

Anna Eldevik Borthheim

Oppdaging i urskogen

Undersøking gjennom eige skapande arbeid



Universitetet i Sørøst-Noreg
Fakultet for Humaniora, idretts- og utdanningsvitenskap
Institutt for estetiske fag
Lærerskoleveien 40
3679 Notodden
<http://www.usn.no>

© 2019 Anna Eldevik Bortheim

Denne avhandlinga utgjer 60 studiepoeng

Samandrag

Kunst og handverk er eit svært nyansert fag som har utvikla seg mykje gjennom åra. Også i dag er det store endringar på gong der nye læreplanar blir lagt fram og fokuset for faget vert endra igjen. Den nye læreplanen legg mykje vekt på å planlegge for framtida, med nye føresetnader og nye tenkemåtar (Kunnskapsdepartementet 2015-16). Dette fører til at faget kunst og handverk også må gjere dette. Digitale verkty, kreative elevar og djupnelæring er eit par av dei punkta som kjem meir i fokus. Desse er også sentrale i denne avhandlinga. Difor ville eg, gjennom arbeid med eige skapande arbeid, setje lys på og kanskje finne nye måtar å knyte digitale verkty inn i skulen. Problemstillinga for denne oppgåva er todelt: *”Korleis kan fotomateriale frå Urskogen vere grunnlag for undring og utforskning i eit kreativt arbeid”* og *”Kva sider av kunst og handverk kan førebu elevane på det ei framtid i konstant endring?”*

Målet med mitt praktiske og utforskande arbeid var å finne eit utval av ulike måtar å bruke digitale verkty som Photoshop og projektor på, til å lage ein interaktiv og inspirerende arbeidsmetode. For å oppnå dette har eg gått gjennom ein stegvis prosess der kvar fase har vore svært viktig for den neste, og har bidrege til ei utvikling i tema og fokus. I dette arbeidet har eg lagt vekt på å skape ei stemning ved hjelp av lys, fargar, kontrastar og teksturelle effektar. Gjennom innsamling og omarbeiding av mitt eige biletmateriale frå ein urskog utanfor Notodden, var målet å lage både eit grunnlag for kreativ tenking og idéutvikling hos elevane. Eg ville vidareutvikle eigne praktiske eigenskapar, men og finne ut kva for eigenskapar ein kan tileigne seg gjennom slikt kreativt arbeid som igjen kan førebu elevane på ei framtid i stadig endring. Dette ville eg finne ut gjennom ein analyse av korleis ulike omgrep som for eksempel kreativitet, djupnelæring, idéutvikling og det skapande kan vere sentrale for framtida og kva fokus skuleverket har på desse. Gjennom ein prosess som følgjer både mine eigne impulsar og tek i bruk inspirasjon frå både kjende og ukjende kunstnarar, vart utviklinga stor. I tillegg syner den eksperimentelle framgangsmåten korleis ein god og idéutviklande arbeidsmåte kan bringe inn heilt nye og spanande aspekt i det ein driv med, og bringe arbeidet over i ein ny dimensjon.

Oppgåva vil setje fokus på elevar i 8-10 klasse, då mykje av arbeidet kan vere teknisk krevjande og ein del kunnskap bør kanskje vere etablert før ein byrjar for å få eit godt utbytte av prosessen.

Abstract

Arts and Crafts is a very nuanced subject that has developed a lot through the years. Even today there are big changes in motion, new curriculums are in process and the focus of the subjects are changing. The new curriculums focuses on planning for the future, the unforeseen and new ways of thinking (Kunnskapsdepartementet 2015-16). This means that the Arts and crafts subject also have to follow these terms. Digital tools, creativity and in depth learning are some of the elements that are coming into focus and are key points in this theses. I will therefore, through my own creative process, find new ways of working with digital tools in arts and crafts and talk about how this is important. My topic question in this theses is: “How can photographic material from the wildwood be the basis of wonder and exploration in a creative process?” and “which parts of the arts and crafts subject can prepare students for the unforeseen future?”.

The goal of my practical and explorative process was to find a selection of ways to use digital tools, as for example Photoshop and a projector to make an interactive and inspiring work method. To obtain this I have been through a step by step process where every faze have been important for the next one, and has helped with developing the theme and the focus. The focus of this project has been on making an atmosphere by the help of light, colors, contrasts and textural effects. Trough acquiring and editing my own photo material from the wildwood outside of Notodden, my goal was to make a foundation for creative thinking and idea development. In addition to wanting to develop my own practical skills, I also wanted to find out how the different skills you develop through this kind of work can prepare students for the future. I have explored this through analysis of how different terms, for example creativity, in depth learning, idea development and practical work are essential for the future and how schools relate to these. Through a creative process where I followed my own impulses and found inspiration from both well known and unknown artists, the process developed a lot and the end result was something completely different than if I had worked more rigidly. In addition to this the experimental way of working shows how good idea developing can bring new and exciting aspects to your project and transfer it into another dimension. This theses focuses on children in 8-10th grade since a lot of the work demands a certain level of practical skills, so they get the best benefits from this process.

Innhald

1	Innleiing	7
1.1	Oppbygginga av oppgåva:.....	8
1.2	Problemstilling	9
1.3	Utdjuping av problemstilling:.....	9
2	Teori	11
2.1	Kreativitet:	11
2.2	Det skapande.....	14
2.3	Idéutvikling.....	17
2.4	Djupnelæring:.....	18
2.5	Fantasy:.....	20
2.6	Det uførutsette.....	21
2.7	Digitale verktøy	22
2.8	Læreverket: Fagfornyelsen	23
3	Metode	24
3.1	Feltmetodikk:	24
3.2	Kvalitative metodar:	26
3.3	Fenomenologisk og hermeneutikk tilnærming	27
3.4	Dokumentanalyse som metode	28
4	Dokumentanalyse:	29
4.1	Kreativitet og det skapande	30
4.2	Idéutvikling, utforsking og nyskaping:.....	32
4.3	Djupnelæring og problemløysing:	34
4.4	Eiga undersøking:	36
5	Beskriving av kreativ og skapande prosess	38
5.1	Idéfase og fotografering.....	38
5.2	Redigering av bilete	42
5.2.1	Finne plass til fantasiskapningar	42
5.2.2	Leggje til det rare og mystiske	51
5.2.3	Framheving av urskogen sine særeigenheiter	61
5.3	Produksjon av teksturerte bakgrunnar:.....	71
5.3.1	Utprøving av diverse teksturar:.....	72
5.3.2	Krølla papir	75

5.3.3	Spikerplate	80
5.3.4	Røykmaskin:.....	83
5.3.5	Papirglobe	86
	Frå teksturerte bakgrunnar til installasjon:	89
6	Drøfting av funn	95
6.1	Eige biletmateriale:	95
6.2	Utvikling i redigeringsarbeidet.....	95
6.3	Å finne inspirasjon:.....	97
6.4	Å vere i det uvisse:	98
6.5	Særeigenheiter/peculiarities	99
6.6	Prosess	99
6.7	Harmoni mellom fargar og kontrastar	100
7	Didaktisk vinkling	102
8	Oppsummering.....	105
9	Biletliste:	109
10	Figurliste:.....	111
11	Referanseliste:.....	112
12	Referanseliste for bilete:	114
13	Vedlegg	117

Forord

Å skrive ein master er ikkje ein enkel sak og det er mange menneske som har bidrege til den faktiske fullføringa av oppgåva. Først av alt må eg takke rettleiarane mine. Stuart Ian Frost og Ellen Baskår har vore til stor hjelp gjennom heile prosessen. Kvar gong eg trong nytt syn på det eg arbeidde med var dei svært behjelpelege med motivering, inspirasjon og positive tilbakemeldingar. Det er sjeldan ein møter andre som skjønar kva du vil fram til før du veit det sjølv, men det gjorde rettleiarane mine. Frost og Baskår har, i tillegg til å hjelpe meg med å finne igjen mitt eige kreative uttrykk, bidrege til at eg har kunna utvikle meg personleg og praktisk. Inspirerande og morosame rettleiingar som med mykje av kreativ brainstorming tek stor del av æra for at masteroppgåva mi har blitt til.

Eg vil også takke den støttande og oppmuntrande familien min som alltid støttar meg. Gode samtalar og motivasjon har vore viktig for å halde roa gjennom arbeidet, og komme seg gjennom dei periodane der det står litt stille. Ein ekstra spesiell takk til mamma som alltid stiller opp som pådrivar og som har vore ekstremt viktig når det har vore tyngst og arbeidet har gått sakte. I tillegg vil eg takke vener som har stilt opp med gode kreative diskusjonar, og som har vist interesse for det eg driv med. Det er alltid motiverande å høyre at både andre som driv med kunst og handverk og folk som ikkje gjer det har funne interesse i oppgåva mi og gitt oppmuntrande ord. Spesiell takk til Elise Kolby, som stilte opp som både praktisk assistanse og god samtalepartner i denne prosessen, og Sarah Heimen for gode kreative samtalar om oppgåveskriving og praktisk arbeid. Å ha nokre andre å diskutere fag med er ofte til stor hjelp for å få oversikt over kva ein faktisk driv med. Også stor takk til Janne Kristin Fristad som stilte som korrekturlesar mot slutten av arbeidet når eg hadde sett meg blind på teksten.

Til slutt vil eg takke USN Notodden for to flotte år som student. Universitetet har eit godt kreativt miljø med engasjerte studentar og lærarar. Eg har lette meg inspirere av konstante nye utstillingar av ulike typar kunst, så desse åra vore rike på kreative impulsar og utvikling. Det har vore nokre kjekke år med mange moglegheiter for å bli kjent med nye menneske og nye kulturar. Mykje av det eg har lært her kjem eg til å ta med meg vidare i livet.

Notodden 10.05.19 Anna Eldevik Bortheim

1 Innleiing

Då eg byrja denne avhandlinga hadde eg ein litt annan synsvinkel på kva den skulle handle om, enn det eg enda opp med. Eg hadde sett føre meg å skrive om Fantasy-sjangeren og korleis den kunne påverke både elevar og lærarar kunstnarisk. Eg ville få fram korleis eg såg sjangeren, kvifor ein skulle fokusere på den og kor viktig det var å få kunne bruke sjangeren i skulen. Etterkvart innsåg eg kor breitt fokuset mitt var. Svara mine kom til å vere svært vanskelege eller umoglege å finne, då dei ofte handla om ting som ikkje kan målast, til dømes motivasjon. Eg leita lenge rundt i mørket for å finne kva eg ville fokusere på, og kva eg faktisk ville fram til med masteroppgåva. Etter månader med arbeid fram og tilbake mellom ulike problemstillingar, las eg gjennom Bachelor-oppgåva mi igjen. Der fokuserte eg på ”Kreativitet og idéutvikling” som også var tittelen på den. Etter å ha lese innsåg eg kor samanfallande det eg undersøkte då var med det eg vurderte å undersøke no. Sjølv om eg har sett andre ting i fokus, og kreativitet og idéutvikling har blitt eit slags bakteppe, er det fortsatt det som interesserer meg. Ein kan sei at underbevisstheita mi igjen og igjen har arbeidd seg tilbake til det same fokuset. Korleis kan ein få kreativitet og idéutvikling, ikkje alltid på same tid, opp og fram hos både elevar og andre. Personleg synes eg dette er viktig fordi det ikkje berre kan appelleraast til kunst og praktisk arbeid, men kan også bidra til at folk blir meir kreative og løysningsorienterte i andre situasjonar i livet.

Innovasjon og nyskaping har lenge vore på vei inn i søkelyset for skulegongen til dei yngre og i mange situasjonar er det dette som i framtida kjem til å vere med på å skape samfunnet og føre det anten i den eine eller den andre retninga. For å trekkje dette ut i det store biletet kan elevar si tidlige utvikling av kreative og idéutviklande tenkjemåtar, vere avgjerande for korleis dei møter både klimaendring, fattigdom og overbefolkning. Som svært mange seier er det dei unge i dag som er framtida, og dette er verkeleg sant. Det er dei som skal ta over etter dei som styrer verda no, og avgjere korleis vi skal ha det her på jorda i framtida. Om det å lære dei god idéutvikling og kreativ tenking i kunst og handverk kan vere avgjerande er vanskeleg å seie men vi treng likevel å byrje å finne nye måtar å tenkje på. Så kvifor ikkje byrje med det kreative faget kunst og handverk?

Arbeidet med dei nye læreplanane rettar fokuset mot meir tverrfagleg arbeid i skulen (Kunnskapsdepartementet 2015-16). Dette gjeld også for kunst og handverk, og denne avhandlinga omhandlar fleire element ein kan bruke til å skape slike tverrfaglege opplegg. Fokuset på for eksempel ein sjanger som kan relaterast til både norsk og kunst og handverk kan vere med på å gjennomføre dette. Mellom anna er sjangrar som omhandlar ulike fantasiverder ganske gode å bruke som basis for dette då det fins både ulike litterære og kunstnariske verk som kan knytast saman. Dette har blitt gjort tidlegare, og kjem nok til å komme meir i fokus framover. Derfor vil eg vere med å setje meir lys på dette og kanskje, gjennom den didaktiske delen i prosjektet, finne ein måte å bringe det inn i klasserommet på.

