Det kan være utfordrende å skulle finne veien fra ide i skisseform til et tredimensjonalt produkt i et tekstilt materiale. Tekstiler er bevegelige og føyelige, de kan også være glatte. Det krever en til tider ekstrem oppmerksomhet når man skal gjennomføre handlinger som krever nøyaktighet. Er man uoppmerksom har stoffet en tendens til å gli ut av kurs i symaskinen, eller når man klipper i det. En håndverksprosess innebærer også at man ikke alltid kan reversere en handling. Det finnes ingen angre-knapp. Har man klippet i stoffet får man ikke tilbake stoffet slik det var. Derfor kreves det ofte nøye planlegging før man gjennomfører en handling. Man må vite hva en skal gjøre, konsekvensene av det man kommer til å gjøre og deretter vurdere hvilken rekkefølge av handlinger som er mest hensiktsmessig. Dette krever til tider tungt tankearbeid.

Å arbeide med og skape klær er krevende, men nettopp derfor er det også mye å lære. På et generelt plan tror jeg det å jobbe med tekstilt håndverk er positivt for evnen til planlegging, konsentrasjon og problemløsning. I tillegg vil det å sy sine egne design, kunne gi motivasjon til å holde ut selv når arbeidet blir krevende.

3.2 Fenomenologi og fenomenologiske beskrivelser

Som datainnsamlingsmetode valgte jeg å bruke fenomenologiske beskrivelser. Siden jeg skulle undersøke mine egne erfaringer med designprosessen, fant jeg det nødvendig å bruke en kvalitativ metode. Den valgte metoden måtte gi innblikk i både hva jeg gjorde og sanset ute i den fysiske verden og hva jeg opplevde inne i meg. Fenomenologien så ut til å være den beste kandidaten for en slik tilnærming i undersøkelsen.

3.2.1 Fenomenologi og fenomenologiske beskrivelser

Fenomenologi er studien av den menneskelige erfaring og måten tingene presenterer seg selv til oss i og gjennom erfaring (Sokolowski, sitert i Gallagher, 2012, s. 7) En fenomenologisk beskrivelse er dermed en erfaringsbeskrivelse. Men den må gjøres på en bestemt måte. Fenomenologen Edvard Husserl mente at man kunne studere sin egen bevissthet og måten den strukturerer vår erfaring på. Det interessante er ikke først og fremst hva vi erfarer, men måten vi gjør det på. På hvilken måte sansninger struktureres og gis mening av vår bevissthet (Gallagher, 2012).

Husserl mente at vi kunne plassere oss selv i en bestemt holdning eller posisjon i det vi erfarte og dermed erfare hvordan vår erfaring er strukturert. Fenomenologi er i den forstand en studie i hvordan bevisstheten fungerer (Gallagher, 2012).

En slik studie krever at man setter den naturlige holdning i parentes. Den naturlige holdning er vår samling av tro, dommer, meninger, teorier o.l. om hvordan verden fungerer. Man skal ikke en gang ta stilling til om det man erfarer eksisterer objektivt, eller ikke (Gallagher, 2012).

Husserls elev Heidegger arbeidet videre med fenomenologien og utviklet sin egen versjon. Der Husserl tok utgangspunkt i et subjekt som gransker et objekt, så var Heidegger mer opptatt av hvordan vi er involvert med tingene. En stol er først og fremst noe en sitter på, ikke et kantet objekt i bestemt form og farge. Vår primære relasjon med verden er pragmatisk (Gallagher, 2012).

Heidegger mente at Husserls intuisjon var en umulighet, fordi vår forståelse er fra starten av fortolkende. Dette kommer til uttrykk i hvordan vi håndterer tingene i praksis (Moran, 2002). En persons møte med en situasjon er også knyttet til personens forforståelse. Forholdet mellom person og verden er som en uløselig enhet. Man kan ikke sette sin forforståelse i parentes (Lavery, 2003).

Husserl og Heidegger var enige om at fenomenologien skulle være beskrivende og ikke forklarende. For Heidegger var fenomenologi en beskrivelse av den måten ting henger sammen på. Den måten noe gir mening i en kontekst. Det er noe som går utover det rent registrerende eller observerende (Carman, 2007).

Slik jeg forstår forskjellen på Husserl og Heidegger, er at de beskriver ulike typer erfaringer. En ren sanseerfaring kan kanskje betraktes gjennom å observere måten den

konstitueres i erfaringen. Hvordan en først legger merke til fargen på en frukt, deretter formen. Hvordan blikket flytter seg fra ytterkanten av frukten, til fordypningene og detaljene i overflaten. Hvordan den oransje fargen virker på kroppen, man kjenner seg mer energisk.

Erfaringer med å bruke en gjenstand er i større grad er avhengig av de forkunnskaper man har om gjenstanden. En som aldri har sett en kopp før vil behandle den annerledes enn en som kjenner til dens funksjon. Måten man behandler den vil være avhengig av måten en forstår situasjonen og objektets funksjon.

I mine beskrivelser har jeg forsøkt å beskrive hele spekteret av erfaringer. Fra sanselige og perseptuelle betraktninger, til tolkninger av hva det er jeg ser og hvilke tanker og følelser som vekkes hos meg. Beskrivelsene skulle være en måte å fastholde erfaringene, slik at de kunne studeres i ettertid. Derfor var det viktig å få med mest mulig.

Jeg har forsøkt å følge Husserls krav om å legge bort den naturlige holdning. Det betydde å sette til side forklaringsmodeller og fokusere kun på å beskrive det jeg opplevde så oppriktig som mulig. Det innebar ofte at jeg tilla materialet personifiserte egenskaper, som en egen vilje, selv om jeg visste objektivt sett at dette var feil.

Merleau-Ponty, en tredje viktig fenomenolog, mente at man ikke skulle skille mellom de stabile tingene som vi ser, og de skiftende måtene som de fremtrer. I stedet mente han at det som skulle avbildes var materien i det den tar form. Måten orden fødes gjennom en spontan organisering (Merleau-Ponty, 1993). Merleau Ponty var opptatt av at filosofen skulle vende seg til vår erfaring av verden og hva denne verden er før den er blitt til noe vi snakker om. Før den reduseres til en samling av håndterlige betydninger (Merleau-Ponty & Tin, 2000). Merleau-Pontys definisjon av fenomenologiens oppgave er at den skal formulere en erfaring av verden, en kontakt med verden som går forut for alle tanker om verden (Merleau-Ponty, Dreyfus, & Dreyfus, 1964) Det medfører at litteratur og filosofi vanskeligere kan skilles fra hverandre. Det finnes ikke noe transparent uttrykk. Det filosofiske uttrykk er like tvetydig som det litterære (Merleau-Ponty et al., 1964).

Slik jeg har forstått fenomenologien er de umiddelbare beskrivelser riktigere, enn den beskrivelse man gir etter at man har tenkt seg om. Hvis man får tid til å reflektere over hendelsen, kan det hende at erfaringsbeskrivelsen formes av denne refleksjonen.

I mine beskrivelser har jeg anvendt til tider et ganske billedlig språk. Med bruk av metaforer og similer. Dette mener jeg likevel er forsvarlig sett ut fra Merleau-Pontys omtale av forholdet mellom fenomenologi og det litterære språk.

Det har også vært nødvendig å ha med beskrivelser av mine egne tolkninger av det jeg skaper. Kanskje er det på siden av hva Husserl kaller fenomenologi. Heidegger derimot argumenterer jo for at fortolkende erfaringer er alt vi har å stille opp med. Hans form for fenomenologi kalles jo også hermeneutisk fenomenologi (Lavery, 2003). Slik jeg oppfatter mine egne beskrivelser, er jeg nok nærmest denne tradisjonen innen fenomenologien.

3.2.2 Gjennomføring av fenomenologiske beskrivelser

Da jeg arbeidet med designprosessen, stoppet jeg opp ofte for å beskrive mine erfaringer. Jeg forsøkte å slippe alle andre tanker og bringe frem erindringen om erfaringen jeg nettopp hadde gjort. Så forsøkte jeg å beskrive det så oppriktig som mulig. Da uten tanke på hvorvidt det jeg skrev var objektivt sant, rart eller godt nok formulert. Jeg omformulerte sjeldent setninger i etterkant, kun hvis de var usedvanlig vanskelige å forstå. Idealet var å gjøre beskrivelsene spontane og umiddelbare. På den måten ville jeg unngå at jeg rakk å tolke og forklare det jeg hadde erfart i større grad enn nødvendig.

En del av beskrivelsene handler om hvordan jeg tolker det jeg skaper. Dette mener jeg er viktig å ha med fordi det er også en erfaring av hvordan bevisstheten jobber med å skape mening.

4 Teori

4.1 På leting etter teori

Gjennom erfaringer gjort i pilotprosjektet, visste jeg at det å studere egne erfaringer kan være vanskelige fordi man ser seg blind på dem. Man er så vant til sine egne tanker og ord at det blir vanskelig å løfte det opp på et høyere plan. For å kunne fristille meg noe fra meg selv og studere mine egne tekster med en viss grad av distanse, valgte jeg å søke etter teori som kunne fungere som annen innfallsvinkel til mine egne erfaringer. Slik håpet jeg å få nye perspektiver på designprosessen.

Som nevnt er jeg opptatt av det materielle i designprosessen. Da jeg startet arbeidet med masteroppgaven spurte jeg meg selv: «Hvilken rolle spiller det materielle i utviklingen av et design?» I søken etter relevant litteratur kom jeg i kontakt med nymaterialismen. Dette er en ny form for metafysikk, som ønsker å utforske et monistisk perspektiv på virkeligheten (Dolphijn & Tuin, 2012). Et monistisk perspektiv handler om å forklare det som eksisterer ut fra ett grunnprinsipp eller en substans (Svendsen, 2009). Jeg fant denne teorien interessant fordi tar for seg hvordan materiale og mening er sammenviklede fenomener. I følge Dolphijn og Tuin gir den materielle dimensjon form til den diskursive og omvendt (Dolphijn & Tuin, 2012, s. 91).

Begrepet «nymaterialisme» ble først introdusert på 1990-tallet. Men selv om begrepet er ganske nytt, finnes det også noe som kan beskrives som nymaterialistiske tanker hos tidligere filosofer. Blant annet Baruch de Spinoza, Simone de Beauvoir, Henri Bergson og Alfred North Whitehead (Dolphijn & Tuin, 2012, s. 94).

Gjennom oppdagelsen av nymaterialismen oppdaget jeg også en filosof ved navn Manuel DeLanda. Han har basert sin tenkning på ulike franske filosofier, men særlig på Gilles Deleuze. Deleuze gav ut sine mest kjente verker på 1970- og 80-tallet (Winther, 2009). Han var opptatt av å løfte frem de materialistiske perspektivene hos ulike filosofer og forfattere som Spinoza, Nietzsche, Bergson, Proust og Kafka. Gjennom dette arbeidet utforsket han den materialistiske og monistiske tanke. Men Deleuze er selv ikke regnet som en nymaterialist, da dette begrepet som nevnt er ganske nytt (Dolphijn & Tuin, 2012). Det betyr ikke at ikke han er innom nymaterialistiske tanker.

4.2 Dynamiske systemer og attraktorer

Manuel DeLanda har lest og tolket Deleuzes verker, som i sin form er ganske vanskelig tilgjengelige. DeLanda bruker ofte naturvitenskapen som en måte å forklare sin tenkning. Dette opplever jeg at gjør noen av Deleuzes konsepter lettere å forstå. Samtidig har DeLanda tolket Deleuze på sin måte. Han har tilført sin egen forståelse og dermed er ikke filosofien en forklaring av Deleuzes filosofi, men heller en videreutvikling av den ("Manuel DeLanda. Assemblage Theory, Society, and Deleuze. 2011 [videoklipp] ", 2012).

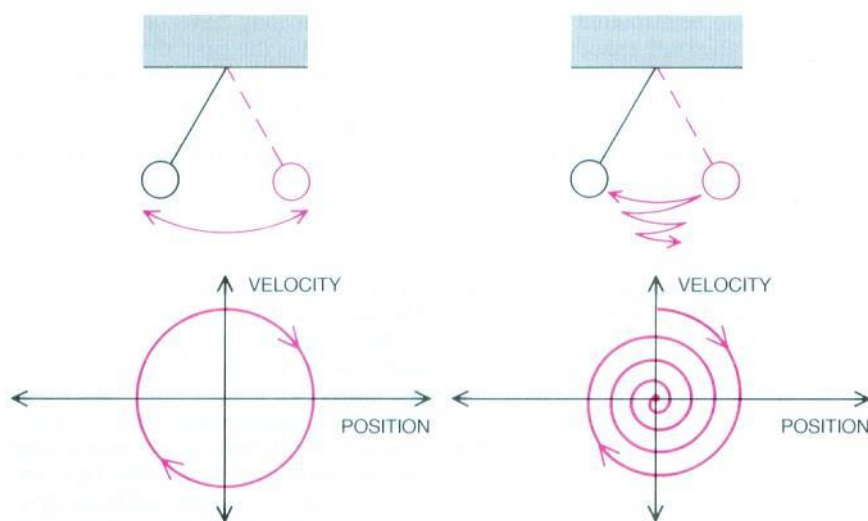
Noe av det som tas tak i er ontologi. Hva består verden av? I følge DeLanda og Deleuze består verden ikke av essenser eller evige ideer. Disse er kun resultatet av ulike prosesser. En art er resultatet av en evolusjonær prosess. Men prosesser er ikke tilfeldige. De har struktur. For å forklare dette nærmere henter DeLanda forklaringsmodeller fra teorien om dynamiske systemer (DeLanda, 2002).

Hva er et dynamisk system? Et system er en enhet sammensatt av komponenter som interagerer med hverandre. Hvis en komponent forandres påvirker det også de andre komponentene (Kåss, 2009b; Port & Van Gelder, 1995). At et system er dynamisk vil si at det er i forandring på grunn av kreftene som operer i systemet (Port & Van Gelder, 1995).

En pendel er et eksempel på et enkelt dynamisk system. Når pendelen settes i bevegelse, svinger den frem og tilbake til den til slutt faller i ro. Denne prosessen kan beskrives matematisk ut fra to variabler. Pendelens posisjon og pendelens hastighet. Til sammen beskriver de systemets tilstand for hvert tidspunkt i prosessen. Systemets tilstand ved et bestemt tidspunkt kan illustreres som et punkt i en matematisk representasjon av systemet. For hver tilstand systemet befinner seg underveis i prosessen, kan man sette et nytt punkt. Punktet beskriver pendelens hastighet og posisjon på et bestemt tidspunkt. Etter hvert vil punktene danne en bane. Denne banen beskriver prosessen til systemet. Fra pendelen settes i bevegelse til den stabiliserer seg i en bestemt tilstand (DeLanda, 2002). Det vil si den tilstanden der pendelen henger rett ned og har hastighet lik 0.

Man kan sette i gang pendelens bevegelse gjennom å løfte den opp og slippe den. Det kan gjøres fra ulike utgangsposisjoner. Noen ganger lavt nede, andre ganger høyere opp. Noen ganger fra venstre siden, andre ganger fra høyre siden. Man kan med andre ord starte prosessen på ulik måte, men resultatet vil bli det samme. Hvis man slapp pendelen fra ulike punkter og beskrev prosessen matematisk som nevnt ovenfor, ville man få flere baner. Det ville være baner som startet på ulike steder, men som endte opp på samme sted. Stedet der

alle banene møtes er den mest stabile tilstanden som systemet kan ha. Dette kalles en attraktor (DeLanda, 2002).



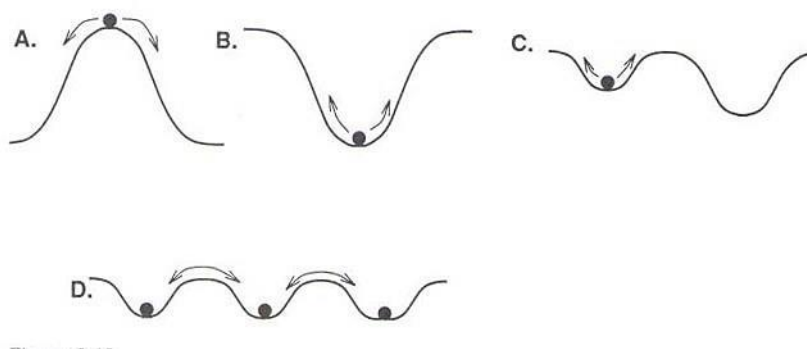
Figur 1: Illustrasjon som viser en periodisk- og en punktattraktor for et dynamisk system bestående av en pendel i bevegelse ("State space [bilde]," 1986).

Det finnes ulike typer attraktorer. Den jeg nettopp beskrev kalles en punktattraktor, fordi systemet stabiliserer seg i én enkelt tilstand. Hadde pendelen beveget seg i et vakuum, der det var ingen luftmotstand og dermed ingen tap av energi, ville den stabilisere seg i en tilstand der den stadig svingte frem og tilbake i all evighet. En slik attraktor kalles en periodisk attraktor (DeLanda, 2002). Et annet eksempel på periodiske attraktorer er årstider, dag og natt. Dette er prosesser som gjentar seg på en syklisk måte. I tillegg finnes det attraktorer med mer kompliserte mønstre (Bradley, 2010).

Figur 1 viser pendelen som system. Til venstre har vi pendelen i et vakuum, der den forblir svingende frem og tilbake. Sirkelen under beskriver en periodisk attraktor. Til høyre har vi den vanlige pendelen, som mister energi og dermed stabiliserer seg i en rolig tilstand. Spiralen viser banen mot et punkt. Punktet i midten er punktattraktoren.

En metafor som er blitt brukt for å beskrive attraktorer er at de er som fordypninger i et landskap. Systemet kan sees på som en ball som ligger i landskapet. Når ballen ruller ned i en fordypning, skal det en kraft til for at ballen beveger seg ut der i fra. Det betyr at tilstanden til ballen (eller systemet) er relativt stabil. Hadde den ligget på en forhøyning kunne et lite vindkast fått den til å rulle ned. En slik tilstand er ikke stabil. En ustabil tilstand kalles for øvrig en repeller. Dybden på fordypningen som ballen ligger i sier noe om hvor stabil tilstanden er. Man har altså ulike grader av stabile tilstander som et system

kan befinne seg i. Ligger ballen i en dyp grop befinner systemet seg i en mer stabil tilstand, enn om ballen ligger i en grunn grop. Jo mer som skal til for å endre tilstanden, jo mer stabil er den (Thelen & Smith, 1994).



Figur 2: Illustrasjon viser hvordan det dynamiske systemet (ballen) ruller inn og ut av ulike fordypninger (attraktorer) (Thelen & Smith, 1994, s. 60)

I figur 2 illustreres metaforen der systemet er en ball som ruller inn og ut av ulike fordypninger (attraktorer). A. viser en repeller. Der balanser ballen på en forhøyning. Denne tilstanden vil systemet raskt falle ut av. B. viser en dyp attraktor. Dette er en svært stabil tilstand som det skal mye til for at systemet beveger seg ut av. C. viser en grunnere attraktor. Den tilstanden er mindre stabil enn i B. Det skal mindre til før systemet forlater denne tilstanden. D. skal illustrere hvordan det innen en større attraktor kan dannes mindre attraktorer som gir systemet flere alternativer av stabile tilstander å velge mellom (Thelen & Smith, 1994, s. 60).

Metaforen sier noe annet interessant om et dynamisk system. Et dynamisk system kan bevege seg inn og ut av ulike attraktorer. La oss si at det er vinter og snø. Foran oss har vi en klump is. Isklumpen er et dynamisk system som har stabilisert seg i en viss tilstand. Vannmolekylene har dannet en struktur som gjør at de sammen fremtrer som is. Denne tilstanden vil de bevare så lenge temperaturen er under 0 grader. La oss si at noen flyttet denne isklumpen inn i en varm stue. Da ville systemet bevege seg mot en annen stabil tilstand, nemlig tilstanden flytende vann. Is og flytende vann representerer to ulike stabile tilstander som vannmolekylene kan befinne seg i. De er med andre ord to forskjellige punktattractorer.

Hvis jeg forstår illustrasjonen i figur 2 riktig, kan tegning D forklare slik: Den brede attraktoren som favner om disse små attraktorene, kan være en attraktor for frosset vann. Men vann kan fryse på ulike måter. Det kan blant annet danne snøfnugg eller iskrystaller.

Det vil da være to ulike tilstander innenfor attraktoren for frosset vann. Avhengig av hvilke forhold vannet fryser under vil det kunne havne i den ene eller den andre attraktoren.

Tidligere skrev jeg om hvordan det mest grunnleggende i virkeligheten er det som gir prosessene struktur. Slik jeg forstår DeLandas tenkning kan man si det på denne måten: Hvis man har en attraktor for tilstanden is, vil denne attraktoren påvirke de vannmolekyler som kommer innenfor attraktorens innflytelsessfære (DeLanda, 2002). Blir det tilstrekkelig kaldt vil rent vann alltid fryse til is. Man kan bytte ut de spesifikke molekyler, men prosessen er den samme. Prosessen er det som gir form til materie og attraktorene gir form til prosessene.

Levende vesener og populasjoner kan også sees på som dynamiske systemer (DeLanda, 2000). I tillegg har dynamisk system teori blitt anvendt som en forklaringsmodell for menneskelig kognisjon (Thelen & Smith, 1994).

4.3 Dynamiske systemer som forklaringsmodell for menneskelig kognisjon

Det har vært vanlig å forklare menneskelig kognisjon gjennom metaforen datamaskin. Sansning har vært ansett som input i en prosesserende hjerne som danner seg et bilde av verden gjennom representasjoner. Dette kan igjen føre til output i form av f.eks. handlinger. Men i nyere tid har man begynt og utforske en ny tilnærming til kognisjon. Nemlig kognitive prosesser forstått som prosesser i et dynamisk system.

Kognisjon forstått som et dynamisk system innebærer at man ikke isolerer kognisjon til hjernen alene. I stedet må en ta med i regningen både hjernen, kroppen og omgivelsene (Port & Van Gelder, 1995). For eksempel: Når jeg erfarer det å se en blomst er det en kombinasjon av blomsten som sanses, mitt sanseapparat som registrerer den og hjernen som skaper den bevisste opplevelse av sansningen.

Denne forklaringsmodellen passer utmerket inn med nymaterialismen, selv om det ikke eksplisitt er blitt satt inn i den sammenheng. Jeg forstår likevel dette som nymaterialistiske tanker. Denne måten å studere kognisjon handler om å viske ut skille mellom det indre og det ytre. Hjernen og omgivelsene. Man tar utgangspunkt i det materielle, men utelukker ikke bevisstheten som fenomen. Bevissthet har av noen blitt ansett som en emergent

egenskap¹ ved det fysiske kognitive system (O'Connor, 2015). Slik vil en kunne forstå bevissthet og materie som et sammenviklet fenomen.

Når det gjelder hjernen, inneholder denne celler eller nevroner som danner komplekse systemer med mange koblinger. Nevronene danner nervenettverker som er i større eller mindre grad aktive hele tiden. Disse nettverkene påvirker hverandre simultant (Port & Van Gelder, 1995, s. 23-24).

Walter J. Freeman har forsket på nevrofysiologien som ligger bak persepsjon. Han har sett på samarbeidet mellom de millioner av nevroner som ligger spredd utover hjernen. Han mener at persepsjon kun kan forstås som den samling av impulsoverføringer som skjer mellom nevronene under persepsjonshandlingen. Dette kan sees som et aktiviseringsmønster. Denne konklusjonen har han basert på forskning på kaniner og deres sansning av lukt. Mens kaninene luktet bestemte lukter målte forskerne nevrone-nettverkernes aktivitet fra mange ulike steder i luktsenteret i hjernen. Det viste seg at det skjedde impulsoverføringer mellom tusenvis av nevroner. Som metode anvendte Freeman elektroencefalografi (EEG) (Thelen & Smith, 1994, s. 131-133). Dette er en metode for å måle impulsoverføringer i hjernen (Jansen, 2016). Når kaninen inhalerte lukten viste EEG et ordnet bilde (et mønster), mens da den pustet ut viste EEG et mer kaotisk bilde. Det samme ordnete bildet eller mønsteret, gjenoppsto hver gang kaninen luktet den samme lukten under de samme forholdene (Thelen & Smith, 1994, s. 131-133). For hver gang et sansende vesen oppfatter en sansning som noe meningsfullt, dannes det en ny attraktor (Freeman, sitert i Thelen & Smith, 1994, s. 133).

Når kaninen luktet og identifiserte lukten, dannet det seg altså et bestemt aktiviseringsmønster i nevrone-nettverkene. Dette kan sees på som en attraktor. Det beskriver den bestemte tilstand nevronene er i det en sansning blir til noe meningsfullt for den som sanser (Freeman, sitert i Thelen & Smith, 1994, s. 133).

En sansning er gjerne en sammensatt hendelse. For eksempel sansningen av et av et objekt. Ulike grupper av nevroner i hjernen, vil fokusere på ulike sider ved objektet. Den ene fokuserer for eksempel på detaljer i objektet, en annen på formen som helhet. Disse prosessene settes igjen sammen av en tredje prosess (Thelen & Smith, 1994s, 168). I hjernen har man altså interagerende nevrone grupper, der hver gruppe har sin måte å

¹ Emergente egenskaper er egenskaper til en helhet, som ikke kan reduseres til delene som utgjør helheten ("Manuel DeLanda. Assemblage Theory, Society, and Deleuze. 2011 [videoklipp] ", 2012).

håndtere indre og ytre hendelser på. Samt måter som dette settes i sammenheng (Thelen & Smith, 1994, s. 336)

Mens man vokser opp gjør man seg mange ulike erfaringer. Nye erfaringer danner nye attraktorer, mens gjentakende erfaringer fordyper de allerede eksisterende attraktorer. Hvis man tenker tilbake på landskapet med ballen som representerte systemet, ser man at jo dypere en attraktor er jo mer stabil er tilstanden den representerer. Noen erfaringer gjentar seg oftere enn andre. Slik som at når en løfter en gjenstand og slipper den, så faller den ned. De erfaringer som gjentas igjen og igjen vil som nevnt danne stadig dypere attraktorer. Dette vil forme våre forventninger. I møte med lignende situasjoner vil vi forvente at det som pleier å skje vil skje igjen (Thelen & Smith, 1994).

I starten av teoridelen skrev jeg om hvordan attraktorer gir form til prosesser. Hvis man ser på for eksempel persepsjonsprosessen, vil en attraktor påvirke og forme denne prosessen. En attraktor som er dannet tidligere vil påvirke hvordan vi erfarer det vi gjør i nåtiden. I følge Thelen og Smith påvirker attraktorer våre forventninger og persepsjoner (Thelen & Smith, 1994, s. 231). Hvis man for eksempel ser et epletre noen hundre meter unna og man skimter noe rundt og gult under treet, kan man erfare det man ser som et eple. Men når en går nærmere oppdager en kanskje at det egentlig var en tennisball. Da beveger det kognitive systemet seg fra attraktoren for eple til attraktoren for tennisball.

Gjentakende erfaring gjør det også mulig for oss å sjalte ut hva som er relevant og hva som ikke er det. Jo flere erfaringer som kan kategoriseres innenfor samme kategori, jo bredere blir attraktoren (Thelen & Smith, 1994). Det betyr at attraktoren favner om flere og flere ulike typer av erfaringer. La oss igjen bruke et eple som eksempel. Første gang man så et eple var det kanskje et rødt eple med en stilk og et blad stikkende ut fra toppen. Man lærte at dette var et eple. En attraktor ble dannet. Neste gang erfarte man et rødt eple uten stilk og blad, det var like fullt et eple. Attraktoren ble litt bredere. Senere så man et grønt eple og lærte at det også var et eple. Igjen blir attraktoren bredere.

Dette beskriver hvordan attraktorer dannes og formes. Men hvordan virker det tilbake på erfaringen at en attraktor for eple er bred? La oss gå tilbake til eksempelet med tennisballen under epletreet. Man kan tenke seg at det står to personer noen titalls meter unna treet og begge observerer en gul rund ting under treet. Den første personen har en smal attraktor for eple. Han vet kun at det eksisterer røde epler. Denne personen vil ikke oppfatte det som ligger under treet som et eple. Mens den personen som har en bredere attraktor for eple. Han som har lært at epler også kan være gulgrønne. Denne personen tror

han ser et eple. Når sanseinntrykkene av en rund gul ting under et epletre når denne personens hjerne beveger nevrone-nettverkene seg over i en bestemt tilstand. Den samme tilstanden som har oppstått de gangene han har erfart epler, det vil si attraktoren for «eple».

Thelen og Smith skriver at når vi blir født har vi et landskap av attraktorer som er nesten flatt. Kun påvirket av erfaringer fra før fødselen og genetikk. Landskap er som nevnt en metafor for de mulige tilstander som et system kan ha (se figur 2). Etter hvert som en gjør seg erfaringer vil landskapet endre seg. Man får et mer og mer kupert landskap (Thelen & Smith, 1994, s. 232). Noen attraktorer blir bredere, slik som de kategorier som favner om mange ulike erfaringer. Andre attraktorer blir smalere, i det man lærer å differensiere stadig flere forskjeller (Thelen & Smith, 1994, s. 234). For eksempel kan en attraktor for fisk være meget bred. Men for fiskearten Rødspette vil kunne være ganske så mye smalere.

Når vi oppdager fellesnevner i ulike erfaringer, dannes det mer abstrakte kategorier. Thelen og Smith bruker eksempelet «kraft». Når vi er små gjør vi oss en del erfaringer med å bruke kraft, slik som å krabbe, gå, sparke. Disse erfaringene danner tre ulike attraktorer. Etter hvert som fler og fler erfaringer gjør disse attraktorene stadig bredere, vil de etter hvert overlape og det dannes en fjerde attraktor «kraft». Denne kategorien vokser ut av det som er felles for de tre andre (Thelen & Smith, 1994, s. 327).

4.4 Assemblager og emergente egenskaper

Hos DeLanda fattet jeg også interesse for konseptet assemblage. Det var opprinnelig utviklet av Deleuze og Guattari. De definerer assemblage på følgende måte:

Assemblages (...) are complex constellations of objects, bodies, expressions, qualities and territories that come together for varying periods of time to ideally create new ways of functioning. (...) Assemblages emerge from the arranging of heterogenous elements into a productive (or machinic) entity (...) The result of a productive assemblage is a new means of expression, a new territorial/spatial organisation, a new institution, a new behaviour, or a new realisation» (Parr, 2010, s. 18-19) .

DeLanda har utformet sin egen versjon av konseptet. Det er denne versjonen jeg vil forholde meg til. Han definerer et assemblage som en samling av deler som er i konstant interaksjon med hverandre og på den måten former en helhet. Helheten har emergente egenskaper. Det vil si egenskaper som ikke er reduserbare til delene, men oppstår som et resultat av interaksjonen mellom delene ("Manuel DeLanda. Assemblage Theory, Society, and Deleuze. 2011 [videoklipp] ", 2012).

DeLanda bruker blant annet dette eksempelet: Å gå er en emergent egenskap. Hvis man ser for seg et dyr som går, er gåingen noe som oppstår i interaksjonen mellom dyret, bakken og gravitasjonen. Dyret trenger en bakke å gå på og den trenger gravitasjon for å holde den nede på bakken. Dyret, bakken og gravitasjonen danner et assemblage (DeLanda, 2002, s. 63).

Et annet viktig aspekt ved assemblager er at delene kan tas ut av et assemblage og plasseres inn i et annet. Assemblagene kan med andre ord tas fra hverandre ("Manuel DeLanda. Assemblage Theory, Society, and Deleuze. 2011 [videoklipp] ", 2012).

I Deleuze og Guattaris definisjon av assemblage legges det til grunn at delene som interagerer er heterogene. Det vil si at de er forskjellige fra hverandre. Dette er noe DeLanda går delvis bort i fra. Han mener at det eksisterer ulike former for assemblager, noen er bygd opp av heterogene deler, andre er bygd opp av homogene ("Manuel DeLanda. Assemblage Theory, Society, and Deleuze. 2011 [videoklipp] ", 2012). I noen tilfeller kan et assemblage også bevege seg mellom heterogenitet og homogenitet. For å forklare dette må jeg først introdusere to nye begreper: «territorialisering» og «deterritorialisering».

I følge DeLanda handler territorialisering om hvor avgrenset og uforanderlig assemblaget er. Noen assemblager har uklare grenser. De kan overlappe med andre assemblager. Det kan være vanskelig å se hvor et assemblage begynner og et annet slutter ("Manuel DeLanda. Assemblage Theory, Society, and Deleuze. 2011 [videoklipp] ", 2012). Et eksempel er to populasjoner av samme art som lever såpass nær hverandre at det skjer regelmessig migrasjon mellom populasjonene. Man kan bli usikker på om et dyr (en del) tilhører den ene eller den andre populasjonen (assemblaget). Et slikt uklart og foranderlig assemblage vil ha en sterk grad av deterritorialisering. Et assemblage som er sterkt territorialisert vil derimot være tydelig avgrenset og homogenisert ("Manuel DeLanda. Assemblage Theory, Society, and Deleuze. 2011 [videoklipp] ", 2012). Man kan bruke en politisk bevegelse som et eksempel. La oss tenke oss at i starten er det stor åpenhet for ulike meninger og standpunkter innad i bevegelsen. Et slikt assemblage vil være relativt deterritorialisert. Men etter hvert kan mer autoritære krefter tre inn og det blir vanskelig å være uenig. Man må være enig med bevegelsens ståsted, ellers støtes man ut. Dette gir en homogenisering av assemblaget, medlemmene blir likere. Et assemblage kan som nevnt bevege seg mellom grader av territorialisering og deterritorialisering ("Manuel DeLanda. Assemblage Theory, Society, and Deleuze. 2011 [videoklipp] ", 2012).

I en designprosess vil man få en sterkere territorialisering etterhvert som et designprodukt tar form. Tidlig i fasen er identiteten til produktet utydelig. Man kan ta ut deler eller tilføre nye. Hvilke deler som tilhører assemblaget er fremdeles uklart. Men etter hvert trer designet tydeligere og tydeligere frem. Det blir klarere avgrenset og i fremstillingen av det ferdige produktet har assemblaget nådd en stor grad av territorialisering.

Assemblager kan også defineres ut fra hva slags deler det består av. Disse delene kan deles opp i to hovedkategorier: ekspressive deler og materielle deler. Hvilken kategori delene sorteres under avhenger av hvilken rolle de spiller i assemblaget ("Manuel DeLanda. Assemblage Theory, Society, and Deleuze. 2011 [videoklipp] ", 2012). For eksempel kan en stein være materiell når den ligger i en haug av steiner, men ekspressiv når den tar del i et kunstverk.

Spørsmålet er om noe kan være ekspressivt hvis ikke det er noen som oppfatter det som ekspressivt? Kan en stein være ekspressiv uten at det innebærer et bevisst vesen som oppfatter den slik?

DeLanda ser ut til å mene det. Han bruker sedimentasjon og dannelse av sedimentære bergarter som et eksempel. De materielle delene er sedimentpartiklene og de bestemte lagene som sedimentene sorteres inn i. De ekspressive delene er de strukturer som oppstår mellom sedimentpartiklene når de omdannes til stein. I tillegg kan selve steinens identitet sees på som en ekspressiv del (DeLanda, 2002, s. 287).

Slik jeg forstår eksempelet handler det om at steinens identitet er et uttrykk for måten de materielle delene er satt sammen. Identiteten er komposisjonen. Men er ikke steinen også et uttrykk for hva slags materiale det er skapt av? Jeg forstår ikke hvorfor relasjonene mellom partiklene er viktigere enn partiklene når det kommer til steinens identitet.

Et annet spørsmål jeg stiller meg er om steinens identitet egentlig er en emergent egenskap? Den kan jo ikke reduseres til delene som utgjør den. Mange sandkorn ved siden av hverandre utgjør jo ikke sandstein. Det er noe som vokser frem i det sandkornene bindes sammen.

I min oppgave har jeg funnet det hensiktsmessig å gå bort fra kategoriseringen av ekspressive og materielle deler. Selv om dette åpenbart er i tråd med nymaterialismens fokus på sammenviklingen av materie og mening. Jeg har likevel valgt å heller la det vokse frem kategorier etter hvert som jeg har studert mine egne erfaringsbeskrivelser.

Når det gjelder territorialisering og deterritorialisering, så mener jeg det er viktig å redegjøre for dette fordi det er en del av DeLandas definisjon av «assemblage». Men som leser etter hvert vil oppdage har jeg ikke hatt et fokus på dette da jeg har tolket og diskutert mine egne beskrivelser i lys av teorien. Det er fordi jeg har funnet dette med del – helhet – emergente egenskaper som mest nyttig når det gjelder å forstå hvordan designforslag skapes. Det har derfor blitt et fokus.

4.5 Design som assemblage

At et designprodukt kan forstås som et assemblage, har jeg allerede vært inne på. Det er slik jeg tolker Nelson og Stolterman når de skriver at design handler om å komponere og koble sammen elementer. De skriver også at emergente kvaliteter er et resultat av måten helheten er bundet sammen (Nelson & Stolterman, 2012). Å designe vil da handle om å skape assemblager. Eller som Nelson og Stolterman beskriver det:

Creating such a system of unification [design] means bringing parts, materials, functions, structures, processes, activities, and events together in such a way that they have an emergent presence or an appearance in the world. To design a compositional assembly is to use an integration of several strategies for unification (Nelson & Stolterman, 2012, s. 159)

Et klesplagg er også skapt for interaksjon med andre elementer. For det første er klær skapt for å brukes av mennesker. Kroppen gir fasong til klærne. Klær kan også gi oss økt handlerom. Klær gjør det mulig for oss å overleve på de kaldere deler av kloden. Det er også noe som er nødvendig for tilgang til det offentlige rom (i en del samfunn). Klær kan kommunisere noe om hvem vi er som person eller gruppetilhørighet. Uniformer kan også gi oss autoritet.

Dette betyr at klærne er ment å inngå som del i større assemblager. Assemblager som inneholder menneskekroppen og miljømessig og/eller sosiale kontekster.

Det er viktig å påpeke at selv om Nelson og Stolterman snakker om et designassemblage som selve designproduktet, må man inkludere et sansende bevissthetsvesen for å kunne snakke om emergente kvaliteter. Hva som blir igjen etter at bevisste vesener er tatt ut av ligningen, forblir et mysterium. Kant mente man aldri kan si noe om hvordan tingene er i seg selv, kun hvordan de presenterer seg for oss (Svendsen, 2015). Dette stemmer overens med konklusjonen til kvantefysikeren Niels Bohr. Han mente at materie er ubestemmelig før det er blitt registrert av en eller annen form for apparat. Det er først da det får sin identitet og egenskaper (Dolphijn & Tuin, 2012, s. 61-62).

Et apparat trenger ikke være et menneskes hjerne og sanseapparat. Et insekt har også sanseopplevelser. En bie for eksempel kan oppfatte et større spekter av lysbølger enn mennesker. Det gjør at de oppfatter farger annerledes (se figur 3). Blomstens emergente kvaliteter er ikke de samme for mennesker som for bier.



Figur 3: Til venstre: En løvetann slik mennesker ser den. Til høyre: En løvetann slik en bie ser den (Roslett, 2007)

Poenget er at det er lett å glemme at vi selv er del av designasseblaget. De emergente kvalitetene er like mye et resultat av vår måte å sanse og skape mening av det vi ser.

Det betyr at de to teoretiske konseptene , attraktorer og assemblager, henger sammen. Designasseblagene slik jeg erfarer dem er aldri uavhengig av min hjerne og mitt sanseapparat.

4.6 Noen begrepsavklaringer

Teorien bringer inn et litt uvanlig vokabular. De viktigste begrepene har jeg forsøkt å definere i teorikapitlet. Men jeg tror det er nødvendig å forklare nærmere hvordan jeg bruker enkelte begreper i denne avhandlingen.

4.6.1 Det kognitive system

Et kognitivt system defineres av Store Norske Leksikon som et system «som kan behandle en viss type informasjon, for eksempel sanseinntrykk, minner, tanker eller språk». (Kjøll & Tranøy, 2013) Jeg har valgt å bruke «det kognitive system» som en forkortelse for kognisjon forstått som et dynamisk system. Det kognitive system innbefatter her både kroppen og den ytre verden, i tillegg til hjernen. Men når jeg bruker dette begrepet er fokuset på hvordan hjerneceller danner aktiviseringsmønstre og hvordan vi oppfatter mening.

4.6.2 Designassemblage

Et assemblage er en samling deler som gjennom konstant interaksjon danner en helhet, med emergente egenskaper ("Manuel DeLanda. Assemblage Theory, Society, and Deleuze. 2011 [videoklipp] ", 2012). Et designassemblage er rett og slett et designforslag eller designprodukt ansett som et assemblage.