1.1 Oppbygginga av oppgåva:

Første del (kapitel 1) av masteroppgåva dreier seg om problemstillinga. Deretter (kapitel 2) kjem teoridelen som består av ei teoretisk utgreiing av ulike omgrep og tema som er relevante for oppgåva. Her er omgrep som idéutvikling, kreativitet og digitale verkty blant dei mest sentrale i forhold til problemstillinga. Kapitel 3 dreiar seg om kva innsamlingsmetodar som er brukt for å gjennomføre denne oppgåva. Masteroppgåva inneheld også eit kapittel med ein dokumentanalyse av ulike tekstar som omhandlar fleire av dei sentrale omgrepa kreativitet, djupnelæring og problemløysing. Etter dette kjem den største delen av oppgåva: Ei beskriving av det praktiske arbeidet. Dette er den delen av oppgåva som har størst fokus. Denne inneheld ei beskriving av den kreative prosessen frå start til slutt og omfattar både fotografi, biletredigering og analogt arbeid med teksturar i blant anna papir. Dette blir dokumentert ved hjelp av bilete. Her er overgangane mellom det analoge og det digitale svært sentralt. Etterfølgjande av dette kjem ein presentasjon av funn som vart gjort i den skapande delen av arbeidet. Her blir det praktiske og det teoretiske sett opp mot kvarandre og drøfta. Kapitel 7 kjem etter dette med ei didaktisk vinkling på oppgåva og ein refleksjon av korleis oppgåva kan vere relevant i skulen i dag. Til slutt kjem ei oppsummering av oppgåva.

1.2 Problemstilling

- Korleis kan fotomateriale frå Urskogen vere grunnlag for undring og utforsking i eit kreativt arbeid?
- Kva sider av kunst og handverk kan forberede elevane på ei framtid i stadig endring?

1.3 Utdjuping av problemstilling:

Grunnen til at eg vil forske på dette er blant anna at faget no er inne i ei endring der det ofte er vanskeleg å komme inn i nye tenkemåtar. Gjennom denne avhandlinga vil eg bidra til å setje lys på nokre av dei trekka som kjem til å bli sentrale i framtida og skape ei slags kjelde til inspirasjon for korleis ein kan jobbe med dette. Eg vil også sette fokus på dei prosessane ein går gjennom når ein jobbar med kreative og skapande oppgåver og korleis desse kan påverke eleven.

Gjennom det praktiske arbeidet har eg tileigna meg fleire erfaringar som har vore med på å utvikle mine skapande evner, og har blant anna bidrege til at eg no tør meir å stå i den kreative prosessen og ikkje vite kvar den endar. Dette er svært relevant for den endringa skuleverket er inne i no då vi ikkje veit korleis framtida blir og dei framtidige samfunnsborgarane burde vere førebudd på å møte framtida på same måte. Å jobbe divergent, nyskapande og problemløysande er sentralt her. For å oppnå dette bør elevane lære seg å tenke sjølvstendig og gjere eigne val. I tillegg vil det å legge større vekt på kreativitet og djupnelæring i alle fag gjere at ein får god kunnskap om relevante emne, og kan vidareføre desse på ein hensiktsmessig måte i samfunnet. Kreativ og nyskapande tenking kan også vere eit motiverande element i kunst og handverksfaget. Då elevane får kjenne på at det dei gjer er relevant for både dei sjølv og samfunnet. Om arbeidet i tillegg er aktivt og fleksibelt for at elevane kan leggje til deira eigne personlege særtrekk blir forhåpentleg også faget meir opent for dei ulike personlege eigenskapane ein finn i elevane.

Ein av grunnane til at eg ville fokusere på det å eksperimentere med digitale verktøy var at dagens samfunn vert meir og meir prega av teknologi, og skulane bør halde tritt med denne utviklinga for å halde seg relevant for framtida. Ved hjelp av denne avhandlinga vil eg finne ulike måtar å jobbe med digitale verkty på i skulen. Dette vil eg gjere på ein

måte som ikkje berre handlar om at elevane tek med seg mobil eller nettbrett ut, tek bilete, skriv dei ut eller brukar dei som referanse og gjenskar dei i eit vald materiale. Eg tykkjer det er viktig at ein også utnyttar moglegheitene som ligg i dei ulike digitale verktya.

Definisjon av omgrep i problemstilling:

Fotomateriale: Med biletmateriale meiner eg i denne masteroppgåva den samlinga av bilete eg har teke sjølv ute i urskogen. Grunnen til at eg kallar det eit materiale er den moglegheita det har til å bli alternert, forma og klippa opp akkurat slik som eg vil. På nesten lik linje med andre typar materiale som for eksempel tre, leire eller papir.

Undring: Dette omgrepet dekkjer i dette tilfellet den medfødde nysgjerrigheita som ein også gjennom livet kan utvikle ved hjelp av blant anna kreativt arbeid.

Utforsking: Med utforsking meiner eg dei prosessane ein går gjennom ved å undersøke, prøve ut og eksperimentere moglege utfall og framgangsmåtar for å oppnå noko.

2 Teori

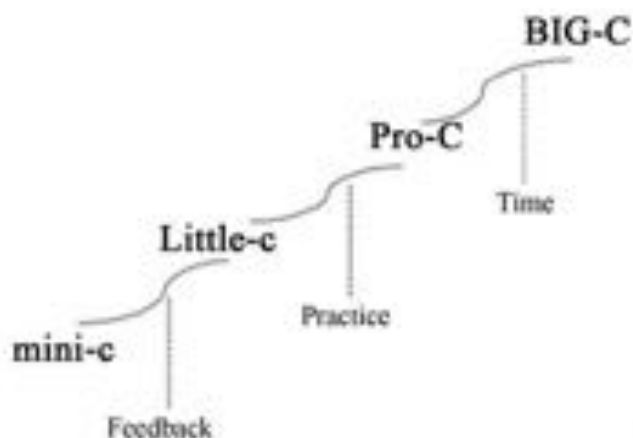
2.1 Kreativitet:

Kreativitet er noko som er svært sentralt i praktisk-estetiske fag. Likevel er det ikkje lett å definere dette. Det finnst mange ulike definisjonar alt etter som kva ein skal relatere det til og kva ein legg i det å vere kreativ. Dette varierer i både korleis ein brukar omgrepet i seg sjølv og korleis ein arbeider med kreative prosjekt. Nokre meiner til dømes at kreativitet er noko som hovudsakleg vert brukt i kunstsamanheng, medan andre bruker dette om mellom anna teknologiske eller vitskaplege utviklingar. Korleis ein nyttar dette omgrepet vert ofte styrt av vår eiga før-forståing og baserar seg på bakgrunn av denne. Eit godt eksempel er korleis mange omtalar dei ”kreative skulefaga” som for eksempel musikk, dans og drama og kunst og handverk. Denne kategoriseringa indikerer at nokre fag er kreative medan andre ikkje er det. (Olafsson, B. & Gulliksen, M.S. 2018). Dette er ikkje heilt korrekt ifølgje National Advisory Committee for Creative and Cultural Education (NACCCE 1999). Fleire offentlege skuledokument har kreativitet som eit satsingsområde der dei vil at dette skal vere noko som skal utviklast på tvers av faga. Til dømes får dette enno meir i fokus i dei nye læreplanane som er under utarbeiding i skrivande stund. (Meld.St.28 2015-2016). Personleg trur eg ikkje at nokre av desse definisjonane er feil, men at omgrepet i seg sjølv er allsidig og kan brukast på fleire ulike måtar. Sidan definisjonane på dette varierer veldig har eg vald å definere det slik at det er mest mogleg relevant for denne avhandlinga:

I følgje boka ”Slagkraft” kjem ordet kreativitet frå det Latinske ordet Creare som betyr ”å bringe til verden” eller ”å skape”. Kreativitet er evna til å setje saman ulike element frå fantasien og verkelegheita og skape noko nytt, noko som ikkje har vore før. (Lerdahl 2007) Dette ”noko” kan vere nesten kva som helst; Eit maleri, ein song, ein skulptur, eit hus og så vidare. Det å vere kreativ inneber mellom anna å vere problemløysande, å kunne tenkje kritisk og å kunne sjå moglegheiter som ikkje alltid er like openberre. Dei som er meir kreative kan ofte vere meir opne for å tenkje utanfor boksen, og rett og slett late tankane vandre fritt utan å setje ein stoppar for nye idear. Dermed går dei gjennom fleire moglegheiter på kort tid og har meir å velje mellom når det kjem til korleis dei skal løyse eit eventuelt problem. I følgje Erik Lerdahl er det ikkje alltid naudsynt å byrje

heilt på nytt kvar gong ein skal skape noko, men at ein kreativ ide både kan romme både det kjente og det ukjente. Å vere kreativ inneber då mellom anna å kunne setje saman kunnskap på nye måtar, og å vere på jakt etter mange svar (Lerdahl, 2007). I tillegg til dette er det fleire eigenskaper som kan påverke kor kreativ ein person er. Motivasjon, forventning om mestring, uthald, viljen til å ta sjansar og fleksibilitet er eit utval av desse eigenskapane. Dei er sentrale for å oppnå både produktivitet, progresjon, djupnelæring og å tileigne seg det motet som skal til for å tørre å strekke grensene for det ein jobbar med (Olafsson, B. & Gulliksen, M.S. 2018, s.134-135).

Som sagt er det mange ulike oppfatningar om kva omgrepet kreativitet inneber. Noko som også har vore svært omdiskutert er om kreativitet kan lærast eller om ein er nøydd til å vere fødd med det (NACCCE 1999). Denne masteroppgåva er skriva med same oppfatning som NACCCE, om at det er mogleg å både lære seg å vere kreativ og å utvikle kreativiteten på mange ulike måtar. Så lenge ein har tilgang til dei rette ressursane, omgivingane og klarar å tileigne seg nok kunnskap og ferdigheiter. Lerdahl nemner mellom anna at kreativitet er ei ferdigheit som kan trenast på lik linje med ein muskel. Nokre har kanskje større ”muskel” enn andre, men alle kan trene den opp til å bli betre (Lerdahl, E. 2007, s.22). Også Kunnskapsløftet frå 2013 nemner det å trene dei skapande evnene gjennom ”å trene h nd og  nd” (Saabye 2013). I tillegg til dette er kan det v re viktig   understreke at kreativitet kan brukast p  utallege arenaer og i ulike situasjonar. Oppfattinga om at kreativitet, mellom anna handlar om probleml sning, kan understreke dette d  det er noko ein treng p  dei fleste kantar av samfunnet (NACCCE 1999).



Figur 1: The Developmental Trajectory of Creativity (Beghetto, R.A., & Kaufmann, J.C. 2014, s.7)

Korleis ein skal kategorisere kreativitet har også vore gjort på ulike måtar. Eit eksempel på dette er Kaufmann og Beghetto sin firedelte modell som ein kan sjå i figur 1. Denne modellen skil mellom mini-c, little-c, pro-c og big-c. Dei snakkar mellom anna om korleis ulike grader av kreativt arbeid varierer på bakgrunn av kva ein fokuserer på. I eine enden har du mini-c, der ein har fokus på prosessen og den personlege tolkinga av arbeidet og korleis denne er meningsfull for enkeltpersonen. I den andre har ein big-c, der ein kjem med kreative bidrag som har mykje å seie for feltet, og som vert hugsa over lang tid. Denne grada av kreativitet inneber mellom anna at ein har tileigna seg ein kreativ metakognitiv måte å tenke på. Verkeleg dyktige skapande menneske har utvikla den ekspertisen og erfaringane som er nødvendige for å vite når kreativitet bør takast i bruk og når dette ikkje er like nyttig. Kombinasjonen av å kjenne eigne styrkar og svakheiter, generelt og i feltet, samtidig som at ein veit når, kvifor, korleis og kor ein skal vere kreativ er sentral for å tileigne seg denne tenkemåten (Beghetto, R.A., & Kaufmann, J.C. 2014). Dei ulike kreativitetskategoriane skil seg også frå kvarandre gjennom kor stor grad dei bringer noko nytt til feltet. Heile denne inndelinga er basert på det faktum at det er mogleg å lære seg å vere kreativ, og at aktørane utviklar sine kreative evner gradvis og parallelt med at dei arbeider seg opp gjennom desse kategoriane. Her må ein understreke at ikkje alle kjem til å oppnå alle desse typane kreativitet, men at dei fleste kjem til å oppleve for eksempel av little-c i kvardagen. Denne kategorien handlar nemleg om kvardagslege versjonar av kreativitet som å dekorere huset, pakke i bilen eller løyse eit dilemma på jobb. (Kaufmann og Beghetto 2014). I følge NACCCE kan ein og finne fire ulike karakteristikkar i kreative prosessar.

Den første er det at ein alltid tenkjer og oppfører seg fantasifullt eller oppfinnsamt. Deretter at denne evna til å finne opp er målbevisst. Det neste er at det ein produserer gjennom desse kreative prosessane er originale og nyskapande. Den siste karakteristikken er at det som blir produsert har verdi for det målet ein set seg i byrjinga av prosessen. Med dette definerer NACCCE då kreativitet som "Imaginative activity fashioned so as to produce outcomes that are both original and of value. (NACCCE 1999, s.30). Denne definisjonen trekk fram fleire fellestrekk frå dei andre definisjonane som er nemnd tidlegare.

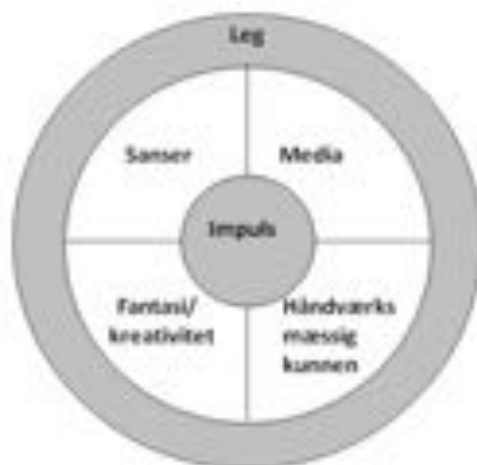
Ein viktig del av det å vere kreativ er å ha god fantasi og klare å nytte denne på ein kreativ måte. Fantasi er ei samling av det vi har sett, høyrd og opplevd. Ifølgje Lerdahl kan kreativitet "også beskrives som en ferdighet eller evne, forstått som evnen til å fantasere, forestille seg og utvikle nye ideer" (Lerdahl 2011, s.22). Dette understrekar den teorien om at menneska er medfødd evna til å vere kreativ, då alle nye idear krev ei viss mengd kreativitet og fantasi. Denne eigenskapen burde ein også vere open for i skulen for at elevane skal få utfalde sin fantasi, i staden for å legge band på dei fantasirike tankane dei har i ung alder.

2.2 Det skapande

Kreativitet og det å skape vert ofte brukt om ein annan sidan dei på mange måtar heng saman. Slik vil dei også verte brukt i denne avhandlinga. Som sagt er menneska føydde med eit anlegg for kreativt arbeid, dette gjeld nok også for praktisk og skapande arbeid. Slik som det stod i Kunnskapsløftet skal opplæringa bidra til å utvikle elevane sine skapande og praktiske evner: "å trene hånd og ånd" (Saabye, s.6). Ein skal løfte fram skaparlyst, lærelyst og vilje til å ta i bruk dei kunnskapane dei tileignar seg, og vidareutvikle desse. Som sagt er menneska nysgjerrige av natur og dette burde i samsvar med dei nye læreplanane også oppretthaldast og vidareutviklast (Kunnskapsdepartementet 2015-16). Gjennom å byggje opp om dei kreative tenkjevanane til elevane byggjer ein også opp om desse eigenskapane. Å ha ein slik tenkjevane inneber at ein har ein føresetnad for å handle smart når ein står ovanfor eit problem. I møte med visse situasjonar som treng ein rask reaksjon er muskelminne viktig, då ein handlar utan å tenke seg om (Hetland, et.al. 2007). Dette kan appellere til kreativt og skapande arbeid også då ein som regel arbeider ut frå innarbeidde vanar og

ofte følger vande tankerekker. Difor kan det å utvikle våre tenkjemåtar bidra til ei utvikling av skapande ferdigheiter. Eksempel på slike vanar er å trene opp praktiske kunnskar, få forståing for kunstverda, vere engasjert, utforskande, reflektert og å kunne observere og uttrykkje seg (Hetland, et.al. 2007). Å vere eit skapande menneske med ei brei forståing for det å *forme* krev at ein blant anna er gjenstand for inntrykk frå omverda, tolkar dette med basis i føreforståinga si og dermed formar eit uttrykk ved hjelp av kreative framgangsmåtar. Den som formar er også ein deltakar i samfunnet og let seg påverke av omgjevnadane sine. Dette vil igjen påverke det skapande arbeidet då den skapande si erkjenning og refleksjon vil kome til uttrykk i produktet (Melbye 2008).

Skulen er ei fin plattform for å utvikle praktiske eigenskapar hjå elevane, så lenge ein legg til rette for det. Om ein er i det rette læringsmiljøet kan det å ha ein lærar som både oppmuntrar til og underviser om kreativt arbeide vere avgjerande for kor mykje kunnskap ein tileignar seg om dette gjennom livet. Målet her er å late elevane tileigne seg eit stort utval av framgangsmåtar, utvikle grunnlaget dei har for skapande arbeid og modellere for korleis elevane kan utvikle og utfordre ideane og framgangsmåtane deira. I tillegg vil det å motivere elevane til å utforske ting dei ikkje har sett eller prøvd før vere eit godt grunnlag for eit utforskande og skapande læringsmiljø. (Kimbell and Stables, 2008). Dewey er ein svært sentral teoretikar innan dette fagområdet då han snakkar om ”Learning by doing”, der fokuset ligg på det at ein lærer gjennom å tileigne seg førstehandskunnskap om noko gjennom ein praktisk framgangsmåte (Melbye 2008). Samanhengen mellom aktivitet og kunnskap er sentralt i denne pedagogiske ståstaden og er også noko som kjem fram gjennom dei nye læreplanane (Kunnskapsdepartementet 2015-16). Vidare snakkar Dewey om korleis menneska opplev og møter kulturen gjennom utviklande prosessar og framgangsmåtar for vekst. Denne sosiale samhandlinga vert sett i gang og utfylt gjennom aktivitet og praktisk arbeid (Melbye 2008). Dette understrekar Malcolm Ross og Robert Witkin gjennom sin modell over korleis leggje til rette for skapande og kreative prosessar som ein kan sjå i figur 2 litt lengre ned i teksten (Austring og Sørensen 2006).



Figur 2: Modell for estetiske læreprosesser (Austring & Sørensen 2006)

Her vert det referert til korleis impuls, sansar, media, fantasi og kreativitet, handverksmessig kunnskap og leik heng saman. Mykje av det sentrale ved det å skape ligg her, og denne modellen er ein fin og enkel måte å sjå korleis ein skapande prosess kan gå føre seg. Om ein les modellen innanfrå kan ein sjå at dei fleste kreative og skapande prosessar byrjar med ein impuls. Her gjeld det å gje uttrykk for denne impulsen og vidareføre denne gjennom ein skapande og idéutviklande prosess. Korleis ein gjennomfører dette vert avgjort ved hjelp av fire faktorar: gjennom sansing, fantasi/kreativitet og media finn ein mykje av inspirasjonen ein kan ta i bruk i skapande arbeidet. Sansing handlar mellom anna om det ein ser, høyrer og luktar. Dette legg som regel grunnlaget for det ein let seg inspirere av. Mangfald er viktig då moglegheitene for idéutvikling, input og inspirasjon kan bli mindre i takt med kor snevre sanseintrykka er. Vidare skapar ein indre bilete av dette og nyttar fantasien og kreativiteten for å synleggjere desse i det praktiske (Austring og Sørensen 2006). Dette legg basen for korleis ein tek i bruk og vidareutviklar sanseintrykk ein har gjort seg tidlegare.

Det er her det å kunne utvikle sine kreative (Lerdahl 2011) ferdigheiter er viktig, då det å ha gode kreative, idéutviklande og problemløysande ferdigheiter kjem til nytte for korleis ein møter og løyser ei oppgåve eller eit problem (NACCCE 1999). Vidare tek ein i bruk ulike medium og eigen handverk- og teknikk-kunnskap til å uttrykkje seg og skape eit praktisk-estetisk arbeid av alle dei faktorane som er nemnd over. Det er viktig å uttrykkje at ein ofte legg ulik vekt på dei ulike delane av denne modellen og at dei som regel går inn i og let seg påverke av kvarandre. Som ein kan sjå ytst i modellen er også leik ein viktig faktor i skapande arbeid. Det er viktig sikre leik gjennom å late

elevane få nytte fantasien og ha ei open, undrande og undersøkende haldning til omgjevnadane sine. Dei ulike faktorane i eit skapande arbeid opnar også for fleire moglege utfall av denne prosessen (Austring og Sørensen 2006). Denne regelfrie leiken vert då ein viktig faktor for korleis kvar enkelt elev nærmar seg praktiske arbeidet.

Synet på estetikk som eit læringsområde har fått ei ny utvikling i didaktisk og pedagogisk tenking i fleire land. Sjølv om omgrepet estetiske læringsprosessar er relativt nytt, er det ikkje nødvendigvis slik at ideen om å knyte estetikk og læring saman er ny. Dette har, i følgje Austring og Sørensen, blitt sett i samanheng i mange år. Bruken av estetiske læreprosessar i praksis har etter kvart blitt meir og meir integrert i den pedagogiske praksis. Over lengre tid har desse vore under stort press der dei tidlegare har vore tekne i bruk som ein slags luksus, der dei blei fokusert på i mindre grad og fungerte som ein arena der elevane kunne slappe av og lade opp til ”dei viktige” delane av skulekvardagen. I nyare tid har desse faga fått meir tyngde og etter kvart blitt rekna som, om ikkje dei mest sentrale faga, viktige fag for ulike delar av elevane sine læringsprosessar. I følgje Malcolm Ross m.fl. blir estetisk verksemd omtala som ein uerstattelig erkjenningssveg der ein både utviklar eit utval av ferdigheiter og ein både kjenslemessig og kroppslig kunnskap (Austring & Sørensen 2006, s.77- 81). Estetiske læringsprosessar vert i følgje Austring og Sørensen og rekna som eit verktøy for å kunne tileigne seg ny kunnskap. Estetikken som læringsområde er hovudsakleg karakterisert ved at ein gjer om inntrykk ein får i omverda til eit estetisk uttrykk (Austring & Sørensen 2006, s. 90). I tillegg definerer dei estetiske læringsprosessar som ein måte å reflektere og kommunisere om seg sjølv og verda på (Austring & Sørensen 2006, s. 107).

2.3 Idéutvikling

Idéutvikling er noko som er sentralt både i kreative og skapande prosessar og i andre delar av samfunnet. Kreativitet er ein av hovudføretnadane for ei god idéutvikling.

Der både det å ta i bruk sansar, utprøving, eksperimentering og leik, som er nemnd i samanheng med omgrep tidlegare i avhandlinga, er viktige. Det handlar om å observere det som er rundt ein, og så stille spørsmål ved det ein ser og deretter prøve å finne ut korleis ein eventuelt kan gjere det betre eller korleis ein kan bruke dette i noko anna. Ein må vere undrande og nysgjerrig for å kunne finne nye løysingar. Gjennom dette kan ein sjå føre seg nye moglegheiter og deretter finne ut korleis ein kan vidareføre dette

(Austring og Sørensen 2006). Å finne inspirasjon er svært viktig for ei god idéutvikling og kan finnast over alt. Nokon finn inspirasjon i eit blankt ark, medan andre finn det i eit folketett rom. Likevel er det ikkje alltid så lett å late seg inspirere av det som er rundt oss. Mest sannsynleg er dette på grunn av dei grensene vår eigen hjerne legg på vårt kreative arbeid, og kva tenkjemåtar ein har tileigna seg (Hetland, et.al. 2007). Idéutviklingsfasen handlar hovudsakleg om ei divergent tenking. Å vere i ein fase der alt er mogleg og deretter ta med seg det som ein har mest tru på eller som kan brukast vidare. Dette er ein del av den skapande prosessen. Ingen idear er dårlege, desse er også sentrale for den kreative prosessen.

For å jobbe skapande burde ein gje slepp på den kritiske tenkinga og opne opp for alle impulsar og idear som kjem til oss gjennom prosessen. Dette kallast divergent tenking og er ein slags sikk-sakk tankegang der ein prøvar ut ulike idear og eksperimenterer med dei. Denne finn ofte stad i byrjinga av ein prosess der alle moglegheiter er opne og ein er på leit etter kva ein vil fokusere på og kva ein for eksempel vil lage. Ross sin modell for skapande prosessar (Austring & Sørensen 2006) er eit godt eksempel for korleis ein kan gå fram for å gi uttrykk for dei ulike utprøvingane og eksperimenteringane ein går gjennom i byrjarfasen. Det er også her ein går gjennom ei rekkje val av kva idear ein vil gå vidare med og kva ein ikkje tek med seg vidare i arbeidet. Det er her konvergent tenking kjem inn for å skape struktur og mål for det skapande. Konvergent tenking er den fasen som ideelt sett kjem etter den divergente og handlar om ein meir strukturert og reflektert måte å arbeide på. Denne baserar seg på fakta og dei reiskapane ein skal ta i bruk i den skapande fasen.

2.4 Djupnelæring:

I følge boka ”Dybdelæring”, skrive av Michael Fullan, Joanne Quinn og Joanne McEachen, er uttrykket som boka handlar om meir enn eit tankesett om korleis skulen kan førebu elevane på framtida. Elevane vert her sett på som morgondagens medborgarar og elevane skal oppleve at dei kan endre både omverda si og verda generelt medan dei går på skulen. Målet er å danne elevar til å stille seg kritisk til verkelegheita sine problem samtidig som at dei er samarbeidande, aktive og problemløysande. “Dybdelæring betyr at eleven gradvis og over tid utvikler sin forståelse av omgrep og sammenhenger innanfor et fag” (Fullan, Quinn & McEachen,

2018, s.8). Ved hjelp av djupnelæring skal elevane auke læringsutbyttet sitt ved å utvikle ein heilskapleg forståing for å sjå samanhengar mellom ulike fag. I tillegg skal dei klare å nytte det dei har lært, og bruke dette for å løyse oppgåver og problem som dei møter andre stader enn i klasserommet. Dei skriv også om dei seks globale kompetansane som ligg som mål for djupnelæringa; Karakter, medborgarskap, samarbeid, kommunikasjon, kreativitet og kritisk tenking. (Fullan et.al. 2018, s.8). I følgje denne boka er definisjonen på djupnelæring sjølv prosessen med å tileigne seg desse eigenskapane (Fullan et.al. 2018, s.41). Gjennom å utvikle og definere desse kompetansane i elevane kan ein også utvikle skulekulturar som kan bli ein plattform for djupnelæring.