Jeg har vært usikker på hvor jeg skal trekke grensen mellom et assemblage og et designassemblage. Når jeg plasserer to materialer ved siden av hverandre og vurderer dem i en designkontekst, kaller jeg ikke dette et designassemblage. Men når jeg tegner en skisse som uttrykker et relativt helhetlig designforslag, definerer jeg det som et designassemblage. Det samme gjelder for prøvemodeller og prototyper. Materialer plassert ved siden av hverandre, prøvelapper og designelementer som stripen kombinert med rysjen, kaller jeg bare assemblager. Det ligger underforstått i både bruken av designassemblage og assemblage, at det også trenger meg som sansende og tolkende vesen. I tillegg trengs det andre fysiske betingelser som gjør sansning og tolkning mulig, slik som tilstedeværelsen av lys.

4.6.3 Emergente egenskaper/ kvaliteter

Emergente egenskaper og kvaliteter er noe som vokser frem som et resultat av interaksjon mellom deler i en helhet. Disse egenskapene eller kvalitetene kan ikke reduseres til de enkelte delene ("Manuel DeLanda. Assemblage Theory, Society, and Deleuze. 2011 [videoklipp] ", 2012). Jeg har for det meste brukt begrepet emergente egenskaper da det er et videre begrep enn emergente kvaliteter. Emergente egenskaper rommer både kvaliteter og objektive egenskaper (Tranøy, 2011).

Det kan være utfordrende å trekke grenser mellom hva som er emergente egenskaper og hva som ikke er det. Særlig hvis man alltid må regne seg selv med i assemblaget. Jeg har valgt å bruke assemblage begrepet om de ytre komposisjoner av materialer og former. På den måten kan jeg snakke om emergente egenskaper som fremtrer på bakgrunn av interaksjon mellom disse delene. Men det vil alltid være underforstått at jeg er del av assemblaget som sansende og tolkende vesen.

4.6.4 Attraktorer

Attraktorer er den tilstand som et dynamisk system tenderer mot. I min avhandling anvender jeg begrepet i hovedsak om de tilstander som hjernecellene befinner seg i det jeg

oppfatter noe som meningsfullt. For eksempel når jeg ser en blomst og danner meg den oppfattelse av hva det er jeg ser. Men jeg foreslår også to andre anvendelser av attraktorbegrepet. Det ene er min holdning til materialet. Denne holdningen kan være relativt stabil over en periode. Jeg foreslår her at holdninger kan være attraktorer. I tillegg kan designforslag i overført betydning ansees som attraktorer, da de skaper kognitive tilstander i meg som jeg opplever som positive. Slik dannes det en mer stabil relasjon mellom meg og designforslaget. Det vil si jeg velger å jobbe videre med forslaget for slik å kunne oppleve de positive erfaringer som forslaget gir. Her foreslår jeg at et ytre objekt kan være en attraktor, gjennom å påvirke min indre tilstand. Men samtidig må ikke dette forstås på en dualistisk måte. Det kognitive system inkluderer både kropp, hjerne og det ytre objekt.

5 Resultat og diskusjon

I dette kapitlet presenterer jeg designprosessene jeg har gjennomgått. Jeg veksler mellom bruk av direkte sitater fra de fenomenologiske beskrivelsene og gjenfortelling på bakgrunn av beskrivelsene. I tillegg har jeg valgt å diskutere resultatene underveis, med utgangspunkt i teorien. Disse diskusjonene har jeg skilt fra resultatene gjennom fargekoding. Tanken bak fargekodingen er at leser først kan lese selve resultatet for å få en fornemmelse av gangen i designprosessene. Deretter å lese resultater og diskusjon i sammenheng med hverandre.

Når det gjelder diskusjonene av mine egne erfaringsbeskrivelser i lys av teorien, må dette forstås som forslag til hvordan dette kan henge sammen. Jeg er ingen ekspert på hjerner, ei heller en matematiker. Så min kunnskap om dynamiske systemer og kognitive attraktorer er begrenset til den teorien jeg har lest og presentert i denne oppgaven.

5.1 Prosess 1:

Intensjonen med denne prosessen var å skape klær av gamle klær. Jeg tok utgangspunkt i gamle klær jeg hadde lagret i et skap. De fenomenologiske beskrivelsene starter med at jeg åpner skapdøren og ser på materialene:

Døren går opp. Inne. Som i pyramidens indre, et sted åpent for muligheter. Det er flere ting der. Øynene flakker over dem. Farger, teksturer. Øynene lander på et hvitt blondert stoff. Vil ikke bevege seg bort fra det. Som når man stanser et øyeblikk og blir stående, våkner opp og innser at man har stått og stirret. Uten anelse om hva man egentlig tenkte på.

Det første som slår meg er at jeg ikke fokuserer på hva slags typer plagg det er jeg ser på. Jeg erfarer dem rett og slett ikke som plagg, men som materiale. Istedenfor å erfare dem ut i fra ulike attraktorer, slik som «bukse», «bluse» og «skjørt», erfarer jeg dem istedenfor fra en bredere og mer generell attraktor, nemlig «materiale». Det kan være fordi det er mest hensiktsmessig i min situasjon. Plaggtypen sier noe om funksjonen til plagget, men jeg skal ikke bruke plaggene på en slik måte. Jeg skal kun bruke dem som materiale. Da er det ikke viktig hva slags plagg det er.

Valget av det blonderte stoffet skjedde nesten som ved tvang. Jeg klarte ikke å bevege meg bort fra det. Jeg kunne kjenne lukten av dette spesifikke materialet, selv om det lå sammen med de andre plaggene. Plagget hadde kommet i forgrunnen av min opplevelse. Jeg skrev:

«Stoffet inviterer meg inn, en svak duft av vaskemiddel. Et minne om et mykt fang. Jeg tar plagget ut av skapet.»

Lukten ser ut til å trigge et minne. Kanskje er det kombinasjonen av materialet og lukten som vekker minnet. Som liten har jeg hatt mange erfaringer som har inneholdt kombinasjonen av taktil kontakt med tekstiler og lukten av nyvasket tøy. Når man sitter på et fang kommer man spesielt nær tekstiler og kan kjenne lukten bedre.

Kanskje har disse positive opplevelser med materialet, vært med på å styrke mitt valg om å skape noe ut av materialet. Jeg danner en positiv relasjon til tekstilet.

Det blonderte stoffet viste seg å være en bluse. Jeg innså raskt at det var for lite materiale i denne blusen til å skape et helt antrekk. Derfor måtte jeg tilbake til skapet for å lete etter mer materiale. Da fikk jeg plutselig en indre fornemmelse som jeg beskrev slik: «En følelse av noe mørkt ligger under tungen. Som et stille vann, som en tyngde. Stoffet må være en kontrast, tenker jeg og ser på plaggene i skapet.»

Fornemmelsen tolket jeg som et tips til hva slags materiale jeg burde velge ut. Nå hadde jeg jo allerede et materiale, så det neste måtte passe sammen med det første. Fornemmelsen foreslo at jeg kombinerte det hvite stoffet med noe mørkt. Det mørke står i kontrast til det hvite. På den måten kunne jeg forene to ulike materialer gjennom relasjonen «kontrast».

«Kontrast» er også en meningsfull kategori (en attraktor for det kognitive systemet). Men den er annerledes fra «plagg» og «materialer» da den beskriver forholdet mellom entiteter, ikke selve entitetene.

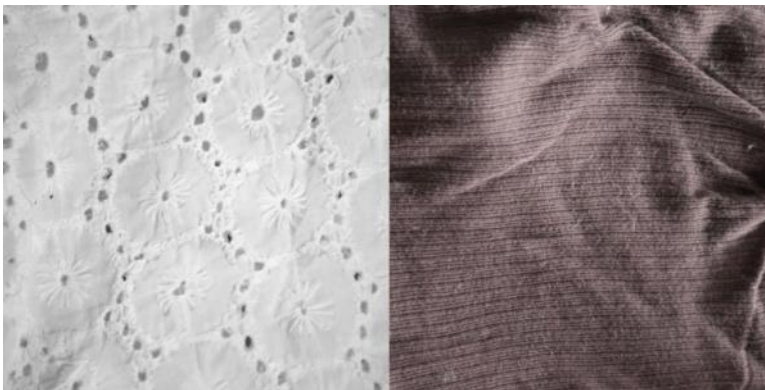
Det første mørke materialet jeg fant i skapet var et sort syntetisk tekstil med hvite ruter. Jeg hentet det ut av skapet og plasserte det sammen med det hvite stoffet. På den måten ville jeg undersøke hvordan stoffene fungerte sammen. Jeg beskrev hendelsen slik: «Henter fram et mørkt tekstil med hvite ruter. Det avviser meg, trekker seg bort, fremstår som fjernt. Jeg legger det tilbake.»



Figur 4: Til venstre: den hvite blondeblusen. Til høyre: den mørke blusen.

Ved å plassere stoffene ved siden av hverandre, kunne jeg oppfatte dem som to deler i en komposisjon. Målet var å vurdere hvordan de interagerer med hverandre i et samspill. Men jeg klarte ikke å erfare de på den måten. Det var umulig å se dem som del av samme helhet. Da hadde jeg ikke noe annet valg enn å legge bort det mørke materialet med hvite ruter, og finne et annet.

Kort tid etter falt det ned en genser fra stabelen i skapet. Jeg fanget den raskt opp og så at den var mørk i fargen. Jeg plasserte den ved siden av det hvite stoffet og studerte samspillet. Da oppdaget jeg at genseren skurret i samspill med blondeblusen.



Figur 5: Til venstre: den hvite blondeblusen. Til høyre: den mørke genseren.

Denne gangen fikk jeg et inntrykk av samspillet mellom materialene. Det gav et dårlig inntrykk. Jeg beskrev det som skurrende. Slik jeg forstår det betyr det at det kognitive system har havnet i en attraktor for «skurrete» eller disharmoniske inntrykk. En slik attraktor er sannsynligvis dannet også på bakgrunn av auditive erfaringer. Det er jo som regel da man snakker om skurring.

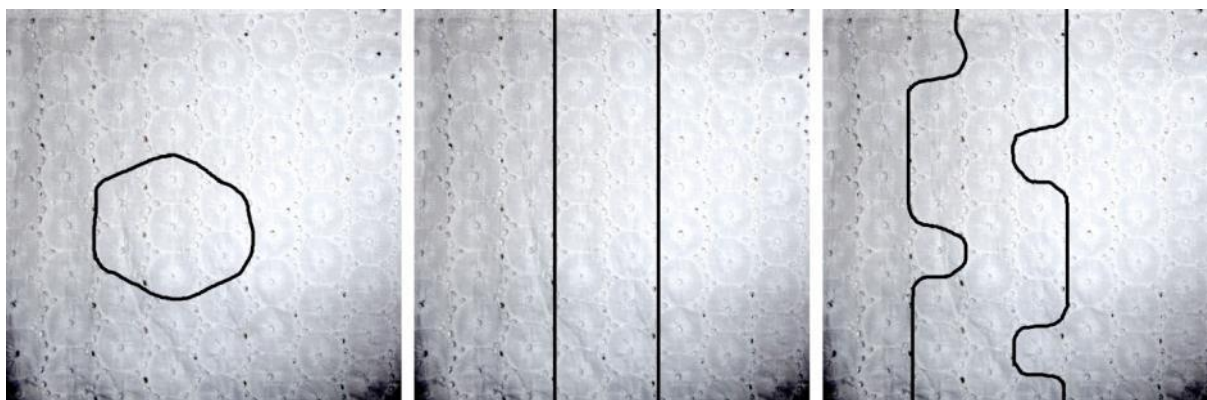
I og med at jeg ikke fant noe annet materiale å kombinere med det hvite, bestemte jeg meg for å undersøke det hvite materialet nærmere. Først holdt jeg blusen opp foran meg. Stoffet

minnet meg om en spesiell type tekstil som kalles «engelske blonder». Jeg kunne huske å ha sett den typen tekstil anvendt som kanting nederst på gardiner.

Hvilke erfaringer kan jeg ha hatt som har formet en attraktor for «engelske blonder»? Blant annet har jeg sett dem brukt som dekor på gardiner. Jeg kan også huske å ha sett dem anvendt som dekor på sengetepper, puter og på forkleider. Det slår meg at engelske blonder brukes i visse sammenhenger, og ikke i andre. Ofte som del av interiør, sjeldent som del av f.eks. tradisjonelt mannsdominerte sfærer.

Det vil si at de erfaringer som er mulig å gjøre med materialtypen allerede er begrenset og spesifikke. Man erfarer materialet oftere i bestemte situasjoner. Og det gir stoffet en slags kulturell tilhørighet.

Etter hvert som jeg undersøkte blusen oppdaget jeg at mønstret kunne erfares på ulike måter. Mønstret i seg selv består av mange sirkler. Men disse sirklene kan sees på som deler av større mønstre. Først så jeg dem som deler av større sirkler. Deretter som deler av striper. Og til slutt som deler av bølgete former.



Figur 6: De ulike perseptuelle tolkninger av mønstret på blusen.

De perseptuelle tolkningene av mønstret på stoffet, er et godt eksempel på hvordan den kognitive tilstanden former sanseinntrykkene. Når det kognitive systemet er i attraktoren for sirkel, erfares mønstret som bestående av store sirkler som innbefatter de reelle små sirklene. Når systemet er i attraktoren for linjer erfares mønstret som bestående av linjer utgjort av små sirkler.

Systemet vipper inn og ut av ulike attraktorer. Hvis man tenker tilbake på ballen som befinner seg i en fordypning i et attraktorlandskap, vil det kanskje her befinne seg relativt grunne fordypninger i nærheten av hverandre. Slik skal det lite til før ballen (det kognitive systemet) går fra en attraktor til en annen.

I samme øyeblikk som jeg så mønsteret som striper av sirkler, dukket det opp et designforslag i tankene mine. Hendelsen ble beskrevet på denne måten:

Plutselig endrer blondemønsteret form, jeg ser de som striper. Et designforslag fremtrer plutselig helt klart for mitt indre øye. En svart kjole med vertikale striper i blonder. Men i samme øyeblikk kjenner jeg at det er feil. Det er oppbrukt. Det er gammeldags

Striper av blonder ble nå en del av et spontant designforslag. Forslaget inneholdt også en rekke andre elementer som jeg allerede hadde tenkt på i løpet av prosessen. Det mørke stoffet var et materielt element jeg allerede hadde tenkt på. Kontrasten mellom hvitt og mørkt var et relasjonelt element som også hadde vært tema i prosessen tidligere.

Men kjolen var et nytt element. Det samme var orienteringen av stripene. Stripene var posisjonert vertikalt på kjolen. Både posisjonen og orienteringen av stripene på kjolen kan sies å være relasjoner mellom stripene og kjolen.

Neste steg i prosessen var å tegne skisser. Jeg startet med noen ganske kjedelige skisser. Men i skisse 3 tegnet jeg et skjørt med en overlappende form som minnet meg om et kronblad.



Figur 7: Skisse 3 vekket assosiasjoner til et kronblad ("Morning glory blue picotee [Bilde],")

Når skjørtet assosieres med et kronblad, introduseres et nytt element i prosessen. Men det er ikke formen på skjørtet som er kronblad-elementet. Skissen var bare en vag referanse som fikk meg til å tenke på kronblad. Kronblad er et mer generalisert begrep som kan romme flere ulike former for kronblad. Fordi det er et begrep kan det romme mange referenter. Jeg har valgt å kalle slike elementer for begrepslementer.

Assosiasjoner er avhengig av personens erfaringsbakgrunn. Hvis jeg ikke visste at det eksisterte blomster med spisse kronblader, ville jeg nok sett formen i skisse 3 som noe annet. Kanskje et løv eller lignende. I og med at assosiasjonen bidrar med et element i prosessen, vil prosessen påvirkes av min personlige erfaringsbakgrunn. Assosiasjonen drar prosessen i en bestemt retning. Andre assosiasjoner ville gitt prosessen en annen retning.

Slik jeg forstår den dynamiske system modellen for kognisjon vil min attraktor for «kronblad» være dannet av mine erfaringer med blomster og kronblad. Hadde jeg aldri erfart eller hørt om spisse kronblader, ville aldri en slik spiss form fått det kognitive system til å bevege seg inn mot attraktoren for «kronblad».

Kombinasjonen av «kronblad» og blondematerialet vekket interesse hos meg. Jeg tenkte på et stoff jeg kunne kombinere det med. Det var et tykt jerseystoff som: «illuderer de voksaktige tykke bladene på en tulipan».

Kronblad-elementet ble et slags godkjennelsesstempel for andre elementer. Fordi jerseystoffet minnet om kronbladene til en tulipan, introduserte jeg materialet som et element i designprosessen. Som et biprodukt introduseres også et annet element «tulipan». Det er et mer spesifisert begreps-element.

Etter hvert innså jeg hvordan noen av elementene som hadde dukket opp i prosessen, hang sammen: «Mens jeg skriver ser jeg koblingen mellom blondene og tulipaner. Min farmor som lånte meg en blondekjole, min farmor som holder meg i hånden mens vi ser på tulipanene i kirkeparken.»

Både «tulipan» og blondematerialet hadde en tilknytning til min barndom. Da slo det meg at jeg kunne finne noe som representerte «voksen». Slik kunne jeg arbeide med to motsetninger i ideutviklingen. Jeg bestemte meg for å bruke fargen grå. Den skulle symbolisere det voksne alvoret.

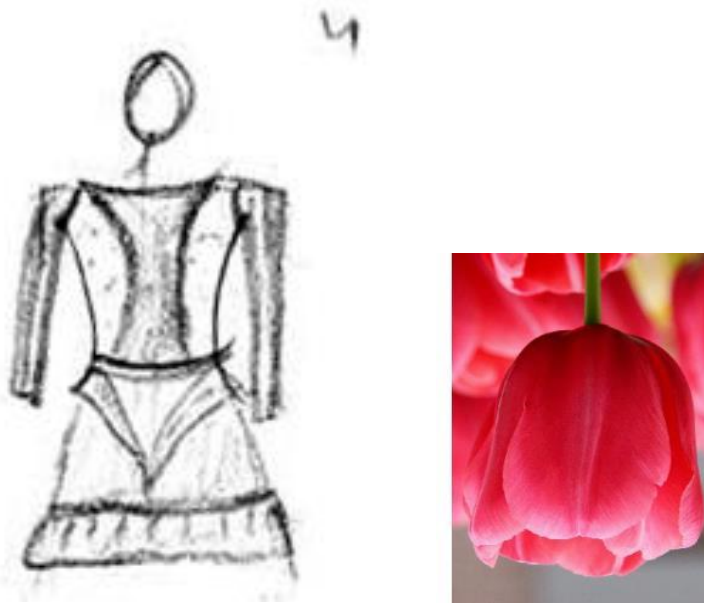
På dette tidspunktet hadde jeg samlet en del elementer av ulike slag. Men jeg visste enda ikke hvordan designet skulle se ut. Det utforsket jeg gjennom å tegne skisser.

Elementene tulipan og blondematerialer har en fellesnevner. De er begge del av mine barndomsminner med farmor. Her hentet jeg ut et nytt begreps-element «barndom». Da gikk tankene raskt over til det motsatte «voksen». Barndom-voksen er jo et motsetningspar.

For å kunne manifestere elementet «voksen» fysisk, fant jeg ut at jeg kunne bruke fargesymbolikk. Fargen som minte meg mest om det å være voksen (i motsetning til barn) var fargen grå.

Her ser det ut til at jeg har beveget meg fra det konkrete (materialet og skisse 3) til begrepsplanet (kronblad-tulipan-barndom-voksen). Deretter har jeg beveget meg tilbake til det konkrete ved å velge en farge som manifesterer betydningen av voksen.

I skisse 4 fikk jeg ideen om å tegne en rysjet kappe nederst ved skjørtefallen. Jeg merket at jeg ikke var så begeistret for rysjer. Men det endret seg raskt da jeg innså at rysjene nederst på skjørtet, ville ligne åpningen på en tulipan. Da likte jeg plutselig rysjer! Etter at skissen var ferdig lente jeg meg tilbake og vurderte skissen: «Den er komplisert, den gir assosiasjoner til sci-fi. Den ser litt kostymeaktig ut. Jeg må forenkle.»



Figur 8: Skisse 4 vekket assosiasjoner til en tulipan.

Ideen jeg fikk besto i å feste en rysje på kanten av skjørtet. Skjørtet kan kalles et element. Rysjen et annet. Å plassere rysjen på kanten er en måte å relatere rysje og skjørt til hverandre. Det er relasjonen mellom rysje og skjørt.

Sammenkoblingen av rysje og skjørt danner en ny form. Og denne formen gir meg assosiasjoner til «tulipan». Det kan sies på en annen måte at gjennom å plassere disse

delene sammen på den måten som de settes sammen – får jeg det kognitive systemet til å havne i attraktoren for «tulipan».

Som nevnt kan et system havne i sammen attraktor, selv om prosessen starter fra ulike startpunkt. Pendelen fra teorikapittelet kunne slippes fra venstre eller høyre side og ved begge tilfellene ville den til slutt havne i den samme tilstanden (attraktoren). Slik jeg forstår teorien vil ulike erfaringer kunne få det kognitive system til å havne i attraktoren for den samme kategorien. Jeg kan erfare virkelige tulipaner i alle slags fasonger. Jeg kan se tegninger av tulipaner. Og jeg kan se skisser som minner om tulipaner (se figur 8). Alle tilfellene bringer meg tilbake til samme attraktortilstand «tulipan». Men samtidig er erfaringene forskjellige. De nevralt gruppene som danner ulike aktivitetsmønstre er jo satt sammen for å danne et helhetsbilde. Så vidt jeg kan forstå må den totale kognitive tilstand være forskjellig fra hverandre ved disse tre eksemplene. Men det spesifikke aktiviseringsmønster som dannes når jeg kategoriserer noe som tulipan vil være det samme. Ellers ville det bety at det fantes ulike nevralt mønstre for samme betydningen.

Skissen fører også min kognitive tilstand inn i sci-fi attraktoren. Man kan si det slik at gjennom å ha sett en del sci-fi filmer, har jeg fått en viss fornemmelse av en type klesstil benyttet i disse filmene. Det har vært noe som har vært felles for de ulike erfaringene. Det har dannet en sci-fi attraktor.

I neste skisse ønsket jeg å jobbe videre med elementene jeg var kommet frem til. Men da jeg satt med blyanten i hånden kom det ingen ideer. Derfor startet jeg med å tegne en menneskefigur:

Jeg starter med å tegne en figur. Plutselig får jeg et behov for å tegne ned blondestoffet på en overlappende måte rundt hoftene. Stoffet er tynt, tenker jeg, og ser for meg hvordan det blir med kun et lag. Tegner et lag til, og et lag til. Jeg får en tanke om østers som ligger i klaser nedover et skjørt. Jeg fortsetter å tegne til et helt blyantskjørt er fylt av blonder.



Figur 9: Skisse 5: Designforslaget jeg valgte å sy.

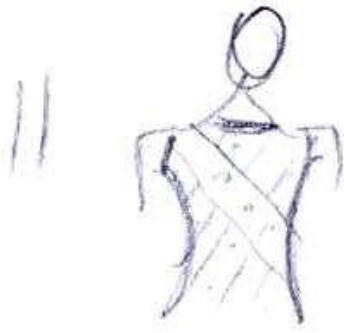
Dette ble den skissen som jeg til syvende og sist endte opp med å sy. Altså det ferdige produktet.

I skisse 5 har jeg konkretisert kronblad-elementet gjennom en mer tradisjonell kronbladform. Da tenker jeg på de avrundete kantene på overlappingene. Ved å låne en form fra virkelige kronblader, kunne jeg manifestere begrepet kronblad. Overlappingene ble en måte å relatere kronblad-elementene til hverandre på. Overlapping er med andre ord et relasjonselement.

Da jeg først oppfattet skissen som spinkel, kan man si at det kognitive systemet havnet i en attraktor for «spinkel». Jeg erfarte det jeg så som spinkelt. Det var fordi jeg kun hadde ett lag med tynt stoff. Som en motreaksjon begynte jeg å legge til mer og mer stoff. Slik fikk designet sin form.

Nå hadde jeg kommet frem til et designforslag som jeg likte. Likevel var jeg nysgjerrig på om det var mulig å komme frem til flere gode forslag, basert på de elementene jeg hadde jobbet med i skisse 5. Det viste seg å bli vanskelig. Men det jeg fikk var en større forståelse for hvorfor jeg likte skisse 5. Der fikk nemlig blondene «utspille seg selv på en mer upåvirket måte».

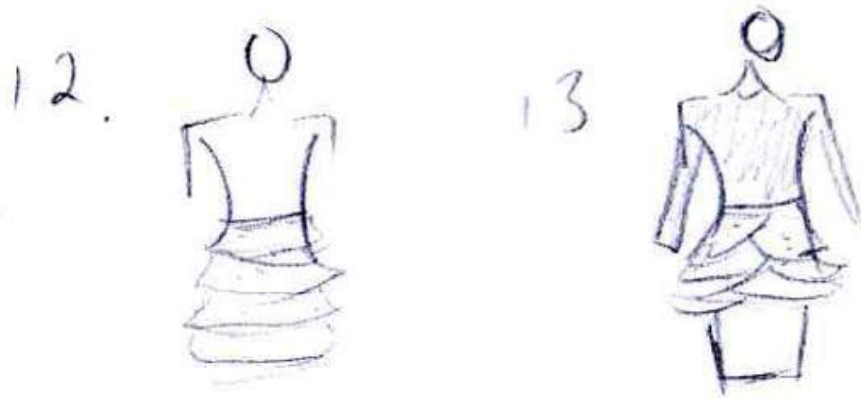
Problemet var at jeg ikke hadde nok materiale til å sy dette skjørtet. Da valgte jeg å legge fra meg elementene grå jersey, kronblad, barndom, voksen. I stedet brukte jeg måten mønsteret på blondene kunne sees som striper, som et element. Det vil si jeg brukte blondene formet som striper. I skissene varierte jeg retningen på stripene. Men etter hvert innså jeg at det kunne bli vanskelig å gjennomføre teknisk.



Figur 10: Et eksempel på en skisse der inspirasjonen var blondene sett som striper.

Ved å gi slipp på noen elementer og hente tilbake andre, tar prosessen en ny retning. Elementene jeg nå bruker er ganske enkle. Delen jeg anvender er blondematerialet formet som striper. Denne gjentas mange ganger. Relasjonene jeg anvender er posisjonering av stripeformen på kroppen, og orienteringen av stripene. I figur 10 vises et eksempel der jeg orienterer stripene diagonalt. Men i ulik retning.

Det var vanskelig å gi slipp på skisse 5 forslaget. Det slo meg at jeg kunne forsøke å lage alternative forslag som bevarte essensen av skisse 5, men hvor det var behov for mindre materiale. I skisse 12 gjorde jeg lagene i skjørtet mindre struttende, fordi det krevde mye materiale. Dessuten fjernet jeg de runde formene på overlappingene i front. Slik lignet skjørtet mer på et vanlig kappeskjørt. Min opplevelse av dette forslaget var at materialet fremsto som kollapset. I neste versjon etterlignet jeg skisse 5, men jeg avsluttet de overlappende stofflagene høyere oppe på skjørtet. Her var jeg fornøyd med at materialet bevarte en opplevelse av luftighet. Men så oppdaget jeg at disse overlappingene kunne ligne en utvekst ved hoftene. En slik negativ assosiasjon gjorde at jeg gav opp forslaget.



Figur 11: Skisse 12: Skissen der materialet fremsto som kollapset.

Figur 12: Skisse 13: Skissen der materialet fremsto som en utvekst.

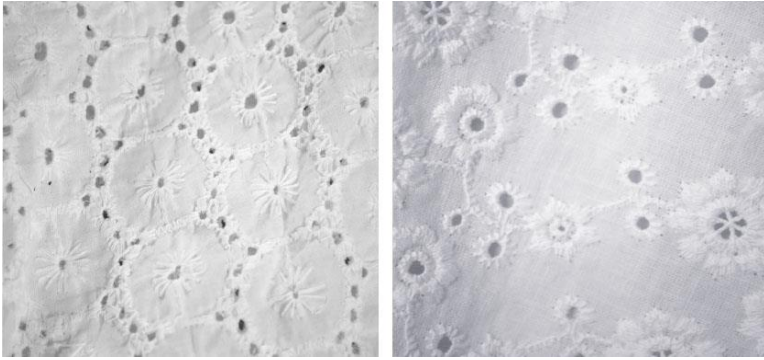
I skisse 12 forsøkte jeg å skape en annen versjon av skisse 5. Det mislyktes, men gjennom å bevisstgjøre hva som gikk galt, forsto jeg hvordan jeg kunne gjenskape effekten jeg likte i skisse 5. Gjennom å plassere det kronbladformete materialet på en overlappende måte kunne jeg i skisse 13 gjenskape den luftige effekten.

Den luftige effekten var en emergent egenskap som vokste frem som et resultat av delene (kronbladformet materiale) og relasjonen mellom delene (overlappinger).

Jeg klarte å gjenskape den luftige effekten i skisse 13, men i samme omgang oppsto en uforutsett hendelse. Skjørtet gav meg assosiasjoner til en utvekst. Dette ødela helhetsinntrykket og forslaget ble forkastet.

Til slutt tok jeg valget om å sy en prøvemodell, og heller løse materialproblemet senere.

Siden jeg allerede hadde gitt delvis slipp på intensjonen om å bruke gamle klær som materiale da jeg introduserte det grå jersey materialet, var terskelen for å bestille mer materiale lavere. Jeg bestilte noen meter av engelske blonder som lignet på blondene i den hvite blusen.



Figur 13: Til venstre: den hvite blondeblusen. Til høyre: Materialet som erstattet den hvite blondeblusen i det ferdige produktet.

Som nevnt kan delene i et assemblage tas ut og erstattes med andre. Her erstattet jeg det ene materialet med et som lignet. Begge var hvite, begge hadde hullete mønstre. Men mønstrene var noe forskjellig. Ved å velge et materiale som var så likt som mulig det opprinnelige, håpet jeg at erstatningen ikke forandret helhetsinntrykket. Hvorvidt det ble forandret er vanskelig å si da jeg ikke vet hvordan det opprinnelige materialet ville oppført seg i dette skjørtet. Det var litt stivere og det kan ha gitt et mer struttende skjørt, enn det som ble det endelige resultatet.



Figur 14: Prototypen som var resultatet av designprosess 1

5.2 Prosess 2

I denne prosessen startet jeg med et materiale som jeg fikk av min mormor. Det ble foreslått at jeg kunne bruke dette stoffet i masteroppgaven. Dermed fikk denne prosessen en annen begynnelse enn forrige prosess. Jeg kunne hoppe over fasen der jeg valgte ut et materiale.

Da jeg undersøkte materialet for første gang skjedde det slik:

Jeg har stoffet i fanget og stryker på det med flat håndflate. Venstre hånd, om igjen og om igjen. Det er som å lese blindeskrift, det taler til meg, om en struktur, om noe tynt men fast. Noe ubestemmelig. Det minner meg om plastikk netting. Kobler stoffet til forrige eier. Så får jeg en ide. En kjole som rommer stoffet, som holder rundt det og lar det leve seg selv ut i midten.

Det første som fant sted i møtet med materialet, var taktile sansninger. Jeg kjente stoffets overflate og tekstur. Deretter fikk jeg en assosiasjon. I neste øyeblikk koblet jeg stoffet til den som eide det før meg. Det var min mormor. Det så ut til å trigge en spontan ide til et design.

Designforslaget så ut til å være påvirket av at jeg forbandt stoffet med min mormor, som har utviklet demens. Kjolen ble på en måte representativt for oss som står rundt og stoffet som jeg knyttet til henne, ble på en måte det som representerte henne i designideen. På den måten relaterte jeg stoff og kjole til hverandre gjennom en helt annen form for relasjon. En symbolsk relasjon.

Stoffet ble vanskelig å jobbe med, fordi interaksjonen med stoffet vekket følelsene jeg hadde knyttet til min mormors situasjon. Det blokkerte prosessen. For å komme rundt dette forsøkte jeg å finne andre assosiasjoner i stoffet. Jeg tenkte på fargen. Lysegult var min favorittfarge som barn. Men assosiasjonen førte ikke noen vei. I stedet fikk jeg ideen om å forandre stoffet gjennom å skape teksturer i det. Slik kunne jeg få litt avstand til stoffets kobling til min mormors situasjon. En avstand jeg trengte for å komme videre i prosessen.

I prosjekt 1 hadde jeg en veldig åpen og sensitiv holdning til materialet. Men i møte med mormors situasjon og stoffet som en påminnelse på den, ble en slik holdning vanskelig. Jeg endret derfor holdning til stoffet. Denne gangen ville jeg jobbe med å manipulere materialet. Det krever mindre følsomhet ovenfor materialet og et større fokus på fysisk forandring.

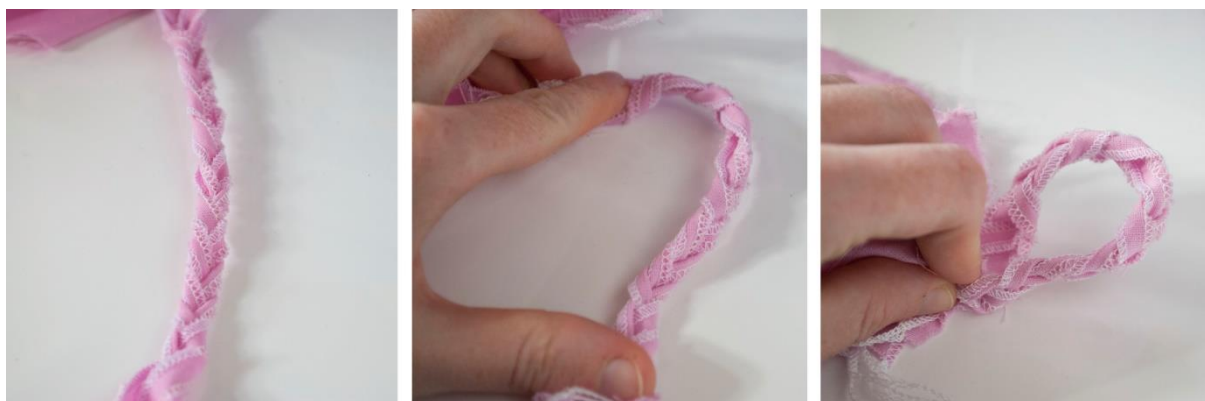
Kanskje kan det tenkes at holdningen til materialet er en slags attraktor. Holdningen er jo relativt stabil i møte med materialet. Det er forskjell på å være sensitiv ovenfor hva materialet får meg til å føle og assosiere, og det å fokusere på hvordan materialet kan forandres fysisk. Dette igjen påvirker hvilken retning prosessen tar.

Gjennom bruk av prøvematerialet, utforsket jeg ulike måter å skape tekstur.

Prøvematerialet var et litt stivt bomullslerret. Noe som var ganske forskjellig fra det myke tynne gule stoffet som var utgangspunktet for prosjektet. Mens jeg arbeider med det rosa materialet gjør jeg meg noen erfaringer:

Jeg klipper tre striper stoff i et prøvemateriale. Ikke helt av, men slik at jeg kan flette det. Stoffet vrir seg litt. Ferdig flettet drar jeg i den. Fletten endrer karakter når den er strukket stramt, blir smalere. Trykker den mer sammen, blir bredere. Jeg foretrekker den bredere. Kjenner at det er en ganske god elastitet denne veien i stoffet. Jeg får en ide om å plassere flere fletter ved siden av hverandre.

For å få et inntrykk bøyer jeg fletten for å få det dobbelt og da får jeg plutselig en løkke. Jeg ser litt på denne løkken. Det er noe her. Jeg vet ikke hva det er. Tenker om jeg skulle laget et belte med slike løkker. Tenker over å tre stoffremser igjennom dem og over skuldrene til andre siden av kroppen, ned igjen i de bakre løkkene. Men flettene ser litt for rufsete ut med stoffet som rakner i kantene. Forsøker tenke ut en løsning.



Figur 15: Rekonstruksjon av hendelsen der fletten ble til løkke.

Gjennom å manipulere stoffet kan jeg føre det kognitive systemet fra en attraktor til en annen. Først har jeg tre strimler. Systemet er i attraktoren for «strimmel». Så fletter jeg disse. Systemet går over i attraktoren for «flette». Der befinner systemet seg også når fletten bøyes. Men i det endene møtes går det kognitive systemet brått over til en attraktor for «løkke». Systemet er nok fremdeles innenfor en attraktor for flettet, da jeg har en flettet løkke. Men det har blitt mer et adjektiv enn et subjektiv. Løkken er flettet, den er

ikke en flette. Det er identiteten til objektet som har endret seg. Her ser man hvordan en forandring kan skje gradvis og så plutselig, i det systemet faller over i en annen attraktor.

Hvordan jeg erfarer stoffet, ut i fra hvilken attraktor som min kognitive tilstand befinner seg i, ser ut til å påvirke hvilke ideer jeg får. Når jeg erfarer stoffet som en flette får jeg ideer til hvordan bruke flette som element i et design. Når jeg erfarer stoffet som løkke får jeg ideer til hvordan løkker kan anvendes i et design.

Når jeg har flettet materialet påvirker denne sansningen meg slik at min kognitive tilstand havner innenfor attraktoren for «rufsete». Jeg erfarer fletten som rufsete. Men jeg kan få systemet ut av en slik attraktor gjennom å forandre det fysiske materialet. Ved å sy en kant på stoffet, stanser jeg kanten fra å rakne opp. Men jeg stanser også meg selv fra å erfare det som rufsete.

Jeg bestemte meg for å sy over kantene på stoffstrimlene. Halvveis i prosessen hadde jeg noen strimler med rufsete kanter og noen med sydde kanter. Da oppdaget jeg et samspill mellom dem. Det var en interessant kontrast. Men jeg fortsatte å sy kanter på strimlene. Da alle strimlene hadde fått påsydd kant, flettet jeg dem. Fletten virket død i uttrykket. Jeg mistet interessen for den.



Figur 16: Prøvelappen der jeg oppdaget et samspill mellom rufsete og sydd kant.

Figur 17: Fletten med sydde kanter.

Det oppstår en kontrast mellom to ulike versjoner av en stoffkant. Jeg har nok erfart rufsete og sydde kanter i ulike sammenhenger. I tillegg til at sydd og rufsete kant ser forskjellig ut,

så kan det også hende at det er knyttet ulike konnotasjoner til dem. Det blir da en kontrast på flere plan.

Rufsete kanter har jeg nok sett i sammenheng med slitte klær, gamle klær eller hos punkere. I tillegg har jeg lært at sydde kanter ikke er godt håndverk. Det er et tegn på dårlig kvalitet. Mens sydde kanter er for det første «den rette måte» å sy på. Det sier noe om kvalitet. Det kan knyttes til dyrere klær, nye klær i motsetning til fillete klær.

I stedet for å jobbe mer med fletter, ble jeg nysgjerrig på kantsyng. Jeg ville finne ut hvordan det gule stoffet ville reagere på kantsyng. Da tok jeg en remse av det gule stoffet og sydde en kant på den ene langsiden. Kanten stivet opp stoffet. Det ble dannet en litt rund kant, som kunne minne om en ledning. Den var stiv, men også fleksibel. Så sydde jeg en kant på den andre langsiden også. Holdt den mellom hendene, vridde og vendte på det. Plutselig fikk jeg en assosiasjon til tegneserier. Det var noe med hvordan den hvite tråden rammet inn det grafiske, fargerike mønsteret. Men assosiasjonen førte ikke noen vei videre.



Figur 18: Materialet som vekket tegneserieassosiasjoner.

Assemblaget som består av det gule materialet og sytråden som er kastet over kanten, skaper en emergent egenskap. Nemlig at stoffet får en delvis stiv men fleksibel kant som stiver opp stoffet. Jeg klarte ikke forutse dette på forhånd. I stedet måtte jeg prøve det ut. Gjennom å skape situasjoner der nye emergente egenskaper oppstår, får jeg ny kunnskap.