”Hvis vi vil ha elever som kan blomstre i turbulente, komplekse tider, som kan reflektere over nye situasjoner, og som kan forandre verden, må vi reformulere læringsbegrepet(...)” (Fullan et.al. 2018, s.37) Det er her omgrepet djupnelæring kjem inn som ein metode for å oppnå dette. Ved å feire læring og skape miljø som både provoserar, stimulerer og utfordrar elevane skal dei utvikle seg til å bli dei borgarane framtida treng. Fullan et.al legg trykk på at dette ikkje byggjer på nye tankar, men at det handlar om ei endring på større plan enn før. Det er kulturendringar som må til for å leggje til rette for djupnelæring for elevar med alle sosioøkonomiske bakgrunnar. Dei held fram med å understreke at både lærarar og elevar må vere i denne lærande prosessen og at undervisninga mellom anna er meir effektiv om den hender i eit klasserom som er ope for samarbeid med andre. ”Vi må utad, utenfor klasserommets vegger, for å bli bedre innad” (Fullan et.al. 2018, s.9). Elevane må derfor få moglegheita til å møte på reelle problemstillingar og situasjonar som både er lærerike og relevante for dei sjølv og for andre.

I eit rikt læringsmiljø som er ope for ny tenking og problemløysing kan elevane etter kvart også ta i bruk den kunnskapen dei tileignar seg og bruke det til å løyse problem i verda generelt. Om det så handlar om design, bærekraft eller nye måtar å handle i kvardagen. På same måte som Daan Roosegaarde, ein nederlandsk arkitekt, designar og innovatør, nytta sine nyskapande eigenskapar til å skape funksjonelle gjenstandar og teknologiar. Han skapa for eksempel ein slags støvsugar som kunne reinse lufta i store byar. Sjølv var han ikkje den flinkaste eleven då han gjekk på skulen, men når han fekk ein arena for å følgje den medfødde nysgjerrigheita si, vart både engasjementet og dei

kreative evnene hans frigjort. Basert på egne erfaringar meinte han at det er viktig at lærarar legg til rette for eit rikt læringsmiljø for elevane, der djupnelæring kjem i fokus. Ein må leggje til rette for at læringa er drive av nysgjerrigheit, engasjement og ein slags tryggleik i det å vere i det ukjente der problemløysing er i fokus. Ein må også innsjå at ein aldri er ferdig med å lære. Til slutt må ein erkjenne at mennesket sitt DNA allereie er programmert for kreativitet, innovasjon og nysgjerrigheit og at lærarane sin jobb difor, enkelt sagt, er å utfordre desse (Fullan et.al. 2018, s.38). Ideelt sett skal klasseromma som har djupnelæring som ein grunnstein vere eit levande organ som summar av samtalar mellom elevar og lærarar. Alle er involverte og engasjerte i det som er i fokus og ein oppmuntrar til å stille spørsmål, både elevar imellom og til ekspertar andre stader i verda. Ein engasjert elev er også ein lærande elev (Fullan et.al. 2018).

2.5 Fantasy:

Fantasy er ein sjanger som breier seg utover svært mange delar av både det litterære og det kunstnariske samfunnet. Både innan det litterære og det filmatiserte, som for eksempel Harry Potter og Ringenes Herre, deretter både den offisielle og uoffisielle kunsten som blir laga. I tillegg kjem spelsamfunnet inn der det er store mengder dragar, troll, alvar og magikarar. Sist men ikkje minst kjem ei heil verd av animerte verk. Alle desse delane av sjangeren går ofte over i kvarandre og kan gjere det ganske vanskeleg å kategorisere og dele den opp. Fantasy er eit omgrep som kan vere svært vanskeleg å definere nettopp sidan det famnar om så mykje, mellom anna på grunn av fokuset på fri fantasi. Noko av verdien i denne sjangeren ligg nettopp i dei fritt flytande trekka og denne motstanden til å la seg definere (Jackson 1981). Eit av dei viktigaste trekka innanfor Fantasy-sjangeren, både når det kjem til litteratur og kunst er det at ein skal kunne realisere det umoglege. Dette kan rett og slett handle om alt som finns i verda og mykje meir, der menneska sin fantasi er den einaste grensa. Det er nok her namnet til sjangeren stammar frå, Fantasy: basert på menneskets fantasi. (Medlesohn 2016). Her må det seiast at mykje av det menneska diktar opp er basert på noko som dei har sett frå før eller høyrte om.

Av egne erfaringar frå skulen verkar det som at der er mange, spesielt born og unge, som har ein kjærleik for denne vide verda der ein kan søke tilflukt frå verkelegheita. Mange tek det i bruk i eigen kunst, men det har ikkje blitt tildelt like mykje verdi som mange andre sjangrar eller stilar (Fowkes, 2010). Fantasy- og eventyrsjangrane er svært

breie og kan opne for at dei fleste elevane finn eit eller anna dei interesserer seg for (Levy og Mendlesohn 2016). Sjølv er eg svært glad i denne sjangeren og har som regel funne inspirasjon og motivasjon i arbeid med den. Blandinga av fantastiske fortellingar og digitale verkemiddel som ligg til grunn i mange Fantasy-bøker og filmar, har fasinert meg lenge. Det er ikkje berre sjangeren i seg sjølv som er vidstrakt, men også korleis ein arbeider med og fortel desse historiene. Eg trur at det treng større representasjon og meiner det er lurt å setje lys på alle dei moglegheitene som ligg i kunstfaget og ville setje litt fokus på det med denne oppgåva. Fantasy-omgrepet mitt gjekk i løpet av oppgåva fram og tilbake mellom å dreie seg om relativt moderne og futuristiske fantasiverder til å også inkludere dei meir klassiske og eldre verder.

2.6 Det uførutsette

Menneska ser naturleg på korleis framtida kjem til å bli og notida vert forma av kva forventningar vi har til den. I tillegg kan uføresette hendingar i framtida gje oss eit nytt blick på fortida, då små hendingar kan påverke framtida drastisk. Det uføresette er eit samlande omgrep for, enkelt sagt, alt vi ikkje kan føresjå. Det som er relativt uventa og vanskeleg å sjå på førehand. Vi kan prøve å spå kva framtida vil bringe, men vi kan aldri vite spesifikt kva som kjem til å hende. Verda er prega av usikkerheit og dette må vi på ein eller annan måte forberede oss på (Torgersen 2015). Nicholas Rescher nemner mellom anna at der er tre ulike tilnærmingar til framtida: Dei ”truande”, som meiner at verda følgjer visse reglar og mønster som let oss sjå korleis framtida kjem til å bli, medan skeptikarane meiner at det ikkje er mogleg å føresjå framtida og at alt skjer heilt tilfeldig. Til slutt har vi dei forsiktige. Dette er den tilnærminga denne avhandlinga baserer seg på då ein bør både vere budd på det som mest sannsynleg kjem til å hende, men også er budd på at dette kan endre seg plutsleg. Sjølv om menneske ofte likar å tru at vi har oversikt over kva som kjem til å skje og kvifor dette skjer, meiner dei ”forsiktige” at verda er enda meir uføreseieleg enn det ein har ein tendens til å tru (Torgersen 2015).

Som Wells og Claxton skriv: ”Dagens samfunn er preget av stadige endringer, og elever i det 21. Århundret må bli utrustet med egenskaper til å navigere og respondere på fremtidens komplekse utfordringer på nye måter (Wells & Claxton, 2002). Skulen i dag treng då ei fornying slik at ein kan møte dei utfordringane som kjem til å kome, og at ein får eit produktivt samfunn som bidreg til ein global verden (NOU2015:8 2015).

Dette gjeld også innanfor kunst og handverk. Som Olafsson og Gulliksen skriv er dei fire kategoriane av kreativitet, som er nemnt tidlegare i kreativitetsskapetelet, viktige for lærarane si forståing av korleis ferdigheiter for det 21 århundre kan utviklast i klasserommet. Her er kategoriseringane mini-c og little-c dei mest sentrale då dei fokuserer på dei delane av den kreative prosessen der ein lærer seg ulike kreative ferdigheiter og erfaringsgrunnlag. I tillegg er det her sentralt at elevane får såpass gode kunnskapar at dei kan knytte det dei lærer opp til noko personleg og meningsfullt. Dette kan der igjen danne grunnlaget for og vere ein del av elevane sin kreativitet (Olafsson, B. & Gulliksen, M.S. 2018). At skulen legg til rette for kreativt arbeid og idéutvikling får mest sannsynleg ein verknad på korleis samfunnet ser på dette då ”Elevenes utvikling i skolen er en viktig del av samfunnets utvikling, og skolen er i et aktivt samspill med samfunnet rundt” (NOU2015:8 2015). Om elevane i dag får nok kunnskap og ferdigheiter til å vere budd på det uføresette, vil samfunnet i framtida også vere det.

2.7 Digitale verktøy

I denne oppgåva har eg teke i bruk kamera, Photoshop og prosjektor som digitale verktøy for det praktiske arbeidet mitt. Gjennom å veksle mellom kva verktøy eg har brukt og i kva rekkefølge eg har gjort dette har dei vore med på å skape det praktiske og kreative arbeidet mitt. Grunnen til at eg har teke i bruk desse er at eg ville setje fokus på korleis ein kan bruke desse på ein variasjon av måtar og at ein ikkje treng å halde seg bare til dei ”tradisjonelle” bruksområda deira.

Kameraet er eit Samsung NX300M Hybridkamera. Eit enkelt kamera for nybegynnarar. Ved å bruke ein makrofunksjon på dette fekk eg fanga detaljane ute i skogen godt. Oppløysinga på bileta er ganske god for å både jobbe i små og litt større format. Dette er noko ein måte tenke på i skulen når ein eventuelt skal jobbe i store format, og passe på at ein har god nok oppløysing. Om ein jobbar i små format er det ikkje like nøye.

Photoshop er eit allsidig program for biletredigering og kan brukast til mange ulike formål. I denne avhandlinga blir det hovudsakleg brukt til relativ enkel redigering av bilete. Her er også kvaliteten i bileta ein faktor ein er nøydt til å ta omsyn til sidan

programmet er piksel-basert og kan etter mykje redigering senke kvaliteten i bileta. Her igjen har format mykje å sei.

Når ein jobbar med prosjektor er det fleire faktorar å tenke på: Oppløysing, lysstyrke og plassering. Prosjektoren som er blitt brukt gjennom dette prosjektet har svært høg oppløysing og har fleire innstillingar for korleis den visar bileta. Der ein for eksempel kan endre på lysstyrke og farge. Korleis eg plasserte prosjektoren i forhold til dei ulike skapande elementa mine var avgjerande for korleis det såg ut. Plasseringa avgjorde både størrelse på bileta og kva vinkel den prosjekterte frå.

2.8 Læreverket: Fagfornyelsen

I skrivande stund er læreverket under fornying og nye element skal komme meir i fokus. Som det står i Meld.St.28:

”Samfunnet er i endring og endringstakten øker på mange samfunnsområder. Store deler av arbeidslivet preges sterkt av den teknologiske utviklingen. Teknologiske endringer og nyvinninger vil bidra til å endre digitale og fysiske produksjonsprosesser for både varer og tjenester (...): Det stiller krav til fornyelse, også i utdanningssystemet” (Kunnskapsdepartementet 2015-16, s.6).

Dette medfører også at innhaldet i grunnopplæringa må endre seg for at det skal kunne gi barn og unge eit godt og relevant grunnlag for sitt vaksne liv. Barn og unge er framtida som formast i notida og dette burde skuleverket reflektere (Kunnskapsdepartementet 2015-16, s.6) Vidare nemner dei også at ”Fagfornyelsen skal bidra til at elevene gjennom fordypning og god progresjon i opplæringa oppnår økt mestring og forståelse i fag og på tvers av fag. Dette forutsetter innsats fra alle aktørene i skolen og i tilknytning til skolen” (Kunnskapsdepartementet 2015-16, s.67). Elevane skal, gjennom denne fornyinga, også få meir tid til å utforske djupna i ulike fagområde. ”Å gi rom for dybdelæring forutsetter at skolen tar hensyn til at elevene er forskjellige og lærer i ulikt tempo og med ulik progresjon” (Kunnskapsdepartementet 2017, s.16). Med tanke på dette er det då sentralt at lærarane har tid til å faktisk la dette skje og at dei har moglegheita til å følgje opp kvar enkeltelev på ein god måte.

”Flere analyser viser at læreplanene for fag i grunnskolen og fellesfagene i videregående opplæring har et omfattende innhold som gjør det utfordrende for lærere å få nok tid til å legge godt nok til rette for elevenes dybdelæring. For at elevene skal tilegne seg varig kunnskap og forståelse må læreplanene vere mer konsentrert om det

viktigste elevene skal lære. Skolefagene skal derfor videreutvikles slik at det legges enda bedre til rette for elevenes dybdelæring og grunnleggende kompetanse i fagene” (Kunnskapsdepartementet 2015-16, s.7). I tillegg til dette skal skulen også bidra til at kvar enkelt elev kan realisere sitt potensiale og får grunnlag for å mestre sitt liv og delta i arbeid og fellesskap i samfunnet. Sidan elevane skal bli opplært til å kunne bidra som fremtidige yrkesutøvere og samfunnsborgere må skulen forme elevane i samsvar med dette. ”At skolens innhold er relevant for den enkelte og for samgunn og arbeidsliv, er derfor et avgjørende hensyn i en fornyelse” (Kunnskapsdepartementet 2015-16, s.67).

Gjennom ei analyse av dokumenta Overordnet del-Verdier og prinsipper for grunnopplæringen (Kunnskapsdepartementet 2017) og Meld.st.28: Fag-Fordypning-Forståelse (Kunnskapsdepartementet 2015-16) har eg vald å sjå desse omgrepa: Kreativitet, det skapande, idéutvikling, utforsking, nyskaping , djupnelæring og problemløysing i lys av dei nye planane for skulen. Gjennom denne analysen gjorde eg fleire funn som var sentrale for og kunne knytast opp mot det praktiske arbeidet som hadde hovudfokus i mi avhandling. Dei nye tilnærmingane til blant anna kreativitet, djupnelæring og framtida som alltid er i endring var eit par svært sentrale faktorar både i desse dokumenta og i mi masteravhandling. Grunnen til at eg tok tak i desse dokumenta spesielt var at vinklinga eg ville ha i oppgåva bar med seg mange av dei eigenskapane som etter kvart blir meir sentrale og sidan sjølve kunst og handverkfaget også er i endring ville eg skrive ei avhandling som også speglar dette. Moglegvis kan den også bidra til å setje i gang desse endringane.

3 Metode

- Korleis kan fotomateriale frå Urskogen vere inspirasjon og drivkraft i et kreativt arbeid
- Kva sider av kunst og handverk kan forberede elevane på ei framtid i stadig endring ?”

3.1 Feltmetodikk:

Gjennom mi avhandling vil feltforskning vere sentralt for å svare på problemstillinga. Feltmetodikk handlar hovudsakleg om å halde arbeidet sitt innanfor eit felt som skal utforskast og prøvar å få så mykje kunnskap om det som mogleg, slik at ein får ei

gjennomgåande forståing for det. Denne metoden handlar om ei open og generell metodologi som kan nyttast og presiserast på mange måtar innanfor ulike tilnærmingar. I følgje Halvorsen er det fleire teoretikarar som meiner at den, i tillegg til konstaterande studie, også er tenleg i vurderande og konstaterande studie. Eit sentralt trekk med denne metoden er at ”vi er en del av den sosiale verden vi studerer” (Halvorsen 2016, s.54) og at forskaren tolkar ting ulikt utifrå dei referanserammene dei har i utgangspunktet (Halvorsen 2016). Aksjonsforskning er hovudsakleg definert som ein verksemd der ein så og seie søker to mål samtidig: Éin der ein jobbar med praktisk handling i samfunnet og ein med ein systematisert måte å forstå verkelegheita. Målet er også å gjere noko med det ein forskar på og ikkje berre forstå det. Her er også ein fleksibilitet for utvikling og endring i innsamlingsmetodane sentralt.

I feltmetodikk stiller ein seg ofte kritisk til forskaren sin moglege rolle då registreringa av data kan variere alt ettersom kva førforståing forskaren har. Å ha eige skapande arbeid som forskingsdokumentasjon er eit slags støyt mot førestillinga om ein objektiv og nøytral forskar. Kjensler spelar ei stor rolle i kunstnaren sin erkjenningssprosess slik at ein som regel ikkje kan snakke om emosjonell nøytralitet. Spesielt sidan den som skapar og den som forskar er same person. Denne ”utøvande forskaren” sitt hovudmål skal vere det å oppnå og utvikle sensitivitet og openheit for verda og korleis den gjer seg til kjenne. I den første fasen av slikt arbeid skal ein møte den kreative verksemda med openheit både utanfor og innanfor ein sjølv, i den neste fasen skal ein skape avstand frå dette og prøve å trenge inn til kjernen. Denne nærleiken til dei skapande prosessane blir forklart slik: ”En kunstnar begynner å uttrykke noe som i løpet av prosessen kommuniseres tilbake til kunstnaren, i en kontinuerlig skapnings- og feed-back-prosess mellom kunstner og verk” (Halvorsen 2016, s.138-39). Her går ein gjennom både ein eg-fase og ein meg-fase, der ein er sin eigen kritikar. I mange studiar i det estetiske fagområdet blir ein del av problemstillinga retta mot korleis den skapande kan forbetre sine egne praktiske ferdigheiter. Her stiller forskaren også som den aktøren det skal bli forska på, og må forske på sine egne erfaringar og produksjon av materiale. Denne personen er også den som kjem med konkrete løysningar gjennom fullførte sluttprodukt (Halvorsen 2016, s.57).

3.2 Kvalitative metodar:

Kvalitative metodar er karakterisert ved det at dei ulike delane av prosjektet overlappar og påverkar kvarandre, og vert omarbeidd undervegs. For eksempel kan funna ein gjer seg i det praktiske arbeidet påverke korleis ein går fram med ein tekstanalyse og omvendt. Likevel er ikkje metoden heilt utan struktur då ein ofte gjennomfører ein viss del av datainnsamlinga før analysearbeidet, slik at ein har nok kunnskap om dette (Thagaard 2013, s.31). Denne avhandlinga blir prega av eit samspel mellom deduktiv og induktiv forskning der eg både baserer arbeidet på etablert teori og empiribaserte fortolkingar (Thagaard 2013, s.201). Her var det den kreative prosessen og det praktiske arbeidet eg ville fokusere på, og sjå på korleis dette kan bindast saman med fornyinga av læreplanane.

Kva metode eg ville ta i bruk endra seg i takt med at det praktiske arbeidet mitt. Overgangen frå dei meir illustrative og openberre verka, (side 45-50) frå byrjinga av prosessen, til dei verka som støttar seg til oppleving og undring skapte også ein overgang i korleis eg gjekk fram for å finne informasjon om dette. Eg valde å bruke dokumentanalyse av styringsdokumenta for å finne inspirasjon til korleis det praktiske arbeidet mitt kunne vidareutviklast. Ved hjelp av desse dokumenta fann eg blant anna fram til omgrepet djupnelæring og teorien om den uførutsette Grunnen til dette var at mange av dei eigenskapane og omgrepa eg kom borti i løpet av arbeidet mitt også blir nemnt i fornyinga av læreplanane. Denne avhandlinga set fokus på mange av elementa som, ifølgje desse dokumenta, kjem til å vere sentrale i kunst og handverk i framtida og det å binde mitt arbeid saman med desse kan gjere oppgåva enda meir relevant for faget. Planlegging av korleis forskingsopplegget skal vere, og kva problemstilling ein skal ha inneberer at den som forskar tenkar gjennom kva det skal omfatte og kva metodar som gir den rette informasjonen. Allereie frå byrjinga av prosessen visste eg at eg ville ta i bruk kvalitative metodar då desse som regel går meir i djupna av det som er forskingsobjektet og er meir fleksible og inneber at forskaren kan jobbe parallelt med dei ulike delane av prosessen. Å etablere problemområde og ein viss plan for framgangsmåten legg grunnlaget for forskingsprosessen, men kan endrast og utdjupast i løpet av prosjektet.

3.3 Fenomenologisk og hermeneutikk tilnærming

Det praktiske arbeidet mitt har ein fenomenologisk og hermeneutisk tilnærming sidan eg baserer meg på mine egne erfaringar og min subjektive oppleving og korleis eg møter ulike situasjonar på bakgrunn av desse (Thagaard 2013, s.40). Fenomenologi er hovudsakleg eit studie av fenomen og korleis dei opptrer for oss frå eit første-personsperspektiv og en studie av korleis bevisstheita fungerer. Denne filosofiske retninga vart utvikla frå den tyske filosofen Edmund Husserl. Den tek utgangspunkt i ei subjektiv oppleving og fokuserer på ei djupare mening i erfaringane til enkeltpersonar. Her er forskaren sine egne refleksjonar rundt egne erfaringar sentrale. Fenomenologi er utforsking av den meininga personar tillegg sine egne erfaringar av eit fenomen (Thagaard 2013, s.40). I følgje Elise Mari Halvorsen er kunstnaren sjølv, i den artistiske tilnærminga til forskning, kjelda til data i sin erkjenningsprosess. I følgje Husserl er det umogleg å vere objektiv då alle veks opp med ein viss måte å sjå på og handtere ting på. (Halvorsen 2016, s.21). I vitenskapen er ein meir prega av fakta, det å finne sanninga, og er mindre påverka av den subjektive fantasi og meningsskapinga som blir presentert i kunsten. I motsetnad til dette vel subjektet, i den artistiske tilnærminga, ut kva det vil sei og understreke, og presenterer sitt utval av fakta. I denne tilnærminga prøver ein å illustrere menneskeleg problematikk ved å presentere enkeltfenomen. Ein prøvar å finne fram til noko generelt i det spesielle. Artisten er interessert i å gjere det spesielle så levande at kvalitetane det har kan bli erfart, også fordi han trur at det spesielle kan bidra til forståinga av noko meir generelt. (Halvorsen 2016, s.23-24). Denne artistiske tilnærminga blir då ein fenomenologisk forskingsprosess som på mange måtar tek i bruk den estetiske forskar sin totale verksemd. Både dei kunstnariske, kreative og verbale eigenskapar. Mitt fenomen er forholdet mellom det materiale og det digitale som eg skal forske på gjennom denne avhandlinga.

Hermeneutikk går ut på det å fortolke folks handlingar gjennom å finne eit djupare meningsinnhald enn det ein kan finne med ein gong. Denne tilnærminga legg vekk på at det fins mange ulike måtar å tolke noko på og at det ikkje fins berre ein sannhet, men at kvar enkelt tolkar fenomen med basis i ein heilheitsoppfatning av forforståinga deira og det ein skal forske på i eit. Ein tolkar ikkje delane kvar for seg men ser dei i forhold til heilheita. "I forhold til dette representerer hermeneutikken en viktig inspirasjonskilde

for samfunnsvitenskapelige tilnæringer hvor fortolkning har en sentral plass” (Thagaard 2013, s.41). I innsamlingsmetodar som for eksempel dokumentanalyse er denne metoden sentral då den baserer seg på å tolke og analysere noko som allereie fins.

3.4 Dokumentanalyse som metode

Dokumentanalyse er ein svært etablert metode innan kvalitativ forskning og vert ofte brukt av sosiologar og historikarar. Denne kvalitative metoden skil seg frå andre ved at dokumenta som regel er skriva for eit anna formål enn det den som analyserer tenkjer å bruke den til. I tillegg har den heller ikkje dei same etiske rammegrensene som for eksempel visse typar analyse av felldata har. Her skil ein også mellom analyse av tekstar som er eit resultat av feltarbeid og analyse av dokument der omgrepet omhandlar tekstar som er etablert utan forskaren si medverking (Thagaard 2013, s.58-59). Desse kjeldene er som regel lett tilgjengelige og allereie klare til å bli tekne i bruk på mange ulike måtar alt ettersom kven som analyserar dei (Merriam 2009, s. 139). I denne oppgåva blir dokumenta brukt til å finne informasjon om og underbyggje kreativt arbeid generelt og i skulen. Læreplanar er meint å bli lest som ein heilheit og bli tolka ut ifrå både formålet med dokumentet og eg skaffa meg ei oversikt over heile dokumentet og plukka ut det som er relevant for mi avhandling (Halvorsen 2016, s. 83)

I dokumentanalysa har eg vald å analysere to styringsdokument:

- Overordnet del-verdier og prinsipper for grunnopplæringen (Kunnskapsdepartementet 2017)
- Meld.St.28-: En fornyelse av Kunnskapsløftet (Kunnskapsdepartementet 2015-16).

Dette er på grunn av at dei tek føre seg kva som skal leggjast vekt på i dei framtidige faga generelt, og i kunst og handverk. Her fokuserer eg spesifikt på kva kunst og handverk skal innehalde etter at desse læreplanane er blitt innført og korleis desse faktorane er relevante for den uføresette framtida. Eg valde også å bruke ”Æstetikk og læring” (Austring og Sørensen 2007) til å knyte dette saman. Under innsamling av data til sjølve dokumentanalysen valde eg å sortere dei ulike tekstfragmenta som var sentrale for oppgåva mi under ulike overskrifter for kvart dokument. Dei fleste tekstfragmenta er i sitatform då eg ville få samla inn all informasjonen før eg byrja å sortere og skrive det om. Hovudsakleg på grunn av at det var lettare å få oversikt over kva funn eg hadde og

kor desse kom frå, samtidig som at eg også kjappare kunne sjå kva som eventuelt var likt eller ulikt mellom dei ulike dokumenta. Vidare kom eg fram til tre hovudkategoriar for dei mest sentrale omgrepa, sorterte og plasserte ”sitata” som passa, under kvar kategori:

- Kreativitet og det skapande
- Idéutvikling, utforsking og nyskaping
- Djupnelæring og problemløysing

Her heldt eg framleis på inndelinga mellom dei ulike dokumenta slik at eg klarte å halde styr på kva som høyrde til kva, slik at eg kunne leggje til dei rette kjeldene for kvart sitat. Til slutt reinskreiv eg teksten og fletta dette saman slik at eg kunne samanlikne kva dei sa om dei ulike omgrepa og supplerte med teori frå Austring og Sørensen.

Validitet og reliabilitet:

Sidan dei dokumenta som skal analyserast er etablert av Kunnskapsdepartementet og læreverket er kjelda relativt påliteleg. Sidan denne typen analyse, som nemnt tidlegare i denne delen av avhandlinga, blir gjort på eit materiale som allereie er etablert og meint for eit anna formål enn det eg som forskar hadde tenkt å bruke det til er det ikkje mykje rom for eiga tolking. Einaste påverking eg eventuelt har på tolkinga er korleis eg tek dette i bruk og korleis eg tolkar det då min forforståing igjen kan påverke korleis eg les og oppfattar det som står der? (Halvorsen s.39-40). Sidan denne analysen spesifikt går ut på å direkte trekke ut delar av dokumenta som er relevante for masteravhandlinga vil berre delar av informasjonen som er i dokumenta bli diskutert og satt fokus på. Dette kan bere preg av eit slags tunellsyn på informasjonen, men sidan målet er å sjå på kunst og handverk i forhold til andre fag også vil fleire aspekt bli teke med likevel.