Da jeg hadde sydd en kant på hver side av stoffet, var resultatet tilstrekkelig likt en tegneserie til at det kognitive systemet havnet i en attraktor for «tegneserie». En slik assosiasjon kunne vært forsterket i et design ved å bringe inn flere elementer fra tegneseriens verden. Slik ville attraktoren blitt dypere, og tilstanden mer stabil. Med det mener jeg at hvis jeg forsterker grunnlaget for en assosiasjon kan jeg øke sannsynligheten

for at andre assosierer det samme, og at jeg selv assosierer det samme neste gang jeg ser designet. En assosiasjon kan være skiftende. Det ene øyeblikket ser jeg formen som om det var en ting, det neste kan jeg se det som om det var noe annet. Det kjennetegner grunne attraktorer, der systemet raskt faller ut av en attraktor og inn en annen. Et design kan ha et tvetydig uttrykk med mange tolkningsmuligheter, eller det kan være ganske definert og gi få tolkningsmuligheter. Det siste skaper en sterkere attraktor. Måten man erfarer designet er da mer stabil.

På dette tidspunktet begynte jeg å lage skisser i stedet. Jeg hadde intensjonen om å jobbe med tekstur. I de første skissene tegnet jeg mennesker med enkle kjoler, der deler av kjolen hadde tekstur, mens resten besto kun av et enkelt lag stoff. Etter hvert fikk jeg øynene opp for kontrasten mellom teksturert og ikke teksturert materiale. Det ble noe jeg spilte bevisst på i de neste skissene.



Figur 19: Skissen der jeg ble oppmerksom på kontrasten mellom tekstur og ikke-tekstur.

Elementer dukker opp underveis i prosessen. Noen ganger tilfeldig – slik som da jeg assosierte skisse 3 i forrige prosjekt, med et kronblad. Andre ganger introduseres elementer som et biprodukt av noe annet. Mens jeg jobbet med skissene i prosjekt 2, hadde jeg en intensjon om å jobbe med tekstur. Samtidig ønsket jeg ikke tekstur på hele plagget. Resultatet av det valget var at jeg oppdaget et relasjonselement. Dette elementet var kontrasten mellom tekstur og ikke tekstur.

Skisse 3 hadde jeg sansen for. Særlig formen på kjolen og ideen om tekstur på overdelen. Men selve tekturen var for kjedelig. Jeg bestemte meg for å eksperimentere med teksturer på sømbysten. Da rev jeg ut en del stoffremser og plasserte dem på bysten. Å jobbe slik opplevdes annerledes enn å jobbe med skisser. Jeg beskrev forskjellen slik: «Det er

interessant å jobbe slik [på sømbyste]. Jeg følger en annen logikk. Som at når jeg gjør noe, så medfølger det et forslag til hvordan videreutvikle det.»



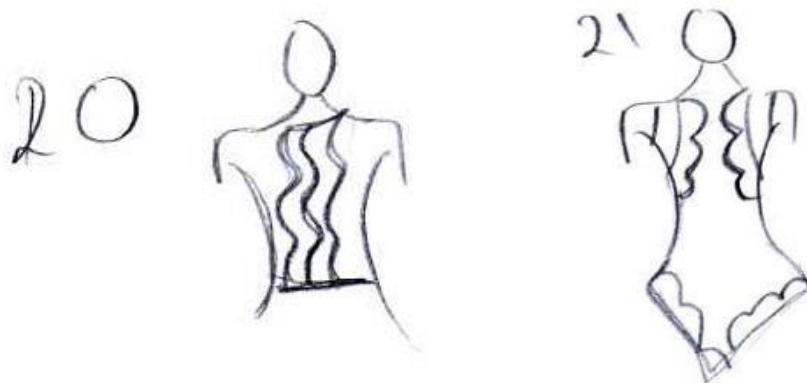
Figur 20: Modellering på sømbyste, ved bruk av stoffremser.

Da jeg valgte å jobbe med stoffremsene som element, begrenset jeg utforskingen til relasjoner. Både relasjonene mellom stoffet og sømbysten, det vil si i hvilken posisjon og retning jeg plasserte stoffet på sømbysten. Men også relasjonen mellom stoffremsene, slik som avstanden mellom remsene.

Logikken ved å jobbe med det fysiske materialet og ikke bare med skisser, tror jeg handler om at jeg må forholde meg til noe annet enn en todimensjonal flate. I tillegg virker tyngdekraften inn på stoffet. Noe som gjør at det faller nedover. Det kan ha vært med å inspirere videreutviklingen av ideen.

Jeg gav etter hvert slipp på skisse 3. I stedet hentet jeg frem teknikken med å sy kant på stoffet, slik at det ble stivet opp. I skisse 20 og 21 tegnet jeg bølgete remser med en slik kant. Det gikk opp for meg at jeg burde sy en slik remse på ordentlig, for å undersøke hvordan den ville oppføre seg.

Da klippet jeg først ut en bølget stoffremse. Deretter hang jeg den på sømbysten. Jeg startet ved skulderen, fortsatte ved livet. Egentlig skulle jeg plassere remsen på skrå nedover mot midten av dukkens fremside. Men det følte naturlig å la den fortsette nedover langs hoften i stedet.



Figur 21: I skisse 20 ble de bølgete remser med sydd kant anvendt for første gang.

Figur 22: I skisse 21 ble en alternativ anvendelse av den bølgete remsen utforsket.

Den oppstivende effekten er som nevnt en emergent egenskap ved assemblaget dannet av det gule stoffet og sytråd på kant. Slike assemblager kan bli til en del i det større designassemblaget. Dermed vil den emergente effekten til del-assemblaget også kunne kalles et element i designet. Jeg velger å kalle dette effekt-elementer.

Opprinnelig oppstod den oppstivete kanten da jeg sydde en kantsøm på en stoffbit med rett kant. Nå valgte jeg å bytte ut den rette formen på stoffet med en bølgete stoffremse. Hvorvidt den emergente egenskapen besto visste jeg ikke enda. Her ser vi et eksempel på det Manuel DeLanda sa om at i et assemblage kan deler byttes ut og erstattes av andre deler. Men så vidt jeg forstår kan et slikt bytte bety at emergente egenskaper endrer seg.

Da jeg jobbet på sømbysten erfarte jeg igjen effekten av tyngdekraften på ideutviklingsprosessen. Det at stoffet falt nedover langs hoften på sømbysten, ble oppfattet som et ide-forslag. Det var noe jeg ikke hadde tenkt på, men i det stoffet faktisk befant seg i denne posisjonen kunne jeg se at dette var en bedre ide enn hva jeg opprinnelige hadde tenkt.

Det neste skrittet var å tegne ned det jeg hadde formet på dukken. Jeg tegnet noen alternative varianter av ideen, men hadde mest sansen for den første utgaven. Den som hadde en bølget remse (se figur 23, skisse nr. 22). Problemet oppsto da jeg skulle sy kant på remsen. Det viste seg å være vanskelig:

Jeg prøvde å ta tette sting med vanlig symaskin, det gikk ikke fordi stoffet krøllet seg. Jeg prøvde i stedet å bruke overlock og så ikke klippe ut, men bare sy etter streken. Men det gikk ikke, da kniven kuttet helt feil. Prøvde igjen med tette sting på symaskin, uten å klippe dem ut først, men stoffet kryper sammen. Prøver så å

vrangsy stoffet dobbelt. Det blir litt for tykt føler jeg, og så ser man sømmonnet igjennom det (virkelige) stoffet når det stikker ut ved hoftene. Jeg mister i grunn troen på ideen.



Figur 23: Skisse 22 som ble tegnet etter at jeg hadde modellert den bølgede remsen på sømbysten. .

Figur 24: Skisse 23 var en variasjon av skisse 22.

Figur 25: Skisse 24 var også en variasjon av skisse 22.

Jeg klarte ikke å få bølgeformen og kantsømmen til å danne et assemblage. Det betydde at jeg heller ikke klarte å skape den oppstivende effekten.

I en matpause så jeg i et moteblad og la merke til en interessant kjole. Den besto av foldete remser, med bånd plassert over. Jeg fikk et bilde i hodet da jeg så det. Et bilde der foldene var erstattet av rysjer. Dette inspirerte meg til å tegne noen skisser, men dessverre ble ingen av forslagene bra.

Pga opphavsrett finnes bildet
kun i trykt utg

Figur 26: Kjolen med foldete materiale med bånd over (Costume).

Nok en gang gikk jeg tilbake til å jobbe med teksturer. Jeg prøvde igjen å modellere med stoffremser på sømbysten, for å prøve å lage en interessant tekstur. Denne gangen brukte jeg remser med rufsete kanter og med sydde kanter. Jeg brukte det gule stoffet, fremfor det rosa prøvematerialet. De rufsete kantene så ut som gule fjær. Det vekket assosiasjoner til påskekylling.



Figur 27: Kombinasjonen av rufsete og sydde kanter, i det gule materialet.

Å jobbe med stoffremser på sømbyste, hadde jeg gjort før. Men denne gangen var det rosa materialet erstattet med det gule. I tillegg hadde jeg innført sydde og rufsete kanter som elementer. Hadde jeg brukt det rosa materialet ville jeg ikke ha fått assosiasjoner til påskekylling. Men de rufsete kantene i det gule materialet vekket nettopp en slik assosiasjon. Det kognitive systemet havnet i en attraktor for påskekylling og her så det ut til at det var materialet kombinert med form som dyttet systemet inn i denne attraktoren. Hadde jeg ønsket å jobbe videre med rufsete kanter, kunne jeg erstattet det gule materialet med en annen farge. Da ville jeg ikke fått den samme assosiasjonen til påskekylling.

Motemagasinet gav meg inspirasjon. Det jeg hentet fra inspirasjonen var det grå båndet (form og farge), samt måten det var plassert over et annet material (relasjon mellom bånd og foldet stoff). Mens foldene erstattet jeg med rysjer.

Jeg jobbet videre med skisser. Der brukte jeg de elementene som hadde kommet frem i prosessen. Tekstur/ikke-tekstur, rysjer, rufsete/sydd kant, samt ulike kjoleformer som hadde dukket opp i skissene. Jeg utforsket ulike kombinasjoner av elementene. Plutselig kom jeg frem til designforslaget jeg ville sy. Det var kjolen med de bølgete remsene, men bølgene var byttet ut med rysjer. Jeg så for meg kjolen i det gule stoffet og fikk disse assosiasjonene: «Jeg får en sånn sommeraktig følelse av det. Blomsterlignende. Og en smule assosiasjoner til [Alexander] McQueen.»



Figur 28: Skissen der de bølgete remsene ble erstattet med rysjer.

Jeg fant en måte å realisere designforslaget jeg likte. Alt jeg behøvde å gjøre var å bytte ut den bølgete remsen med en rysje. En rysje er egentlig en rett stoffremse som rynkes sammen. Det betyr at det er lett å sy en kant på den. Slik blir designet teknisk gjennomførbart. Men rysjen gjør også designet litt annerledes, selv om den har en slags

bølgete form. Den er bølget på en annen måte enn den utklippede remsen. Der rysjen har en mer tilfeldig og varierte bølgete form, har den utklippede bølgete remsen en mer statisk form (se figur 29).



Figur 29: En illustrasjon av hvordan jeg kunne erstatte den bølgete remsen med en rysje. Samt hvordan rysjens bølger skiller seg fra den bølgeformete remsen.

Designassembleget gir meg assosiasjoner til et designer-merke. At jeg knytter mitt eget designforslag til Alexander McQueen kan ha noe å gjøre med at jeg mener mitt eget designforslag har et snev av den litt underlige estetikken som McQueen er kjent for. Gjennom å se ulike design fra McQueen har jeg dannet meg en oppfattelse av hva slags estetikk klærne representerer. Det har dannet seg en slags attraktor for McQueen-estetikken.



Figur 30: Et eksempel på designuttrykket til merket Alexander McQueen ("Alexander McQueen Spring Summer 2011 Collection [Bilde]," 2010)

Neste steg var å lage en prøvemodell av designforslaget. For å kunne forme kjolen rundt kroppen, måtte jeg sy innsnitt. Problemet med å lage innsnitt i kjolen var at mønsteret ville bli brutt opp. Målet mitt var å ha minst mulig innsnitt. Men det ville igjen gi konsekvenser av at kjolen ble mindre fasongsydd. Jeg valgte likevel å lage kun noen små innsnitt og akseptere at kjolen ble litt mindre kroppsnær. Da jeg hadde sydd en prøvemodell av selve kjolen, tok jeg den på meg. Stoffet poset seg i ryggen. Det så ikke fint ut. Jeg lurte på om jeg skulle sy flere innsnitt. Men siden det gule stoffet var langt mykere enn dette rosa lerretstoffet tok jeg sjansen på at det vil falle finere rundt kroppen.

Kjolen og kroppen danner et assemblage. En emergent egenskap er posing ved ryggen. Det er det rosa materialet som får skylden, selv om materialet i seg selv ikke er mer posete enn noe annet. Det er i kombinasjon med de andre delene at posing oppstår.

De emergente egenskaper er ikke alltid positive. Men samtidig kan de være uforutsigbare. Derfor er det viktig å teste ut et plagg på en kropp, selv om en har sydd etter et mønster man kjenner. Et nytt materiale kan gi nye emergente egenskaper, selv om resten av elementene er de samme.

På dette punktet i prosessen visste jeg hvordan kjolen skulle se ut, men jeg hadde ikke spesifisert den nøyaktige plasseringen av rysjene. Mens jeg hadde på meg prøvekjolen dannet jeg meg en intuitiv formening om hvor skulderryjsjen skulle plasseres. Det opplevdes som om det var et punkt på skulderen som trakk til seg min oppmerksomhet. Der satte jeg et merke. Så tok jeg av kjolen, kledde den på sømbysten, og festet en rysje på dette punktet. Det så bra ut. Rysjen sto på skrå mot halsen. Jeg rettet den litt opp for å undersøke om det var et bedre alternativ. Da endret inntrykket seg totalt. Jeg syntes rysjen lignet en hjulkapsel som var tredd inn på armen. Det så rart ut. Jeg valgte derfor å ha rysjen skråstilt mot halsen.



Figur 31: På venstre skulder ser man den vinklede rysjen. På høyre side er den rette rysjen som lignet en hjulkapsel.

Her kommer det godt frem hvordan en liten endring i relasjon mellom deler, vinkelen på rysjen, kan skape store forandringer i hvilke assosiasjoner som vekkes. Først erfares rysjen som et dekorativt element som skrår mot halsen. I neste øyeblikk har det kognitive systemet havnet inn i en attraktor for hjulkapsel, som gjør at jeg erfarer rysjen som hjulkapsel-lignede. Det ønsker jeg å unngå. De negative assosiasjonene er med å forme prosessen, ved å fungere som repellerer. Jeg søker bort fra dem.

Neste steg var å finjustere hofteryjsjene. Jeg beholdt skulderysjen på kjolen og laget en ny rysje som ble plassert ved hoften. Dette var inntrykket jeg fikk: «Det er en frakopling mellom dem [rysjene]. De liksom drar seg vekk fra hverandre, som to magneter med lik ladning. Men med en mer sigende bevegelse. De siger fra hverandre.»

Delene i assemblaget vil ikke smelte sammen til en helhet. Selv om de er fysisk koblet sammen (gjennom at de begge er festet til samme kjolen), så er de visuelt sett ikke det. Helheten jeg prøver å skape er ikke bare en fysisk helhet, men også en opplevelse av helhet. Å erfare noe som helhet vil så vidt jeg kan forstå bety at det kognitive systemet er innenfor en attraktor for helhet.

Det frakoblede inntrykket må fjernes. Delene skulle jo samles til en helhet. Det var det som var målet. Jeg endret litt på hofteryjsjen. Gjorde den smalere. Gjorde den mindre tettpakket. Plasserte den tilbake på kjolen og tok imot inntrykket. Jeg skrev: «Når jeg ser på kjolen nå, så begynner det å skje en kobling mellom øvre og nedre rysje. De begynner å fungere som helhet, sammen. Som to representanter for det samme.»

Det skal ikke store endringen til før jeg erfarer kjolen som en helhet. En justering av bredden på den ene rysjen. Fjerning av litt materiale for å gjøre den mindre tettpakket. Dette endrer denne rysjens uttrykk tilstrekkelig til at den ligner den andre rysjen. Det var altså mangelen på likhet som gjorde at rysjene ikke smeltet sammen til en helhet.

Da jeg jobbet med rysjene på denne måten, lærte jeg også at rysjer kan se ulike ut. Noen er mer tettpakkete, andre løsere. Slik differensieres attraktoren for rysjer. Jeg får en mer spesifikk kunnskap om rysjer.

Etter dette hadde jeg samlet nok kunnskap til å kunne sy det ferdige produktet, i det gule materialet.



Figur 32: Prototypen som var et resultat av designprosess 2

5.3 Prosess 3:

I denne prosessen ville jeg forsøke å gjennomføre intensjonen om å sy noe av gamle klær. Det som egentlig var planen for prosjekt 1, men som jeg måtte gå bort i fra p.g.a. materialmangel. Dermed startet jeg prosjekt 3 med å velge ut materialer fra mitt utvalg av gamle klær.

Det første jeg la merke til var en blå shorts. Den stakk seg liksom ut blant alle de andre plaggene. Jeg kastet den ut på gulvet. Så formulerte jeg et utvalgsriterium for meg selv: «Jeg velger de materialene som stikker seg ut». For hver gang jeg opplevde at et plagg stakk seg ut, kastet jeg det ut på gulvet. Der ble de liggende ved siden av hverandre og jeg kunne studere samspillet mellom dem. Fargene harmonerte med hverandre, men materialtypene gjorde det ikke. Det ene var vevd, det andre var elastisk. Jeg visste at det kunne være vanskelig å kombinere disse materialtypene innenfor samme plagg. Derfor valgte jeg bort akkurat denne materialkombinasjonen.



Figur 33: Materialene som stakk seg ut. En shorts til venstre i vevd materiale. En genser til høyre i elastisk materiale.

Utvalgsriteriet er et ganske subjektivt kriterium, fordi det avhenger av hvordan jeg erfarer materialene. Altså hva som stikker seg ut for meg, trenger ikke stikke seg ut for andre. Materialvalget ble styrt av mine egne preferanser. Det står i motsetning til prosjekt 2, der andre valgte for meg.

I skapet lå det noen hvite strikkegensere som jeg hadde sett på før. Nå minnet de meg på en ide jeg hadde hatt tidligere. Den gikk ut på å kombinere strikket materiale i ulike nyanser av hvitt. Jeg tok ut de to genserne og la dem på gulvet. Den ene over den andre. Den øverste hadde hull. Den underste genseren var delvis synlig igjennom disse hullene. Jeg studerte effekten av dette.



Figur 34: Kombinasjonen av to strikkete gensere, i ulike nyanser av hvit.

Her utforsker jeg en annen måte å koble sammen materialer på. Vanligvis har jeg lagt dem ved siden av hverandre og sett på hvordan de samspilte. Her la jeg det ene materialet over det andre. Det skapte likevel et samspill, fordi det ene materialet var synlig gjennom det andre. Det nederste materialet ble en slags bakgrunn for det øverste materialets hullmønster. Men det endret også helhetsinntrykket.

I prosjekt 1 arbeidet jeg med fargekontraster. Kombinasjonen av de hvite blondene mot et mørkt materiale. Nå arbeidet jeg med ulike nyanser innenfor samme farge (hvit). Det er en annen type relasjon mellom farger.

Jeg var på vei tilbake til skapet med klærne i for å se om jeg kunne finne flere hvite strikkesgensere. Men på vei bort kikket jeg tilfeldigvis bort på den syrlige grønne genseren jeg hadde kastet på gulvet tidligere. Det gav meg en ny ide:

Jeg tenker at kanskje jeg skulle finne en grønn strikkesgenser å kombinere den med den hvite hullstrikkete. Men i klesskapet finner jeg ingen grønn strikkesgenser. Jeg finner derimot en mørkere grønn jersey genser som jeg legger ved siden av den syrlige grønne. Vurderer dem, men ser at det ikke er spesielt interessant.

Her skaper et tilfeldig blikk en ny retning i prosessen. Jeg ser fargen grønn, det vil si at det kognitive systemet en kort stund er i attraktoren for grønn. I neste øyeblikk får jeg en ide der fargen grønn er et viktig element. Tidligere antok jeg at den attraktoren systemet befinner seg i på et tidspunkt, er med på å bestemme hvilke ideer jeg får. Dette skrev jeg om i sammenheng med det flettete materialet som bøydes og ble til en løkke (prosjekt 2). Her kan det se ut til at det skjer det samme. Det vil si at det umiddelbare inntrykk i nuet kan sette i gang spontane formasjoner av ideer.

Men ideen inneholdt også de elementene jeg allerede arbeidet med. Jeg skulle jo finne en hvit strikkegenser. Nå ville jeg finne en grønn strikkegenser i stedet. Kun fargen har forandret seg.

Det viste seg at jeg ikke hadde noen grønn strikkegenser. I møte med en begrenset situasjonen, endrer jeg min intensjon. Det jeg finner er en grønn jersey genser som kan erstatte den grønne strikkegenseren. Men så gir jeg slipp på intensjonen om å kombinere hvit og grønt materiale. I stedet henter jeg tilbake relasjonen jeg arbeidet med i stad: å kombinere ulike nyanser av samme farge. Jeg har jo allerede vært bort i en annen grønn genser. Den syrlige grønne. Det er en annen nyanse av grønn og dermed kan den brukes i kombinasjon med den nye mørkere grønne genseren jeg fant i skapet.



Figur 35: Kombinasjonen av materialer i to ulike nyanser av grønn.

Igjen gikk jeg tilbake til skapet med gamle klær. Da oppdaget jeg et helt annet materiale:

Jeg er igjen tilbake ved klesskapet. Legger merke til en rosa kjole. Jeg husker den fra tidligere, alltid tenkt at den var merkelig og ikke noe jeg ville komme til å jobbe med. Men nå ligger den der som en utfordring, noe å bryne seg på. Jeg leter videre i skapet, men nå virker plaggene mindre interessante, fjernere. Den rosa kjolen har utfordret meg og jeg føler en lyst til å ta imot utfordringen.

Det samme materialet kan ved ulike tidspunkter erfares på ulike måter. Tidligere oppfattet jeg det rosa materialet som vanskelig. Jeg erfarte det fra en kognitiv attraktor for «vanskelig». Det gjorde at materialet ble en slags fysisk repeller. Ved å unngå det som var vanskelig (materialet), kunne jeg komme meg ut av erfaringen av at noe var vanskelig (den kognitive attraktoren for «vanskelig»).

Da jeg igjen møtte det vanskelig materialet, erfarte jeg det som utfordrende. Istedenfor å havne i attraktoren for «vanskelig», havnet jeg i den kognitive attraktoren for «utfordrende». Og det var ikke noe jeg ville unngå, tvert imot ble det fysiske materialet en attraktor. Det tiltrakk meg. Jeg søkte ikke å komme ut av min kognitive tilstand der materialet ble erfart som utfordrende. I stedet motiverte den erfaringen meg til å jobbe med materialet.

Det første jeg gjorde var å ta med meg materialet bort til arbeidsplassen. Så satte jeg i gang med å undersøke kjolen. Det gav meg ulike følelser og assosiasjoner. Dessuten lærte jeg noe nytt om hvordan lys kan samspille med materiale:

Stoffet gir meg en nostalgisk følelse. Jeg får en indre forestilling av et tettstående liv kombinert med et vidt skjørt. Femtittallsmodell. Samtidig minner det meg om noe asiatisk, kimono-lignende. Jeg opplever det som at dette kan gå i flere ulike retninger. Når jeg holder kjolen opp så skinner lyset i rosemønsteret, det er vakkert å se på. Jeg kjenner på meg et behov for å tegne skisser nå.

Hittil har jeg skrevet mye om hvordan kognitive tilstander er meningsfulle sansninger og abstraksjoner av disse. Men følelser er vel egentlig ikke sansning? En måte å se det på er at følelser og sansninger ikke nødvendigvis kan separeres. I hvert fall ikke så lenge følelser er knyttet til en hendelse i den ytre verden. I *Phenomenology of perception* skriver Merleau-Ponty om hvordan det å sanse en farge går utover det visuelle kvalia (Merleau-Ponty, 2002). Fargen kan påvirke oss også kroppslig gjennom en følt effekt (Merleau-Ponty, 2002, s.244). Merleau-Ponty referer til en undersøkelse der forskningssubjektene ble utsatt for så vage fargestimuli at de ikke bevisst kunne se fargen. De klarte likevel å fortelle hvilken farge de «så» ut i fra den føyte effekten som fargestimuliet hadde på dem. Et av subjektene beskrev sin fornemmelse av fargen blå slik: «there is in my body a sensation of slipping downwards, so that it cannot be green, and can be only blue but in fact I see no blue» (Merleau-Ponty, 2002, s. 244-245).

Jeg tror jeg bruker ordet følelse, som i «nostalgisk følelse», for å beskrive en slik følt effekt. Det er noe ved materialet som får meg til å føle at det er nostalgisk. Men dette er så vagt at jeg ikke kan sette ord på det. Jeg klarer ikke å peke på hva det er. Jeg kan ikke si at jeg ser at stoffet er nostalgisk, for det ville innebære en større tydelighet i opplevelsen. Kanskje handler det om at ved å bruke ord som følelser, kan jeg beskrive en opplevelse som ikke kan forklares fornuftig for andre. Det er akseptert at følelser er subjektive, ingen kan ta meg på det. Men skulle jeg påstå at jeg ser at stoffet er nostalgisk, ville det være en

sterkere påstand. En påstand jeg burde ha noe vise til for å underbygge. Jeg burde kunne svare på spørsmålet: «Hva er det du ser i stoffet som er nostalgisk?»

Effekten av lyset som treffer rosemønsteret i stoffet og måten det får mønsteret til å lyse opp, er en emergent egenskap. Stoffet får en ny egenskap, men kun i kombinasjon med lyset. Dette kunne jeg ha utnyttet i et design, særlig med tanke på lyssetting av plagget. Samtidig er kunnskapen overførbart til lignende situasjoner. Så lenge et stoff har mønster som har en mer reflekterende overflate enn resten av stoffet, vil denne effekten være mulig å gjenskape.

Jeg gjorde meg klar til å tegne skisser. Først tegnet jeg et menneske, men så fikk jeg en følelse av at det ikke var riktig å tegne skisser nå. Det føltes som om å tegne skisser var det samme som å presse materialet inn i standardiserte former.

Jeg tok med meg materialet og gikk bort til sømbysten. Der hang jeg kjolen over toppen av sømbysten og knytte ermene rundt livet på den. Det føltes ikke riktig. Jeg heiset så opp kjolen, slik at den ble kortere og lignet en bluse. Dette føltes også feil. Deretter vregnte jeg stoffet slik at innsiden og utsiden var synlig samtidig. Her vurderte jeg hvordan innside og utside samspilte.

Mens jeg interagerer med stoffet, vurderer jeg samtidig hvorvidt det jeg fant kunne brukes i et design. Jeg prøvde å få prosessen til å spinne videre ut fra det jeg oppdaget. Men det skjedde ikke. Det var nesten som om stoffet viste motvilje.

Jeg velger bort mulige elementer av en ganske grunnleggende karakter. Å stramme inn stoffet i livet kan være et element i mange ulike typer design. Det samme gjelder blusen som plaggtypen. Det finnes mange måter å lage en bluse. Jeg snevrer inn rammene for prosjektet ved å bestemme hvordan produktet ikke skal være.

Når det gjelder å kombinere framside og bakside av et materiale, innebærer det å anvende framside og bakside som to ulike elementer som skal kombineres. Det interessante med slike elementer er at de er lite spesifikke. Man kan få ulikt resultat avhengig av hva slags materiale man bruker. Det er dermed ikke snakk om materialelementer, ei heller formelementer. Det er i hvert fall ikke noe effektelement, fordi effekten vil variere med hva slags materiale man anvender. Kanskje kan det kalles et relasjonselement, i og med at det er en måte å relatere et materiale til seg selv på.

Oppgaven jobbet i hodet mitt, selv da jeg ikke jobbet spesifikt med prosjektet. Jeg fikk noen ideer utenfor syrommet: Den ene gikk ut på å lage franske sømmer over skuldrene. Den andre var å fjerne tråder fra stoffet. Den tredje handlet om å sy noen kanter over brystet. Det slo meg at den siste ideen kunne minne litt om en flatorm. Da googlet jeg «flatorm» og fant bildet i figur 36.



Figur 36: Et bilde av flatormen som ble til inspirasjon senere i prosessen ("Pseudoceros bifurcus - Blue Pseudoceros Flatworm [Bilde]," 2006)

Figur 37: En forenkling av flatormens form.

I den første ideen anvender jeg en militæruniform som utgangspunkt. Deretter erstatter jeg skuldrepålettene med franske sømmer. Den typen sømmer knytter jeg først og fremst til jeans, fordi det er der jeg har sett dem oftest. Ved å erstatte epålettene med franske sømmer kunne jeg lage en ny kombinasjon. En ny helhet.

Hadde jeg fjernet tråder i materialet ville det endret materialet. Slik kunne det ha vekket andre assosiasjoner eller virkninger og gitt prosessen en annen retning.

Flatormen har en relativt rett midtstripe og bølgete kanter. Dette kan sees på som en relasjon mellom to former (stripe+bølger). Relasjonen er plasseringen av stripe og bølger i forhold til hverandre. Stripen er i midten, mens det bølgete partiet er på hver side. Ved å dele opp flatormens form i de forskjellige elementer, kan jeg lettere se hvordan enkelte elementer kan erstattes eller varieres. I stedet for å bruke hele formen, kan jeg bruke deler av den. Naturligvis vil materialelementet måtte erstattes. Men formene kunne også varieres. De bølgete kantene kunne for eksempel gjøres spissere. Ved å variere noe og bevare resten, kan jeg bruke flatormen som inspirasjon. I tillegg ville det måtte oversettes til en eller annen form for plagg.

Etter at jeg hadde funnet bildet av flatormen gjorde jeg meg klar for å tegne skisser. Jeg tegnet en skisse, men følte et behov for å være i kontakt med materialet. Derfor valgte jeg å utforske det litt nærmere. Det ble en litt strevsom opplevelse:

Mens jeg rekker opp en søm i materialet, så sitter jeg og irriterer meg over ideene jeg har i hodet mitt. De går alle på at jeg skal gjøre noe med stoffet. Jeg vil heller la stoffet gjøre noe med meg. Jeg drar ut svarte tråder i stoffet. Det blir en rosa lys stripe der. Jeg snur stoffet på fremsiden for å se, men da faller jeg liksom ut av opplevelsen. Da er det manipulering, finne en måte å manipulere stoffet på som kan brukes i et design. Det byr meg i mot nå. Som om jeg ikke orker den instrumentaliserte holdningen til stoffet. jeg vil bare sitte med det og bli kjent med det, uten noe formål utover det. Jeg snur stoffet tilbake til vrangen. Ser om dette kan brukes til noe. Jeg tror ikke at jeg vil bruke det i noe design, men det føles ålreit å ha noe å gjøre i stoffet. Noe å erfare stoffet igjennom. Noe å møte det i. Alt må jo starte et sted.



Figur 38: En bit av det rosa materialet, der tråder er dratt ut av materialet.

Det første som slår meg er hvordan jeg har en holdning til materialet, som går ut på å manipulere det. Den samme holdningen jeg hadde i prosjekt 2. Holdningen til materialet kan være en slags attraktor som styrer hvordan jeg erfarer materialet. Det ser i hvert fall ut til å være et hinder for meg i mitt møte med materialet.

Etter hvert som jeg innser at jeg må være formålsløs i mitt møte, slipper jeg tak i den manipulerende holdningen. Det jeg jobber med er jo en manipulering av stoffet, det er slik

jeg interagerer med stoffet. Men det å ha en manipulerende holdning til stoffet er noe annet. Det er en litt kynisk tilnærming til materialet. Det fungerte dårlig i dette prosjektet.

Jeg sier at jeg vil la stoffet gjøre noe med meg. Det er ikke bare stoffet som forandres, de erfaringer jeg gjør med stoffet forandrer meg. Som nevnt i teorikapittelet påvirker erfaringer landskapet av attraktorer. Nye erfaringer skaper nye attraktorer og gjentakende erfaringer fordyper eksisterende attraktorer. I tillegg kan attraktorer vokse i bredden eller differensieres i smalere attraktorer. Slik forandres jeg av materialet.

Da jeg utforsket stoffet ble et levende minne vekket. Det var minner fra farmors kjellerleilighet. Et sted jeg tilbrakte mye tid som liten. Slik beskrev jeg hendelsen:

Holder i stoffet, drar i det med tommel og pekefinger, på hver side. Det strekker seg på en underlig måte, noe som minner meg om noe. Fargen, glansen, bevegelsen i det jeg strekker i det. Følelsen av å sitte i farmors kjellerleilighet, der hun bodde da jeg var liten. Sofaen jeg sitter i, er gråbeige fløyel av noe slag. Armlenet, føles varmt under håndflaten. Jeg ser på noe, teglstein. Husket ikke at det var slike der. Dette er et punkt i rommet jeg hadde glemt. Et hjørne. Stoffet minner meg om noe farmor har hatt på seg.

Mitt forhold til materialet endret seg etter dette minnet. Det ble mer verdifullt for meg. En stund kom jeg ikke noen vei med prosessen fordi jeg følte at det å klippe i stoffet var å ødelegge det.

Det gikk en stund før jeg kom videre med arbeidet. Det skjedde først da jeg innså at det å lage noe fint ut av stoffet, ville være å hedre det, ikke ødelegge det. Rett etterpå at tanken hadde slått meg, fikk jeg et indre bilde av det rosa stoffet kombinert med de hvite blondene.

Minnet forårsaker først en blokkering i prosessen. En blokkering mellom meg og stoffet. Handlingen å klippe i stoffet måtte redefineres. Å klippe i stoffet er å ødelegge det, men satt i en større sammenheng er det å klippe i stoffet også en nødvendighet for å kunne lage noe annet av det.

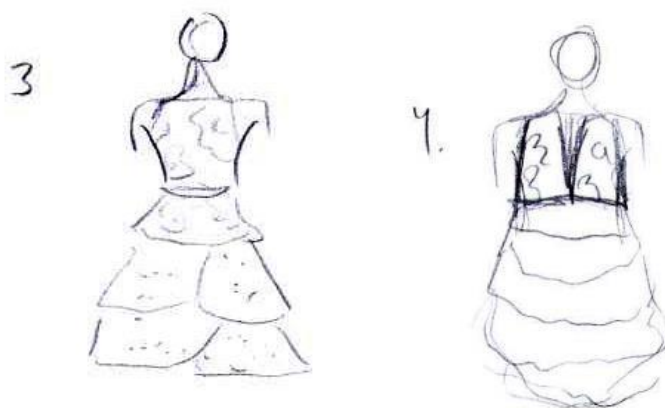
Denne hendelsen påvirket også min forståelse av prosessen. Nå hadde jeg en intensjon om å hedre et materiale. Det gav en viss høytidelighet til prosessen. Det jeg gjorde ble viktig, fordi jeg skulle hedre et verdifullt minne.

Det endte med at jeg fant ut at jeg skulle kombinere materialet med de hvite blondene. Et annet materiale som jeg også hadde koblet til min farmor.

I skisse 3 tegnet jeg en kjole som lignet skjørtet i prosjekt 1. Det var et skjørt av de hvite blondene, som besto av lag på lag med overlappende materialet. Overdelen var en enkel topp i det rosa materialet. Jeg tok med meg begge materialene bort til sømbysten i et forsøk på å gjenskape skisse 3. Først svøpet jeg det rosa materialet stramt rundt sømbystens øvre del. Deretter festet jeg det hvite blondematerialet som et skjørt rundt livet.

Jeg så på resultatet. Da dannet det seg et bilde i hodet mitt. Det tegnet jeg ned som skisse 4. Da jeg så på skissen begynte jeg å tolke det jeg så. Jeg beskrev tolkningen slik:

Det rosa stoffet på overkroppen er som en kokong, hvor det hvite stoffet vokser ut. Det hvite stoffet er som en ren utfoldelse, som en blomst som går ut av en knopp. Det rosa stoffet er fastere i formen, mer strengere, rettere, geometrisk. Det organiske og det geometriske. Og dette med å springe ut av noe et mer begrensende skall. Det begynner å danne seg noen «historier» i hodet mitt nå.



Figur 39: Skisse 3

Figur 40: Skisse 4

Overdelen og skjørtet i skisse 4 er kontrasterende. Overdelen er kroppsnær og enkel, skjørtet er mer komplekst og friere. Jeg kaller overdelen en kokong. En kokong er noe som beskytter en larve mens den transformeres til f.eks. en sommerfugl. Kokongen beskytter, men når sommerfuglen skal utfolde seg selv, må den først bryte seg fri fra denne. Det hvite stoffet er noe som får utfolde seg friere enn det rosa. Det henger løsere rundt kroppen, i tillegg til at overlappingene henger fritt over skjørtet. Relasjonen mellom skjørt og overdel blir symbolsk. Jeg beskriver relasjonen som den handlingen skjørtet utfører når skjørtet er sommerfuglen og overdelen er kokongen. Skjørtet springer ut av toppen, slik sommerfuglen springer ut av overdelen.

Etter hvert generaliserer jeg relasjonen ytterligere, ved å si at skjørtet er noe som springer ut av et skall. Denne hendelsen er et fenomen som finner sted flere steder i naturen. Ikke bare hos sommerfugler, men også hos blomster. En blomst som springer ut av en knopp.

Jeg går videre med blomsten og knoppen. De representerer en annen fysisk manifestasjon av det å springe ut av noe begrensende. Blomsten og knoppen gir meg andre former å velge i. Det finnes mange ulike blomster og knopper, det gir et bredere utvalg av former, enn sommerfugler og kokonger (se figur 41)



Figur 41: Ulike former hos blomster og blomsterknopper ("*Flower bud [Bilde]*," ; "*Hibiscus boryanus fruit flower & bud [Bilde]*," 2008; "*Lotus Flower Bud Wallpaper 76 [Bilde]*," 2014; "*Rhododendron Flowers Today, In Love And Life [Bilde]*," 2014)

Jeg tegnet ikke mange skissene før jeg gikk tilbake til sømbysten, der materialene enda befant seg. Jeg løsnet først de hvite blondene. Så la jeg det oppå det rosa stoffet som enda hang på sømbysten. Da la jeg merke til noe spesielt:

Når jeg holder det hvite stoffet i hånden og det rosa ligger på dukken er de to adskilte objekter. Jeg opplever det som selvstendige, men i det jeg legger det hvite over dukken så endrer det seg. Det er som jeg formelig kan føle en mengde små koblinger gjøres. Mønster mot mønster, tekstur mot tekstur, matt mot glans. De begynner å samspille.

Det kan virke som om den fysiske nærheten mellom materialene er nødvendig for å erfare et samspill mellom dem. Kanskje er det slik at hvis at det finnes en attraktor for «objekt». Når materialene er fysisk adskilt erfarer jeg de som to objekter. Men i det de nærmer

hverandre erfarer jeg de som et objekt. Det vil si to deler av samme objekt. Det skjer ikke med alle typer gjenstander. Jeg erfarer ikke to bukser som ligger oppå hverandre i klesskapet, som et objekt. Kanskje handler det om at når jeg erfarer noe som materiale, får det en mindre stabil identitet?

Noe annet som var interessant ved hendelsen, var at samspill hele tiden skjedde mellom ulike variasjoner innen samme type kvalitet. Det var samspill mellom overflatene, samspill mellom mønstre og samspill mellom teksturer. Det var ikke samspill mellom overflate og tekstur for eksempel. Det kan virke som at samspill skjer mellom noe som er oppfattet som det samme, men ulike versjoner av det samme.



Figur 42: Det hvite og det rosa materialet plassert nær hverandre. Slik starter samspillet.

Etterhvert begynte jeg å kjenne en dragning mot PC-en. Jeg bestemte meg for å søke etter inspirasjon ved å Google designklær. Da forholdt jeg meg åpen ovenfor det jeg så. Min hensikt var ikke å finne en spesifikk inspirasjon, men å suge til meg nye inntrykk. Slik opplevde jeg møte med inspirasjonsbildene:

Jeg føler at det treffer meg på et vis, som en slags friskhet, som en slags «næring» for ide-produksjons-delen av meg. Legger merke til at jeg stadig dytter vekk tanker som «hvordan kan jeg bruke dette i et design?» eller «hva slags ideer kan jeg få av dette?». Jeg dytter det vekk bare for å oppleve.

Det kan virke som at jeg suger til meg en del informasjon, som går nærmest ubevisst inn. Jeg kan kjenne effekten av det. At det er positivt det som skjer. Men jeg beskriver ikke hva jeg ser.