4 Dokumentanalyse:

Med tanke på dagens behov på nytenking og estetikkens innovative potensial skulle ein trudd at ei styrking av estetikkbaserte fag si rolle overalt i utdanningssystemet allereie var på plass, men med den overordna tankegangen vi har i utdanninga til dags dato er ikkje skuleverket vårt forberedt på å utvikle framtida si innovative arbeidskraft. Fleire meiner at vi tvert imot har eit utdanningssystem som motarbeider dette og kan virke bremsande for borna si naturlege utvikling av skapande kompetansar (Austring og

Sørensen 2007, s.139- 140). Dette er ein av grunnane til at dei i 2019 held på med å gjere om på læreplanane og vil endre på kva som skal vere fokus i skulen i dag og i framtida. Kva desse planane seie om omgrep som for eksempel kreativitet, det skapande, djupnelæring, idéutvikling og problemløysing kan bidra til å kartleggje korleis faget kunst og handverk kjem til å vere i framtida.

4.1 Kreativitet og det skapande:

Som sagt er kreativitet noko som er svært sentralt i praktisk estetiske fag. Spesielt i Kunst og handverk. I Formålsparagrafen; punkt 5 står det ”Elevane og lærlingane skal utvikle kunnskap, dugleik og holdningar for å kunne meistre liva sine og for å kunne delta i arbeid og fellesskap i samfunnet. Dei skal få utfalde skapargleden, engasjement og utforskartrøng” (Opplæringsloven § 1-1). Skapande og kreative prosessar kan vere ein måte å tileigne seg og utvikle denne kunnskapen. I følgje ”Overordnet del- verdier og prinsipper for grunnopplæringen” (Kunnskapsdepartementet 2017) er alle dei ulike kreative og skapande fagområda ein kan finne i kunst og kultur med på å påverke og utvikle samfunnet og dei fysiske omgjevnadane våre. I tillegg bidreg kreative og skapande evner til å berike samfunnet (Kunnskapsdepartementet 2017, s.8). Dette blir også omtala i Meld.St.28 der dei nemner at ”Kreativitet er en viktig egenskap både for den enkelte elev og for det norske samfunnet” (Kunnskapsdepartementet 2015-16, s.24). Ved å lære om og gjennom skapande arbeid kan elevane få utvikla sine evne til å stille spørsmål, løyse problem og uttrykke seg. I tillegg vil det å gje elevane konstante inntrykk frå ulike delar av det kulturelle mangfaldet dei er omgitt av bidra til å utvikle deira estetiske sans. Austring og Sørensen skriv også at ”Æstetisk praksis kan vere en kundskabsproces, i egentlig forstand en måde at begribe virkeligheden på ” (Austring og Sørensen 2007, s.81). Dette inneberer at dei inntrykka elevane får gjennom blant anna praktiske eller estetiske læringsprosessar bidreg til korleis dei ser og tolkar verda rundt dei. Som igjen påverkar korleis dei går for eksempel framtida i møte. I tillegg snakkar dei også om korleis slikt arbeid kan påverke korleis elevane ser på seg sjølv i forhold til verda rundt dei.

Menneska er født nysgjerrige og med eit ønske om å skape og oppdage. ”Kreativitet er på lik linje som fantasi eit medfødt potensiale som kan utviklast gjennom livet” (Austring og Sørensen 2007, s.146). Denne evna til å stille spørsmål, utforske og eksperimentere er viktig for djupnelæring, som eg kjem tilbake til lenger nede i

analysen. Ofte kan denne evna bli tilsidesett når ein blir eldre og tenkar meir kritisk. Som det Austring og Sørensen skriv er kreativitet blant anna ei av dei særlege arts-karakteriseringane ved mennesket, og har alltid vore ein del av menneska sin kulturhistorie, der kreative menneske sine påfunn har vore anvendt til å utvikle våre samfunn og levevilkår (Austring og Sørensen 2007, s.146). I følge Overordnet del har Kunst- og kulturuttrykk ”også betydning for den enkeltes personlige utvikling (...). I et større perspektiv er skapende læringsprosesser også en forutsetning for elevenes danning og identitetsutvikling” (Kunnskapsdepartementet 2017, s.8). Dette blir nemnt på fleire stader gjennom dokumenta og ser ut til å vere eit sentralt poeng for kvifor skapande læringsprosessar og kreativitet bør få større fokus i skulen. Blant anna formulerer Meld.St.28 seg om dette ved å skrive at:

”Motiverte elever har lyst til å lære, de er standhaftige, nysgjerrige og arbeider målrettet. Erfaringer med at innsats har betydning for resultatet, styrker evnen til å holde ut i motgang, både i skolen og senere i livet. Forskning viser at egenskaper som tidligere ble sett på som stabile personlighetstrekk, kan utvikles og læres. Noen av disse egenskapene har betydning for hvordan elevene lykkes i arbeidslivet og mestrer livet sitt.” (Kunnskapsdepartementet 2015-16, s.22).

Meir fokus på kreativitet og idéutvikling i skulen kan vere med på å påverke korleis dei personlege eigenskapane, som er nemnt ovanfor, påverkar elevane sin kvardag og framtid. Dei skriv også at læreplanane skal tydeleggjere kva moglegheiter elevane skal ha til å utvikle og utfalde seg kreativt i alle fag. I tillegg skal dei få rom for å utvikle dei eigenskapane dei tileignar seg, skaperglede, fantasi og oppfinnsomheit. I tillegg understreker dei at skulen skal gi elevane ”lyst og evne til å lære mer og oppdage mer, både i videre utdanning og i arbeidslivet” (Kunnskapsdepartementet 2015-16, s.24). Overordnet del supplerer også dette med å skrive at ”Skolen skal verdsette og stimulerer elevenes vitebegjær og skaperkraft, og elevene skal få bruke sine skapende krefter gjennom hele grunnopplæringen” (Kunnskapsdepartementet 2017, s.8). For å utfylle dette snakkar dei også om at ”skolen skal respektere og dyrke fram forskjellige måter å utforske og skape på. Elevene skal lære og utvikle seg gjennom sansning og tenkning, estetiske uttrykkformer og praktiske aktiviteter” (Kunnskapsdepartementet 2017, s.7).

Den skapande prosess er helt sentral i en estetisk læringsprosess. For å mestre og undervise både i og ved hjelp av estetisk verksamheit er det derfor nødvendig å gjere seg klart, kva kjernen i denne skapande prosessen består av. Med utgangspunkt i Malcolm Ross skreiv Austring og Sørensen også om grunnelementa i den skapande prosessen og korleis desse heng saman. Den skapande prosess er et direkte konstituerande trekk ved estetisk verksamheit, kor vi i eit samspel mellom fantasi og kreativitet brukar eit media til å omarbeide opplevingar av verda og lar desse komme til uttrykk (Austring og Sørensen 2007, s.144-). Her snakkar dei også om dei ulike delane av modellen til Ross og Witkin og korleis desse bevegar seg i forhold til kvarandre. Her skriv dei for eksempel at gjennom å anvende eit medium gjer kreativiteten form til fantasien. Termen mediering omhandlar her den prosessen, der den enkeltes uttrykk tilpassast og formast i forhold til det valde mediet. Eksempel på dette er gjennom film, dans, skulptur eller bilete. Desse igjen er tilknytt ulike teknikkar, materiale og sjangrar (Austring og Sørensen 2007, s.147). Austring og Sørensen omtalar også den kreative skapande prosessen som dynamisk, der alle dei ulike delane påverkar og fremjar kvarandre. Eit eksempel på dette er at ” en impuls aktiverer fantasien, som herefter aktiverer kreativiteten i relation til et valgt medie. Det skabende arbejde mediet virker imidlertid som impuls tilbake til fantasien, som igjen aktiverer kreativiteten osv” (Austring og Sørensen 2007, s.149). Denne medieringa er i følge Austring og Sørensen noko som skal forstås som ein blant anna eksperimenterande skapande prosess frå første idé til endelige uttrykk. Denne baserer seg, ifølge Malcolm Ross, på den kronologiske rekkjefølgja der arbeidet byrjar med ein impuls, som blir om til ein idé i form av føleleseslada mentale bilete som igjen, gjennom eit eksperimenterande arbeid, blir uttrykt gjennom eit estetisk medie. Gjennom denne eksperimenterande og skapande prosessen oppstår nye idear, kjensler og innsikt som igjen kan takast i bruk i framtidige arbeid og estetisk uttrykk. (Kunnskapsdepartementet 2017, s.149). Dette viser kor kompleks ein skapande prosess kan vere og at skulen sin framgangsmåte i forhold til kreativitet og det skapande kan vere avgjerande for korleis elevane går fram i møte med dette.

4.2 Idéutvikling, utforsking og nyskaping:

Idéutvikling, utforsking og nyskaping er ein viktig del av kreative og skapande prosessar. Fagfornyinga av faga legg blant anna vekt på at ”Fag- og yrkesopplæringen skal danne og utdanne dyktige, kunnskapsrike, kreative og nyskapende fagarbeidere”

(Kunnskapsdepartementet 2017, s.17). Her snakkar dei også om korleis dei nye prinsippa skal forberede elevane på den uforutsette framtida. Slik som Austring og Sørensen skriv ”er fantasi og kreativitet med mellomrum blevet udråbt til nøglekompetencer, idet innovation fra flere sider betragtes som en forudsætning for fortsat udvikling og velstand.” (Austring og Sørensen 2007, s.139- 140) Dei omgrepa som er nemnt her er sentrale for korleis framtida blir og for om samfunnet fortset å utvikle seg i takt med dei endringane som førekjem. Her er kreativitet viktig då ein er kreativ når ein er nyskapande. Dette gjer ein gjennom å uttrykke nye idear eller gir form til gamle idear på nye måtar. I motsetning til dette skriv dei at ein ikkje er kreativ, om ein berre formgjev gjennom å følge oppskrifter (Austring og Sørensen 2007, s.146).

Noko som blir snakka om i både Meld.St28 og Overordna del er at ”Kompetanse er å kunne tilegne seg og anvende kunnskaper og ferdigheter til å mestre utfordringer og løse oppgaver i kjente og ukjente sammenhenger og situasjoner. Kompetanse innebærer forståelse og evne til refleksjon og kritisk tenkning (Kunnskapsdepartementet 2017, s. 11). Dette er noko skulen også skal bidra til og opne for at elevane kan vere nysgjerrige, stille spørsmål i tillegg til å blant anna utvikle kritisk og vitskapleg tenking (Kunnskapsdepartementet 2017, s.7). I overordna del står det også at:

”Kritisk og vitenskapelig tenkning innebærer å bruke fornuften på en undersøkende og systematisk måte i møte med konkrete praktiske utfordringer, fenomener, ytringer og kunnskapsformer. Opplæringen skal skape en forståelse av at metodene for å undersøke virkeligheten må tilpasses det vi ønsker å studere, og at valg av metode påvirker det vi ser” (Kunnskapsdepartementet 2017, s.7).

Noko som også blir lagt vekt på i desse dokumenta er at opplæringa burde vere ein arena der elevane kan kjenne seg trygge i å vere i det usikre og at der er rom for å feile. ”Kritisk tenkning forutsetter kunnskap, men gir samtidig rom for usikkerhet og uforutsigbarhet. Opplæringen må derfor søke en balanse mellom respekt for etablert viten og den utforskende og kreative tenkningen som kreves for å utvikle ny kunnskap” (Kunnskapsdepartementet 2017, s.7). I tillegg krev praktisk og kunstnarisk arbeid ein evne til å ta avgjersler, reflektere over desse og søke ein balanse mellom den etablerte vitskapen og nytenking for å utvikle ny kunnskap (Kunnskapsdepartementet 2017, s.7). Dette står det også om i Meld.St.28. Vidare skriv dei ” Opplæringen skal sette elevane i

stand til å tenke selv, søke kunnskap og reflektere over og vurdere vedtatte sannheter, som ikke alltid er allmenngyldige. Det krever oppøvelse av kritisk sans og evne til å se en sak fra flere sider” (Kunnskapsdepartementet 2015-16, s.21-22). Som fleire av dei andre punkta i desse dokumenta gjeld dette for dei fleste fag. Innanfor kunst og handverk er dette også sentralt då heile den kreative og skapande prosessen som regel består av ei lang rekke med val og synsvinklar, som den skapande eleven skal reflektere over og ta i bruk.

4.3 Djupnelæring og problemløysing:

I følgje Kunnskapsdepartementet (2015-16) er det ”godt dokumentert at det er behov for å forbedre dagens skolefag, spesielt for å legge bedre til rette for elevenes dybdelæring og helhetlige forståelse” (Kunnskapsdepartementet 2015-16, s.32) Djupnelæring er det at elevane gradvis og over tid utviklar si forståing for omgrep og samanhengar innanfor fag. Både innan spesifikke fag og på tvers av dei. ”Arbeidet med de tverrfaglige temaene skal bidra til elevenes læring i hvert enkelt fag og samtidig gi en helhetlig forståelse av temaene”. Temaene skal legge til rette for tverrfaglig arbeid og vere et fokus for hele skolen.” (Kunnskapsdepartementet 2015-16, s.7). Som ein motsetning til dette kjem overflatelæring der rein faktainnlæring utan kontekst står i fokus. Dei skriv også at elevane sit læringsutbytte aukar når dei både utviklar ein heildekkjande forståing av faga og klarer å anvende det dei har lært til å lause diverse oppgåver i nye samanhengar (Kunnskapsdepartementet 2015-16, s.14). Til tross for dei mange fordelane med djupnelæring kjem det fram ”at læreplanene for fag i grunnskolen og fellesfagene i videregående opplæring har et omfattende innhold som gjør det utfordrende for lærere å få nok tid til å legge godt nok til rette for elevenes dybdelæring (Kunnskapsdepartementet 2015-16, s.7).