Etter at jeg hadde sett på inspirasjonsbilder var jeg ikke helt sikker på hva jeg egentlig hadde sett på. Jeg visste jo hva slags bilder jeg så på, men ikke hva jeg hentet ut av dem. Jeg hadde vært så inne i opplevelsen. Etterpå forsøkte jeg å tenkte tilbake og huske hva disse inntrykkene besto av. Da ble jeg bevisst hva jeg hadde lagt merke til:

Jeg ser på bruk av mønster. Jeg ser på kvaliteter som spiller sammen eller spiller seg selv ut. Hvordan en manipulering av stoffet får stoffet til å gi et visst inntrykk. Florlett stoff, lag på lag, med påsydde kapper. En sky av stoff. Et mønstret stoff, gjennomsiktig. Lagt enkelt over overkroppen, lagt over et annet stoff i skjørtet. En mening gjemt i dette. Her. Nå. Noe jeg ikke har sett før. Noe nytt

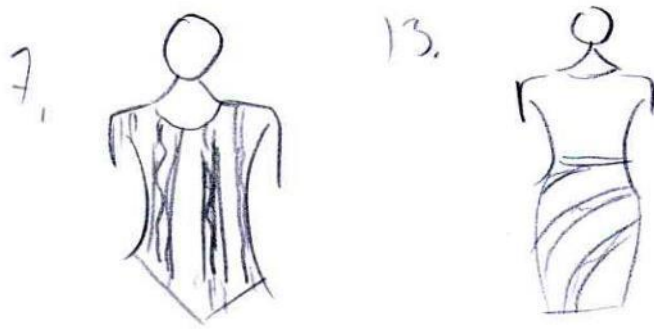
Jeg har faktisk sugd til meg mye informasjon. Det jeg fokuserte på var samspill mellom elementer. Ulike stoffeffekter og egenskaper, samt måter å sette dem sammen på. Det ser ut til at jeg trekker ut informasjon om ulike typer elementer. Særlig er fokuset på effekter (inntrykk, florlett, sky av stoff) og relasjoner (lag på lag, lag enkelt over overkroppen, lagt over et annet stoff). Jeg poengterer at det jeg ser er noe nytt. Inspirasjonen er noe jeg kan hente nye elementer ut av. Slik fyller jeg mitt eget repertoar.

Videre søkte jeg etter inspirasjon på en nettside for ulike kunstneriske uttrykk. Der la jeg merke til dette bildet:



Figur 43: Bilde som gav inspirasjon til bruk av kanaler i skissearbeidet ("Art by Elena Vizetskaya [Bilde],").

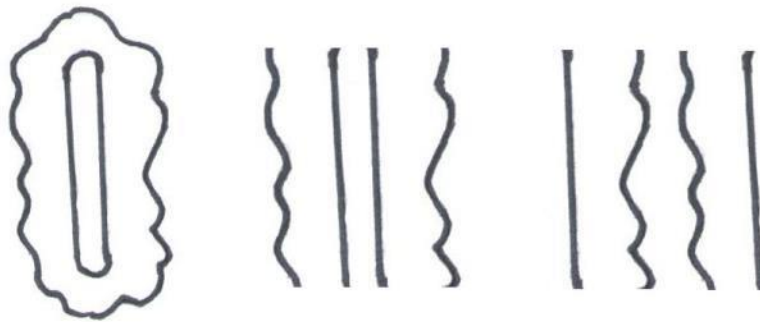
Selve formen inspirerte meg. Jeg så for meg hvordan formene kunne oversettes til et tekstilt uttrykk. Det ene stoffet kunne være kanalene og det andre kunne være bølgene som sprang ut fra sidene. Dette eksperimenterte jeg med i skisseform.



Figur 44: Skisse inspirert av bildet i figur 43

Figur 45: Skisse inspirert av bildet i figur 43

Inspirasjon kan også hentes fra andre kilder enn klesdesign. Her hentet jeg former og relasjon fra et manipulert fotografi. Formene er de rette linjene og de bølgete kantene. Relasjonen er posisjoneringsen av delene i forhold til hverandre. En av grunnene til at jeg blir inspirert tror jeg er fordi dette er et eksempel på hvordan noe organisk og levende springer ut fra noe mer rigid og geometrisk. Det er beslektet med de tolkninger jeg gjorde av skisse 4, der det selvutfoldende ryseskjørtet sprang ut av den enkle kroppsnære overdelen. Bildet representerer en annen fysisk manifestasjon av nesten det samme fenomenet.



Figur 46: Til venstre er den forenklete formen til flatormen. Når jeg kappet av topp og bunn og byttet om på delene – fikk jeg formen fra bildet i figur 43.

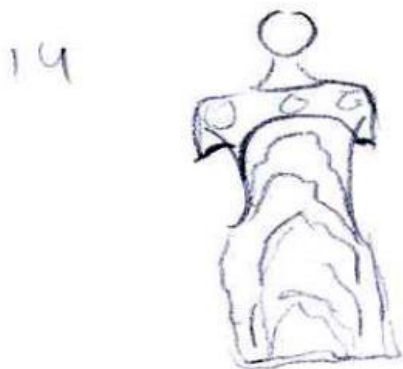
I figur 46 vises til venstre en stilisert form av flatormen nevnt tidligere. I midten er flatormen blitt beskåret på topp og bunn. På høyre side er en stilisering av formen hentet fra fotografiet i figur 43. De består begge av rette og bølgete former.

For å gjøre en sammenligning mellom formen til kanalene med bølger som sprang ut og flatormen, beskar jeg flatormen slik at selve endene ikke ble tatt med. Da ser man lettere at

de to formene har mye til felles. Hvis man leser formen som bestående av to deler, der hver del består av en strek og en bølge, ser man at der formen i midten har bølgesiden vendt utover, er den i bildet til høyre vendt innover. Ellers er de egentlig like. Formen til venstre er faktisk laget av den midterste formen, jeg har bare byttet plass på delene.

Når jeg stiliserer det slik ser jeg raskt hvordan to former som ser ganske forskjellig ut, særlig når de manifesteres i ulike materialer, likevel er ganske like. Det skal med andre ord ikke så mye til for å skape en ny form, så lenge man kan omrokere på delene.

Etter hvert begynte jeg å tegne skisser der inspirasjonen var blomsten som trengte seg ut av en knopp. Plutselig dukket det opp en skisse jeg hadde sansen for. Jeg tegnet noen ulike varianter av denne. Etterpå begynte jeg å lage en prøvemodell, men gikk raskt over til å sy produktet i stedet.



Figur 47: Designforslaget jeg valgte å gå videre med.

Blomsten og knoppen inspirerte formen på kjolen. De inspirerte også overgangen mellom skjørt og overdel. Den fikk en mer organisk form, fremfor den mer tradisjonelle skarpe overgangen i livet.

Skjørtet ser ikke nøyaktig ut som en blomst, men den låner noen elementer fra blomsten. Slik som tynne flak av materiale (deler) og lag på lag (relasjon). Skjørtet har på samme måte som en del blomster en viss fylde (effekt). Dermed kommuniserer ikke kjolen et klart og tydelig budskap. Kjolen er ikke en ren manifestasjon av historien om blomsten som sprang ut av knoppen. Det ligger der som en tolkningsmulighet. Men jeg har ingen garanti for at andre ser det samme.

Målet med designet var ikke å kommunisere et budskap, men å skape en god form. At jeg tolker en slik historie inn i designet kan handle om at det jeg skaper resonnerer med noe i

meg som trenger å bevisstgjøres. Da jeg arbeidet med kjolen befant jeg meg i en situasjon i livet der jeg trengte å springe ut av noen litt begrensede rammer. Kjolen ble et slags speilbilde av livet mitt. Men samtidig ble jeg ikke bevisst dette før jeg tolket denne historien i skisse 4. Det skjedde en sammenvikling mellom liv og design, som gav meg mulighet til å reflektere både over kjolen og situasjonen jeg var i på det tidspunktet. Slik ble det skapende arbeidet kanskje ekstra meningsfullt.

Det var vanskelig å få de hvite blondene og det rosa stoffet til å oppleves som en helhet. Jeg sydde rosa kanter på alle de hvite blondene, for å få de til å smelte mer sammen. Men da endret også min tolkning av plagget seg. Da var ikke blondene noe som frigjorde seg fra et skall, men noe som bar deler av skallet med seg videre.

Det slo meg at historien kunne også symbolisere overgangen fra barn til voksen. Som barn er man beskyttet av andre, men også begrenset gjennom at voksenpersoner bestemmer i stor grad over en. Når en blir voksen frigjør en seg for selv å kunne leve sitt liv. Da jeg sydde kantene på det hvite materialet ble symbolikken annerledes. Frigjøringen var ikke total, man bar med seg noe av barndommen også inn i voksenlivet. Som spor av ens fortid.

Det konkrete og det symbolske henger sammen. Når jeg endrer noe fysisk, så endrer det symbolikken i plagget. Slik skapes nye tolkninger, gjennom et design som er i endring.

Da jeg hadde sydd på alle rysjene, så jeg på resultatet. Det så ikke bra ut. Fordi jeg hadde lite av det hvite materialet, hadde jeg ikke fått rysjet stoffet nok. Det manglet fylde. Jeg bestemte meg for å ta det av og erstatte det med et annet materiale. På stoffbutikken fant jeg et materiale jeg mente kunne passe. Det nye materialet hadde et mer moderne uttrykk. Det fungerte godt i kombinasjon med det mer nostalgiske blomstermønsteret.

Materialet er med å begrense hva slags effekter jeg kan skape. Det skal ganske mye materiale til for å skape et fyldig uttrykk. Et fyldig uttrykk kan også sees på som en attraktor. Det må en viss mengde materialer til for å dytte det kognitive systemet inn i en attraktor for fylde. Derfor må jeg kjøpe mer materiale. Det nye materialet er annerledes enn det gamle.

Det gamle materialet hadde en del likheter med det rosa stoffet. Begge hadde blomstermønster og begge var litt nostalgiske. Men da jeg introduserte dette nye materialet, introduserte jeg også et moderne uttrykk inn i designassemblaget. Det medførte at det dannet seg et nytt relasjonselement, nemlig kontrasten mellom nostalgi og moderne.

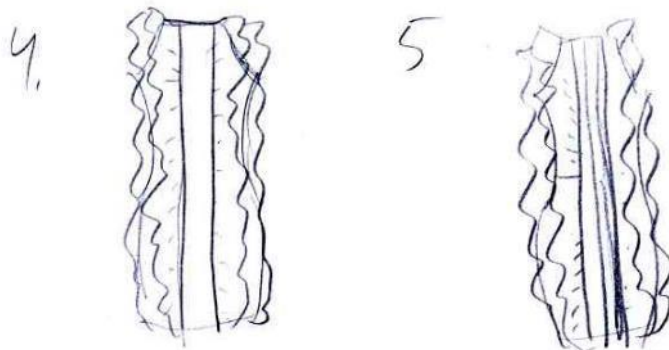


Figur 48: Prototypen som var et resultat av designprosess 3

5.4 Prosess 4

I og med at jeg ikke brukte de lange strimlene av hvite blonder med rosa kanter (rysjene), fra forrige prosjekt, valgte jeg å sy noe annet av dem. Denne gangen gikk jeg rett i gang med skisearbeid. Jeg kom raskt frem til en skisse jeg hadde sansen for. I ettertid oppdaget jeg at jeg hadde tegnet en lignende skisse allerede i prosjekt 3, men det hadde jeg helt glemt.

Blondene ble brukt på to forskjellige måter. Som flatt materiale og som rysjer. Jeg tegnet to alternativer av denne ideen og sammenlignet. Det ene alternativet gav meg en «planteaktig følelse». Mens den andre dro for mye fokus mot midtpartiet. Jeg foretrakk den planteaktige.

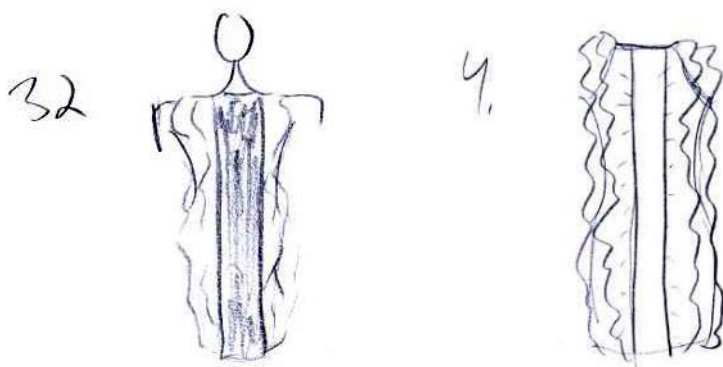
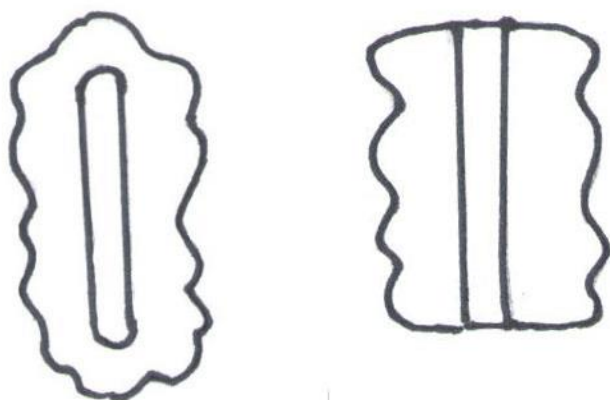


Figur 49: Alternativet som gav en «planteaktig» følelse.

Figur 50: Alternativet der fokuset var på midtpartiet.

Designforslagene minner om flatormen. De har en stripe i midten og bølgete former på sidene. Men de bølgete formene har blitt fordoblet. Det ser ut til at jeg bruker det jeg har lært i de andre prosjektene, for å skape disse ideene. Men det skjer ikke bevisst. Jeg sitter bare å tegner skisser og da tegner jeg ned det som faller ned i hodet på meg.

Når jeg skal velge mellom de to alternative designene velger jeg på bakgrunn av hvordan de virker på meg. Hva slags følelse det gir meg og hvor blikket mitt tiltrekkes. Når det kognitive systemet havner i attraktoren for plante... Eller sagt på en annen måte: når jeg opplever alternativ 1 som plante-aktig, er det en positiv opplevelse. Det gjør at jeg tiltrekkes dette forslaget og på et vis representerer designforslaget også en slags attraktor. De forslagene jeg tiltrekkes av danner jeg også en mer stabil relasjon til. I hvert fall sammenlignet med de forslagene jeg ikke liker.



Figur 51: Formen hentet fra flatormen.

Figur 52: En overgangsform mellom flatormen og kjolen.

Figur 53: En skisse fra prosess 3.

Figur 54: Skissen jeg gikk for i prosess 4.

Det neste jeg gjorde var å gjenskape skisse 4 ved hjelp av blondestrimlene fra prosjekt 3. Jeg festet dem på sømbysten. På den ene siden var begge rysjene like brede, men på den andre siden gjorde jeg det litt annerledes. Der var den innerste rysjen noe smalere enn den ytterste. Deretter så jeg på resultatet foran meg og ventet på min egen reaksjon:

Forsøker å gjøre meg opp en mening. Først skjelner jeg dem [de to alternative sidene] ikke, de er bare der, har ingen respons til noen av delene. Men etter hvert som jeg får konsentrert meg om dem litt, så begynner jeg å oppleve forskjeller. Den med fulle bredder virker underligere, mer ekstrem, mer som et standpunkt og mindre som et kompromiss. Den andre siden er mer etter boken. Lag på lag, smal foran, bred bak. Det er noe mer forsiktig med den, fint men ikke interessant. Den andre siden vet jeg ikke om jeg syntes er fin en gang, men den fascinerer meg. Så da velger jeg den.



Figur 55: Venstre side: Begge rysjene er like brede. Høyre side: Den innerste rysjen er smalere enn den ytterste.

Det virker for meg som at jeg bruker min egen kropp og bevissthet som et vurderingsredskap. Jeg venter på at jeg skal få en reaksjon på det jeg ser.

For å beskrive min opplevelse av de to alternative forslagene, bruker jeg en del begreper. Slik som kompromiss og ekstrem, fin og fascinerende. Det ser ut til å danne et grunnlag for valg. Jeg kunne blant annet velge mellom et alternativ som sendte det kognitive systemet inn i attraktoren for «fin» og et alternativ som sendte systemet inn i attraktoren for «fascinerende». Det vi så at jeg erfarte de ulike alternativene som fin og som fascinerende. Ved å knytte slike mer abstrakte meninger til de to forslagene, vurderte jeg hva jeg foretrakk. Fascinerende hadde en større tiltrekningskraft på meg. Det betydde at det forslaget også ble en slags attraktor, fordi det dannet seg en mer stabil relasjon mellom meg og det forslaget, sammenlignet med relasjonen mellom meg og det andre forslaget. Gjennom å velge å jobbe med det jeg foretrekker, sørger jeg for at jeg stadig kan gjenoppleve erfaringen av f.eks. fascinasjon.

Denne gangen lagde jeg ikke en prøvemodell, men gikk rett på den reelle kjolen. Jeg sydde den nesten ferdig og tok den på meg. Da fikk jeg opplevelsen av at det mangle noe ved halsen. Det opplevdes litt som å lese en tekst, hvor det plutselig mangler et ord eller en setning. Det hvite mellomrommet ble «et lysende fravær». Det slo meg at jeg kunne sette et rosa bånd ved halsåpningen.

Mens jeg setter sammen designassemblaget, kan jeg fornemme hva som mangler for å få opplevelsen av helhet. Deretter bruker jeg noen av elementene jeg allerede har anvendt i plagget, nemlig en kant laget av det rosa materialet.



Figur 56: Prototypen som var et resultat av designprosess 4.

5.5 Prosess 5

I dette prosjektet tok jeg utgangspunkt i et materiale som jeg hadde kjøpt samtidig med at jeg kjøpte materiale til prosess 3. Det var et slangemønstret tekstil, med grå metallisk farge. Materialet kjøpte jeg fordi det var ganske billig og fordi det var et vanskelig materiale å jobbe med. Slik gav jeg meg selv en utfordring.

Først utforsket jeg materialet. Jeg satt med det på fanget og studerte det nærmere. Det første som slo meg var den metalliske fargen. Materialet selv var tynt men litt stivt. Den metalliske fargen fikk det til å ligne et tynt flak av metall.

Jeg tenkte jeg skulle tegne noen skisser. Men den tanken ble overkjørt av et behov for å modellere på sømbysten i stedet.

Det skjer en sammenblanding av assosiasjoner og det konkrete. Stoffet har en metallisk farge, men er ikke et metall. I det jeg begynner å tenke på stoffet som metall, sees også andre sider ved stoffet i den sammenheng. Stoffet er tynt og siden stoffet «er» metall, erfarer jeg det jeg har foran meg som et flak av tynt metall.

Det kan kanskje tolkes slik at når det kognitive system havner i attraktoren for metall, så erfares materialet som om det var metall.

Materialet kastet jeg over sømbysten. Den ble dannet en silhuett som jeg tok bildet av. Blitzen slo seg på og på bildet gjorde det sterke lyset at materialet så ut som flytende metall. Men i rommet, der lyset var mer dunkelt, sluttet materialet å ligne på metall. I stedet var det slangemønstret som tredde frem. Jeg formet stoffet slik at det ble dannet en vertikal fold på siden. Det var noe slangeaktig ved denne formen også.



Figur 57: Til venstre er her stoffet dannet en interessant silhuett. Til høyre er kjolen drapert på en måte jeg omtalte som «slangeaktig».

Silhouetten er et uforutsett biprodukt av min handling. Men slike tilfeldigheter kan godt bli til elementer i prosessen, hvis de viser seg å være interessante.

Det viste seg at det skinnende metalliske ved stoffet var knyttet til lysforholdene der materialet befant seg. Da jeg utforsket materialet i starten, satt jeg under skarpe spot-lights. Mens sømbysten sto i et mørkere hjørne av rommet. Når lysforholdene ble svakere, erfarte jeg ikke lenger stoffet som om det var metall. Stoffet hadde i tillegg til en metallisk farge også et slangemønster. Når det metalliske var mindre tydelig, kom slangeaspektet klarere frem.

Da jeg laget denne folden i stoffet som kan sees til høyre i figur 57, assosierte jeg det med slange. Det kan være vanskelig å se hvordan denne formen kan gi assosiasjoner til slange. Men hvis man ser med velvilje, kan den høyre siden ligne litt på kobraslangens nakkeskjold (se figur 59).

Jeg prøvde å forme stoffet på sømbysten slik at det ble dannet en mer tradisjonell type kjole. En tettsittende topp og et vidt skjørt. Jeg beskrev resultatet på denne måten: «Det er

kjedelig. Det er som om stoffet blir taust der. Stille, tilbaketrukket. Som en sjenert person som ikke klarer å komme til ordet.»



Figur 58: Stoffet modellert slik at det ligner en vanlig kjole.

Inntrykket av materialet endres ut i fra hvilket assemblage det er del av. På det viset kan jeg lokke frem noen iboende muligheter i materialet, men jeg kan også døve over det. At det er et positivt forhold mellom form og materiale er med andre ord viktig.

Jeg startet å tegne skisser. Mens jeg tegnet begynte jeg å tenke over noe som slo meg da jeg modellerte stoffet på sømbysten tidligere. Det handlet om slangens former og bevegelser. Noen former er ganske klisje, slik som en buktende slange. Men jeg hadde også en fornemmelse av at det fantes mer underlige og interessante former i slangekroppen. For å undersøke dette, begynte jeg å google slanger.

Ved hjelp av Googles bildesøk kunne jeg se mange eksempler på slanger. Spesielt ble jeg opptatt av kobraslangen. Formen på nakkeskjoldet minnet meg om prosjekt 4. Måten det var en rett linje i midten og så runde former på hver side. Jeg gikk videre og studerte skjellene til slangen, men noe stanset meg. Skjellene følte jeg ingen dragning mot. Snarere tvert imot opplevdes det som å møte en slags vegg. Noe som sa meg at jeg ikke skulle gå videre med det.



Figur 59: Kobraen som ble inspirasjonskilde i prosessen. ("Kobraslange [Bilde]," 2015)

Det blir tydelig at intuisjonen er viktig i prosessen. Det er som om det finnes en riktig og en gal vei i prosessen. Men jeg oppdager det først når jeg konfronteres med ulike alternativer.

Jeg tegnet noen skisser inspirert av slanger. Men så tenkte jeg at det kunne bli for forutsigbart å la seg inspirere av slanger, fordi mønstret på stoffet er slangeskinn.

Interessen for slanger forsvant litt. I stedet ble jeg opptatt av det metalliske ved stoffet. Det metalliske vekket assosiasjoner til bygninger og teknologi.

Da jeg gav slipp på slangeaspektet, kom det metalliske tilbake i fokus. Jeg fikk flere assosiasjoner knyttet til metall. Hvis en ser for seg en attraktor for metall, så vil denne være dannet på bakgrunn av ulike erfaringer med metall. Noen av disse vil være knyttet til bygninger (tenkte særlig på det indre rammeverket i større bygninger) og teknologi (metall er ofte brukt som bestanddel i teknologi).

Da jeg skulle tegne skisser måtte jeg oversette disse assosiasjonene til noe jeg kunne bruke i klær. Jeg begynte å tegne diagonale striper. De rette strekene hentet jeg fra bygninger. Men så oppdaget jeg at de rette stripene også kunne være den rakryggete slangen i figur 59. I hvert fall den delen som var omgitt av et nakkeskjold. Jeg tegnet rysjer på hver side av stripene. Da oppdaget jeg et interessant samspill mellom de mer feminine organiske rysjene, og de geometriske maskuline linjene.

Her starter jeg med det konkrete, nemlig materialet. Gjennom å assosiere til bygninger og teknologi beveger jeg meg bort fra det konkrete. Disse assosiasjonene tilbyr meg et annet utvalg av elementer. Jeg henter linjen som formelement, fra bygningsassosiasjonen. Linjen

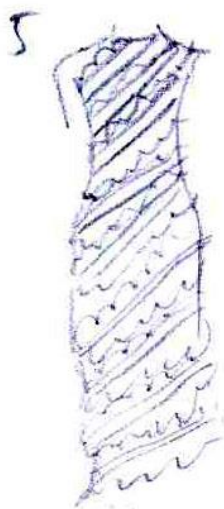
er konkret, den er noe jeg kan manifestere fysisk. Slik beveger jeg meg tilbake til det konkrete nivået i prosessen.

Linjen gav meg assosiasjoner til kobraslangen. Den består av flere former som er sammenstilt på en bestemt måte. Nakkeskjoldet er to speilvendte buer på hver side av en rett linje (slangekroppen). Måten disse buene er relatert til linjen er lik måten de bølgete sidene på flatormen i figur 36 er relatert til flatormens midtstripe.

Med andre ord har jeg kommet tilbake til nesten samme formelementer og relasjon, men fra ulike startsteder. Jeg manifesterte flatormens bølgete former gjennom rysjer i prosjekt 4. Da er veien kort til å bruke rysjer også i dette tilfelle. Nå er slangens nakkeskjold ikke så bølgete som flatormen. Den består kun av en kurve på hver side. Men jeg valgte likevel å bruke rysjer for liksom å manifestere slangeinspirasjonen.

Kanskje fordi rysjen lignet så lite på slangens former, gav jeg raskt slipp på tanken om at den konkrete stripen med rysje på hver side, var slangen. Rysjen og stripen sluttet raskt å representere slangen for meg.

Rysjen og stripen var to kontraster. De var relatert til hverandre gjennom en kontrastrelasjon. Kontrasten var både mellom formelementer (bølgete, linje) og gjennom begrepene jeg knyttet til rysjen og stripen, nemlig feminin og maskulin.



Figur 60: Designforslaget jeg valgte å sy.

Først eksperimenterte jeg med denne ideen der jeg kombinerte stripe og rysjer. Jeg varierte stripenes orientering og størrelse. Til slutt vurderte jeg skisse 5 som det beste forslaget.

Etter hvert laget jeg en prøve av selve stripen med rysjer. Min indre kritiker forsøkte å fortelle meg at jeg hadde laget for mye rysjer i prosjektene mine. Men jeg opplevde det slik at jeg hele tiden så dem på nye måter. Jeg oppdaget rysjeformen på nytt og på nytt.

Rysjen anvendes i flere av prosjektene mine. I tillegg er både prosjekt 4 og 5 en kombinasjon av en sentrert stripe med rysjer på hver side. Det som gjør disse forskjellige er både retningen på rysjen (vertikalt og diagonalt), materialet og skala (små og store). I prosjekt 4 er rysjene fordoblet på hver side. I prosjekt 5 er rysje+striper repetert mange ganger.

Det finnes mange måter å lage et designassemblage som inneholder rysjer. Derfor blir ikke det å bruke rysjen i flere prosjekter, det samme som å gjenta seg selv. Det handler mer om å utforske hvilke muligheter som eksisterer med rysjen.

Med prøvemodellen på sømbysten utforsket jeg ulike plasseringer av stripen med rysjer. Da vinkelen ble for bratt fra skulder over til livet på andre siden, minnet det meg om noe militært. En militæruniform. Jeg lot isteden stripen med rysjer gå fra skulderen og ned på samme side. Da ble det vekket assosiasjoner til et gammeldags forkle. Etterhvert plasserte jeg flere striper med rysjer ved siden av hverandre. Inntrykket var rotete. Det var som om stripene og rysjene ble slukt opp av rotet. Rysjedelene kom heller ikke tydelig frem. Da valgte jeg å plassere dem nærmere hverandre. Rysjene ble da dyttet litt opp og ut fra kroppen. Plutselig vekket stripene assosiasjoner til arkitektur. Det passet godt med min inspirasjonskilde som var bygninger.



Figur 61: Venstre: Rysjestripen i en bratt vinkel, som vekker assosiasjoner til militæruniform. Høyre: Militæruniformer fra Russland

Stripen med rysjens orientering på kroppen påvirker hvilken attraktor som det kognitive systemet havner i. En bratt vinkel gjør at jeg erfarer det jeg ser som militæraktig.

Da jeg tok flere striper med rysjer og plasserte ved siden av hverandre, oppdaget jeg at avstand også spilte en rolle. For stor avstand og inntrykket ble rotete. Litt mindre avstand og det kognitive systemet falt inn i en attraktor for arkitektonisk. Noe som kan kalles en riktig attraktor i denne sammenheng, i og med at jeg jobbet med bygninger som en del av inspirasjonen. Da fikk jeg inkludert det begreps-elementet i designforslaget.

På dette tidspunktet begynte jeg å se for meg prøvemodellen for mitt indre øye. Der endret jeg retningen på stripene med rysjer. Først så jeg for meg dem plassert vertikalt. Da merket jeg at jeg mistet interesse for forslaget. Deretter så jeg dem for meg plassert horisontalt. Det gav meg en slags naivistisk fornemmelse. Jeg valgte bort begge disse mulighetene.

Ved å endre designet gjennom mentale forestillinger, kan jeg også eliminere alternativer. Her endrer jeg relasjonselementet orientering. Stripene orienteres i ulik retning og det gir nye designforslag.

Etterpå laget jeg en prøvekjole. Den hang jeg på sømbysten. Jeg festet stripen med rysjer diagonalt på kjolen ved hjelp av nåler. Først ble vinkelen for horisontal. Da ble inntrykket tamt. Så ble vinkelen for bratt. Da fikk jeg assosiasjoner til militæruniform. En mellomting derimot syntes jeg var fint.

En endring i vinkel kan ha stor innflytelse på helhetsinntrykket. Igjen ser man at det kognitive systemet havner i militærattraktoren, hvis vinkelen blir for bratt. Det gjelder å finne ut hvilken plassering som gir det beste inntrykket. Dette er noe jeg må teste ut i virkeligheten for å se hva slags assosiasjoner og inntrykk jeg får.

Selv da jeg ikke arbeidet med prosjektet, grublet jeg på det. Særlig tenkte jeg på hvordan kjolen kunne tolkes. Jeg kom fram til denne tolkningen:

Rysjene er det organiske, naturen som forsøker å presse seg ut gjennom den metalliske teknologiske verden. Jeg ser for meg statuen til Michelangelo som sloss for å frigjøres fra steinen. Men aldri fullført forblir den i en tilstand mellom stein og statue.

Tolkningene broderer videre fra de begreper jeg allerede hadde knyttet til rysjene og stoffet. Det metalliske stoffet var koblet blant annet til teknologi. Rysjene til det organiske, som jeg tolket videre til å handle om natur. Naturen har jo mange organiske former.

Forholdet mellom stoffet og rysjene ligner på det jeg beskrev i prosjekt 3. Der frigjorde rysjene seg fra et skall. Her kjemper rysjene seg fri fra stoffet. Men samtidig er de stoffet. Slik Michelangelos statue er steinen den «kjemper» seg fri fra.

Tolkningen skaper en slags forening av både det konkrete og de mer abstraherte lag av meninger som befinner seg i designet.

Så startet jeg å jobbe med det endelige produktet. Jeg festet striper og rysjer på kjolen og tok innover meg uttrykket. Det minnet meg om en brynje. I første omgang skulle jeg ha striper med rysjer på begge sider av kjolen, foran og bak. Men etter hvert som jeg fikk tenkt meg om innså jeg at kjolen vil fremstå veldig rund, hvis rysjene var på alle sider av kjolen. De stakk jo ganske mye ut fra kroppen. Kroppsformen ville sannsynligvis blitt mer utydlig. Jeg fant ut at jeg måtte bevare noe av kroppsformen også. Derfor valgte jeg å ha baksiden kroppsnaert og uten rysjer.

Sytråden på rysjene er et biprodukt, en nødvendighet for å unngå frynsete kanter. Den er ikke noe jeg har tatt med som en del av uttrykket. Likevel blir det en del av uttrykket. Sytråden er med på å sende det kognitive systemet inn i attraktoren for brynje. Hadde jeg hatt en annen farge på sytråden, ville helhetsinntrykket vært annerledes. I og med at jeg ikke tok et bevisst valg av farge på sytråd ut i fra hvilken rolle det ville spille for helheten, ble resultatet uforutsigbart. Jeg hadde mindre kontroll over resultatet.

Etter at jeg hadde sydd på en del rysjer på kjolens forstykke, hang jeg den opp på sømbysten. Slik beskrev jeg hva som skjedde:

Nå tok jeg nettopp forstykke bort til sømbysten. Festet det øverst ved hver skulder. En nål på hver side. Deretter strøk jeg hendene langs sidene på kjolen. De formet seg rundt overkroppen på dukken. Kjolen fikk en midje. I samme øyeblikk så jeg Jean d'Arc foran meg. Et glimt av en kvinnelig kriger i en skinnende metallisk rustning.



Figur 62: Kjolen plassert på sømbysten minner om en metallisk rustning.

Stoffet gav meg som nevnt assosiasjoner til brynje. Da jeg formet stoffet rundt sømbysten som hadde en kvinneform, ble kvinne også et element. Kvinne og brynje ble koblet sammen gjennom en assosiasjon til en historisk person. Jean d'Arc.

Selve lengden på kjolen hadde jeg problemer med å bestemme. Først tenkte jeg at jeg skulle ha kjolen helt ned til gulvet. Men så tenkte jeg at jeg kanskje skulle ha den lårkort. Lengden forble ubestemt helt til jeg en dag hadde sydd på så mange rysjer og striper at kjolen hadde nådd nedenfor hoftene. Da oppdaget jeg at fallen måtte være diagonal. Akkurat som stripene med rysjer.

Lengden på kjolen var vanskelig å bestemme. Det kan være det at jeg trengte å erfare stripene med rysjer som del av et skjørt, før jeg kunne se at de også kunne definere skjørtefallen. Da jeg hadde plassert så mange striper med rysjer på kjolen at de var kommet nedenfor hoftene, erfarte jeg dem ut fra attraktoren for skjørt.



Figur 63: Prototypen som var et resultat av designprosess 5.

6 Oppsummering

6.1 Attraktorer

I det man oppfatter noe som meningsfullt danner de nevralt nettverkene i hjernen bestemte aktiviseringsmønstre. Når den kognitive tilstand endrer seg, betyr det også at disse aktiviseringsmønstrene endrer seg. Det er fordi den kognitive tilstand, hvis man fokuserer bare på hjernen, er disse mønstrene som dannes av de nevralt nettverkene. Et annet ord for en slik tilstand er attraktor.

Å oppfatte noe meningsfullt trenger ikke å bety at man kan sette ord på det. En kanin kan lukte og gjenkjenne lukten av sagmugg, men det betyr ikke at den kan beskrive eller videre kommunisere denne meningen. Første gang kaninen luktet sagmuggen forsto den kanskje at denne lukten stammer fra dette gule hvite stoffet som ligger på bakken. Når den klarer å skille ut denne sansningen og sette den inn i en meningsfull sammenheng, blir lukten meningsfull for kaninen.

En attraktor er ikke en hvilken som helst tilstand som et system kan være i. Et system som er i forandring vil være innom ulike tilstander. Noen mer stabile enn andre. Ustabile tilstander er de som systemet raskt beveger seg ut av. Disse kalles repellerer. Stabile tilstander er de tilstander som det skal litt eller mye til før at systemet beveger seg ut av dem. En attraktor er en stabil tilstand.

For hjernen kan en attraktor være den tilstand den havner i når vi greier å finne eller oppdage meningen i det vi sanser. Når jeg oppdager at den sylindriske gjenstanden som ligger delvis skjult av papirer på skrivebordet, er en blyant havner min kognitive tilstand inn i attraktoren for «blyant». Det vil si de nevralt nettverkene danner et bestemt aktiviseringsmønster. Når jeg ser en skisse av en blyant, havner også det kognitive systemet mitt i attraktoren for blyant. Det samme kan sies når jeg ser en lang tynn pinne på bordet og ut fra konteksten tror det er en blyant. Med andre ord er det flere veier frem til attraktortilstanden «blyant».

Et skifte fra en tilstand til en annen kan skje brått. Da jeg flettet materialet i prosjekt 2 havnet det kognitive systemet i attraktoren for «flette». Der forble min kognitive tilstand, selv når jeg bøyde fletten. Helt til jeg hadde bøyd fletten så mye at endene møttes. Da gikk det kognitive systemet raskt over i attraktoren for «løkke». Selv om jeg visste at løkken også var flettet, så hadde identiteten til materialet endret seg. Den fysiske endringen av

materialet var en gradvis progresjon mot løkke-formen. Men min tolkning av hva det var jeg så (identiteten til gjenstanden) det endret seg plutselig da bøyingen av fletten hadde nådd et slags kritisk punkt.

Disse kritiske punktene var også viktig når jeg skulle vurdere hva slags assosiasjoner et designforslag vekket. Når jeg lager klær er jeg opptatt av om det jeg skaper gir gode eller dårlige assosiasjoner. Det er ofte noe jeg bruker som grunnlag for valg i prosessen. Valg om hvorvidt jeg skal jobbe videre med et forslag, eller forkaste det. Da jeg jobbet med å plassere skulderrysjen på kjolen i prosjekt 2, oppdaget jeg hvor raskt noe kan gå fra å vekke positive til negative assosiasjoner. Først hadde jeg plassert rysjen i en skrå vinkel mot halsen, det så bra ut men jeg ville vurdere flere alternativer. Jeg rettet opp rysjen, det vil si endret vinkel, og da lignet den plutselig en hjulkapsel. Det var kun en liten endring i vinkel, men effekten av denne endringen var stor.

Som nevnt finnes det flere måter det kognitive systemet kan havne i samme tilstand. Hvis man sanser en ordentlig blomst havner systemet i attraktoren for blomst. Men hvis jeg former materialet så det ligner en blomst kan det kognitive system også havne i attraktoren for blomst. I tillegg kan jeg antyde formen på en blomst danne en mulighet for at det kognitive systemet havner i attraktoren for blomst, men også en mulighet for at systemet raskt faller ut av denne attraktoren og over i en annen tolkningsmulighet. Ved å danne former som har tvetydig mening kan man sørge for at det kognitive systemet aldri stabiliserer seg i en attraktor men veksler mellom flere. Det kan gjøre at gjenstanden blir et rikere tolkningsobjekt. Det kan gi grunnlag for flere potensielle tolkninger.

Å skape form blir på denne måten å styre eller legge føringer for hvilke tilstander det kognitive system skal befinne seg i. Det vil selvsagt også være avhengig av hvor tydelig man er og hvorvidt betrakter oppfatter formen på samme måte som den som skapte objektet. Det er grader av tydelighet og tvetydighet. Og det kan brukes bevisst for å skape tolkningsrikdom.

En annen viktig attraktor som man ønsker å sende betrakters kognitive system inn i, er attraktoren for helhet. Man vil at den som betrakter designet oppfatter det som en helhet. Delene må sammenføres på en slik måte at de forenes og skaper denne helhetsopplevelsen. Underveis i prosessen gjør jeg vurderinger der jeg tar innover meg hvordan det midlertidige forslaget virker på meg. Fremstår delene som frakoblet hverandre, betyr det at jeg må gjøre forandringer. Dette hendte i prosjekt 2, der hofte og skulderrysje fremsto som

frakoblet hverandre. For å få erfaringen av helhet måtte jeg endre hofterysjen slik at den ble likere skulderrysjen. Dette sendte det kognitive system inn i attraktoren for helhet.

Jeg har i min forståelse av teorien kommet frem til at også holdninger til materialet kan være attraktortilstander. De er relativt stabile over en periode. Disse holdningene er også viktig for hvordan jeg jobber med materialet. Om jeg har en åpen og utforskende holdning med høy grad av sensitivitet ovenfor hvordan materialet virker på meg. Eller om jeg har en holdning som går på hvordan jeg kan manipulere og bruke materialet i et design. Den førstnevnte holdningen fungerte godt i prosjekt 1. Der fikk jeg en nærhet til materialet og jeg knyttet ulike betydninger til det av mer eller mindre personlig grad. Mens i prosjekt 2 ble en slik holdning vanskelig fordi det vekket vonde følelser knyttet til stoffet. Jeg måtte på et vis lukke meg eller gjøre meg mindre sensitiv ovenfor materialet og det ble et større fokus på å manipulere materialet og skape interessante former. I prosjekt 3 ble denne holdningen et problem og jeg måtte gå tilbake til den følsomme holdningen. Noe som igjen førte til en større nærhet til materialet.

6.2 Assemblage

Assemblage-begrepet har vært nyttig å arbeide med i denne avhandlingen. Det har gitt meg et nytt blikk på hva designprosessen handler om. Stoltermans beskriver det så godt når han skriver: «To design is to cause things, including people, to stand together as a unified whole» (Nelson & Stolterman, 2012, s. 159)

Et assemblage består av deler som gjennom stadig interaksjon skaper en helhet. Fra denne helheten kan det oppstå nye egenskaper som ikke er reduserbare til delene. Såkalte emergente egenskaper.