For å leggje til rette for djupnelæring må læreplanene vere meir konsentrert om det viktigaste elevene skal lære. ” Elevene skal få tid til å utforske dybden i ulike fagområder. Å gi rom for dybdelæring forutsetter at skolen tar hensyn til at elevene er forskjellige og lærer i ulikt tempo og med ulik progresjon” (Kunnskapsdepartementet 2017, s.16). Med tanke på dette er det då sentralt at lærarane har tid til å faktisk la dette skje og at dei har moglegheita til å følgje opp kvar enkeltelev på ein god måte. Dette ser ut til å vere ein av hovudgrunnane til at skulefaga skal vidareutviklast. Planane skal etter fornyinga leggje enda betre til rette for elevane si djupnelæring og grunnleggjande

kompetanse i faga og gje klare retningslinjer for dette (Kunnskapsdepartementet 2015-16, s.7). Vidare grunnlag for dette blir i Meld.St.28 formulert slik: ” Det er viktig å få en helhetlig forståelse av faget og fagområdet. Det kan også bidra til forståelse av hvorfor en skal lære noe, og det kan motivere elevene til å lære mer, men uten tid og anledning til fordypning gir det lite varig læring. ” (Kunnskapsdepartementet 2015-16, s.33). For å oppnå dybdelæring bør det derfor vere eit bevisst samspel mellom breidde og dybde i opplæringa.

Skolen skal i tillegg til å leggje til rette for djupnelæring også utvikle elevane sine evne til problemløysing. I Meld.St.28 understrekar dei at elevane bør utvikle eit bevisst forhold til eiga læring. ”Altså at dei lærer å lære. Dette fører til at elevane blir betre på å løse problem på ein reflektert og sjølvstendig måte, også i samarbeid med andre” (Kunnskapsdepartementet 2015-16, s.23). For at ein skal kunne leggje til rette for dette er god klasseleiing som byggjer på innsikt i elevane sine behov, varme relasjonar og profesjonell dømmekraft viktig. Det at ein blant anna etablerer god vurdering med tydelige forventningar og ei støttande og vegleiande undervisning er sentralt for å tilpasse undervisninga til elevane, og skape motivasjon og læringsglede. Her er det læraren som skal stille som rollemodell og skape eit trygt læringsmiljø der elevane blir vegleia gjennom opplæringa. Som Overordnet del også understreker er læraren avgjerande for at ein får eit læringsmiljø som både motiverer og bidreg til at elevene lærer og utviklar seg (Kunnskapsdepartementet 2017, s.18). Det er også viktig at elevane får moglegheita til å delta og bli hørt undervegs i læringsarbeidet.

Gjennom å etablere alle dei eigenskapane som er blitt nemnt i denne analysa skal elevane etter kvart ha tileigna seg evna til å planlegge og gjennomføre eige arbeid på en målretta måte. Det at dei klarar å handtere oppgåver som både krevjande er en viktig kompetanse både i skolen og seinare i livet. ” I tillegg er evnen til å samarbeide med andre elever og lærere og lære å ta initiativ og arbeide målrettet for å lære viktig (Kunnskapsdepartementet 2015-16, s. 22). Denne utviklinga skjer blant anna gjennom opplevingar og praktiske utfordringar i undervisninga og skulekvardagen (Kunnskapsdepartementet 2017, s.10). Elevane ”dannes når de bryner seg på teoretiske utfordringer ved hjelp av formler og fagstoff, og når de tar i bruk redskaper for å mestre en praktisk oppgave” (Kunnskapsdepartementet 2017, s.10). At skulen legg til rette for eit læringsmiljø der elevane både lærer korleis dei kjem fram til riktig svar og forstår at

det ikkje alltid finnes enkle fasitsvar er sentralt for å etablere både djupnelæring og ein problemløysande tankemåte. ”Prøving og feiling kan være en kilde til læring og erkjennelse, og elevene skal oppfordres til å prøve seg også når det er usikkert om de vil lykkes. Det er skolens oppgave å gi elevene trygghet til å krysse grenser og prøve noe vanskelig.” (Kunnskapsdepartementet 2017, s.16). Dette utdjupar dei også i Meld.St.28 med å skrive at ”Det fremmer læring når elevene møtes med forventninger om å mestre og opplever det som trygt å gjøre feil og spørre når det er noe de ikke forstår” (Kunnskapsdepartementet 2015-16, s.14).

Å arbeide med ulike medium krev både kunnskap og kjennskap til blant anna spesifikke teknikkar og metodar for å anvende dette. Det å uttrykke seg kreativt gjennom eit medium er då avhengig av at ein mestrer det. Altså at ein har kjennskap til mediet sine spesifikke konvensjonar, at ein har kunnskap om og mestrar den teknikk og metodikk som skal til for å omarbeide materialet. Om ein ikkje har denne kunnskapen vil ein som regel møte på motstand frå materialet og ikkje klare å få det resultatet ein vil ha.

Materialet i seg sjølv rommar moglegheiter og grenser som i møte med utøveren sine kunnskarar om fantasi, kreativitet og handverk i den estetiske prosess medierast og bli til det optimale formuttrykk for den enkelte (Austring og Sørensen 2007, s.148) Her blir det også nemnt at leik og læring går hand i hand og at arbeidets kvalitet som oftast er ein konsekvens av kva driv og engasjement den utøvande stiller med. I tillegg til at leik gir moglegheiter for kreativitet og meningsfull læring i eitt skriv dei også at ”Ein yter best om arbeidet går som ein leik.” (Austring og Sørensen 2007, s.139- 140).

4.4 Eiga undersøking:

I innleiinga til det skapande arbeidet mitt nemner eg litt om kvifor eg har vald temaet mitt og litt korleis prosessen har utvikla seg. Det praktiske arbeidet mitt vart delt inn i fire ulike hovuddelar:

- Idefase og fotografering
- Redigering av fotomateriale
- Produksjon av teksturerte bakgrunnar
- Frå teksturerte bakgrunnar til installasjon

Idéfase og fotografering, omhandla det å finne ut kva eg ville forske på, korleis eg skulle gjere dette og kva media eg ville jobbe med. Den neste var sjølve redigeringa av fotomaterialet mitt. Det var her det meste av mi kreative utvikling fann stad og prosjektet gjekk gjennom ei drastisk utvikling. Denne delen av oppgåva vart delt inn i tre delar:

- Finne plass til fantasiskapningar
- Leggje til det rare og mystiske
- Framheving av urskogen sine særeigenheiter

I kvar av desse går eg gjennom korleis eg gjekk fram med fotoredigeringa undervegs og kva erfaringar og funn eg gjorde meg. Her fann eg hovudsakleg inspirasjon frå dei bileta eg tok ute i Urskogen og supplerte med inspirasjon frå fleire ulike kunstnarar. Den nest siste delen av det praktiske arbeidet vart Produksjon av strukturerte bakgrunnar som eg delte inn slik:

- Utprøving av diverse teksturar
- Krølla papir
- Spikerplate
- Røykmaskin
- Papirglobe

Avsluttande i den skapande prosessen overførte eg eit utval av teknikkar som vart brukt i dei tre føregåande delane av arbeidet til ein installasjon som både fungerer som ein avsluttande del på masteroppgåva og som summerer og set saman dei funna eg har gjort meg under prosjektet.

Gjennom heile prosessen har eg på ein måte loggført det skapande arbeidet mitt gjennom foto og videodokumentasjon i tillegg til å skrive ned tankar, assosiasjonar og inspirasjon i ei skisse/notatbok eg har dedikert til avhandlinga. Alle tre fungerer godt som påminningar på kva eg har gjort når og korleis eg har gådd fram.

5 Beskriving av kreativ og skapande prosess

Gjennom min eigen kreative og skapande prosess ville eg finne ein måte å knyte kunst og handverk opp mot dei nye læreplanane og vise korleis innhaldet i desse kan overførast og takast i bruk i sjølve kunst og handverksfaget eller i generelle kreative prosessar. I byrjinga av prosjektet låg fokuset på maleri og Fantasy-sjangeren. Planen var å jobbe med biletuttrykk og verkemiddel, der ein overgang frå den verkelege verda og over i Fantasy-verda skulle vere fokuset. Etter kvart vart det etablert at eg også ville legge fokus på det digitale då dette er noko som står svært sentralt i arbeidet med Fantasy-sjangeren, og ville bidra til at prosjektet mitt fikk ein meir relevant rolle i forhold til området eg ville arbeide med.

5.1 Idéfase og fotografering

Ved å ta på meg denne utøvande forskarrolla ville eg samtidig som at eg utvikla mine egne skapande ferdigheiter også få innblikk i teknikkar som kunne vere sentrale i kunst og handverksfaget i dag. Med kamera og Photoshop som hovudverktøy. Grunnen til at eg valde å bruke Photoshop i dette prosjektet var mellom anna at det er ein av dei mest brukte arbeidsverktøya innan Fantasy-sjangeren som eg har hatt som ein slags base for inspirasjon for det praktiske arbeidet mitt. I tillegg er denne teknikken relativt ny i dagens kunst og handverksfag, og det er ikkje like mange lærarar som har djupnekunnskap om dette verktøyet. Dette kan føre til at arbeidsmåtene som blir tekne i bruk i skulane er få og det kan vere vanskeleg å finne varierte måtar å flette dette inn i undervisninga på. Sjølv har eg ein del erfaring med Photoshop frå før, men i denne oppgåva vil eg prøve å eksperimentere med ulike måtar å bruke dette verktøyet på. I tillegg prøvde eg meg fram med ulike digitale verktøy som for eksempel projektor, røykmaskin og lydopptakar som eksperimenteringar av korleis eg skulle presentere det praktiske arbeidet mitt. Kameraet mitt vart også brukt til å dokumentere prosessen, gjennom mellom anna video og bilete. Eksempel på desse bileta kan ein finne lenger nede i avhandlinga med eit par screenshots frå videodokumenteringa som ein kan sjå under kapittel 4.3 om produksjon av teksturerte bakgrunnar (Halvorsen 2016, s. 156).

I byrjinga av prosjektet var blikket retta mot det meir figurative i Fantasy og dei ulike karakterane og objekta som ein ofte finn i denne sjangeren. Eg ville få fram det som mange elevar synes er interessant og ville setje fokus på at Fantasy-sjangeren er noko som burde få større plass i skulen. Eg tenkte svært konkret og prøvde å finne ei vinkling som kunne fungere både for meg, dei teoretiske aspekta og det didaktiske. Dette sette ein liten stoppar for korleis eg kunne jobbe praktisk med dette prosjektet og forsinka den kreative prosessen min. På dette tidspunktet låg fokuset på å finne ulike litterære og filmatiserte verk innan Fantasy-sjangeren og finne inspirasjon og biletlege uttrykk som eg kunne bruke vidare. Her fann eg inspirasjon i verk som for eksempel Harry Potter, Ringenes Herre, spillet Zelda og andre typiske Fantasy illustrasjonar som eg fann på nett. På dette tidspunktet kom omgrepet ungdomskultur fram, noko som framleis er relevant, men som eg ikkje direkte fokuserer på i denne oppgåva. Det første praktiske eg gjorde når eg byrja med denne oppgåva var å setje meg inn i Photoshop som eit verktøy igjen. Eg hadde allereie brukt det før og byrja med å lage skisser av menneske og diverse motiv. Her prøvde eg meg også fram med fargekorrigering, redigering og fleire ulike framgangsmåtar.

Etter kvart fann eg også kva retning eg skulle gå i og kva som skulle stå i fokus. Eg ville finne eit slags materiale som eg kunne arbeide med i staden for å starte med heilt blanke ark. Dette kunne eg deretter supplere med både eigne teikningar og bilete som ville bringe bileta over i fantasiverda. Noko som var viktig for meg i denne oppgåva var å lage ein eigen inspirasjonskjelde då eg, som mange andre, har en tendens til å bli sitjande fast i leitinga etter inspirasjon frå andre. Etter tips om at der er ein urskog liggjande litt utanfor Notodden som hadde vore perfekt som bakgrunn for den fantasiverda eg ville skape, bestemte eg meg for å bruke dette som motiv for mitt sjølvskapte materiale. Urskog er definert som skog som er urørt av menneske og som har oppstått gjennom naturleg vekst på urørt skogsmark. Det er svært lite urskog som er att i Noreg. I følgje boka ”Norsk urskog og gammelskog” Er det rundt 2 prosent verna skog att her i Noreg, men ideelt sett bør vi få denne opp på 5 prosent så fort som mogleg. Derfor tenkte eg at dette kunne vere eit godt grunnlag for prosjektet mitt der det som er sjeldan og fantasifullt er i fokus. Urskogen har over lengre tid vore gjenstand for kunstnarar sin inspirasjon, med sitt mangfald av særtrekk og artar skapar skogen ei spesiell stemning som inspirerer (Hågvar og Berntsen 2011 s. 23 og 39).