De emergente egenskaper kan være fysiske objektive egenskaper. I prosjekt 2 flettet jeg et materiale som hadde ingen elastitet, men da det ble flettet ble det elastisk. Men emergente egenskaper forstår jeg også som helhetsuttrykk og effekter. Et eksempel på en effekt er måten materialet i skjørtet i prosjekt 1 hadde en luftig effekt.

I denne undersøkelsen har jeg kommet frem til at ferdighetskunnskaper i design blant annet handler om å koble sammen ulike elementer. Jeg har kommet frem til noen ulike kategorier av elementer:

- **Formelementer:** Dette er formen på delene i et designassemblage. Eksempler: Stripen i prosjekt 5, rysjen i flere av prosjektene, kjoleformer.

- **Materialelementer:** Dette er materialet og de spesifikke kvaliteter som de ulike materialer har. Særlig har jeg her hatt et fokus på farger, grunnleggende materialtyper, overflatetekstur og overflatens refleksjonsevne.
- **Begrepslementer:** Dette kan være begreper introdusert gjennom assosiasjoner, slik som bygninger eller kronblader. Det kan også være begreper som har dukket opp i prosessen fra andre kilder enn assosiasjoner. Et eksempel er i prosjekt 1 der materialet vekket barndomsminner og dermed introduserte «barndom» som begrepslement.
- **Relasjonselementer:** Dette er hvordan de ulike elementene relateres til hverandre, eller hvordan de kobles sammen. Dette kommer jeg nærmere tilbake til i tabell 1.
- **Emergente elementer:** Som nevnt kan et design bestå av mindre assemblager som er koblet sammen. Et eksempel er stoffet med påsydd kant i prosjekt 2. I ideutviklingen brukte jeg denne effekten som en del av designforslagene.

Elementene er ikke nødvendigvis varige. Hvis jeg introduserer et element i utviklingen av et designforslag, kan man ikke nødvendigvis se spor av det i det ferdige designproduktet. Et eksempel er hvordan begrepslementene «barndom» og «voksen» var viktige i prosjekt 1, men ikke tydelig uttrykt i produktet. Elementene ser ut til å være en måte for meg å designe og skape helheter. Gjennom å bevege meg fra det konkrete materialet mot assosiasjoner og begreper, finner jeg nye veier til sammenkobling. I prosess 3 fikk materialene betydningen blomst og knopp. På den måten kunne det ene materialet springe ut av det andre. Det var meningsfullt å tenke om det på den måten fordi materialet representerte noe mer enn seg selv.

Ofte skaper jeg relasjoner mellom elementer av samme type. Slik som relasjoner mellom materialer eller relasjoner mellom former. Av og til kan jeg også krysse disse grensene og koble sammen elementer av ulike typer. Et eksempel er når kjolen (form) holder rundt materialet i det første designforslaget i prosess 2.

I tabell 1 har jeg forsøkt å trekke ut noen kategorier av relasjonselementer fra mine egne erfaringer. Det finnes veldig mange ulike formelementer og begrepslementer, men ofte er relasjonselementene gjentakende. Samtidig er det lett å glemme bort relasjoner, fordi de ikke er like håndfaste som delene. Men måten deler er koblet sammen på er også viktige for det emergente designuttrykket.

Tabell 1: Oversikt over relasjonselementer anvendt i mine designprosesser

Relasjonselementer				
Kontraster	Farger	Former	Tekstur/ ikke tekstur	Begrepsmessige motsetningspar (barndom- voksen, feminin/ maskulin)
Symbolske relasjoner	Identitet (flatformen, kobraslangen)	Aktivitet (Å springe ut av, å holde rundt)		
Ulike nyanser	Farger			
Orientering	Former	Formet materiale		
Posisjonering	Former	Formet materiale		
Avstand	Former	Formet materiale		
Overlappinger	Former	Materiale		
Samspill	Materiale	Former		

Kontraster kan fremgå mellom ulike typer elementer. Det er kanskje det relasjonselementet jeg bruker oftest i mine egne prosesser. I Prosjekt 1 relaterte jeg de hvite blondene til et

mørkt materiale i et spontant designforslag tidlig i prosessen. I prosess 4 og 5 relaterte jeg organiske former med geometriske former. Mens i prosess 1 og 5 relaterte jeg begreper som sto som motsetninger til hverandre. Nemlig barndom – voksen og feminin – maskulin.

Symbolske relasjoner anser jeg som relasjoner som går utover det konkrete. Jeg relaterer for eksempel overdelen og skjørtet i prosjekt 3 til hverandre, gjennom at det ene materialet er knoppen og det andre materialet er blomsten, og på den måten kan det ene materialet springe ut av det andre. Dette er en type symbolsk relasjon der det skjer en aktivitet.

Jeg har valgt å også kalle det en symbolsk relasjon når jeg relaterer deler til hverandre gjennom identitet. Når jeg kobler sammen bølgeformen og stripeformen ved å etterligne flatormensform, er dette en slags symbolsk relasjon. Det vil si at jeg forener de konkrete deler under noe som ikke er konkret tilstede, nemlig flatormen.

Når det gjelder relasjonselementet «ulike nyanser», er det noe jeg jobber med i prosess 3 mens jeg forsøker å velge ut materialer. Da ser jeg på materialenes farger og forsøker å finne materialkombinasjoner som er interessante, ved å koble sammen farger blant annet gjennom dette relasjonselementet.

Om relasjonselementene orientering, posisjonering og avstand, har jeg tenkt som følgende at et materiale i seg selv ikke har for eksempel noen orientering. Men et formet materiale har det. I motsatt tilfelle kan jeg posisjonere former i en skisse, uten at det er tilknyttet noe materiale.

Samspillrelasjonen har i mine prosesser vært mest koblet til materialkvaliteter. Men i prosess 2 fornemmer jeg også et samspill mellom de frynsete og de rette kantene på materialet.

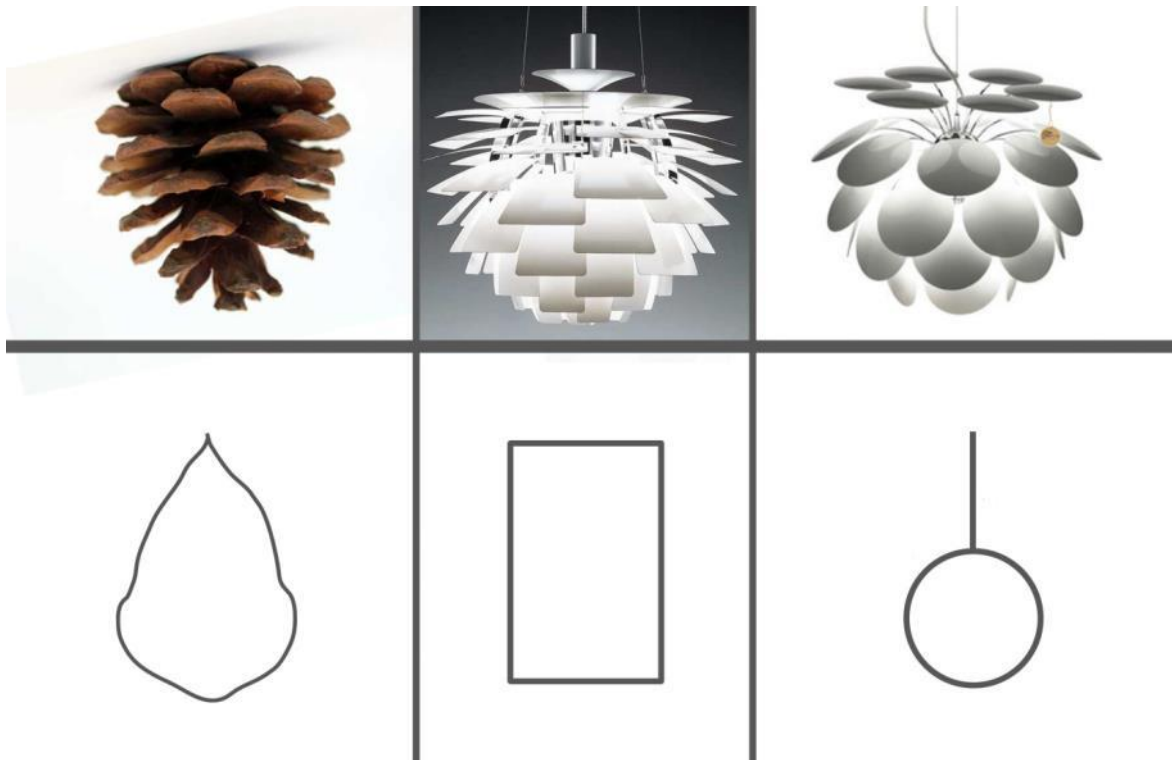
...

For å vise hvordan dette med ulike elementer kan brukes aktivt i designprosessen, har jeg funnet frem et eksempel. I figur 64 ser man til venstre en kongle. Nedenfor konglen er et kongleskall. Kongleskallet er et formelement som utgjør en viktig del av konglen. Kongleformen er en emergent egenskap fordi den ikke er hel, men den oppleves som et resultat av mange skall plassert i en viss posisjon i forhold til hverandre.

I midten er en lampe designet av Poul Henningsen. Han var inspirert av konglen da han designet denne (Duits & Museum Boymans-Van, 2003). Han har klart å frembringe den

emergente kongleformen, men samtidig har han benyttet andre materialer og formelementer. Hovedformelementet ser ut til å være et rektangel.

Til høyre er en annen lampe designet av Christophe Mathieu. Her er også kongleformen skapt gjennom en kombinasjon av deler. Men formelementene er forandret. Her er det benyttet sirkler som hovedform. Når disse settes sammen for å skape den emergente kongleformen, får man et nytt designuttrykk.



Figur 64: Fra venstre: En konge øverst og delen som bygger opp konglen nederst (kongleskjellet). I midten: Øverst er en lampe designet av Poul Henningsen, inspirert av konglen. Nederst er delen som erstatter kongleskjellet. Til høyre: Øverst er en lampe designet av Christophe Mathieu. Nederst er delen som utgjør største parten av lampen.

Lampene viser hvordan man kan bruke naturen som inspirasjon gjennom å anvende enkeltelementer fra et naturlig objekt. Lampene viser også at et design kan varieres gjennom å bytte ut enkeltelementer, mens man bevarer de resterende.

7 Undersøkelsens validitet

7.1 Å forske på egen praksis – de ulike forskerroller

Når man undersøker sin egen praksis, oppfyller man ulike roller. Man observerer seg selv, tolker seg selv og rapporterer selv om det man har funnet ut (Pedgley, 2007).

Rollene kan ha ulike utfordringer knyttet til seg:

7.1.1 Selvobservatøren

I følge Pedgley vil det redskap man bruker til å samle inn data, alltid påvirke det som undersøkes (2007). Det kan hende at jeg mer eller mindre ubevisst endrer min måte å arbeide på, fordi jeg vet at jeg skal skrive ned erfaringer. En mer tydelig påvirkning er hvordan det å skrive ned underveis har den konsekvens at jeg stadig må avbryte meg selv mens jeg arbeider. Ved å skrive ned er det også mulig at jeg reflekterer mer over prosessen mens jeg arbeider, fordi jeg bevisstgjør og artikulerer mine egne opplevelser og tanker underveis.

7.1.2 Selvfortolkeren

Når jeg beskriver egne erfaringer så er det en tolkning av hva jeg erfarte. Det er alltid en fare for at jeg tilfører mer sammenheng og koherens enn hva som faktisk var tilfelle, fordi jeg søker å beskrive erfaringen på en måte som gir mening.

Fordelen med fenomenologiske beskrivelser er at jeg går i dybden av kortvarige erfaringer. Slik mister jeg oversiktsbildet og da blir fristelsen mindre for å beskrive lengre erfaringsfortellinger. De fenomenologiske beskrivelsene gir også frihet til å gi slipp på normer for hva en god formidling er. Man kan være usammenhengende, hoppe fra det ene fokuset til det andre. Det er ikke dermed en dårlig beskrivelse hvis det var slik erfaringen faktisk forløp.

Tolkningen som gjøres i diskusjonskapitlet er av en annen karakter. Der tolker jeg en nedskrevet tekst (de fenomenologiske beskrivelser) og forsøker å sette den i sammenheng med teorien jeg har valgt ut. For en leser vil denne tolkningen være mer etterprøvable, da de har både teori og beskrivelser tilgjengelige.

En hver leser vil stå i sin egen forståelseshorisont når hun tolker erfaringsbeskrivelsene. Det samme gjør jeg. Forskjellen på meg og andre er at min forståelse også rommer den

faktiske erfaringen og ikke bare beskrivelsene av den. Jeg var der når det skjedde. Det gir meg tilgang til mer informasjon enn det som fremgår i beskrivelsene. For å sette meg selv nærmere leserens posisjon har jeg forsøkt å holde meg til min egen tekst og ikke dra inn minner om hva som skjedde underveis i prosessen.

7.1.3 Selvrapportøren

Pedgley trekker også frem vår tilbøyelighet til å fremstille oss selv i et bedre lys. Enten ved å endre adferd når man vet man blir observert, eller ved å fabrikkere resultater i ens selvrapporing (Pedgley, 2007). Ved å studere min egen designprosess kan jeg ubevisst ha valgt å jobbe på en måte som får meg til å fremstå som mestrende. Kanskje har det gjort meg mindre risikovillig i ideutviklingen. Kanskje har det ført til tryggere resultater i form av designproduktene. Når det gjelder selvrapporing kan det virke fristende noen ganger å utelate det som setter en selv i et dårlig lys. Slik som banale tanker, eller rare assosiasjoner. En slik hang til utelatelse har jeg forsøkt å unngå gjennom å forplikte meg til å være mest mulig ærlig og redelig i beskrivelsene.

Når det gjelder presentasjonen av funn og diskusjonen av disse, så representerer de et utvalg fra råmaterialet. Jeg trekker frem de biter av erfaringsbeskrivelsene som jeg mener er viktige. Det påvirker hva som kommer i fokus i rapporten. Men ved å legge ved alle beskrivelsene gir jeg også leser mulighet til å vurdere hvor relevant dette utvalget er.

7.2 Undersøkelsens overførbarhet

Et viktig spørsmål er hvorvidt resultatet av undersøkelsen kan generaliseres og dermed er gyldig for andre (Kvale, Brinkmann, Anderssen, & Rygge, 2009). Ved statistisk generalisering er det strenge krav for å kunne generalisere. Man må ha med et minimum antall deltagere i undersøkelsen og utvalget bør være basert på en tilfeldig utvelgelse (Halvorsen, 2007).

En annen form for generalisering er såkalt analytisk generalisering, der man vurderer om funnene i en undersøkelse kan overføres til lignende situasjoner. Det vurderer man ut i fra likheter og forskjeller mellom undersøkelsessituasjonen og situasjonen man vil overføre resultatene til (Kvale et al., 2009).

En gylden regel er i følge Halvorsen å beskrive undersøkelsessituasjonen så allsidig og presist som mulig (Halvorsen, 2007). I min undersøkelse ville det være relevant å vurdere

hvorvidt det jeg finner kan være overførbart til undervisning innen design. Det er to punkter jeg finner viktige:

1. Er min designprosess representativ for designprosesser som sådan?
2. Er min undersøkelse relevant for skolen?

1. Er min designprosess representativ for designprosesser som sådan?

I min designprosess forholder jeg meg ikke til en kunde eller bruker. Jeg mangler dette leddet som i noen definisjoner av design er ansett som essensielt. Det er derfor viktig å se at min prosess sannsynligvis skiller seg fra en slik designprosess. Men samtidig kan det være likhetstrekk. Designprosessen handler også om å utvikle og gi form til funksjonelle produkter, om det er for en kunde eller ei.

Den viktigste forskjellen er nok rammene for prosessen og valget av designforslag. I min prosess danner jeg mine egne rammer. Jeg velger hva jeg skal lage, jeg velger rammene for prosessen og jeg vurderer selv hva som er gode designforslag. I et kundeforhold vil man for det første måtte forholde seg til kundens ønsker og krav, i tillegg vil designforslaget måtte tilfredsstillende kundens ønsker.

2. Er min undersøkelse relevant for skolen?

Når det angår skolesituasjonen skiller min undersøkelse seg fra en undervisningssituasjon på flere måter. For det første kan jeg komme og gå når jeg vil. Jeg er ikke begrenset av timeplan. For det andre arbeider jeg alene, elevene arbeider som regel i samme rom og har mulighet for sosial interaksjon. De kan gi respons på hverandres arbeid underveis og trekke inspirasjon og lærdom av hverandre. For det tredje forholder elevene seg til rammer som er bestemt av læreren. Jeg har bestemt mine egne rammer. For det fjerde er det en betydelig aldersforskjell mellom meg og elever i grunnskole og videregående. Dette er aspekter som må tas hensyn til hvis en ønsker å overføre funn fra denne undersøkelsen til skolen.

8 Didaktisk refleksjon

8.1 Design i skolen

Å kombinere deler for å skape nye helheter, er noe av det som definerer kreativitet. Det er blant annet den definisjonen som brukes i læreplanens generelle del. Der er det lagt vekt på at elevene skal utvikle sine skapende evner for å kunne finne nye løsninger på praktiske problemer (LK06, 1993).

I 2013 satte Stoltenberg regjeringen ned et utvalg som skulle gjøre en vurdering av skolens innhold og hvorvidt det var dekkende for de kompetanser som elevene og samfunnet trengte i fremtiden (NOU 2015:8, 2015).

De mente at samfunnet vil utvikle seg mot «større mangfold, høy grad av kompleksitet og hurtige endringer»(NOU 2015:8, 2015, s. 8). På bakgrunn av dette anbefalte de fire kompetanseområder. Disse skulle sees på som et grunnlag for en fornyelse av innholdet i skolen: Disse var

- Fagspesifikk kompetanse
- Kompetanse i å lære
- Kompetanse i å kommunisere, samhandle og delta
- Kompetanse i å utforske og skape (NOU 2015:8, 2015)

Kompetanse i å utforske og skape er naturlig nok en viktig del av faget kunst og håndverk, men utvalget påpekte at denne kompetansen også er sentral på tvers av fagdeling (NOU 2015:8, 2015).

Ludvigsen utvalget definerer kreativitet som bestående av fem egenskaper: Det å være «nysgjerrig, utholdende, fantasifull, å ha evne til samarbeid og arbeide disiplinert.» (NOU 2015:8, 2015, s. 31) Å være fantasifull er definert som å kunne utvikle «fantasifulle løsninger og muligheter, å leke med ulike muligheter å gjøre koblinger og å bruke intuisjon.» (NOU 2015:8, 2015, s. 31) De påpeker at det å utforske og skape også innebærer kritisk tenkning og problemløsning. Dette knytter de sammen med den nevnte definisjonen av kreativitet: «Kreativitet forstås som å være nysgjerrig, utholdende, fantasifull i problemløsning.»(NOU 2015:8, 2015, s. 10)

Problemløsning fortøner seg annerledes i design enn i f.eks. matematikk. I en matematikkoppgave har man et definert problem, der all informasjonen man trenger er i oppgaveteksten. Det man trenger er å finne en passende løsningsstrategi for deretter komme frem til det rette svaret. Tidligere var en slik forståelse av problemløsning også anvendt på design, men dette endret seg på 60-tallet da Horst Rittel formulerte en ny type problemløsning. Den typen som kjennetegner designprosesser. Problemene man møter på i en designprosess kalte han «wicked problems»(Buchanan, 1992). Det er en type problemer som er «ill-formulated, where the information is confusing, where there are many clients and decision makers with conflicting values and where the ramifications in the whole system are thoroughly confusing»(Churchman, 1967).

Forskjellen på den tradisjonelle problemløsning og wicked problems, handler om i hvor stor grad problemet er definert på forhånd. I en designprosess starter man gjerne med noen ønsker og krav fra klient, men ellers er prosessen ganske åpen. En kan bruke ulike inspirasjonskilder, man kan generere mange ulike løsninger. Det finnes ikke et tydelig stoppunkt. Det er alltid mulig å generere flere løsningsforslag (Buchanan, 1992).

I følge Cross lærer elever å håndtere slike dårlig definerte problemer gjennom å designe. Han skriver at vitenskapelige- og designprosesser er ulike. Vitenskapen leter etter mønstre, der er det snakk om mønstergjenkjennelse. Mens i design skaper man mønstre, designprosessen er mønstersyntetiserende. Her må mønstergjenkjennelse forstås som det å oppdage sammenhenger. På samme måte som man i en IQ-test skal forsøke å finne ut hvordan de ulike elementer henger sammen, for deretter å finne løsningen på oppgaven. Å syntetisere mønstre handler om å bygge opp noe fra mindre enheter (Kåss, 2009a). En annen måte å formulere denne forskjellen på er at man i vitenskapen leter etter og finner løsninger, mens man i design skaper dem.

En kreativ prosess er kjennetegnet ved divergerende tenkning. Det vil si en type tenkning der målet er å generere mange ulike svar. Det står i motsetning til konvergerende tenkning, som man bruker i problemer der det er om å gjøre å finne frem til et eller få riktige svar/løsninger (Runco, 2010). I følge Leherdal og Finne består en designprosess av både divergerende og konvergerende tenkning (2007). Det vil si man generer forslag og alternativer, og man velger ut et eller noen alternativer og jobber videre med dem (Lerdahl & Finne, 2007, s. 57)

Å løse veldefinerte problemer aktiverer ikke i like stor grad den divergerende tenkningen. I følge Runco er kreativ (divergerende) tenkning forskjellig fra tradisjonell intelligens. Og

det å øve på den tradisjonelle intelligens øver ikke opp den kreative (Runco, 2010). Det kan være en fare for at man ved å snakke om problemløsning i design, adopterer den tradisjonelle forståelsen av problemløsning. En forståelse om at det finnes prosedyrer man kan anvende for å komme frem til riktige (gode) løsninger. Ludvigsen utvalget nevner problemløsning ofte i sammenheng med skapende og utforskende evner. Men de nevner ikke forskjellen på veldefinerte og dårlige definerte problemer (wicked problems). I stedet omtales det som det samme (NOU 2015:8, 2015). Under beskrivelsen av utforskende og skapende kompetanse skriver de:

I dette kompetanseområdet inkluderer kritisk tenkning og problemløsning, som vil si å kunne resonnerer og analysere, identifisere relevante spørsmål og bruke relevante strategier for å løse problemer (NOU 2015:8, 2015, s. 10).

Formuleringen «å bruke relevante strategier for å løse problemer», har et prosedyrisk preg over seg. Hvis man bare kjenner de rette strategier, finner man løsningen. Det mangler et fokus på hva det vil si å skape løsninger.

Nelson og Stolterman mener at wicked problems ikke er en beskrivelse av en problemløsningsprosess. Det er i stedet et resultat av fornuftens begrensninger i møte med virkelige situasjoner i den menneskelige sfære. Det er situasjoner som er «unique, contingent, unpredictable, and complex» (Nelson & Stolterman, 2012, s. 16).

Å skape det partikulære og unike er ikke begrenset til en formgivningsprosess. I følge Nelson og Stolterman handler design i bunn og grunn om å få entiteter, inkludert mennesker, til å stå sammen som forenede helheter. Det vil si å føre sammen «parts, materials, functions, structures, processes, activities, and events together in such a way that they have an emergent presence or an appearance in the world» (Nelson & Stolterman, 2012, s. 159).

Gjennom å arbeide med design arbeider man med en type kreativ prosess. Å være kreativ vil i bunn og grunn handle om å skape noe nytt. Det er noe vi stadig må gjøre, uten at det omtales som design. Når jeg har skrevet denne avhandlingen har det bestått av å finne og utvikle elementer (teori, beskrivelser, refleksjoner, tolkninger) og en utvelgelse av ulike elementer (hva slags teori? hvilke deler av beskrivelsene? hvilke tolkninger?) som er blitt satt sammen for å skape en ny helhet (denne avhandlingen). På veien har denne rapporten hatt mange former, før den endte opp som et ferdig resultat. De midlertidige versjoner kan jo også forstås som ulike løsningsforslag.

Slik verden ser ut i dag, beror mye på at vi klarer å finne løsninger til de utfordringer vi står ovenfor. Klimaendringer er et av disse. Dessuten vil Norge behøve å finne nye inntektskilder når oljen fases ut. I følge Ludvigssens utvalget er kreativitet og innovasjon viktig for å løse både de økonomiske og samfunnsmessige utfordringer vi står ovenfor i tiden som kommer. De skriver også at kreativitet er viktig både for ens yrkesutøvelse og for å skape muligheter og livskvalitet i eget og andres liv (NOU 2015:8, 2015).

Samfunnet er preget av kompleksitet og krevende globale utfordringer og behovet for kompleks problemløsning vil sannsynligvis øke i arbeidslivet. Derfor bør elevene få erfaring med å løse problemer og håndtere situasjoner der det ikke er åpenbart hvilke strategier og metoder de kan bruke for å komme fram til en løsning (NOU 2015:8, 2015). Design tilbyr nettopp slike problemløsningssituasjoner.

8.2 Hva kan min undersøkelse bidra med?

I denne undersøkelsen har jeg kommet frem til at designprosesser blant annet handler om å sette sammen deler for å skape en helhet. Jeg har funnet ut at delene kan være materialer, former, begreper og emergente egenskaper. Disse kan settes sammen gjennom ulike relasjoner. Å skape gode helheter fra eksisterende elementer mener jeg kan være en måte å arbeide med designferdigheter på. Et poeng er at man kan arbeide på ulike nivåer. Man kan arbeide med å relatere materialer til hverandre, former til hverandre, men også begreper til hverandre som deretter manifesteres fysisk.

Gjennom å se designprosessen på denne måten, mener jeg at man mer effektivt kan gjøre seg nytte av blant annet inspirasjonsmateriale. Man kan hente elementer av ulik type fra forskjellige inspirasjonskilder. Å lære å se inspirasjonsmateriale som bestående av elementer innen disse nevnte kategorier, tror jeg gi være en kompetanse som kan øves opp i skolesammenheng. Kanskje vil det gjøre bruken av inspirasjonskilder mer målrettet?

Det neste jeg finner relevant, er at et designassemblage er emergent og dermed et resultat av delene og interaksjonen mellom delene. Det betyr at ved å bytte ut enkelt elementer kan man forandre helheten. Slik kunne Christophe Mathieu designe en lampe som var på mange måter lik Poul Henningsens konglelampe. Men samtidig fremstår den som ganske annerledes (se figur 64).

Å være vår for hva som skjer når man former deler eller forandrer assemblager er viktig. På den måten får man større kontroll over designprosessen. Man slipper å oppdage at man

har introdusert elementer som hadde uforutsette effekter på sluttproduktet. Måten vår kognitive tilstand forandrer seg i takt med de fysiske forandringer i det man jobber med, kan påvirke ideutviklingen. Da jeg fikk assosiasjoner til en skisse i prosjekt 1, skapte det en retning i prosessen som var med å påvirke resultatet.

Det å få overaskende assosiasjoner i en designprosess, ser ut til å være viktige. Slik introduseres nye elementer i prosessen, som kan befinne seg innenfor domener fjernt fra det jeg jobbet med. Slik introduserte jeg blant annet en kombinasjon av slange og arkitektur i prosjekt 5. Dette var en kombinasjon som vokste frem som et resultat av assosiasjoner. En slik kombinasjon kan jeg med sikkerhet si at jeg ikke hadde kommet på av meg selv. Å lære å bruke assosiasjoner opportunistisk tror jeg kan være en viktig designferdighet. På den måten kan en ledes inn i ulike uforutsette domener og hente elementer fra domener som ikke egentlig hører sammen. Slik vil man kunne skape nye sammensettinger av elementer.

8.3 Veien videre...

Et neste skritt kunne være å prøve ut kunnskapen i undervisningssammenheng. Her ville jeg undersøkt hvordan jeg best kunne formidle det jeg har funnet i undersøkelsen til elevene. Elevenes tilbakemelding ville gi meg informasjon om hvorvidt denne kunnskapen var nyttig for dem.

Den metoden jeg beskriver vil gi elevene mulighet til å utvikle en kompetanse i å skille ut deler og relasjoner fra eksisterende objekter (naturlige eller menneskeskapte). Kanskje ville de utvikle en kompetanse i å finne originale kombinasjoner? Hvis dette stemte kunne det være interessant å se om dette førte til en større kompetanse i å skape gode produkter eller gode løsninger.

Referanser/litteraturliste

Litteratur

- Aakre, B. M. (2014). Formgivning, design og håndverk : Fra Reform 94 til Kunnskapsløftet. *FORMakademisk*, 7(2), 1-13.
- Bradley, L. (2010). Strange attractors. Retrieved 14.04.2016, 2016, from <http://www.stsci.edu/~lbradley/seminar/attractors.html>
- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 5-21.
- Carman, T. (2007). Phenomenology as rigorous science. In B. Leiter & M. Rosen (Eds.), *The Oxford handbook of continental philosophy* (pp. 9-29). New York, USA: Oxford University Press.
- Churchman, C. W. (1967). Guest Editorial: Wicked Problems. *Management Science*, 14(4), B141-B142.
- Cross, N. (2006). *Designerly ways of knowing*. London: Springer.
- Dahlin, L. K., Svorkmo, A.-G., & Voll, L. O. (2013). *Teknologi og design i skolen*. Oslo: Cappelen Damm akademisk.
- DeLanda, M. (2000). *A thousand years of nonlinear history*. New York: Zone books.
- DeLanda, M. (2002). *Intensive science and virtual philosophy*. London: Continuum.
- Dolphijn, R., & Tuin, I. v. d. (2012). *New materialism : interviews & cartographies* New metaphysics,
- Duits, T. t., & Museum Boymans-Van, B. (2003). *The Origin of things : sketches, models, prototypes*. Rotterdam: Museum Boijmans Van Beuningen.
- Dyrhaug, E. (2015). Design. *Store Norske Leksikon*. from <https://snl.no/design>
- Eckhoff, N. (2005). Læreplanverket for den 10-årige grunnskolen (L97) som grunnlagsdokument i praksisopplæringaNotat (Høgskulen i Sogn og Fjordane : online) (Vol. nr 2005/9). Sogndal: Høgskulen i Sogn og Fjordane, Avdeling for lærarutdanning og språk.
- Gallagher, S. (2012). *Phenomenology*. Basingstoke: Palgrave MacMillan.
- Halvorsen, E. M. (2007). *Kunstfaglig og pedagogisk FoU : nærhet, distanse, dokumentasjon*. Kristiansand: Høyskoleforl.
- Holmen, H. (2014). Kunnskap. *Store Norske Leksikon*. from <https://snl.no/kunnskap>
- Holtebekk, T. (2009). prototyp. *Store Norske Leksikon*. from <https://snl.no/prototyp>
- Jansen, J. (2016). elektroencefalografi. *Store Norske Leksikon*. from <https://sml.snl.no/elektroencefalografi>
- Kjøll, G., & Tranøy, K. E. (2013). Kognitiv. *Store Norske Leksikon*. from <https://snl.no/kognitiv>
- Kvale, S., Brinkmann, S., Anderssen, T. M., & Rygge, J. (2009). *Det kvalitative forskningsintervju* (2. utg. ed.). Oslo: Gyldendal akademisk.
- Kåss, E. (2009a). syntetisering. *Store Norske Leksikon*. from <https://sml.snl.no/syntetisering>
- Kåss, E. (2009b). System - 3. *Store Norske Leksikon*. from <https://sml.snl.no/system%2F3>
- Laverty, S. M. (2003). Hermeneutic Phenomenology and Phenomenology: A comparison of historical and methodological considerations. *International Journal of Qualitative Methods*, 2(3), 1-29.
- Lawson, B. (2004). *What designers know*. Amsterdam: Elsevier.
- Lerdahl, E., & Finne, P. (2007). *Slagkraft: håndbok i idéutvikling*. Oslo: Gyldendal akademisk.
- LK06. (1993). Generell del av læreplanen. Retrieved 02.04.15, from <http://www.udir.no>
- LK06. (2013a). Læreplan i kunst og håndverk: Khv 1-01. Retrieved 05.01.15, from <http://www.udir.no>
- LK06. (2013b). Læreplan i naturfag: Nat 1-03. Retrieved 05.01.15, from <http://www.udir.no>
- Merleau-Ponty, M. (1993). Cezanne's doubt. In G. Johnson (Ed.), *The Merlau-Ponty Aesthetics Reader: Philosophy and Painting* (pp. 59-75). Evanston, Illinois: Northwestern University Press.
- Merleau-Ponty, M. (2002). *Phenomenology of perception*. London: Routledge.
- Merleau-Ponty, M., Dreyfus, H. L., & Dreyfus, P. A. (1964). *Sense and non-sense*. Evanston, Ill.: Northwestern University Press.

- Merleau-Ponty, M., & Tin, M. B. (2000). *Øyet og ånden* (Vol. nr. 2). Oslo: Pax.
- Moran, D. (2002). *Introduction to Phenomenology*. Hoboken: Taylor and Francis.
- Nelson, H. G., & Stolterman, E. (2012). *Design Way : Intentional Change in an Unpredictable World* (2nd ed. ed.). Cambridge: MIT Press.
- NOU 2015:8. (2015). *Fremtidens skole: Fornyelse av fag og kompetanser* Retrieved from <http://nettsteder.regjeringen.no/fremtidensskole/nou-2015-8/>
- O'Connor, T. (2015). Emergent Properties. *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. from <http://plato.stanford.edu/entries/properties-emergent/>
- Parr, A. (2010). *The Deleuze Dictionary Revised Edition* (2nd ed. ed.). Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Pedgley, O. (2007). Capturing and analysing own design activity. *Design Studies*, 28(5), 463-483. doi: 10.1016/j.destud.2007.02.004
- Port, R. F., & Van Gelder, T. (1995). *Mind as motion : explorations in the dynamics of cognition*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Runco, M. A. (2010). *Creativity : Theories and Themes: Research, Development, and Practice*. Burlington: Elsevier Science.
- Schön, D. A. (2001). *Den reflekterende praktiker : hvordan professionelle tænker, når de arbejder*. Århus: Klim.
- Sletnes, K. B. (2015). Forståelse. *Store Norske Leksikon*. from <https://snl.no/forst%C3%A5else>
- Svendsen, L. F. H. (2009). monisme – filosofi. *Store Norske Leksikon*. from <https://snl.no/monisme/filosofi>
- Svendsen, L. F. H. (2015). Immanuel Kant. *Store Norske Leksikon*. from https://snl.no/Immanuel_Kant
- Thelen, E., & Smith, L. B. (1994). *A Dynamic systems approach to the development of cognition and action*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Tranøy, K. E. (2011). egenskap. *Store Norske Leksikon*. from <https://snl.no/egenskap>
- Winther, T. O. (2009). Gilles Deleuze. *Store Norske Leksikon*. from https://snl.no/Gilles_Deleuze

Videoklipp

- Manuel DeLanda. Assemblage Theory, Society, and Deleuze. 2011 [videoklipp] (2012). from <https://www.youtube.com/watch?v=J-15e7ixw78>

Bilder/ Illustrasjoner

- Alexander McQueen Spring Summer 2011 Collection [Bilde]. (2010). from <http://stylefrizz.com/201010/alexander-mcqueen-spring-summer-2011-collection/>
- Art by Elena Vizerskaya [Bilde]. from <http://www.25thcenturyyy.com/art-by-elena-vizerskaya/>
- Flower bud [Bilde]. from <http://m.flikie.com/16777652/flower-bud.html?cid=16777226&order=feellucky>
- Hibiscus boryanus fruit flower & bud [Bilde]. (2008). from https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hibiscus_boryanus_fruit_flower_%26_bud.JPG
- Indigital. (2015a). Chanel spring/summer couture Paris [Bilde]. from <http://www.vogue.co.uk/fashion/spring-summer-2015/couture/chanel/full-length-photos/gallery/1323215>
- Indigital. (2015b). Giambattista Valli spring/summer Couture Paris [Bilde]. from <http://www.vogue.co.uk/fashion/spring-summer-2015/couture/giambattista-valli/full-length-photos/gallery/1322506>
- Indigital. (2015c). Valentine spring/summer couture Paris [Bilde]. from <http://www.vogue.co.uk/fashion/spring-summer-2015/couture/valentino/full-length-photos/gallery/1324551>
- Kobraslange [Bilde]. (2015). from http://elivedyr.blogg.no/1429257673_kobraslange.html
- Lotus Flower Bud Wallpaper 76 [Bilde]. (2014). from <http://www.lotusflowerwallpaper.com/2014/04/lotus-flower-bud-wallpaper-76.html>
- Morning glory blue picotee [Bilde]. from <http://www.georgiavines.com/vineplant/vineplant-m3-.html>

Pseudoceros bifurcus - Blue Pseudoceros Flatworm [Bilde]. (2006). from https://www.flickr.com/photos/steve_childs/233603352

Rhododendron Flowers Today, In Love And Life [Bilde]. (2014). from https://www.flickr.com/photos/steve_childs/233603352

Roslett, B. (2007). A bees-eye view: How insects see flowers very differently to us. State space [bilde]. (1986). from http://csc.ucdavis.edu/~chaos/courses/ncaso/Readings/Chaos_SciAm1986/Chaos_SciAm1986.html

Oversikt over tabeller og figurer

Figur 1: Illustrasjon som viser en periodisk- og en punktattraktor for et dynamisk system bestående av en pendel i bevegelse ("State space [bilde]," 1986).	21
Figur 2: Illustrasjon viser hvordan det dynamiske systemet (ballen) ruller inn og ut av ulike fordypninger (attraktorer) (Thelen & Smith, 1994, s. 60)	22
Figur 3:Til venstre: En løvetann slik mennesker ser den. Til høyre: En løvetann slik en bie ser den (Roslett, 2007)	30
Figur 4:Til venstre: den hvite blondeblusen. Til høyre: den mørke blusen.	35
Figur 5: Til venstre: den hvite blondeblusen. Til høyre: den mørke genseren.	35
Figur 6: De ulike perseptuelle tolkninger av mønstret på blusen.	36
Figur 7: Skisse 3 vekket assosiasjoner til et kronblad ("Morning glory blue picotee [Bilde],")	37
Figur 8: Skisse 4 vekket assosiasjoner til en tulipan.	39
Figur 9: Skisse 5: Designforslaget jeg valgte å sy.	41
Figur 10: Et eksempel på en skisse der inspirasjonen var blondene sett som striper.	42
Figur 11: Skisse 12: Skissen der materialet fremsto som kollapset.	43
Figur 12: Skisse 13: Skissen der materialet fremsto som en utvekst.	43
Figur 13: Til venstre: den hvite blondeblusen. Til høyre: Materialet som erstattet den hvite blondeblusen i det ferdige produktet.	44

Figur 14: Prototypen som var resultatet av designprosess 1	44
Figur 15: Rekonstruksjon av hendelsen der fletten ble til løkke.....	46
Figur 16: Prøvelappen der jeg oppdaget et samspill mellom rufsete og sydd kant.	47
Figur 17: Fletten med sydde kanter.....	47
Figur 18: Materialet som vekket tegneserieassosiasjoner.....	48
Figur 19: Skissen der jeg ble oppmerksom på kontrasten mellom tekstur og ikke-tekstur.	49
Figur 20: Modellering på sømbyste, ved bruk av stoffremser.	50
Figur 21: I skisse 20 ble de bølgete remser med sydd kant anvendt for første gang.	51
Figur 22: I skisse 21 ble en alternativ anvendelse av den bølgete remsen utforsket.	51
<i>Figur 23: Skisse 22 som ble tegnet etter at jeg hadde modellert den bølgete remsen på sømbysten.</i>	<i>52</i>
<i>Figur 24: Skisse 23 var en variasjon av skisse 22.</i>	<i>52</i>
Figur 25: Skisse 24 var også en variasjon av skisse 22.	52
Figur 26: Kjolen med foldete materiale med bånd over (Costume).	53
Figur 27: Kombinasjonen av rufsete og sydde kanter, i det gule materialet.....	53
Figur 28: Skissen der de bølgete remsene ble erstattet med rysjer.	54
Figur 29: En illustrasjon av hvordan jeg kunne erstatte den bølgete remsen med en rysje. Samt hvordan rysjens bølger skiller seg fra den bølgeformete remsen.	55
Figur 30: Et eksempel på designuttrykket til merket Alexander McQueen ("Alexander McQueen Spring Summer 2011 Collection [Bilde]," 2010).....	55
Figur 31: På venstre skulder ser man den vinklede rysjen. På høyre side er den rette rysjen som lignet en hjulkapsel.....	57
Figur 32: Prototypen som var et resultat av designprosess 2.....	58

Figur 33: Materialene som stakk seg ut. En shorts til venstre i vevd materiale. En genser til høyre i elastisk materiale.	59
Figur 34: Kombinasjonen av to strikkete gensere, i ulike nyanser av hvit.	60
Figur 35: Kombinasjonen av materialer i to ulike nyanser av grønn.....	61
Figur 36: Et bilde av flatormen som ble til inspirasjon senere i prosessen("Pseudoceros bifurcus - Blue Pseudoceros Flatworm [Bilde]," 2006).....	64
Figur 37: En forenkling av flatormens form.	64
Figur 38: En bit av det rosa materialet, der tråder er dratt ut av materialet.	65
Figur 39: Skisse 3	67
Figur 40: Skisse 4	67
Figur 41: Ulike former hos blomster og blomsterknopper ("Flower bud [Bilde]," ; "Hibiscus boryanus fruit flower & bud [Bilde]," 2008; "Lotus Flower Bud Wallpaper 76 [Bilde]," 2014; "Rhododendron Flowers Today, In Love And Life [Bilde]," 2014)	68
Figur 42: Det hvite og det rosa materialet plassert nær hverandre. Slik starter samspillet. .	69
Figur 43: Bilde som gav inspirasjon til bruk av kanaler i skissearbeidet ("Art by Elena Vizierskaya [Bilde],").	70
Figur 44: Skisse inspirert av bildet i figur 43	71
Figur 45: Skisse inspirert av bildet i figur 43	71
Figur 46: Til venstre er den forenklete formen til flatormen. Når jeg kappet av topp og bunn og byttet om på delene – fikk jeg formen fra bildet i figur 43.....	71
Figur 47: Designforslaget jeg valgte å gå videre med.	72
Figur 48: Prototypen som var et resultat av designprosess 3.....	74
Figur 49: Alternativet som gav en «planteaktig» følelse.	75
Figur 50: Alternativet der fokuset var på midtpartiet.	75
Figur 51: Formen hentet fra flatormen.	76

Figur 52: En overgangsform mellom flatormen og kjolen.	76
Figur 53: En skisse fra prosess 3.....	76
Figur 54: Skissen jeg gikk for i prosess 4.	76
Figur 55: Venstre side: Begge rysjene er like brede. Høyre side: Den innerste rysjen er smalere enn den ytterste.	77
Figur 56: Prototypen som var et resultat av designprosess 4.....	78
Figur 57: Til venstre er her stoffet dannet en interessant silhuett. Til høyre er kjolen drapert på en måte jeg omtalte som «slangeaktig».	79
Figur 58: Stoffet modellert slik at det ligner en vanlig kjole.	80
Figur 59: Kobraen som ble inspirasjonskilde i prosessen. ("Kobraslange [Bilde]," 2015) .	81
Figur 60: Designforslaget jeg valgte å sy.....	82
Figur 61: Venstre: Rysjstripen i en bratt vinkel, som vekker assosiasjoner til militæruniform. Høyre: Militæruniformer fra Russland	83
Figur 62: Kjolen plassert på sømbysten minner om en metallisk rustning	86
Figur 63: Prototypen som var et resultat av designprosess 5.....	87
Figur 64: Fra venstre: En kongle øverst og delen som bygger opp konglen nederst (kongleskjellet). I midten: Øverst er en lampe designet av Poul Henningsen, inspirert av konglen. Nederst er delen som erstatter kongleskjellet. Til høyre: Øverst er en lampe designet av Christophe Mathieu. Nederst er delen som utgjør største parten av lampen. ...	94
Figur 65: Til venstre: Blusen som var utgangspunkt for designprosess 1. Til høyre: Nærbilde av materialet i blusen.	125
Figur 66: Skisse 2 i designprosess 2 og prøvmodellen for skisse 2.	130
Figur 67: Modelleleding på sømbyste. På jakt etter interessant tekstur.	131
Figur 68: Til venstre: Bølgedekoren var vanskelig å sy kant på. Til høyre: et forsøk på å skape en bølget dekor ved å sy sammen to lag stoff og vrenge det.	133
Figur 69: Utforskning av materialkombinasjoner.	134

Figur 70: Til venstre: Her er hofterysjen for bred. Til høyre: Hofterysjen er gjort smalere.	137
Figur 71: Til venstre: Skulderryksen slik den opprinnelig så ut. Til høyre: her har jeg smalet av ryksen under ermehullet.....	138
Figur 72: Det rosa stoffet tilhørte opprinnelig denne kjolen.	140
Figur 73: Fremsiden og baksiden av stoffet.....	141
Figur 74: Venstre side: Det hvite stoffet foldet over det rosa. Høyre side: Det hvite stoffet liggende enkelt over det rosa.	144
Figur 75: Et lite utvalg av det som inspirerte meg (Indigital, 2015a, 2015b, 2015c).....	145
Figur 76: Prøvemodell i prosjekt 3	147
Figur 77: Prøvemodell i prosjekt 3, denne gangen er volanger snudd vertikalt.	148
Figur 78: Et dobbelt lag av hvite blonder gjorde stoffet for stivt.	149
Figur 79: Ved venstre side er ryksene strammet godt ned ved skulderstrømmen, mens på høyre side er ryksene festet slik at det blir mer luft under dem.....	152
Figur 80: Rysje og stripe plassert horisontalt på sømbyste	156
Figur 81: Venstre side: Rysjen som minnet om et gammeldags forkle. Høyre side: Rysjen som minnet om militæruniform.	157
Figur 82: Venstre side: Rysjene og stripene plassert med lang avstand i mellom. Høyre side: Rysjene og stripene plassert med kort avstand i mellom.	158
Figur 83: Det sølvfargete stoffet i ryksjet form.	159
Figur 84: Slik så kjolen ut da jeg innså at fallen måtte være diagonal.	160

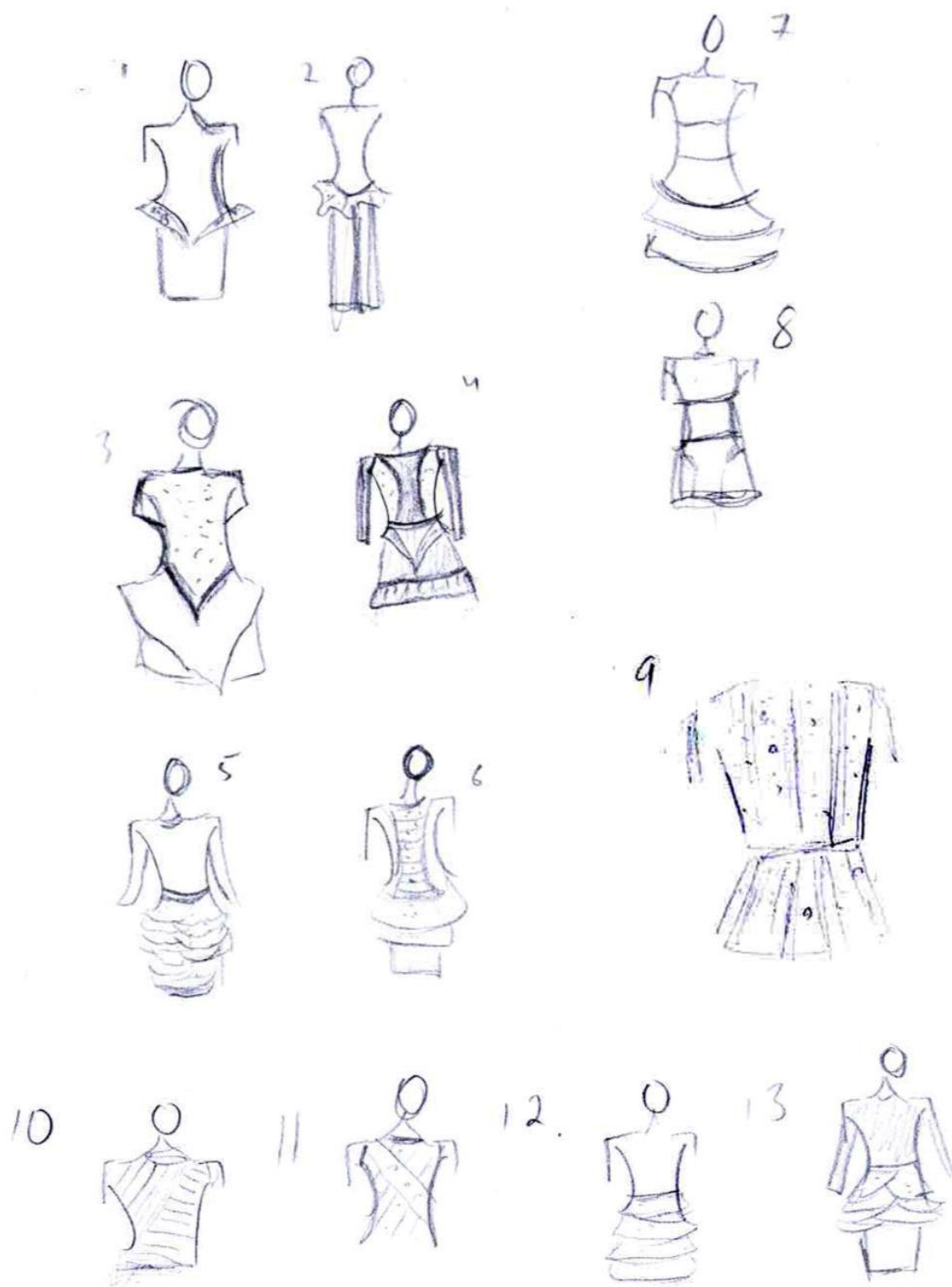
Vedlegg

Vedlegg 1: Skisser fra prosess 1 til og med 5

Vedlegg 2: Fenomenologiske beskrivelser

VEDLEGG 1: SKISSER FRA PROSESS 1 TIL OG MED 5

PROSESS 1:



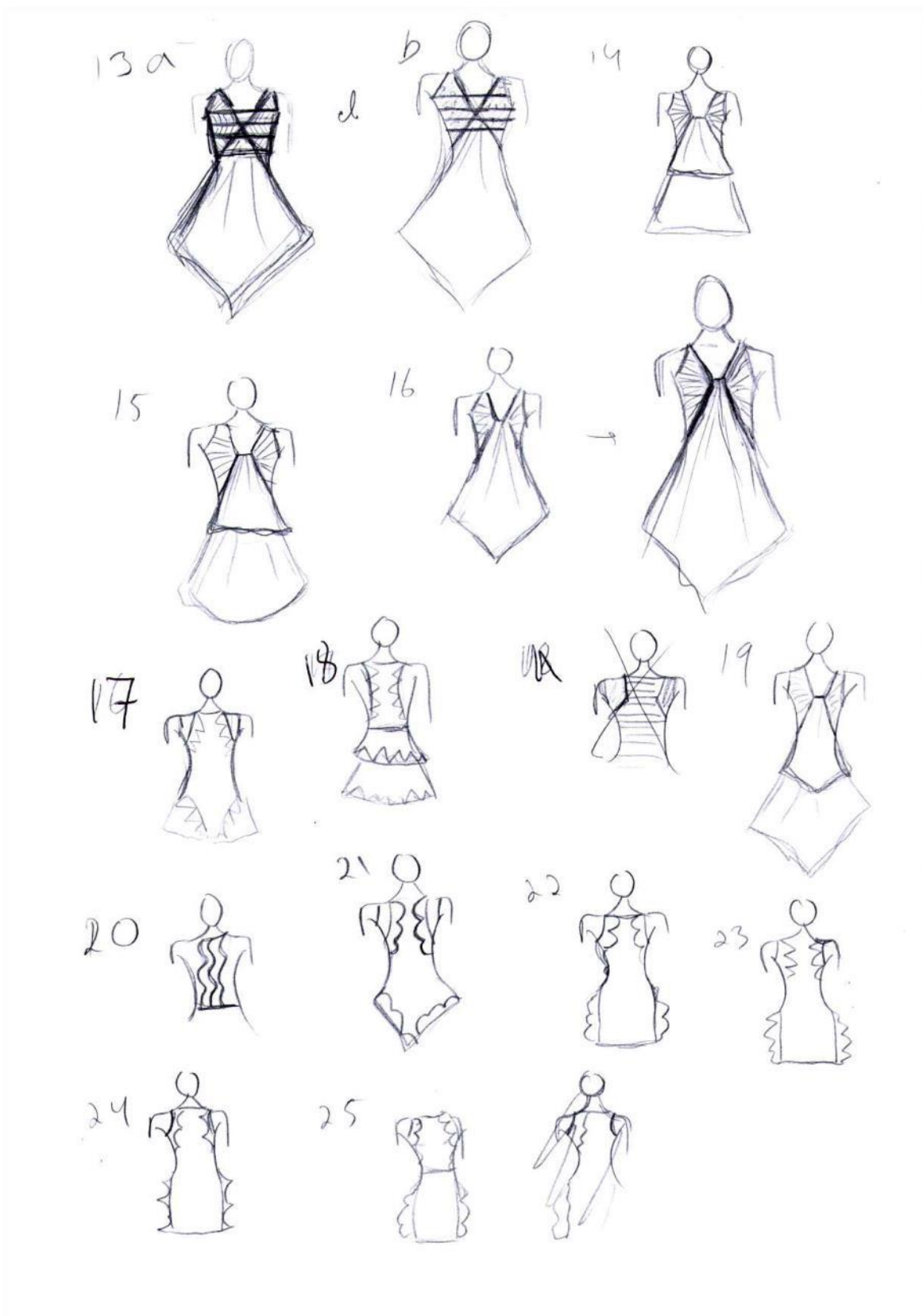
VEDLEGG 1: SKISSER FRA PROSESS 1 TIL OG MED 5

PROSESS 2:

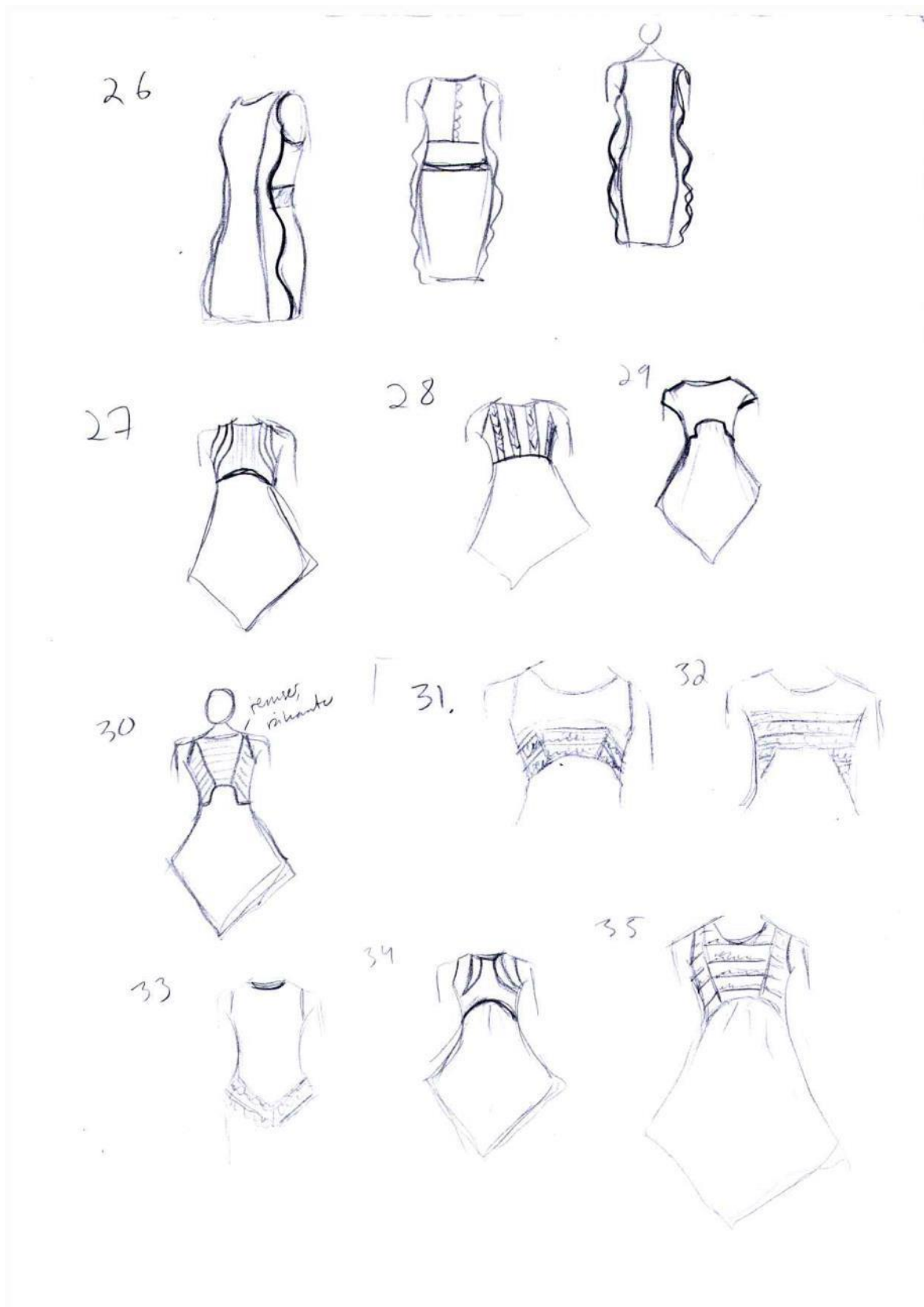


VEDLEGG 1: SKISSER FRA PROSESS 1 TIL OG MED 5

PROSESS 2:

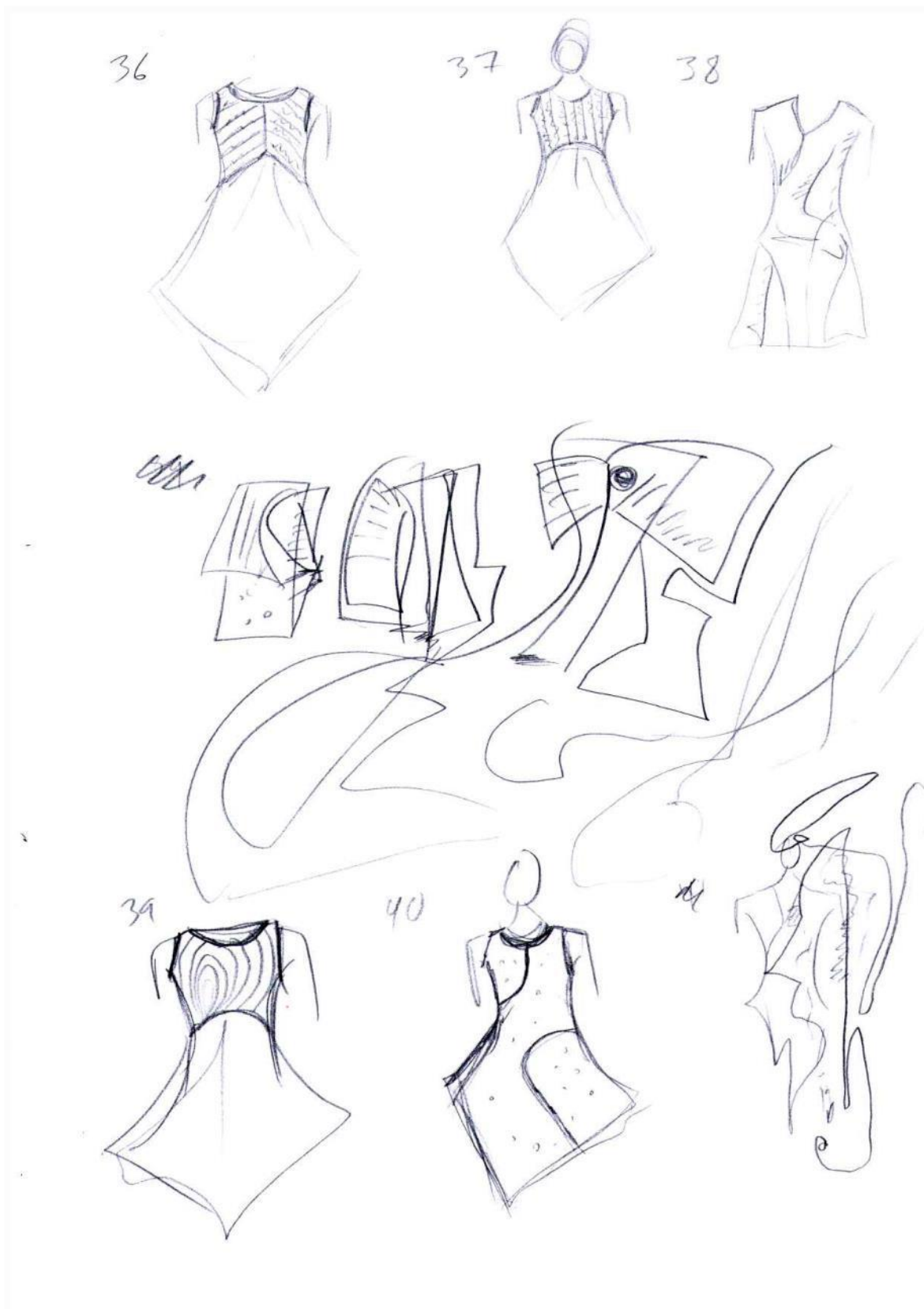


PROSESS 2:



VEDLEGG 1: SKISSER FRA PROSESS 1 TIL OG MED 5

PROSESS 2:



VEDLEGG 1: SKISSER FRA PROSESS 1 TIL OG MED 5

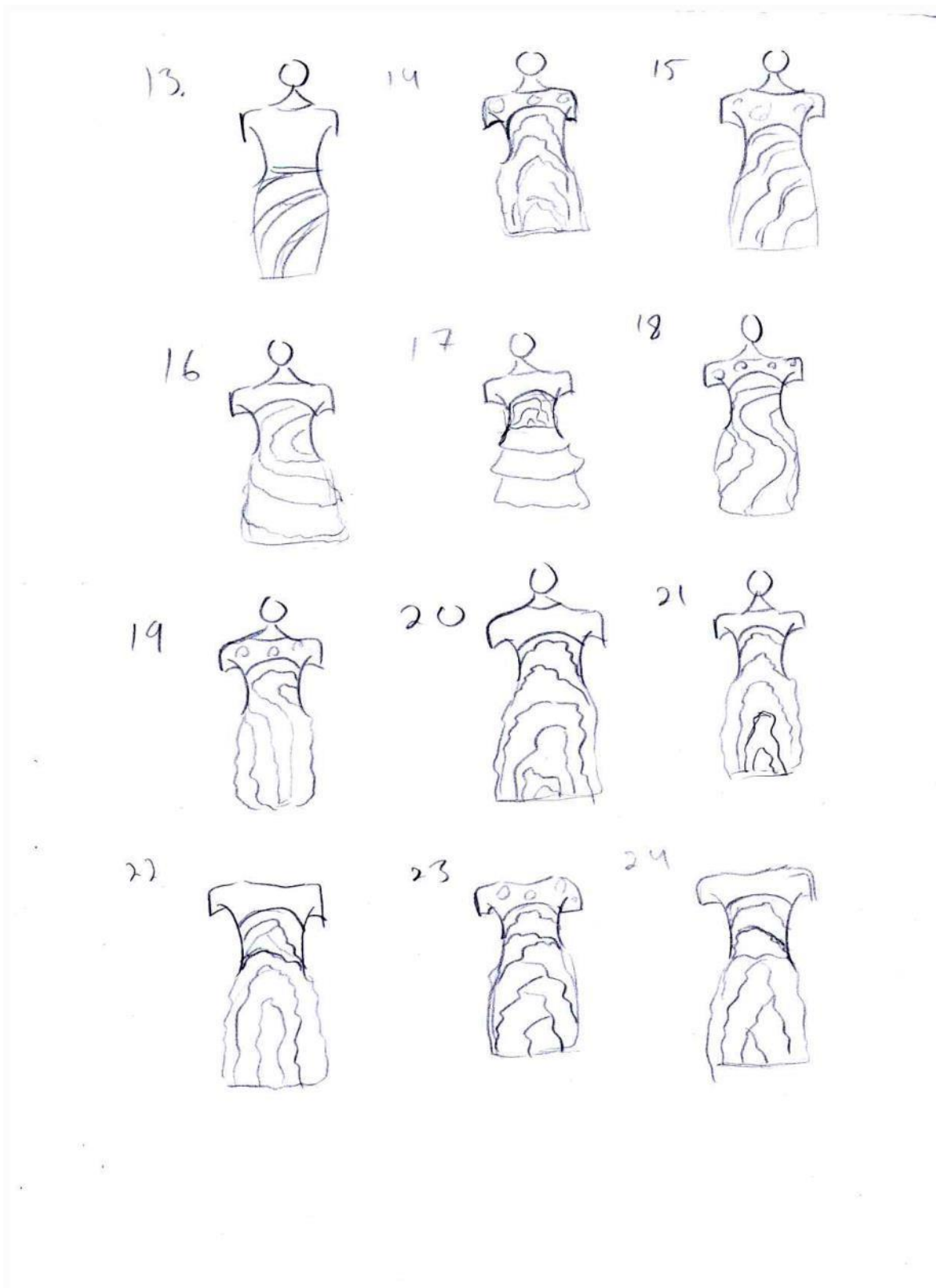
PROSESS 2:



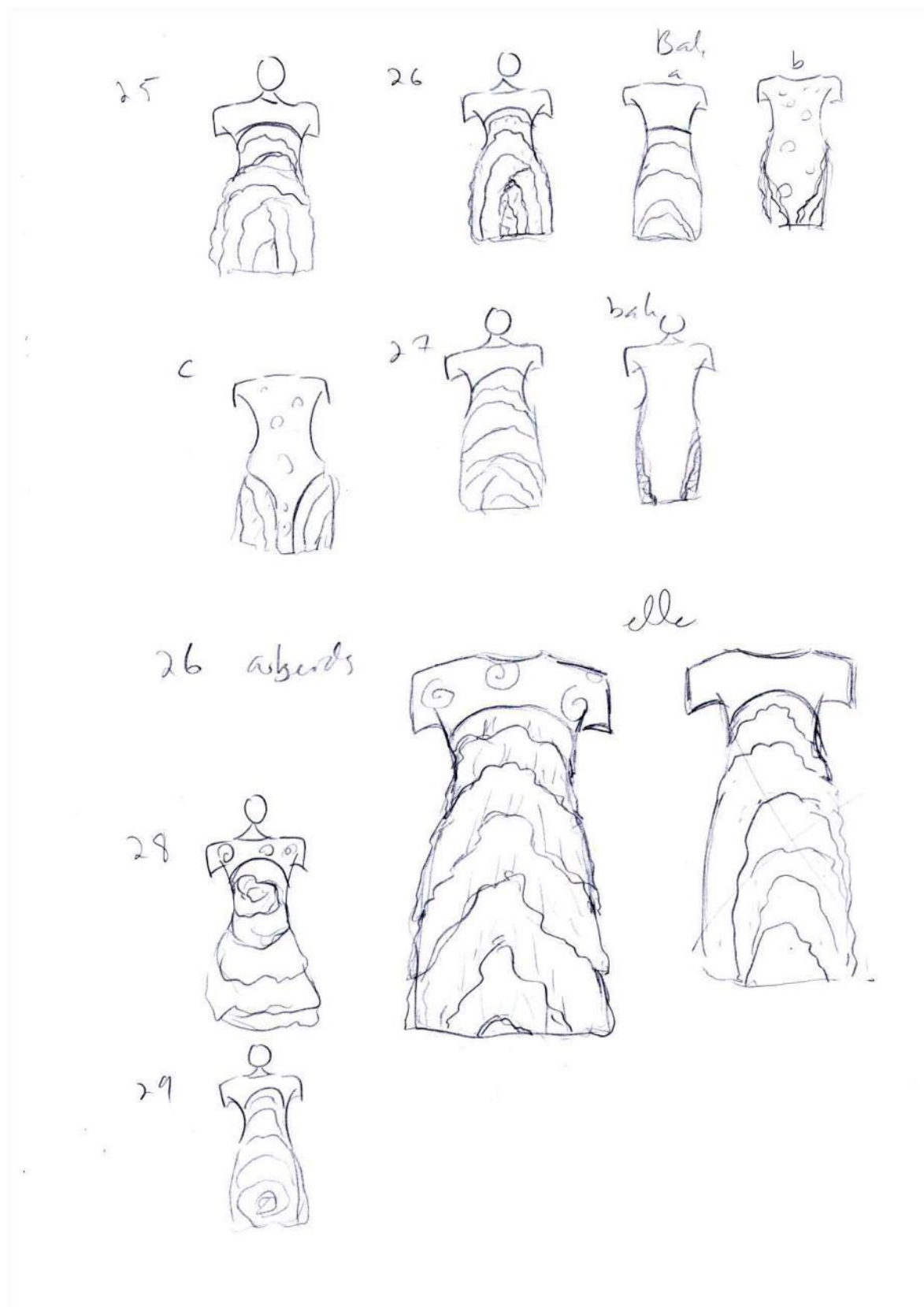
PROSESS 3:



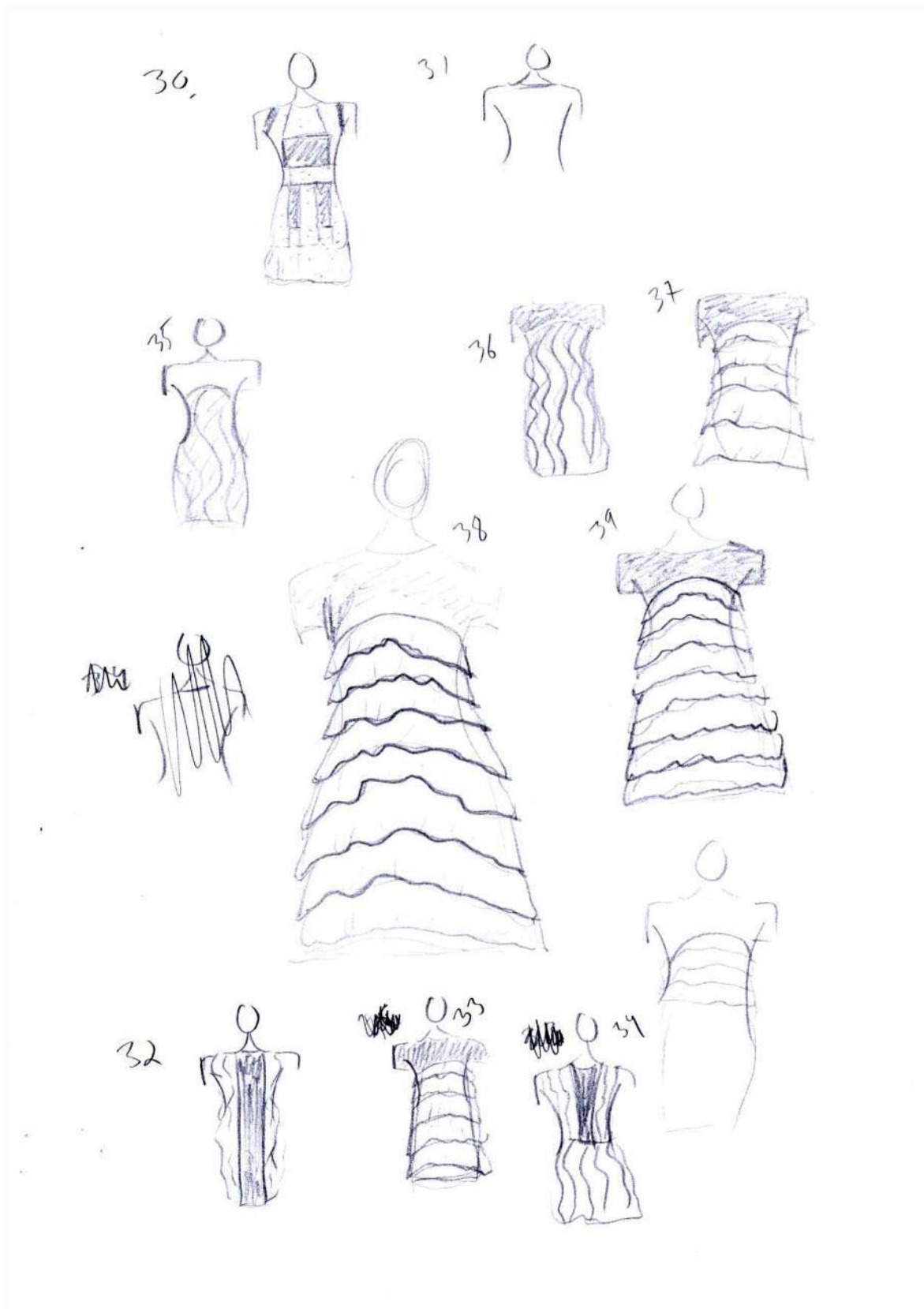
PROSESS 3:



PROSESS 3:

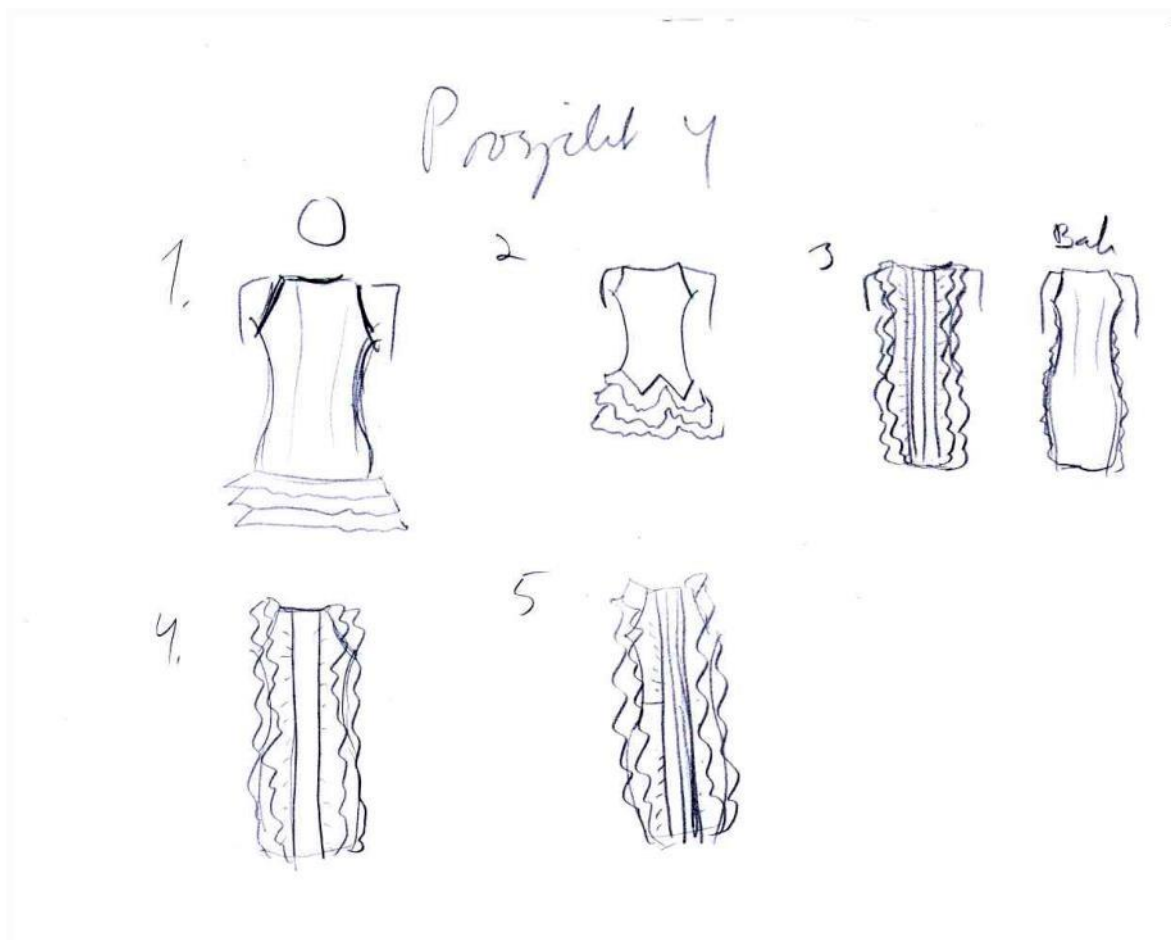


PROSESS 3:



VEDLEGG 1: SKISSER FRA PROSESS 1 TIL OG MED 5

PROSESS 4:

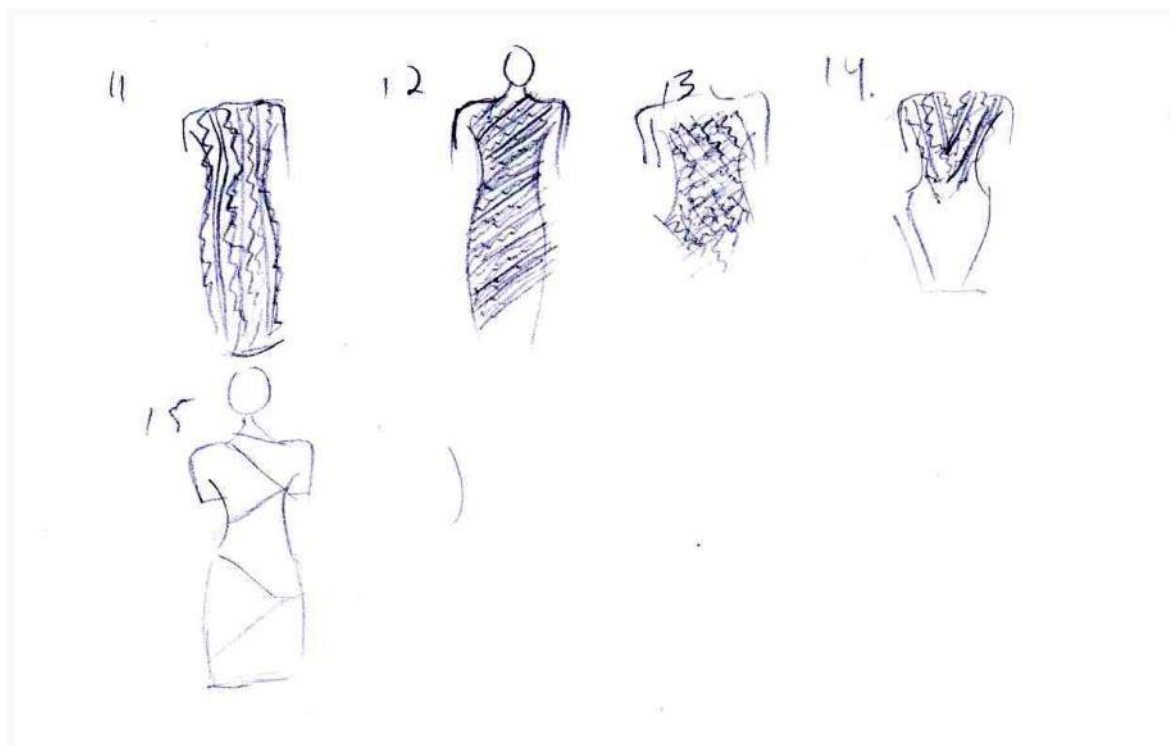


PROSESS 5:



VEDLEGG 1: SKISSER FRA PROSESS 1 TIL OG MED 5

PROSESS 5:



Prosjekt 1

Onsdag 4.februar 2015

Kl. 20:10

Døren går opp. Inne. Som i pyramidens indre, et sted åpent for muligheter. Det er flere ting der. Øynene flakker over dem. Farger, teksturer. Øynene lander på et hvitt blondert stoff. Vil ikke bevege seg bort fra det. Som når man stanser i et øyeblikk og blir stående, våkner opp og innser at man har stått og stirret. Uten anelse om hva man egentlig tenkte på.

Stoffet inviterer meg inn, en svak duft av vaskemiddel. Et minne om et mykt fang. Jeg tar plagget ut av skapet. Bretter det ut og holder det opp foran meg. En hvit bluse. Ganske stor, men jeg trenger mer materiale.

En følelse av noe mørkt ligger under tungen. Som et stille vann, som en tyngde. Stoffet må være en kontrast, tenker jeg og ser på plaggene i skapet. Henter fram et mørkt tekstil med hvite ruter. Det avviser meg, trekker seg bort, fremstår som fjernt. Jeg legger det tilbake. En genser faller ned fra stabelen, jeg fanger den opp. En svart stretchgenser, jeg tenker «ja kanskje det» men oppfatter fort at stoff-flatene er for små. Dessuten skurrer den ved siden av blonde-blusen. Jeg legger den tilbake. Går over i en stille fundering.

Kl. 20:20

Jeg løfter blusen opp foran meg. Smiler og sier til den: «Hva skal jeg gjøre med deg da?» Jeg legger merke til hullene. De sier noe til meg, men jeg klarer ikke å gripe hva det er. Tenker over hva hullete blonder betyr for meg. En tidligere erfaring med blondekanter på en gardin.

Ser på blusen, hvordan mønsteret kan leses forskjellig. Først bygger det seg ut som en sirkel. Sirkler som danner sirkler. Jeg tenker hardt, kjenner spenninger i pannen. Legger en hånd på innsiden av stoffet, den andre på utsiden, slik at stoffet holdes som i et respektfullt håndtrykk.

Spørsmålstegnet rammer inn hele foreteelsen. Jeg spør og jeg spør. Mens en roligere bevegelse flytter meg fra en mulighet til en annen. Jeg ser hullene igjen, jeg tar inn helheten av dem, de er så mange. Blondene er som et løvverk, noe som kan skinnes igjennom. Jeg ser min egen hånd igjennom «løvverket», hullene i stoffet. Jeg beveger de frem og tilbake. Får en underlig følelse i brystet. Som noe beveger seg der inne, noe beveger meg. En ro.

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

Plutselig endrer blondemønsteret form, jeg ser de som striper. En design ide fremtrer plutselig helt klart for mitt indre øye. En svart kjole med vertikale striper i blonder, men i samme øyeblikk kjenner jeg at det er feil. Det er oppbrukt. Det er gammeldags. Jeg ser på de små hullene i blondestoffet. For første gang legger jeg merke til dem. Beveger hånden på baksiden av stoffet. Undrer meg. Igjen endrer blondene form, nå ser jeg de som bølger. Som en slange-aktig bevegelse. Jeg legger fra meg stoffet. Det er for mye, inntrykkene angriper meg. Jeg trenger en pause.



Figur 65: Til venstre: Blusen som var utgangspunkt for designprosess 1. Til høyre: Nærbilde av materialet i blusen.

5 februar 2015

Kl. 19:15

Fram med skisseblokken. Blyant i hånden. Blusen holdes fast med venstre hånd, mens jeg tegner med høyre. Først kommer de dårlige ideene. Jeg irriterer meg, føler skam, blir varm i kinnene. Men jeg vet, vet at dette er slik det fungerer. De dårlige ideene kommer alltid først.

Jeg tegner inn blondene på figur 3, ser at de skal være på overkroppen. Tegner et skjørt med kronblad-lignende overlapping. Føler en slags interesse for denne kombinasjonen. Tenker på et tykt jerseystoff, som illuderer de voksaktige tykke bladene på en tulipan.

Mens jeg skriver ser jeg koblingen mellom blondene og tulipaner. Min farmor som lånte meg en blondekjole, min farmor som holder meg i hånden mens vi ser på tulipanene i kirkeparken. Men stoffet må være grått. Jeg flytter betydningen nærmere nåtiden. Det vil si jeg krysser de med hverandre. Det grå er det voksne alvoret. Hva skjer når disse tingene kombineres? Jeg går tilbake til skisseblokken.

Kl. 19:20

Først en knoting med blyanten, strek over strek. En kamp for å formidle noe uklart i meg selv. En ufullstendig ide. Tegner et skjørt. Ser for meg et rysjet parti nederst på skjørtet. Møter ideen med mine

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

fordommer mot rysjer. Avfeier det først, før jeg plutselig innser at dette ligner åpningen på en tulipan. Tegner det inn.

Så går jeg over til et vanemessig grep. Jeg trekker materialet opp på overdelen, i en form som jeg har sett mange ganger før. Fyller inn blondestoffet i tomrommet på sidene. Vurderer å legge det på ermene, men ser for meg ermene i blondestoffet og liker det ikke. Det blir for stivt, føyer seg ikke godt rundt armene. Gir lite bevegelsesfrihet. Kan være ubehagelig når materialet gnusser under armene. Så valget faller på jersey, men kanskje tynnere. Ser for meg et tykt jerseystoff, hvordan det klumper seg, hvordan det gir tykke sømmer som gnager under armen.

Lener meg litt tilbake og vurderer skissen. Den er komplisert, den gir assosiasjoner til sci fi. Den ser litt kostymeaktig ut. Jeg må forenkle.

Kl. 19:30

Intensjonen er å videreutvikle skisse 4, men når jeg sitter klar med blyanten er jeg blank i hodet. Ingen ideer. Jeg starter med å tegne en figur. Plutselig får jeg et behov for å tegne ned blondestoffet på en overlappende måte rundt hoftene.

Stoffet er tynt, tenker jeg, og ser for meg hvordan det blir med kun et lag. Tegner et lag til, og et lag til. Jeg får en tanke om østers som ligger i klaser nedover et skjørt. Jeg fortsetter å tegne til et helt blyantskjørt er fylt av blonder. Tenker umiddelbart på om dette kan løses.

Vurderer jersey, men innser i samme øyeblikk som ideen slår meg, at det ikke vil fungere. Det vil gi en ustabilitet. Blondene vil sprike og vise frem stoffet under. Jeg tenker på et alminnelig bomullslerret, i samme farge som blondene. En bekreftende fornemmelse stiger i meg. Det føles som en mild lys strøm innvendig. Som et smil som ikke har nådd fram til munnen. Jeg kommer på tanken om å gjøre det enkelt og tegner en enkel jerseygenser, tenker den kanskje kan være grå. Jeg liker ideen, men tenker at det kan ligge noe enda bedre gjemt som en mulighet i dette blondematerialet, og de inspirasjonene som har begynt å dukke opp.

Kl. 19:45

Forsøker å anvende blondene på en ny måte. Tegner overkroppen lik skisse 4, men fyller inn midtpartiet med blonder. Lager også et lagdelt skjørt av blonder. Går videre. Tegner skisse 7. Tenker at materialet er grå jersey med kanting av blonde nederst. Usikker på om det fungerer å sy sammen stretch med blonder.

Får en ny ide mens jeg tegner. Tegner skisse 8 som formidler denne ideen. Jersey med blondekanter, sydd som lag over lag hele veien på en kjole. Begynner å vurdere lommer med blondekanting. Kjenner at det er en motstand i meg mot å bruke blondene som kanting på denne måten.

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

Jeg liker lag på lag ideen, men så ser jeg på skjørtet på skisse 5 og lengter etter å se blondene få utspille seg selv på en mer upåvirket måte. Skisse 5 er liksom ærligere. Den viser frem blondene

Kl. 19:55

Bestemmer meg for å anvende skisse 5. Tar frem blonde-blusen. Legger den på fanget. Holder den opp. Puster tungt, sukker, begynner å innse at dette er for lite materiale. Jeg vil ha den effekten av blonder mot blonder, jeg vil vise frem blondene. I gjennom hodet løper raskt ideer over hvordan det kan løses. Lage blondedetaljer over skuldrene? Det blir for lite, det vil overmannes av det eventuelle andre stoffet jeg måtte velge. Lage øvre del av skjørtet på skisse 5 og ta nedre del i et annet materiale? Kanskje, men uansett hva jeg velger så får jeg ikke følelsen av å bade i blonder. Slik det opprinnelige skjørtet virket på meg.

Går flere skritt tilbake. Til den gangen da jeg studerte materialet, og mønsteret fremsto på ulike måter. Jeg ser for meg en overdel der blondene er delt opp i vertikale lag og heftet sammen på en skjør måte. Kanskje med et annet materiale som ligger i mellom. Som mellommenn, noe som kan formidle blonder som holder seg selv sammen i et skjørt grep. Det behøves å tegne flere skisser.

Kl. 20:03

Tester ut ideen. Vanskelig å finne på hvordan den skal avsluttes nederst. Tegner en avslutning som gir meg assosiasjoner til Robin Hood. Ikke bra. Lager en ny skisse der jeg spiller på å plassere materialet i ulike retninger. En ide hentet fra et plagg jeg så på internett. Forsøker en ny utgave av dette, men begynner å tenke over hvordan det skal utføres. Det blir vanskelig, jeg kjenner motivasjonen for denne ideen dø hen. Ser bort på skisse 5, lengselsfullt blikk. Den er en lettelse i all sin enkelhet. Ikke enkel på en teknisk måte. Men i sitt uttrykk, blonder nederst, jersey øverst.

Kl. 20:10

Det må finnes en måte å virkeliggjøre skisse 5. I en eller annen form. Om jeg forenkler lagdelingen? Skisse 12, det blir for kjedelig. Som om ideen kollapser sammen med stoffet. Det er ikke luftig lengre. Skisse 13, lagdelingen slik den var opprinnelig tenkt. Ideen blir levende for meg igjen. jeg avslutter lagene et stykke opp, skribler overdelen grå, vurderer å skrive nedre del av skjørtet grått. Ser det for mitt indre øye, men oppdager at blondene vil fremstå som en slags utvekst rundt hoftene. Jeg beholder nedre del hvit. Det blir ikke bedre enn skisse 5 og da er det ikke bra nok. Kanskje jeg kan få nok stoff til skisse 5 likevel? Den eneste måten å finne det ut er å lage en prøvemodel.

Prosjekt 2

4. mai 2015

Kl. 16:20

Jeg har stoffet i fanget og stryker på det med flat håndflate. Venstre hånd, om igjen og om igjen. det er som å lese blindeskrift, det taler til meg, om en struktur, om noe tynt men fast. Noe ubestemmelig. Det minner meg om plastikk netting. Kobler stoffet til forrige eier. Så får jeg en ide. En kjole som rommer stoffet, som holder rundt det og lar det leve seg selv ut i midten, men omsvøpet av et fastere materiale.

Kl. 16:25

En stund er det nesten for vondt å jobbe med stoffet. Minner meg om hun som eide det. Hva hun går igjennom nå, hva hun aldri kommer til å komme igjennom. Jeg prøver å finne noe positivt i stoffet. Det minner meg litt om somre da jeg var liten. Lysegult som var yndlingsfargen. Jeg får lyst til å gjøre noe med strukturen. Flette det. Forandre det.

Kl. 16:38

Jeg klipper tre striper stoff i et prøvemateriale. Ikke helt av, men slik at jeg kan flette det. Stoffet vrir seg litt. Ferdig flettet drar jeg i det, fletten endrer karakter når den er strukket stramt, blir smalere og trykker mer sammen, blir bredere. Jeg foretrekker den bredere. Kjenner at det er en ganske god elastitet denne veien i stoffet. Jeg får en ide om å plassere flere fletter ved siden av hverandre. For å få et inntrykk bøyer jeg fletten for å få det dobbelt og da får jeg plutselig en løkke. Jeg ser litt på denne løkken. Det er noe her. Jeg vet ikke hva det er. Tenker om jeg skulle laget et belte med slike løkker. Tenker over å tre stoffremser igjennom dem og over skuldrene til andre siden av kroppen, ned igjen i de bakre løkkene. Men flettene ser litt for rufsete ut med stoffet som rakner i kantene. Forsøker tenke ut en løsning.

Kl. 16:46

Jeg syr kanter på to av tre strimler, fantaserer om hvordan jeg kan legge slike remser som «looper» rundt overkroppen. Tar den ene siden på remse nr. 3 og ser hvordan den pene og den rufsete kanten spiller mot hverandre. Ser for meg dette som lagt lag på lag.

Jeg syr ferdig remse 3 og fletter dem sammen. Ser på resultatet, det fremstår dødt for meg. Jeg kjenner interessen renne vekk som en vanddam som har samlet seg på en presenning. Hvor det plutselig danner

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

seg en ny sprekk i stoffet og vannet renner ut. Det beveger seg liksom bort fra meg og det er ikke snakk om å holde det igjen, jo mer jeg ser på det jo mer kjenner jeg at her er det ikke noe av interesse.

Kl. 17:00

Jeg ofrer en bit av det reelle stoffet for å se hvordan det reagerer på denne kant-syingen. Syr først en kant. Den stiver opp stoffet, samtidig som den lager en rund kant. Minner litt om en ledning. En mellomting mellom stiv og fleksibelt. Syr over neste kant. Vrir og vender litt på remsen, ser på den, vet ikke helt hva jeg ser. Får en tegneserie assosiasjon. Vet ikke om jeg liker det eller ikke, kjenner det må modne.

Kl. 17:40

Jeg satt og så på tv og tenkte litt over prosjektet, da jeg fikk en ide om å sy fjær eller blad formete sømmer i toppen av en kjole. Se skisse 2. prøvde ut det jeg trodde ville gå på overlock, å sy rullekant uten å klippe av. Men det funka ikke.

5. mai. 15

Kl. 17:20

Jeg river ut en stor bit rosa lerret. Forsiden er helt voks-aktig. Stoffet lager spjærende lyd, minner meg om underskjørtet til prosjekt 1. jeg stikker nåler igjennom, litt tungt. Stoffet bøyer seg på feil måte når jeg begynner med de tverrgående brettene. Hele «stilken» dras ut av form. Stikker meg på nålene jeg allerede har festet. En opplevelse av å stå over et kupert landskap, med «torner». Nåler i alle retninger. Det ser virkelig ikke bra ut, en del av meg vil stoppe, men en annen del overbeviser meg om å fortsette. Tenker at om dette ikke blir måten å jobbe på i dette prosjektet, så er det en erfaring, så er det noe jeg lurur på her. Hva skjer hvis jeg behandler stoffet slik?

Kl. 17:40

Veksler mellom å sy fast på sidene av bretten eller også ved å inkludere bretten. Det ser forskjellig ut, bedre ut med første alternativet. Stoffet skinner fint når det bøyes litt der tråden sitter. Nesten synd at det ikke er dette stoffet jeg skal jobbe med til slutt.

Kl. 21:45

Jeg har sydd fast stoff som ikke skulle være sydd med, så jeg drar i tråden for å bryte de få trådene i stoffet som holder den fast, men da sliter tråden i stedet. Jeg tar opp det jeg har sydd og begynner på nytt, men nå bøyer bretter seg innover.

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

Sitter fast. Tråden er et lite komma på baksiden av stoffet. Et så lite sting kan ikke være vanskelig å rive løs. Jeg drar i tråden til den sliter. Det er feil tråd som sliter. Nå må jeg begynne på nytt. Jeg syr som jeg gjorde, men nå vender stoffet seg innover, det som skulle være en rand, en rygg, blir en renne isteden. En fordypning. Jeg liker det ikke. Stoffet er så sleipt, det glir rundt som en fisk. Men så kommer jeg på en mulig løsning.



Figur 66: Skisse 2 i designprosess 2 og prøvemodellen for skisse 2.

Kl. 22:30

Jeg har mistet troen for lenge siden, men jeg kan ikke la dette ligge. Jeg må jobbe med denne ideen til jeg finner en annen tråd å gripe fatt i. Jeg ser at brettene ikke blir fine, at det vrir seg særlig i forgreiningpunktene, men så slår det meg: Jeg kan klippe det ut i stedet, mønstret som hull og så kaste over kantene i hullet, i en annen farge, en kontrast farge eller noe lignende.

6. mai 2015

Kl. 12:25

Skisse 1: ser for meg materialet i en tekstur, flettet eller lignende og plassert på overkroppen. Jeg tegner en skisse. Føles naturlig å dra fallen ned til en spiss, gjensker noe av den litt «alveaktige» følelsen fra skisse 2. Tegner inn en enkel horisontal tekstur. Ser på skissen, kunne lagt inn en rød dekor ved kjole livet. Men er det originalt? Jeg tegner en skisse til, flytter teksturen til sidene, det blir ikke noe av den ideen. Den er svak.

Kl.12.32

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

Tegner skisse 3. Tenker at jeg vil variere retningen på teksturen. Begynner på overkroppen, det bygger seg ut en slags sammenflettet overflate. Så får jeg ideen om å gjøre området rundt magen i enklere stoff, spille på det komplekse og det enkle, det tykke og det tynne. Får det for meg at jeg skal ta mer av det

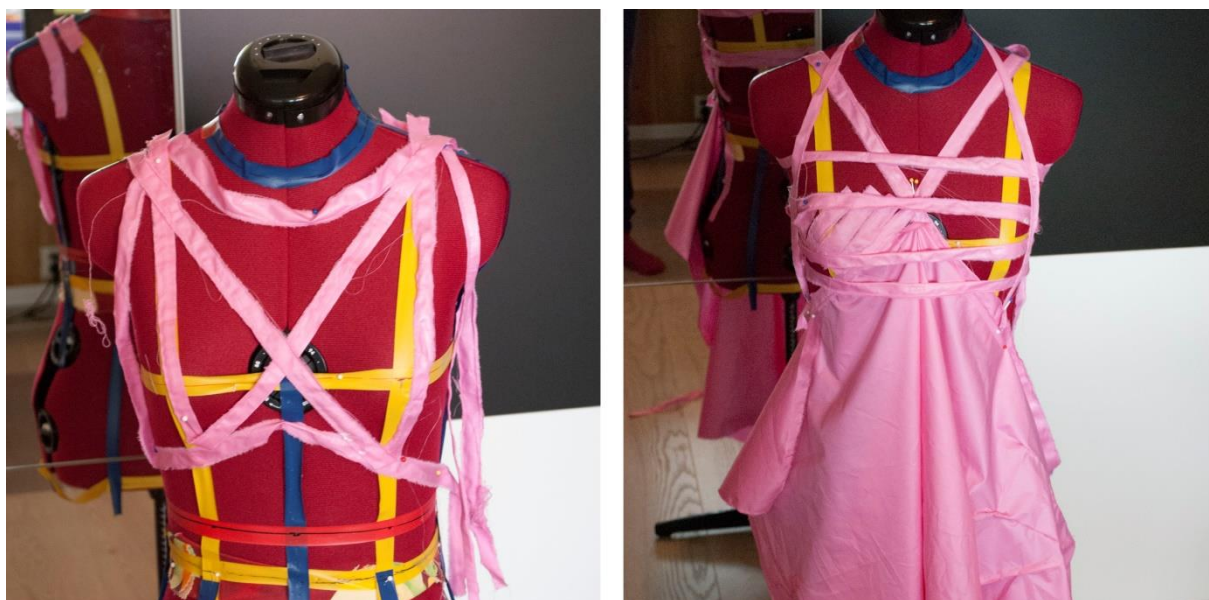
sammenflettete på skjørtet. Dette vil bli stivt og stå ut. Jeg fører på mer av det tynne enkle stoffet på under siden. Blir nysgjerrig på hvordan dette vil ta seg ut i virkeligheten. Det er et slags eksperiment, hvordan enkel og komplekst, tynt og tykt virker sammen.

Kl. 12:50

Jeg eksperimenterer med tynne enkle og tykt sammenflettet stoff i skissene. I skisse 12 innser jeg at jeg liker skisse 3, men jeg kan lage et litt mer original overdel. Det vil jeg eksperimentere med på sømbysten.

Kl. 13:20

Klipper et hakk og river, stoffet gjør litt motstand, skjærende lyd. Jeg fester remser i et kryss over brystet på dukken. Først bare i øvre kant, men det blir naturlig å feste det i nederkant også. Det passer liksom slik. Lager en del horisontale remser. Fester på et større stoff til skjørt-delen. Det er interessant å jobbe slik. Jeg følger en annen logikk. Som at når jeg gjør noe, så medfølger det et forslag til hvordan videreutvikle det.



Figur 67: Modelleering på sømbyste. På jakt etter interessant tekstur.

Kl. 13:45

Skisse 13: jeg overfører det fra sømbysten til skissen. Varierer med å ha helt stoff på fronten og et remset stoff i sikkasakk. Skisse 14 minner meg litt om en sommerfugl, særlig den teksturete delen. Jeg

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

prøver å finslipe den ideen. Blir liksom ikke helt bra. For åpen ved halsen. Skisse 16, remser av stoff klippet i sikksakk. Skisse 20 spiller på hvordan stoffet blir stivt der jeg kaster over, kunne laget noen bølgete remser med stive kanter. Skisse 21 er en annen variant av dette. Tror jeg må sy en slik remse for å vite hvordan den vil oppføre seg.

Kl. 13:50

Før jeg kaster over kantene henger jeg den bølgete remsen på sømbysten. Først fra skulder til liv, men da er det naturlig å fortsette den nedover langs sidesømmen ved hoften.

Kl. 14:00

Lager en skisse av det jeg har på dukken, skisse 22. Det blir enkelt, men jeg liker det egentlig. Fordi stoffet har en del mønster og det enkle vil bare skape variasjon i mønstret, mer enn å legge til noe overveldende nye former. Men bølgeformen er ganske vanlig i klær. Jeg varierer i skisse 23 og 24, men de blir mer spisse og kantene, jeg foretrekker de runde formene.

Kl. 14:40

Jeg har forsøkt å sy kantung med overlock, men det er fryktelig vanskelig å styre kursen på den rundt alle de runde kantene. Stoffet krøller seg når jeg skal vende det, sytråden bommer på kanten, det blir ujevnt. Henger remsa på dukka slik jeg hadde planlagt, men nå bølger den seg mer ut i livet. Jeg er usikker på hvor fint det er. Jeg ser litt mer på remsen og innser at den ville kunne legges på plass i livet om jeg syr en søm rundt midjen. Jeg forsøker å sy kantene med vanlig symaskin i stedet, men den sømmen blir for spinkel. Kanskje er denne ideen ikke gjennomførbart? Jeg får google om det finnes måter å løse det på.

Kl. 15:10

Jeg prøvde å ta tette sting med vanlig symaskin, det gikk ikke fordi stoffet krøllet seg. Jeg prøvde i stedet å bruke overlock og så ikke klippe ut, men bare sy etter streken. Men det gikk ikke, da kniven kuttet helt feil. Prøvde igjen med tette sting på symaskin, uten å klippe dem ut først, men stoffet kryper sammen. Prøver så å vrangsy stoffet dobbelt. Det blir litt for tykt føler jeg, og så ser man sømmonnet igjennom det (virkelige) stoffet når det stikker ut ved hoftene. Jeg mister i grunn troen på ideen.

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER



Figur 68: Til venstre: Bølgedekoren var vanskelig å sy kant på. Til høyre: et forsøk på å skape en bølget dekor ved å sy sammen to lag stoff og vrenge det.

Kl. 17:30

Skisse 26: Fram og bakside er forskjellig, volanger i sidene på frontstykket. Ser ikke for meg at dette blir bra i det tynne gule stoffet, heller et ensfarget tykkere. Skisse 27: Remser av stoff på overdelen, i sidene med kanting, i front uten kanting. Ideen er liksom ikke noe eget, den er litt midt i mellom ting. Det er ikke noe sterkt uttrykk. Skisse 28: Sy inn flette detaljer på overkroppen – men føler ideen er brukt før. Skisse 29: Ser for meg overdelen i et annet stoff – ensfarget, grålig blå. Designet er enkelt men jeg liker uttrykket, det gir et litt minimalistisk uttrykk, kanskje det ikke fungerer så bra med blomster mønster. Jeg prøver ut stoffer mot det gule: Det første er for blått, det neste for grønt, mens dongeristoffet passer bedre. Med mørk rødt – for åpenbart. For forventet. Sort – for stor avstand mellom konnotasjoner – goth sommer, vinter – sommer. Ser på dongeristoffet sammen med det gule igjen - de passer liksom ikke helt sammen. De forbedrer ikke hverandre. Det blir heller mer grumsete. Ok, tenke videre.

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER



Figur 69: Utforsking av materialkombinasjoner.

7. mai 2015

Kl. 15:05

Jeg satt nettopp og kikket i Costume. La merke til en kjole der som var litt interessant. Mønstrete stoff delt opp av ensfargete remser av stoff. La fra meg bladet og satt en stund og slappet av da plutselig et bilde formet seg for mitt indre øye. Små gule rysjer under remser av ensfarget stoff. Men når jeg forsøker å skisse det ned, så melder ingen gode ideer seg. Jeg tegner det mest åpenbare, så er det tomt. I stedet tenker jeg tilbake på skisse 3. Den er kun et spill på ulike egenskaper ved samme stoffet. Ikke i blandet andre stoffer, kun seg selv. Jeg liker det.

Kl. 15:20

Jeg tegner en skisse nr. 34. Synes ikke om den. Men jeg vil se om jeg ikke kan lage skisse 3, bare med noe mer interessant overdel. Så jeg syr en kant på det gule stoffet. Skråsyr en annen bit og river det litt opp. Så ser jeg hvordan jeg kan plassere det på sømbysten. Annen hver gang. Nå minner det meg litt om en påskekylling, da det rufsete stoffet ser litt ut som gulefjær. Tilbake til skisseblokka. Tegner noen skisser som utforsker denne ideen, men det blir bare kjedelig alt sammen. jeg tegner noen rableskisser, bare for å få løst opp i «blokaden». Jeg kommer ingen vei.

Kl. 16:00

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

Har nå prøvd å tegne flere skisser med ideen om bånd med rysjer under (skisse 41 og 42). Har så gått tilbake til gamle ideer og omroket på dem. I skisse 46 kom jeg fram til en ide jeg begynte å få sansen for. Rysjer rundt armhuler og ved hofter, samt bånd, kanskje grå. Jeg får en sånn sommeraktig følelse av det. blomsterlignende. Og en smule assosiasjoner til McQueen.

Kl. 16:10

Jeg syr raskt en kant på en gul stoffremse og rynker den sammen. Fester på dukka. Legger så et grå skråbånd over, hm... det klinger ikke helt rett. Kan ikke sette ord på det, noe blir redusert her, noe blir dratt litt ned, døvet litt over. Så setter jeg over en snor jeg lagde av det gule stoffet i stad. Da livner det til. Det er som jeg får en oppløftende følelse i meg. Som om uttrykket blir litt bedre, som om jeg i en slags rar sommerhage-verden der denne kjole-ideen hører hjemme.

Spørsmålet er om det er nok å ha en rysje på hver side ved hoftene eller om jeg skal ha mer. Tegner en skisse med to rysjer på hver side, nei jeg foretrekker 1. så tar jeg den virkelige rysjen på dukken og flytter til hoftene. Det ser bra ut, men den kan være litt bredere. Så tar jeg den gule snoren og plasserer ved siden av. Her blir det for mye. Jeg tar den vekk. Finner ut at jeg ikke trenger en snor uansett fordi ved armhulene vil jeg sy på bånd som kantung og dermed få samme effekten der oppe. Ideen er så godt som formet, alt jeg trenger er å sy en rask prøvemodell for å teste ut ideen og størrelsen.

8. mai 2015

Kl. 13:30

Jeg sitter og blar i mønsterboka for å finne ut hvordan jeg skal lage innsnittene. Ser at det er mulig å lage den semi-tilpasset, altså fjerne noen av innsnittene og få en videre kjole. Da vil jeg i mindre grad forstyrre mønstret. Men samtidig vil kanskje rysjene kollapse på sidene, fordi det blir hengende for løst over hoftene. Jeg er veldig usikker så jeg bestemmer meg for å prøve det ut.

Kl. 17.00

Prøver kjolen på meg selv. Den er fin på forsiden, men kanskje litt posete bak. Særlig i korsryggen. Men dette stoffet er stivt, det gule stoffet er mykt, kanskje vil det falle finere. Det er uansett mulig å sy innsnitt inn om det ikke skulle se bra ut i det virkelige stoffet.

Kl. 17.15

Da jeg hadde på meg kjolen antydte jeg noen streker der jeg tenkte rysjen ved armhulen skulle være. Så plasserte jeg kjolen på dukken, plasserte rysjen på stedet som var markert. Syntes det så bra ut, men

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

forsøkte å flytte det mer ut, da minte den meg om en hjulkapsel som var tredd inn på armen, det ble for rundt og for vertikalt. Det var den skrå plasseringen som gjorde uttrykket.

Kl. 17.55

Jeg sydde fast en rosa rysje ved armhulen. To spørsmål melder seg: Skal jeg avrunde rysjen under armhulen slik at det blir mindre stoff der? Eller skal jeg sy rysjen fast i sidesømmen der nede? Og skal jeg plassere rysjen noe nærmere halsen for å understreke at det er en skråvinkel mot halsen. Jeg vet ikke om det gule stoffet vil se ut på samme måte, kanskje vil det falle mer ned mot halsen og fremstå som mer skråstilt da. Men utover det ser jeg på kjolen og syntes det begynner å ligne på noe rart og interessant. Samtidig har det hittil vært en ganske enkel syjobb. Ikke noen store utfordringer hittil.

11. mai 2015

Kl. 19.15

Jeg prøver å lytte til kroppen og minnet om hva jeg akkurat gjorde. Det jeg kjenner er en slags klump full av folder, en rysje som jeg har tenkt, tanken er inne i krokene og toppene av stoffet. Det er en forståelse av rysje.

Jeg ser at sammenlignet med rysjen ved skulderen så er denne ved hoften for bred, det er en frakopling mellom dem. De liksom drar seg vekk fra hverandre, som to magneter med lik ladning, men med en mer sigende bevegelse. De siger fra hverandre. Dessuten er toppen av den brede rysjen for krapp, den må avsmales over et lengre strekk.

Kl. 19.35

Jeg legger remsen i symaskinen, ser for meg at den skal være på dukken, markerer der jeg føler på meg at bredden bør være, så legger jeg på noen cm til. Tråkler, mens jeg sørger for at streken blir rett ved å hele tiden holde stoffkanten i kant med metallplaten på maskinen. Finner så tråden bak stoffet og holder den fast mens jeg skyver materialet nedover tråden, etter hvert blir det opphopninger av materialet, jeg fokuserer på disse da, skyver disse mer utover. Slik blir det jevnere.

Deretter plasserer jeg remsen på dukken, plutselig forsvinner en nål dypt inn i fingeren før jeg rekker å reagere. Jeg kjenner først at nålen glir inn i noe tykt og mykt, så innser jeg at det er tommelen og det er omtrent da jeg kjenner det begynner å svi.

Jeg ser på kjolen nå, det er en uventet effekt her. Rysjene faller for jevnt nedover på skrå, det ser rart ut. Det ser for systematisk ut. De oppfører seg ikke som rysjen ved halsen. Men de oppfører seg heller ikke som rysjen som var bredere.

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

Kl. 19:50

Jeg tror jeg har for mye rysjer så jeg sprer de utover. Når jeg ser på kjolen nå så begynner det å skje en kobling mellom øvre og nedre rysje. De begynner å fungere som helhet, sammen, som to representanter for det samme. Men selv om hofterysjen er like bred hele vegen så ser den bredere ut i øvre del. Og fremdeles er den litt for bred generelt sett.



Figur 70: Til venstre: Her er hofterysjen for bred. Til høyre: Hofterysjen er gjort smalere.

Kl. 19:55

Jeg syr ny tråkletråd ved den markeringen jeg lagde da jeg intuitivt så for meg hvor bred rysjen skulle være. Så fester jeg den på prøvemodellen med nåler. Nå syntes jeg den passer helt glimrende. Rysjene ligner mer på de ved skuldrene, ikke for systematiske og den lille illusjonen av å være bredere øverst fremstår ikke lenger som noe negativt, men kanskje som et positivt element ved kjolen.

Kl. 20:25

Spretter opp skulderryksen for å plassere den lenger inn på skulderen. Napper opp trådene med kniven. Flytter rysjen lenger inn mens jeg ser. Den går fra å oppleves som så-der til å bli behagelig og god å se på. Da vet jeg at det er rett, markerer så stedet med blyant.

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

12.mai 2015

Kl. 14:00

I det siste har jeg ofte tomt hodet etter at jeg har gjort noe, så forsøker jeg å få tak i noe å begynne å tvinne ut minne om erfaringen fra. Som regel er det det konkrete jeg har gjort. Jeg har sydd en snurpetråd, lyden av maskinen blir plutselig tydelig i øret mitt. Hvordan den hviner på en taktfast måte. Jeg kjenner følelsen av å dra i tråden, enda jeg ikke har gjort det enda. Men jeg har gjort det før, mange ganger. Da jeg sydde kanten på overlockmaskinen husker jeg at pedalen ikke funkete riktig, den gikk bare i sakte tempo og i det jeg bøyde meg ned for å undersøke, samtidig som jeg sydde, skjente stoffet ut av posisjon, etterlot en løkke mellom stoff og kantsøm. Det er ganske vanlig at jeg sliter med å huske hva jeg har gjort, særlig de tingene jeg har beskrevet, som ikke lenger er nytt for meg. De går liksom stille tilbake i bevisstheten og blir der. De er stillhet, noe som har vært. Og så blink av minner, enkelte hendelser eller opplevelser. Synet av remsen som beveger seg rykkvis «innover» i symaskinen, assosiasjonen til en orm som beveger seg langs bakken.

Kl. 14:40

Prøver modellen på sømbysten. Jeg vurderer de to ulike armhuleløsningene mot hverandre. Den ene er avrundet slik som hofteryjsene. Den andre er like bred hele vegen og minner litt om et hjul. Den første gir meg mer følelse av slektskap til hofteryjsjen. Da velger jeg den. egentlig er jeg klar for å sy reell modell nå, men vil bruke prøvemodellen til å øve meg på å sy kantiing rundt ermehullet.



Figur 71: Til venstre: Skulderryjsjen slik den opprinnelig så ut. Til høyre: her har jeg smalet av rysjen under ermehullet.

Prosjekt 3

9. juni 2015

Kl. 15:30

Jeg ser i klesskapet, hopper litt inn i meg av iver, nå skal jeg plukke ut materialer. Gøy. Jeg åpner døren, øynene glir over klærne som ligger der inne. Legger raskt merke til en syrlig grønn genser. Lar øynene gå litt videre, før jeg ser tilbake på genseren og kaster den ut på gulvet. Jeg plukker ut de plaggene som «stikker seg ut», tenker jeg mens jeg lar øynene fortsatt gli over plaggene. Der ser jeg en blå prikkete shorts. Kaster den ut sammen med genseren. Jeg ser på dem der de ligger på gulvet. De er fine farger, også sammen, men så slår det meg at et av dem er stretch og et annet er lerret. Det har jeg liten tro på å kombinere på en god måte. Jeg blir litt betenkt.

Kl. 15:40

Jeg går tilbake til klesskapet. Legger raskt merke til en hvit hullstrikkete genser. Kommer på en intensjon jeg har hatt tidligere om å kombinere ulike toner av hvit strikkestoff. Jeg kaster den ut på gulvet, tar tak i en annen lys strikkegenser som ligger rett ved siden av, kaster den på gulvet. Setter meg på kne og legger den første hullstrikkete genseren over den andre. Ser på hvordan det lyse materialet er synlig gjennom hullene i den hvite genseren.

Kl. 15:45

Går tilbake til klesskapet, på vei bort kaster jeg et tilfeldig blick på den grønne genseren. Jeg tenker at kanskje jeg skulle finne en grønnstrikkegenser å kombinere den med den hvite hullstrikkete. Men i klesskapet finner jeg ingen grønn strikkegenser. Jeg finner derimot en mørkere grønn jersey genser som jeg legger ved siden av den syrlige grønne. Vurderer dem, men ser at det er ikke spesielt interessant, da måtte jeg jobbet mer med form. kjenner at jeg må bare la intuisjonen få jobbe nå, skrur av fornuften.

Kl. 15:50

Jeg er igjen tilbake ved klesskapet. Legger merke til en rosa kjole. Jeg husker den fra tidligere, alltid tenkt at den var merkelig og ikke noe jeg ville komme til å jobbe med. Men nå ligger den der som en utfordring, noe å bryne seg på. Jeg leter videre i skapet, men nå virker plaggene mindre interessante, fjernere. Den rosa kjolen har utfordret meg og jeg føler en lyst til å ta imot utfordringen. Jeg ser om jeg ikke kan finne et plagg å kombinere den med, slik opprinnelig jeg hadde tenkt. Men jeg finner ingen og jeg har ingen lyst til å lete videre heller. Jeg kjenner en trang til å bli bedre kjent med dette materialet, se hva slags potensiale som kan være i det som jeg opprinnelig anså som nærmest uten potensiale.

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER



Figur 72: Det rosa stoffet tilhørte opprinnelig denne kjolen.

Kl. 15:55

Jeg ser på kjolen, holder den opp foran meg. Merkelappen stikker ut fra halsen og jeg leser: Hennes og Mauritz. Tanken slår meg at dette ikke kan være spesielt høy kvalitet på stoffet. Det ser ut som en slags thai-slike imitasjon. Sikkert kunstig tenker jeg. Føler en trang til å ta den på meg. Kjolen ser formløs ut i hånden. Hvordan ser den ut når den faller rundt en kropp? Jeg trer den på meg og ser at ermene er såkalt flaggermus ermer. Formen slår meg som underlig. Så føler jeg et behov for å finne ut mer nøyaktig hva slags stoff det er, sikkert kunstig tenker jeg og finner frem til merkelappen. 100 % polyester, ingen overraskelser der. Ser også at den er produsert i England. Det må vel være en stund siden Hennes og Mauritz produserte klærne sine i England grubler jeg og føler en viss motstand mot å ødelegge et plagg som kanskje er ganske gammelt.

Kl. 16:00

Jeg undersøker kjolen nærmere. Stoffet gir meg en nostalgisk følelse. Jeg får en indre forestilling av et tettstående liv kombinert med et vidt skjørt. Femtitalmodell. Samtidig minner det meg om noe asiatisk, kimono-lignende. Jeg opplever det som at dette kan gå i flere ulike retninger. Når jeg holder kjolen opp så skinner lyset i rosemønsteret, det er vakkert å se på. Jeg kjenner på meg en behov for å tegne skisser nå.

Kl. 16:05

Jeg rekker bare å antyde sidene på en menneskefigur, men det føles helt feil å skisse nå. Som om jeg prøver å presse stoffet inn i en standard-form. Jeg trenger å se hva det gjør. Hva det kan gjøre.

Bestemmer meg for å modellere på sømbysten i stedet. Jeg henger den på dukken og strammer ermene under bysten på kjolen. Nei det føles feil å stramme den inn. Så heiser jeg kjolen høyere opp, så den

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

ligner en kort bluse i stedet, men det er noe som skurrer her også. Når jeg ser den slik så liker jeg den ikke lenger. Men hvis jeg ikke skal stramme den inn og ikke kjøre den kort, hva skal jeg gjøre?

Kl. 16:10

Henger stoffet oppå skuldrene, vrenger noe av innsiden ut. Ser at mønstret er mørkere på innsiden, ser på det satt imot de lyse ytre rosene. Dette kan kanskje være interessant. Jeg lærte noe nytt, jeg samler kunnskap. Mens jeg jobber har jeg en følelse av stoffet vrir seg ut av mine forsøk på å kjøre det inn i standardiserte måter å formgi det. Manipulere stoffet? Nei. Legge inn felter med et annet stoff? Nei. Det er som om stoffet nekter å gå ned mine velopptråkkete stier av strategier og alternativer for formgivning. Det vil noe annet og jeg vet ikke hva det er. Det gjør meg sliten. Trenger å ta en pause.



Figur 73: Fremsiden og baksiden av stoffet.

19. juni 2015

Oppgaven har vært i hodet mitt en stund nå. Jeg har sett for meg noen forslag til hvordan jeg kan jobbe videre med stoffet. Ett går ut på å sy franske sømmer over skuldrene. En annen ide går på å fjerne tråder slik at stoffet blir tynnere, mer oppraknet. Et tredje forslag gikk på å sy en form for kanter ved brystet.

Vertikalt. Jeg satt og googlet inspirasjon da det slo meg at den siste ideen kunne minne litt om en flatform. Googlet det og fant et bilde som inspirerte meg (blå flatform med midtstripe).

Kl. 14:50

Tegnet skisse 2, men følte et behov for å jobbe med stoffet i stedet. Mens jeg rekker opp en søm i materialet, så sitter jeg og irriterer meg over ideene jeg har i hodet mitt. De går alle på at jeg skal gjøre noe med stoffet. Jeg vil heller la stoffet gjøre noe med meg. Jeg drar ut svarte tråder i stoffet. Det blir en rosa lys stripe der. Jeg snur stoffet på fremsiden for å se, men da faller jeg liksom ut av opplevelsen. Da er det manipulering, finne en måte å manipulere stoffet på som kan brukes i et design. Det byr meg i

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

mot nå. Som om jeg ikke orker den instrumentaliserte holdningen til stoffet. jeg vil bare sitte med det og bli kjent med det, uten noe formål utover det. Jeg snur stoffet tilbake til vrangen. Ser om dette kan brukes til noe. Jeg tror ikke at jeg vil bruke det i noe design, men det føles ålreit å ha noe å gjøre i stoffet. Noe å erfare stoffet igjennom. Noe å møte det i. Alt må jo starte et sted.

Kl. 15.00

Jeg spretter opp og klipper ut en bit av belegget. Det er noe med stoffet som minner meg om en smykkeeske. I samme øyeblikk som jeg får assosiasjonen, slår det meg at jeg har tenkt mye på dette stoffet, men ikke fått det til å passe inn i noe form for plagg-design enda. Jeg undrer over om jeg skal lage det som et smykke i stedet. Får ikke noe magefølelse på det, så jeg bare utforsker stoffet videre.

Kl. 15:05

Holder i stoffet, drar i det med tommel og pekefinger, på hver side. Det strekker seg på en underlig måte, noe som minner meg om noe. Fargen, glansen, bevegelsen i det jeg strekker i det. Følelsen av å sitte i farmors kjellerleilighet, der hun bodde da jeg var liten. Sofaen jeg sitter i, en gråbeige fløyel av noe slag. Armlenene, føles varmt under håndflaten. Jeg ser på noe, teglstein. Husket ikke at det var slike der. Dette er et punkt i rommet jeg hadde glemt var der. Et hjørne. Stoffet minner meg om noe farmor har hatt på seg. Tilbake til smykkeesken. Jeg fikk kikke i hennes smykkeskrin. Noe jeg ikke tok lett på, overasket over at jeg fikk lov, bæret nærmest. Kikker på det verdifulle, forsiktig – tar opp – legger ned. lyden av halskjeder som samles sammen i det jeg slipper det sakte ned. Og så løpe ute i gangen, ute hagen, ute i verden – for å leke. Hagen er en grønn skjerm, med sol som lyser det opp som en projektor. Verden.

Kl. 15:07

Tilbake til nåtiden. Jeg ser på stoffet igjen. Nå må jeg finne på noe å gjøre med dette. Igjen begynner tankene om manipulasjon, men jeg vil ikke det. Jeg mangler noe å gripe fatt i som kan ta meg videre. Hele tiden et mas av tanker om å manipulere, forme. Jeg vil ikke det. Tanken om at å manipulere stoffet er å ødelegge det. Jeg vil ikke gjøre for mye med det. Jeg vil lage noe som minner meg om barndommen igjen, hvor mange ganger skal jeg gjøre det? Jeg blir oppgitt over meg selv, men disse barndomsminnene er så fristende å ta tak i, så gode å være i. Som om jeg oppdager verden hver gang jeg går inn i det igjen. Som om verden igjen er ny. Det er en god følelse det.

Kl. 15:10

Finner ut at jeg ikke vil lage noe av denne kjolen. Den må få være hel. Får meg ikke til å klippe i stoffet.

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

Kl. 16:15

Fant ut at jeg kunne løfte stoffet og «hedre» det fremfor ødelegge det, hvis jeg gjorde det til del av et bedre design. Plutselig ser jeg for meg en slags kjole der materialet er kombinert med de hvite blondene. Tegner skisse 3. Blonder nederst, rosa stoff øverst. Føler at de blir frakoblet hverandre, to ulike deler. Utfordringen her er å få to stoffer som er mye i seg selv, med mønster, smelte sammen til en helhet. Det ene er syntetisk, det andre er bomull. Det ene er skinnende, det andre er matt. Men begge stoffene er vevd, begge stoffene har blomstermønster.

Kl. 16:26

Jeg fester den rosa kjolen på øvre del av dukken, slik at den danner en slags ermeløs topp. Så svøper jeg det hvite stoffet rundt livet, slik at det ligner et skjørt. Jeg ser på det jeg har «laget». Plutselig får jeg et bilde i hodet mitt av et kjole, jeg tegner den ned som skisse 4. Det rosa stoffet på overkroppen er som en kokong, hvor det hvite stoffet vokser ut. Det hvite stoffet er som en ren utfoldelse, som en blomst som går ut av en knopp. Det rosa stoffet er fastere i formen, strengere, rettere, geometrisk. Det organiske og det geometriske. Og dette med å springe ut av noe et mer begrensende skall. Det begynner å danne seg noen «historie r» i hodet mitt nå.

Kl. 16:30

Skisse 5: Inspirert av det rosa stoffet, asiatisk overdel. Tenker å tegne kappeskjørt som i skisse 4, men vil ikke gjenta meg selv. Lager noen asymmetriske volanger i stedet. Først to som skrår nedover mot høyre, men så et behov for å skape balanse. Tegner nederst laget på skrå mot venstre. Skisse 6: Inspirert av det første tegnet av noe som trenger ut av et skall. Små fliker av hvite rysjer på en stram rosa kjole. Plutselig får jeg ideen om å studere bilder av ting som trer ut av sitt skall.

30. juni 2015

Kl. 14:25

Når jeg holder det hvite stoffet i hånden og det rosa ligger på dukken er de to adskilte objekter. Jeg opplever det som selvstendige, men i det jeg legger det hvite over dukken så endrer det seg. Det er som jeg formelig kan føle en mengde små koblinger gjøres. Mønster mot mønster, tekstur mot tekstur, matt mot glans. De begynner å samspille.

Jeg legger det hvite over det rosa, slik at det dannes folder i det hvite. Så endrer jeg det, legger det hvite helt enkelt over det rosa. Nå virker det hvite ikke lenger hvitt, men mørkere. Det virker mer som en membran som dekker over, men tillater et skimt av noe annet bak.

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

Jeg kjenner at det vokser noe i meg når jeg gjør dette, ikke akkurat en forståelse av materialet, men mer at det brygger noe i meg, en retning. det begynner å eksistere nærmest et rom, en indre vei der jeg følger intuisjonen, lar den velge retningen.



Figur 74: Venstre side: Det hvite stoffet foldet over det rosa. Høyre side: Det hvite stoffet liggende enkelt over det rosa.

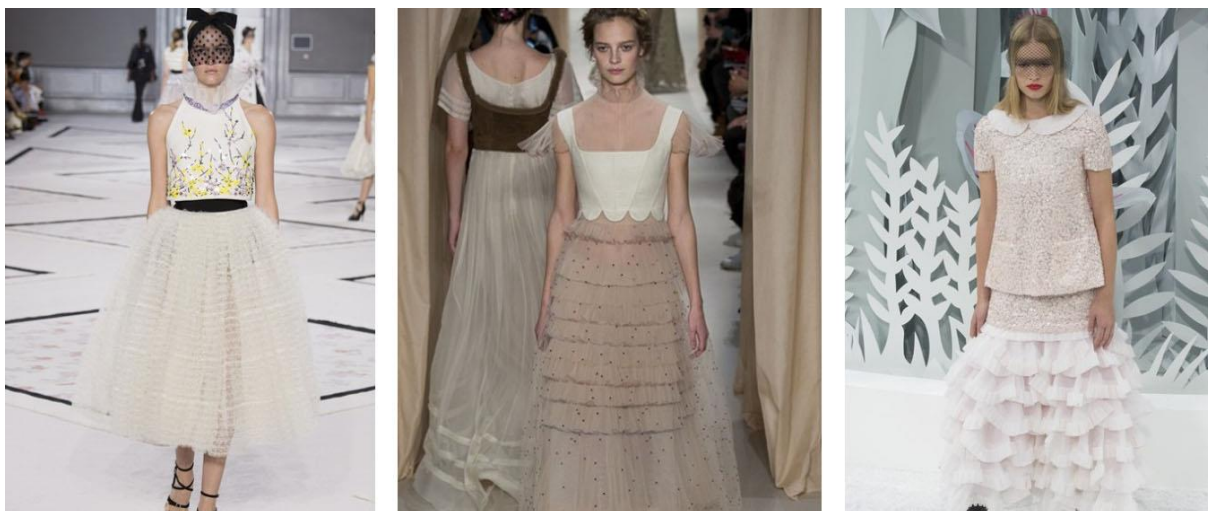
Kl. 14:30

Jeg fortsetter å plassere det hvite stoffet på det rosa på ulike måter. Jeg legger merke til interessante ting, som hvordan det rosa mønstret skinner. Men noe i meg vil ikke spekulere ut ideer basert på det. Jeg kjenner en draging mot pc-en. En tanke om å lete etter inspirasjon. Jeg ignorerer det en stund, men kommer ikke noen vei med å fortsette å studere materialene. Så slår ideen meg om å undersøke andres design, for inspirasjon.

Kl. 14:40

Jeg ser på bilder fra Vogues nettside, fra catwalk – mer eller mindre kjente designere – couture. Jeg er ganske formålsløs. Plukker ut de designerne hvis preview bilde av design pirrer nysgjerrigheten eller jeg kjenner jeg liker det. Velger noen kjente designere jeg pleier å like. Ser på bildene, formålsløst, tar det innover meg, suger til meg inntrykkene. Jeg er en svamp nå. Det som kommer innenfor rekkevidde suger jeg til meg, ikke fordi jeg leter etter noe spesifikt. Jeg lar heller meg selv bli påvirket av det jeg ser. Jeg føler at det treffer meg på et vis, som en slags friskhet, som en slags «næring» for ideproduksjons-delen av meg. Legger merke til at jeg stadig dytter vekk tanker som «hvordan kan jeg bruke dette i et design, eller hva slags ideer kan jeg få av dette». Jeg dytter det vekk bare for å oppleve.

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER



Figur 75: Et lite utvalg av det som inspirerte meg (Indigital, 2015a, 2015b, 2015c).

Kl. 14:55

Jeg stopper meg selv for å se om materialet har spilt en ubevisst rolle. Jeg har sett på bilder av designer klær. Materialet er foran meg på bildene. Jeg ser på former. Jeg ser på bruk av mønster. Jeg ser på kvaliteter som spiller sammen eller spiller seg selv ut. Hvordan en manipulering av stoffet får stoffet til å gi et visst inntrykk. Florlett stoff, lag på lag, med påsydde kapper. En sky av stoff. Et mønstret stoff, gjennomsiktig. Lagt enkelt over overkroppen, lagt over et annet stoff i skjørtet. En mening gjemt i dette. Her. Nå. Noe jeg ikke har sett før. Noe nytt. Jeg kjenner det i solar pleksus, en undring. Og en nysgjerrighet, samt et ønske om å mestre det. Å kunne mestre denne måten å bruke stoff. Senere, tenker jeg, noe jeg kan jobbe med senere. En slags yrhet over å kunne få lov å eksperimentere med denne «teknikken» senere.

Kl. 15:25

Har sett på RTW design også. Plukket ut noen bilder som jeg har sett i forhold til mine stoffer. Ideer som på en måte har et slektskap til mine egne ideer om det rigide og det flytende stoffet. Gikk så over til 25centuryyy.com. Stopper opp ved et bilde. Mennesker i kanaler, der noe brer seg over dem. Jeg begynner å se for meg dette i stoffene jeg jobber med. Det hvite stoffet som trer frem fra kanaler i det rosa. Eller kanskje omvendt? Hva skjer om jeg gjør det omvendt? Hva slags betydning blir det da? Jeg undrer meg litt, før jeg bestemmer meg for å undersøke flere bilder og heller komme tilbake til dette etterpå.

Kl. 15:55

Tegner først skisse 7. Det er disse kanalene nevnt ovenfor. Går så for å finne mat, da jeg plutselig kobler inn tanken om blonder som trenger ut fra brystkassen, som en alien trenger ut fra menneske i Alien filmen. Jeg løper ned til tegneblokken og tegner skisse 8. Det slår meg at lag på lag med blonder i denne

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

mandelformen kan gi litt feil assosiasjoner. Jeg tegner skisse 9 der jeg gjør skjørtet omvendt, altså det rosa stoffet i midten og blondene på siden. Men da endrer jeg historien midtveis tenker jeg. Er det blonder som trenger ut av et skall av stramt stoff eller omvendt? Det er to ulike historier. Tegner skisse 10 der jeg i større grad representerer den opprinnelige ideen. Nei denne formen og bruken av materiale gir meg feil assosiasjoner. Så jeg gjør det motsatt, tar det rosa stoffet i midten. Nå er det som om blondene vrenger seg ut av det rosa fra baksiden og når sist frem til framsiden, der skallet enda finnes.

Kl. 17:00

Eksperimenterer videre med skisser og i skisse 14 får jeg plutselig en ide jeg liker. Der er det en stram topp av det rosa stoffet og en blomsterlignende blondeskjørt. Jeg liker at skjørtet ser ut som en blomst som er på vei til å blomstre ut av en knopp, som da er overdelen. Prøver ulike varianter av denne i de neste skissene. forsøker så å tegne en arbeidstegning, men da får jeg ikke til å tegne lagene på skjørtet slik at det ser ut som en blomst. Blir etter hvert lei av skjørtideen, men jeg liker enda toppen. Må bare finne på en annen måte å lage skjørtet.

2. juli 2015

Kl. 20:00

Forsøke å lage en prøvemodell. Jeg syr på første laget øverst på «kjolen». Strimmelen er klippet ut med en viss kurve, ikke stor, men litt. Ser raskt når jeg syr det på at stoffet er for stivt til å gi noe realistisk inntrykk. Jeg syr på et par remser til. Nummer to er også noe kurvet. Her legger jeg merke til at der linjen hvor jeg syr det på, er mest kurvet, vil det bli mest volang, så lenge jeg har en jevn kurve (eller rett remse). Det slår meg at jeg må variere kurvingen på remsen, avhengig av kurvingen på plasseringen, hvis jeg skal få en jevn volang. Jeg syr på nederste remse, denne var rett. Det former seg en plan i hodet mitt. Jeg kan først lage en enkel kjole, en prøvemodell. Der jeg tester ut ulike måter å forme stoffet på kjolen. Dette jeg ikke klarte å definere i arbeidstegningen. Og jeg kan modellere stoffet rett på kjolen, slik at jeg kan justere kurvingen der. Jeg tror det skal gå.

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER



Figur 76: Prøvemodell i prosjekt 3

21 juli 2015

Kl. 16:50

Har gått og tenkt på hvordan jeg skal få stoffene til å «smelte sammen». Etter hvert har jeg tenkt at jeg vil ha en piping-kant på blondene. Det endrer hele historien. Ikke lenger noe som frigjør seg fullstendig fra et rigid skall, men noe som også bærer merke av skallet videre. Som kanter på seg selv. Ja. Men jeg får ikke til formen med horisontale volanger, så nå vil jeg eksperimentere med mer horisontale.

Kl. 17:30

Jeg tegnet en bølgete mønster inn på kjolen, så festet jeg volangene til dette. Jeg likte hvordan det så ut ved skjørtet. Men akkurat ved bysten ble det litt flatt. Kan kanskje ordnes ved å lage smalere volanger som stikker mer ut, og ved å ha krappere sving på enten volangen eller bølgen, slik at stoffet blir fyldigere der. Når jeg ser på det jeg har gjort så syntes jeg det er vanskelig å forutse hvordan den ferdige modellen vil bli. Samtidig så har jeg lyst til å hoppe litt over prøvemodellen. Bare prøve meg fram på den ferdige. Samtidig tenker jeg det ikke er så lurt.

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

Kl. 17:45

Klipper volangene smalere. Nå ser overdelen bra og luftig ut, mens skjørtdelen ser mer kollapset ut. Det er større mellomrom mellom bølgene der. Jeg må sette dem tettere sammen. Og så er det ikke nok fylde i volangene.



Figur 77: Prøvemodell i prosjekt 3, denne gangen er volanger snudd vertikalt.

Kl. 17:55

I det jeg skal se hvordan jeg kan få kantet blondene, oppdager jeg at det rosa er synlig igjennom blondene. Dessuten vil begge sider av stoffet syntes og da blir katingens bakside synlig også.

Alternativet er å bare ha hvite kanter, men jeg vet ikke. Tegner noen skisser til 32-34, men jeg kjenner at jeg har forplikta meg til denne ideen jeg har strevd med. Jeg klarer ikke å la vær å lage den, selv om den måtte mislyktes. Som om jeg ikke har troen på den, eller jeg har en nummen følelse i hodet, som om jeg ikke vet om det blir bra eller dårlig. Men så er det en del av meg som føler at jeg har lyst til å fortelle denne historien, uavhengig av resultat. Det må ut. Så enkelt er det.

Kl. 20:20

Nå har jeg laget en liten prøvelapp med rosa kating. Denne gav en spenst til kanten som så bra ut. jeg tenkte at dette skulle fungere bra med bølge-varianten, men da vil begge sider syntes og da vil baksiden

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

av kanten også synes. Så sydde jeg på et blonde lag til, til baksiden, men da likte jeg ikke effekten, som om hele stoffet ble for stivt.

Nålet opp en variant av den horisontale designet igjen, men denne gangen med ikke så bratte kurver. Det ser helt greit ut og med denne så kan jeg bruke de rosa kantene, da baksiden ikke skal sees. Jeg er ikke kjempeentusiastisk over formen, men når jeg tenker over å bruke kanting så vekker designet litt interessen min igjen.



Figur 78: Et dobbelt lag av hvite blonder gjorde stoffet for stivt.

23. juli 2015

Jeg har tenkt en del på symbolikken i denne kjole-ideen. Det slo meg i går kveld at jeg har to veldig forskjellige betydninger i dette rosa stoffet. Det ene er de gode minnene med farmor, det andre er det begrensende skallet som blondene liksom bryter seg fri fra. Det er det positive og det negative, men så er det likevel historien om det samme. Skallet er beskyttende og omsorgsfullt når det som er inne i det trenger beskyttelsen, men på et vist tidspunkt må det bryte seg fri. Så hva betyr da disse kantene på blondene, der det rosa stoffet kommer igjen? kanskje at man alltid bærer noe med seg fra barndommen likevel?

Dette prosjektet har også vært vanskelig å jobbe med. Jeg har vegret meg, hadde liten giv og liten fornemmelse av om jeg er på rett vei. Så jeg satte meg ned i stad med et ark og en penn. Skriblet ned ideen slik jeg så den for meg så langt. Da så jeg at formen var feil. Jeg tegnet et videre skjørt, fremdeles ikke rett. Så tegnet jeg kjolen som en klokke form i stedet. Det likte jeg. Men så var spørsmålet hvordan den øverste rysjen ville være. Jeg fant ut at den skulle være like bøyd som de andre, ikke mer. Og neste

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

problemstilling dukket opp, hvordan skal kjolen se ut bak. Jeg prøvde ut grader av hvor langt det rosa stoffet gikk ned bak og kom frem til et alternativ der det går ganske dypt ned.

Kl. 14:35

Tar på meg prøvemodellen. Ser meg i speilet. Har ikke festet sidesømmen på den ene siden, for å kunne ta den på meg. Nå ser jeg at bakstykket ikke sitter fint etter ryggen, før jeg med hendene holder for- og bakstykket sammen i sidesømmen. Ikke bare helt øverst, som var planen, men jeg må holde lenger nede på sidesømmen. Det slår meg at jeg må lage en slik «trøye» under skjørtet. For å holde ryggen på plass.

Prosjekt 4

2. sep. 2015

Har funnet ut at jeg ikke likte hvordan rysjene ble på prosjekt 3. Jeg hadde for lite stoff til å lage virkelige fluffy rysjer. Har tenkt at jeg ville lage rysjene på prosjekt 3 i et annet stoff og så lage et annet design med de kantete blonderysjene. Har allerede fått noen tanker i hodet.

Kl. 15:40

Tegner skisser. Skisse 3 har jeg sansen for. Den minner litt om prosjekt 2, men likevel noe annet. Blondene brukes på to ulike måter, som rysjer og som flat dekor på midten av fronten.

Kl. 16:20

Plasserer rysjer på sømbyste slik som vist på skisse 3. Jeg ser på det jeg har gjort og blir usikker på om hvor mange striper jeg skal ha i midten. Tegner noen skisser med ulike varianter. Skisse 4 gir meg mest «planteaktig» følelse, mens skisse 5, gir et større fokus på «stammen i midten. Den vil fremstå mørkere. Jeg tror jeg foretrekker skisse 4.

7. sept. 2015

Kl. 20:00

Prøver ut remsene på prøvebysten og vurderer noen alternativer. Først forsøker jeg å plassere kun en rysje på hver side av midtribben. Jeg har tidligere sett for meg ideen med to par rysjer på hver side, og jeg kjenner på meg at det vil være bedre. Det er en slags trygghet som svøper seg rundt overkroppen. Jeg føler meg trygg når jeg tenker på det alternativet. Så plasserer jeg en rysje til på hver side slik at det

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

blir to par pr. side. På den ene siden har jeg den fulle bredden på begge to, mens på den andre siden gjør jeg den innerste smalere. Jeg tar bilde. Studerer bildet, studerer den fysiske prøvebysten. Forsøker gjøre meg opp en mening. Først skjelner jeg dem ikke, de er bare der, har ingen respons til noen av delene.

Men etter hvert som jeg får konsentrert meg om dem litt, så begynner jeg å oppleve forskjeller. Den med fulle bredder virker underligere, mer ekstrem, mer som et standpunkt og mindre som et kompromiss. Den andre siden er mer etter boken. Lag på lag, smal foran, bred bak. Det er noe mer forsiktig med den, fint men ikke interessant. Den andre siden vet jeg ikke om jeg syntes er fin en gang, men den fascinerer meg. SÅ da velger jeg den.

16. sep. 2015

Kl. 15:50

Nå har jeg hengt prøvemodellen på sømbysten. Med en gang jeg får festet kjolen øverst med nåler, slik at den henger nedover dukken, så får jeg opplevelsen av å bli overaska. Dobbelrysjen oppfører seg annerledes enn forventet, litt mer struttende. Jeg mens jeg ser på kjolen får jeg en slags draging mot å se på hals-området på kjolen. Det er en slags mangel der, som å se et blankt mellom rom på en side der man forventer at det skal stå noe. Et lysende fravær og i det jeg ser det, så tenker jeg at jeg skal ha en rosa kant rundt halsen. Det vil «tette» igjen mangelen som oppleves i det området.

24. sep. 2015

Kl 18:30

Tar på meg den nesten ferdige kjolen. Jeg ser meg i speilet. Vurderer. Jeg ser umiddelbart at den ene skulderen er finere enn den andre. Der rysjen ligger flatt er det et eller annet feil, som om den er dratt hardt bakover, mens ved den andre skulderen ligger rysjen mer løst. Den har mer luft under seg, den har en bedre form, en bedre avslutning av rysjene fra nederst til øverst. Jeg ser også at rysjene faller litt framover nedover langs kjolen. Tenker at jeg kanskje skal prøve å feste dem med noen små sting.



Figur 79: Ved venstre side er rysjene strammet godt ned ved skulderstrømmen, mens på høyre side er rysjene festet slik at det blir mer luft under dem.

Prosjekt 5

13. jan. 2016

Kl. 17:22

Jeg tar utgangspunkt i de tre materialene jeg kjøpte sist jeg var på Stoff og Stil. Ser på det svarte først. Jeg liker det men det føles fjernt fra meg. Tenker at det er noe for fremtidige prosjekter. Ser så på det stoffet jeg liker aller best, et svart stoff med glitter i ulike farger. Jeg liker det. Det føles som om jeg skal ta tak i det. Men ikke nå. Ikke enda. Så ser jeg på det sølvfargete slangemønster stoffet. Det rare stoffet jeg kjøpte fordi det var billig, rart og utypisk meg. Dette snakker til meg. Det vil liksom være ved meg. Når jeg har det på fanget krøller deg seg liksom sammen som en katt som vil ligge der. Det vil være hos meg, her og nå. Og jeg er skeptisk men tenker at ja hvorfor ikke.

Når valget er tatt begynner tankene om hva jeg skal gjøre. Jeg får raskt en intensjon om å ta på stoffet, kjenne på det, utforske mulighetene. Det er liksom løypa det nå. Det er slik jeg jobbe med materialet.

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

Kl. 17:26

Det første som slår meg er det metalliske. Stoffet ligner på metall. Det er tynt, men litt stivt. Som et tynt tynt flak av metall. Jeg snur det rundt. Oppdager at sølvfargen er festet på et transparent sort stoff.

Jeg vurderer å tegne skisser, men med en gang jeg tenker tanken, føler jeg et behov for å modellere på sømbysten i stedet.

Kl. 17:30

Jeg kaster stoffet over sømbysten. Løfter det litt opp på den ene siden. Det danner seg en slags cape av det. I hvert fall på den ene siden. Jeg ser for meg det som skjer på venstre side, på begge sider. Svøper stoffet rundt dukken. Tar et bilde. Blitzen kommer på. I bildet ser stoffet ut som flytende metall. Men i det dunkle lyset i rommet ser jeg mer stoffet som noe knyttet til dyr, ville dyr. Villskap.

Slangemønsteret. Jeg former kjolen på venstre side som en vertikal fold. Får en følelse av noe slangeaktig. Assosiasjoner til egyptiske guder, dette måtte vært gudinnen for slanger. Skal til å gjøre det samme på andre siden, men stoffet detter ut av hendene mine og faller ned i en ny fold. Jeg syntes det er interessant. Jeg vet ikke hvorfor. Bare en fornemmelse av det er noe her.

Kl. 17:38

Men først får jeg ideen om å se hvordan stoffet fungerer i en mer tradisjonell type kjole. En med tettsittende topp og vidt skjørt. Jeg prøver å forme dette rundt busten, men får det ikke helt til. I stedet strammer jeg inn overdelen, slik at det dannes vertikale folder som også går nedover langs skjørtet. Det er kjedelig. Det er som om stoffet blir taust der. Stille, tilbaketrukket. Som en sjenert person som ikke klarer å komme til ordet.

Kl. 17:42

Jeg likte ideen om slangekvinnen. Prøver å forme noe inspirert av det på dukken, men det ligner mer på en Jedi-kriger. Finner frem skisseblokken i stedet

Kl. 17:46

Jeg må ha stoffet på fanget mens jeg tegner. Blir glad av å ha det der. Det hører hjemme hos meg. Aner ikke hvorfor jeg skriver det, men det er slik det føles.

Jeg tegner skisse 1, men tenker over noe som slo meg ved modelleringen av stoffet i stad. Slinger de har noen sånne litt rare former og buktninger. Mens jeg tegner så begynner jeg å tenke på dette igjen. Slangens bevegelser er mye brukt og måten det ligner på kurvene på kroppen. Det er klisje. Men jeg har troen på at slanger har noen rare former i kroppen som jeg må finne bilder av.

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

Kl. 17:53

Finner et bilde på google, som jeg tegner av. Det er noe med måten den sperrer ut ryggen eller ribbenene eller hva der. Da får en den runde kroppen i midten og så disse utsperrede sidene. Det ligner på det jeg gjorde i prosjekt 4 og delvis 2. En midtribbe og noe som står ut fra det. Jeg ser på andre former på slangen, skjellenes ulike fasonger. Men kjenner jeg ingen draging mot det. Det er som å stoppe ved en vegg. Ikke gå videre her.

Kl. 17:57

Jeg spesifiserer googlesøket til kobraslange. Siden den vet jeg har en slik evne til å sperre ut ryggen som et skjold. Plutselig henger jeg meg opp i et bilde. Det er noe vakkert med det. Jeg har aldri sett slanger på den måten før. Det er noe vemodig med det også. Noe ved å ikke bli sett på som skjønn, men som et udyr, noe man dreper. Slanger - alle de negative konnotasjonene. Hvor mange slanger er ikke blitt drept av frykt, sinne, hat – og nå i kontrast – denne vakre rakryggete slangen.

Jeg finner et annet bilde. Nå ser den roligere ut. Men noe årvåkent ved den. Stille men oppmerksom. Jeg ser andre bilder i søkefeltet. Typiske bilder av en slange som terges og angriper. Stadig en bekreftelse på den skumle farlige slangen.

Kl. 18:23

Jeg tegner noen skisser inspirert av kongekobraen. Prøver å holde fast ved den fornemmelsen jeg får når jeg tenker på slangen. Tegner figuren i skisse 2. Føler behov for å tegne noe som går ut ved hoften. Ser at dette er kammen på slangen og da blir midten en smal streng og en kant på andre siden. I skisse 3 snur jeg litt på formen så den blir diagonal. Men så blir jeg usikker. Kjenner at formen er i seg selv litt klisje. Faraone hadde allerede benyttet den i sine hodeplagg. Det er ikke det at jeg ikke liker inspirasjonen, men jeg er usikker. Kanskje blir det for opplagt at stoffet er slangeskinnmønstret og formen er slangeformet. Eller er det en studie av slange?

Kl. 18:27

Jeg søker på Kobra i google. Men etter hvert merker jeg at interessen gir slipp. Den dør liksom bort. Det er noe annet jeg vil med det. Jeg ser for meg teknologi, bygninger, metall og fremtid. Tegner skisse 4. Inspirert av hva mote kan være i fremtiden. Men jeg liker ikke stoffet i store flater. Jeg må bryte det mer opp.

Kl. 18:30

Jeg starter med å tegne diagonale striper på overkroppen. Det skal være bygninger, geometriske figurer, retninger. Men så slår det meg at dette kan jo også være midten av slangekobraen. Jeg tegner rysjer på

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

hver side. Dette blir da kammen på slangen. Jeg tegner de nedover kjolen. Vurderer å avslutte kjolen ved knærne, men da kjenner jeg at hvis jeg gjør den lengre så fanger jeg noe av den slangebudinnetingen også. Jeg ser mens jeg tegner at det er en interessant kontrast mellom de mer feminine rysjene, og de stramme strenge maskuline stripene.

Kl. 18:33

Skisse 6: Forstørrer rysjene. Får en fornemmelse av en person fanget i en haug av lampeskjermer. Assosiasjoner til husholderske. Skisse 7: Ser på skisse 4, legger merke til noen tilfeldige streker på kjolen, som minner om slangeskjell. Tegner noe inspirert av det. Skisse 8: Bruker ermene fra skisse 4. skisse 9: Bruker rysje med stripe detaljen, men tar det hit og dit, inspirert av de ulike vinklene i slangeskjellkjolen (skisse 7). Her synes jeg detaljene ligner på eikeløv. Skisse 10: Skal egentlig tegne skisse 5 men krympe rysjene. Men så ender jeg opp med å tegne noe som ligner veldig på prosjekt 2 i stedet. Jeg får den samme planteaktige assosiasjonen jeg har hatt før. I prosess 4 blant annet. Men nå blir det feil for meg. Feil stoff. Skisse 11: Vertikale rysjer med midtribbe. Skisse 12: Skisse fem men med krympete rysjer. Nå føler jeg at kjolen bør stoppe ved knærne. Nå gir kjolen meg assosiasjoner til destruktivistisk mote.

Kl. 19.07

Skisse 13: Rette bånd på kryss og tvers med rysjer i mellom. Gir et kaotisk inntrykk. Skisse 14: Rette bånd i pil form foran på brystet, med rysjer ved sidene. Liker det ikke.

14. jan. 2016

Kl. 16:16

Jeg ser bort på stoffet. Klyper tak i det med en hånd og vrir litt på det mellom fingrene. Stoffet begynner å leve. Det reflekterte lyset skifter posisjon i stoffet, skaper en bevegelse av lys, av skimrende stoff. Jeg har den metalliske følelsen av stoffet. Jeg ser for meg en bil. Så husker jeg hvordan formen i skissene spilte på det feminine, myke. Altså rysjene. Jeg liker spillet mellom disse to.

Skisse 15: Jeg tegner noe som er inspirert av slangeskjell. Ser for meg dette i det valgte materialet. For åpenbart tenker jeg. Å spille på slange i form og slange i mønstret. Jeg ser for meg skissen i to materialer. Det ville være mer interessant.

Jeg kjenner at jeg ikke kommer noen vei med skisser. Jeg trenger å se materialet i den formen som jeg vurderer som best hittil. Snoren med rysjer på hver side.

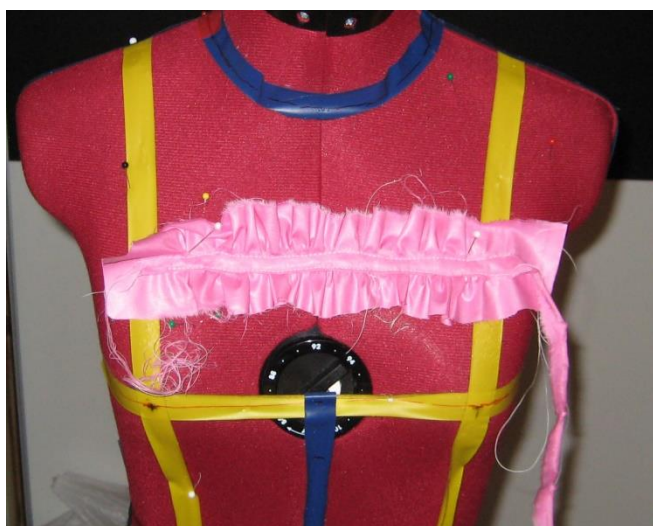
VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

Kl. 16.30

Jeg lager en rosa smal rysje og syr en tynn remse av samme stoff i midten. Rysjen minner meg om en blomst, men en langstrakt en. Som om blomsten var dratt ut i en retning – eller strukket ut, der den runde formen ble avlang, ble lang, ble en strek istedenfor en runding. Jeg kjenner at jeg liker formen. Jeg er begeistra for formen. Jeg er besatt av formen. Kritikerer i meg spør meg hvorfor jeg ikke slutter å lage rysjer. Er du bare en one trick pony? Kan du ikke annet? Men jeg trenger å jobbe med den. Jeg liker å jobbe med den. Den fortsetter å overraske meg. Jeg ser den hele tiden fra nye sider. Jeg oppdager den på nytt og på nytt. Og formen belønner meg. Designene tar form.

Kl. 16.36

Jeg plasserer rysjen på sømbysten. Tilfeldigvis på skrå ned fra skulderen. Assosiasjon til militær uniform. Får et bilde i hodet av rysjen plassert horisontalt over brystet. Plasserer den slik. Assosiasjon til en ermeløs kjole. Jeg flytter litt på rysjen, bøyer den litt. Ser at jeg trenger å lage en lengre rysje. For på den måten utforske måter den kan formes rundt kroppen.



Figur 80: Rysje og stripe plassert horisontalt på sømbyste

Kl. 17:00

Har laget en lang rysjeremse. Fester på sømbysten. I versjon nummer to oppdager jeg at rysjen som går fra skulderen og ned på samme side gir assosiasjoner til et gammeldags forkle. I neste alternativ ser jeg at rysjen på skulder og nedover på skrå av kroppen gir assosiasjoner til militæret.

Jeg liker måten rysjen er formet ved hoften, men ikke øvre del. Flytter den mer vertikalt. Den begynner å minne om prosjekt to. Det liker jeg dårlig. Dessuten er rysjen ikke fin ved livet. Den gir en taggete silhuett.

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

Lager en rask etterligning av skisse 5 på sømbysten. Det gir meg et rotete inntrykk. Rysjene svelges liksom opp av rotet. De fremtrer ikke som rysjer. Jeg fester de nærmere hverandre slik at rysjene dyttes mot hverandre og stikker mer opp og ut. Da oppdager jeg at båndene i midten fremstår mer arkitektoniske. Jeg liker dette. Selv om rysjene kanskje er litt for tett pakket. Jeg tenker på å plassere rysjene vertikalt. Får en negativ tanke. Blir desinteressert. Tenker på horisontalt. Får en følelse av noe naivt. Dumt. Nei, det må være vertikalt. Tenker over å ha det på kryss og tvers. Noe spør meg hvorfor det? Gimmicky. Jeg tror jeg har lyst til å prøve å lage skisse 5.



Figur 81: Venstre side: Rysjen som minnet om et gammeldags forkle. Høyre side: Rysjen som minnet om militæruniform.

Kl. 18:00

Jeg lager en rask standardkjole. Så fester jeg den lange rysjen til skulderen (kjolen er på sømbysten). Jeg drar rysjen over brystet. Endrer litt posisjon underveis. Rysjen gir ulike inntrykk avhengig av posisjon. Litt for høyt opp og den føles tam. Litt for langt ned og den virker maskulin (militær). En mellomting og jeg syntes den er fin, vakker. Det er noe med den som er veldig likandes. Jeg lar rysjen henge ned langs kjolen. Jeg ser hvordan rysjen spiller med det flate stoffet under. Så fester jeg den korte rysjen på. Med en viss avstand. Jeg vet ikke om jeg liker det. Trenger å se hele kjolen slik. Jeg vurderer å endre retning på rysjene ved å se på den vertikale hengende rysjen. Det føles jeg en mindre begeistring for. Ikke at det er stygt eller noe sånt. Det er bare ikke der jeg vil nå. Det diagonale betyr noe nå. Det må bevares.

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

Kl. 18:10

Jeg fester rysjene diagonalt på kjolen på sømbysten. Med litt mellomrom. Jeg ser at rysjen ved halsen minner litt om en blomstrende krans. De andre rysjene virker mer ubestemte, anonyme. De vet ikke helt hva de er. De er fyllmasse, dekor på en kjole. De er på kjolen fordi kjolen må dekoreres, fylles opp med noe. Jeg liker ikke det. Flytter rysjene nærmere hverandre. Husker på det arkitektoniske elementet som jeg nå har mistet tak i. Dette interesserer meg mer. Men jeg ser at båndet i midten må være rett. Nå bukter den seg litt fra side til side.

Jeg tenker litt på disse rysjene i det metalliske stoffet. Ikke bevisst for å tolke en mening i det. Men jeg bare tenker på det. Jeg tenker på hva rysjene gjør med stoffet. Så tenker jeg på stoffet som metallisk, teknologisk. Rysjene er det organiske, naturen som forsøker å presse seg ut gjennom den metalliske teknologiske verden. Det slår meg. Jeg ser for meg rysjene på statuen til Michelangelo som sloss for å frigjøres fra steinen. Men aldri fullført forblir i tilstanden mellom stein og statue.



Figur 82: Venstre side: Rysjene og stripene plassert med lang avstand i mellom. Høyre side: Rysjene og stripene plassert med kort avstand i mellom.

Kl. 18:35

Jeg lager en rysje til. Skal til å feste den på busten ved siden av de andre. Først havner den litt for langt unna. Den er rysje. Den er noe annet enn de andre. Så dytter jeg den inntil de andre. Da blir den den arkitektoniske rysjen. Den med geometrisk sentrum omgitt av organiske former. Det overasker meg hvordan rysjen endrer identitet? Karakter? Den blir noe den ikke var for noen sekunder siden.

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

15.jan 2016

Kl. 18:30

Lager først en rysje i metallstoffet. Rysjen begynner å rynke seg etter at jeg har sydd inn en tråkletråd. Det skjer noe fascinerende med stoffet. Det veksler mellom å være opakt og transparent. Avhengig av hvordan det bøyer og krøller seg.



Figur 83: Det sølvfargete stoffet i rysjet form.

19. jan 2016

Kl. 16:00

Jeg har plassert sølvrysjene på den rosa prøvemodellen. Kantene krøller seg på skrå, langs de rette båndene i midten. Det er søm på kantene og nå ligner de metallbrynje. Slike trøyer av metall de hadde som bevarte bevegeligheten. Jeg har vært kritisk en stund til hvordan rysjen på frem og bakside får kjolen til å se ut som en rund ball av rysjer. Det blir liksom for mye. Plutselig kom jeg på hvordan baksiden kunne være uten detaljer. Slik ville kjolen bevare noe av kroppsformen, men samtidig fikk jeg rysjene tett i tett på fremsiden. Dessuten har jeg tenkt over lengden på kjolen. Kort, halvlang, lang? lager jeg den lang blir den mer elegant. Kanskje.

Kl 16:30

Jeg holder den siste remsa nedenfor de som allerede er festet på prøvekjolen på sømbysten. Tenker over å ha kjolen lang, med slike. Får en litt annerledes fornemmelse nå. Som en slags tomhetsfølelse. Så tenker jeg på å ha den kortere. Tenker plutselig på discokjoler. De er korte og i lysreflekterende materiale (paljetter). Kanskje det er det jeg skal?

VEDLEGG 2: FENOMENOLOGISKE BESKRIVELSER

25. jan. 2016

Kl 21:00

Jeg har sydd på en del rysjer på kjolens forstykke. Nå tok jeg nettopp forstykke bort til sømbysten. Festet det øverst ved hver skulder. En nål på hver side. Deretter strøk jeg hendene langs sidene på kjolen. De formet seg rundt overkroppen på dukken. Kjolen fikk en midje. I samme øyeblikk så jeg Jean d Arc foran meg. Et glimt av en kvinnelig kriger i en skinnende metallisk rustning. Jøss tenkte jeg.

8. feb. 2016

Kl. 21:00

Jeg har sydd på flere rysjer på kjolen. Tatt den på prøvebysten og snudd den litt fra side til side. Fått et inntrykk. Underkjolen henger lang ned under rysjene. Skal jeg beholde det slik? En følelse melder seg. Ubehag. Så ser jeg for meg rysjene på baksiden. Hvis jeg skal ha underkjolen synlig på forsiden, må jeg ha rysjer på baksiden. Men jeg vet ikke om jeg vil ha det slik. Jeg syr på noen rysjer til og ser på kjolen. Rysjene når lårene nå. De skaper en skrå fall. Da innser jeg at det er slik jeg skal ha kjolen. Bare noe enklere. Klassisk, men litt annerledes.



Figur 84: Slik så kjolen ut da jeg innså at fallen måtte være diagonal.