Bilete 1: Kontrastfulle tre og grønne greiner

Bilete 1 er eit av dei første bileta eg tok ute i urskogen. Dette biletet fangar både den mystiske atmosfæren ein kan finne ute i skogen i tillegg til den inneslutta kjensla ein får når ein kjem langt nok inn mellom trea. Planen var hovudsakleg å finne motiv som seinare skulle brukast som grunnlag for det praktisk estetiske arbeidet mitt. Eg prøvde å vere svært bevisst på kva eg såg etter når eg var i skogen, dette kunne lett påverke kva bilete eg tok og kva eg fokuserte på. På dette tidspunktet prøvde eg å sjå etter detaljane i naturen. Teksturar, gjenstandar, komposisjonar og for eksempel objekt som kunne vere interessante å endre format på. Eg let rett og slett fantasien flyte fritt, mens eg såg for meg eit lite univers i denne urskogen. Det som også vart teke med frå skogen var den trolske stemninga som var der. Den opplevinga som kom med det å faktisk gå ute i skogen der og høre på vinden riste i trea og få dei gamle trestammane til å brake saman var veldig inspirerande og passande for denne oppgåva.



Bilete 2: Old Pine Trees (Hertervig 1865)



Bilete 3: Svælgfoss (Kittelsen 1907)

Variasjonen i skogen og dei mange særtrekka fanga merksemda mi og eg kjente på inspirasjonen som så mange kunstnarar har gjort før. Eksempel på desse er Theodor Kittelsen og Lars Hertervig (bilete 2 og 3) som eg har funne inspirasjon frå gjennom prosessen. Som det står i "Norsk urskog og gammelskog" er det ikkje det kultiverte og velpleidde som krydrar dei mange fortellingar og kunstverka, men det rare, mystiske, vindskeive og krokete (Hågvar og Berntsen 2011 s. 23-35). Dette vart noko eg ville å få fram i verka mine.



Bilete 4, Bilete 5, Bilete 6 & Bilete 7: Eit par utsnitt frå Elferdalen naturreservat

5.2 Redigering av bilete

5.2.1 Finne plass til fantasiskapningar

Det neste steget i prosessen vart å sjå igjennom dei bileta eg hadde teke i skogen og velje ut dei som hadde potensiale for vidare arbeid. På dette tidspunktet såg eg hovudsakleg etter dei bileta der eg såg for meg moglegheiter for å setje inn små figurar og detaljar. For eksempel soppar der ein liten fe kunne sitje, hol der små skapningar kunne bu eller trestubbar som fungerte som bruer for desse skapningane. Å bruke desse bileta som grunnlag for det kreative arbeidet opna for at ein kunne la fantasien flyte fritt og la bileta tale for seg sjølv. Med dette meiner eg at bileta i seg sjølv var hovudkjelda til inspirasjon for korleis dei kunne redigerast. Her tok eg moglegheita til å verkeleg leike meg med å ha bileta av skogen som heimen til dei ulike skapningane. Plutselig hadde eg ein heim for dei karakterane og skapningane eg såg for meg etter å ha lest meg opp på Fantasy-sjangeren og dei ulike verdene som fins der. For å få illustrasjonane til å passe best mogleg inn i desse omgivnadane brukte eg ein del referansar for å gjere dei så realistiske som mogleg, samtidig som at dei heldt på det fantasifulle preget sitt.



Bilete 8, Bilete 9 & Bilete 10: Inspirasjon og referanse for diverse redigerte bilete

Mykje av det utforskande på dette tidspunktet låg på det å prøve seg fram med dei ulike teknikkane og effektane på Photoshop og sjå kva som såg bra ut i dei ulike bileta og kva som ikkje fungerte like bra. For å finne ulike effektar eg ikkje kunne frå før brukte eg for eksempel ulike videoar på Youtube. Dette er ein fantastisk nettstad for læring der ein kan finne instruksjonsvideoar på nesten alt ein leitar etter. Dette kan ein også ta i bruk om ein skal jobbe slikt i skulen, men opplæring i kjeldekritikk er viktig for slikt arbeid.



Bilete 11: Eit lite tjern i Urskogen

Bilete 11 var eit av dei aller første biletet eg byrja å leike meg med. Eg såg mykje potensiale i dette biletet, men fargane i originalbiletet var litt for blasse til at det passa inn i den fantasiverda eg var ute etter. Dermed byrja eg å utforske moglegheitene for korleis biletet kunne bli til ein betre versjon av seg sjølv. I dette biletet haldt eg meg til å utforske fargar og kontrastar. Biletet 12 var ikkje den einaste versjonen eg produserte, men det var det som skapte mest interesse når eg endra på det. Heilt i byrjinga prøvde eg meg litt fram med ulike effektar og fargevariasjonar. På dette tidspunktet la eg vekt på det å vere i den litt ”gale kunstnar” fasen og eksperimentere med ulike uttrykk. Med å vere en ”gal kunstnar” tenker eg på å jobbe fritt og ukritisk og å kanskje ikkje la vanlege problemstillingar setje ein stoppar for den kreative utfoldinga. Her var det om og gjere å halde på den regelen om at ”alt er lov”.



Bilete 12: A trip to candyland

Ved hjelp av ulike fargekombinasjonar, kontrastar og ulike gradar av fargestyrke vart uttrykket i biletet endra drastisk alt etter kva kombinasjonar som vart teke i bruk. Frå denne perioden er der ein del uferdige skisser og illustrasjonar som aldri vart ferdige. Dette kunne anten vere fordi det eg gjorde ikkje fungerte eller ikkje passa for oppgåva. Å ta i bruk denne moglegheita til å vere ukritisk og prøve meg fram med dei ulike ideane eg fekk var svært frigjerande på dette stadiet i prosjektet. Å vere i det uvisse kan vere svært utfordrande då ein ikkje veit kva ein skal ende opp med og ikkje er sikker på korleis ein skal kome seg dit. Då kan eksperimentering og ukritisk utprøving vere verkty for å finne ut kva som fungerer og kva ein vil oppnå med bileta sine. Denne bidreg også til å få ein større djupneforståing av det ein driv med og ein blir kjent med den arbeidsmåten ein har vald.



Bilete 13: Mosegrodd grotte

Eit av bileta som tidleg fanga interessa mi var bilete 13. Denne vesle mosegrodde grotta var eit godt eksempel på ein av desse stadene eg såg for meg at alle slags skapningar kunne bu. Her vart også dimensjonen på biletet ein spanande faktor då alt ettersom kva vinkel og avstand det var på utsnittet fekk mykje å sei for kor lita eller stor denne grotta vart. Her ville eg at det skulle sjå ut som at den var mykje større enn den faktisk var og kunne romme desse ulike skapningane som eg har nemnd tidlegare.



Bilete 14: Look

I bilete 14 kan ein sjå eit av dei bileta, i denne delen av arbeidet, som tok minst tid å redigere. Denne grotta var eit godt eksempel på kor ein eller annan fantasiskapning kunne bu. Sidan eg ville prøve meg fram med litt mystiske illustrasjonar der det ikkje var heilt opnebart kva som var i biletet bestemte eg meg for å ha minst mogleg detaljar, men heller ta med noko som var effektfullt i seg sjølv. Derfor valde eg å setje inn nokre lysande auge i denne mørke grotta. Auge som glødar i mørket er eit ganske ikonisk kjennemerke frå fantasisjangeren og noko som ofte skapar spenning, om det så er i ein film eller eit bilete. Det skapar eit blikkfang og dreg auga til tilskodaren mot seg. Etter å ha funne ein video som demonstrerte korleis eg kunne få ein glødande effekt i Photoshop (Synr YT, 2017). brukte eg maleverktøyet for å skisse opp eit par ulveauge og leggje farge på dei. Deretter brukte eg ”Blending options” verktøyet og ”color overlay” for å få den glødande effekten. Ved å gjere dette vart det eit ganske enkelt, men levande uttrykk på dei. Eg prøvde meg også fram med å leggje inn fleire detaljar med for eksempel linjer for der ansiktet skulle vere, men såg etter kvart at dette motarbeida den mystiske og udefinerbare effekten eg ville at dei skulle ha. Sjølv om dette biletet var eit av dei bileta som tok minst tid å redigere i byrjinga av prosessen var det kanskje det som skapte mest interesse for dei som såg det. Eg sjølv såg ein ulv, men andre såg for eksempel ein katt, eit monster eller ei ugle. Seinare i prosessen fann eg inspirasjon i dette biletet og vidareførte det meir udefinerbare i bileta. Dette kjem eg tilbake til i del 2 av det praktiske arbeidet.



Bilete 15: Eit overgrodd gammalt tre med mose og kjukesopp

Når eg tok bilete 15 såg eg veldig klart for meg at eit eller anna vesen kunne sitte på treet. Spesielt på desse kjukene som var overalt i skogen. Dei kunne lett sjå ut som små stolar eller verandaer der for eksempel småtroll kunne sitte å stirre ut i skogen. Lyset som skein gjennom trea og kontrastane dette fekk med skuggane i biletet bidrog også til at eg ville vidareutvikle dette biletet.



Bilete 16: Ray of light

Lyset som skein inn gjennom trea gav ideen for bilete 16; ein lysfe som sit og nyt sola og ser ut til å komme ut av sjølve lyset. Her byrja eg med å bruke referanse frå bilete 8 og teikna opp feene. Ved hjelp av fleire lag klarte eg å få fram ein slags skinande effekt. Noko som var svært viktig i dette biletet var å variere kor gjennomskinlege dei ulike laga var. Sidan eg ville at kjolestoffet skulle ha eit litt magisk uttrykk valde eg å la dette vere svært gjennomskinleg. Eg var svært fornøgd med korleis det såg ut til slutt, men eg følte at det var noko som mangla for det mystiske uttrykket eg var ute etter. Det som eg fekk fram i bilete 14 Dette førte meg vidare til det neste biletet.



Bilete 17: Botnen av eit stort tre som vaks langs ein fjellskrent

Biletet med ulveauga var som sagt ei kjelde til inspirasjon gjennom fleire delar av arbeidet med biletredigeringa. I bilete 17 fann eg enda ei grotte som bar potensiale for å romme noko mystisk. Treet i seg sjølv hadde nokon fantastiske teksturar som skapte både liv og kontrast i biletet. Korleis sollyset treffe treet skapte også fine, nesten rampelys-aktige effektar.



Bilete 18: Spirits of the forest

I dette biletet var eg ute etter ei slags blanding av dei to redigerte bileta lenger oppe i teksten. Ved hjelp av litt eksperimentering med kor figurative skapningane inne i hula skulle vere kom eg fram til at det var betre med meir skuggeaktige skapningar. Altså at dei ikkje var like handfaste som feen, men heller kunne vere kva tilskodaren sjølv ville. Her ville eg også ta i bruk den skinande effekten, som eg også brukte i bilete 14, rundt flammene. Dette får det verkeleg til å sjå ut som at bålet skin opp og skapar skuggar og liv i biletet. Til slutt gjorde eg resten av biletet mørkare og meir auka kontrastane slik at det såg ut som at det var teke på natta. Dette gjorde også at dei detaljane eg hadde lagt til i biletet passa betre inn i sjølv bakgrunnen, likevel synest eg flammene kunne vore enda meir realistiske. Dette var ein av grunnane til at eg etterkvart gjekk vekk frå den meir illustrative måten å arbeide på.



Bilete 19: Lysning fylt av mose og blåaktige tre

Det siste biletet eg valde å redigere i denne delen var bilete 19, som ein kan sjå over dette avsnittet. I tillegg til å vere eit flott bilete i seg sjølv hadde dette biletet også potensialet for ein større illustrasjon i framgrunnen. Her bestemte eg meg for å lage ein illustrasjon av ein ulv inspirert av ulike ulvar ein kan finne i Fantasysjangeren. På dette tidspunktet heldt eg framleis fast ved omgrepet som eit av dei mest sentrale i prosjektet.



Bilete 20: Måneulv

Etter å ha jobba med små skapningar og detaljar over lengre tid ville eg sjå kor stort eg kunne ta det, mens eg framleis var relativt innanfor det uttrykket eg hadde jobba med så langt. Etter å a sett meg litt blind på desse bilde fekk eg inntrykket av at eg ikkje fekk laga bilete som var dramatiske nok. I tillegg har eg veldig sans for ulvar, spesielt innanfor Fantasyverda. Ved hjelp av referansar frå bilete 9 og 10 og svært mange lag fekk eg teikna ein ulv med lysande auge. Her vart fleire av dei same teknikkane frå tidlegare teke i bruk. For eksempel den for å lage glødande auge og med gjennomskinlege lag. Medan eg jobba med dette biletet innsåg eg at sjølv om det eg hadde laga så langt var fint var det ikkje så veldig mykje interessant med dei. Motiva var ganske openbare og krevja ikkje så mykje ekstra tolking. Etter å ha sett gjennom bileta eit par gongar og ha sett på kva reaksjon folk fekk når dei såg på dei, valde eg å la dei ligge som ein del av den tidlegare prosessen. Dei mystiske auga fungerte som ein hovudinspirasjon for korleis eg kunne redigere dei neste bileta i prosessen og gje dei den same mystikken, om ikkje meir.

5.2.2 Leggje til det rare og mystiske

Etter å ha innsett at bileta mangla det meir originale og mystiske vart eg nøydt til å finne ein annan framgangsmåte. Etter ein del brainstorming kom eg fram til at ein moglegheit var å redigere det som allereie var i bileta i staden for å setje ting inn. Målet var at bileta skulle bli meir interessante då det som var endra ikkje alltid kunne oppfattast med første augekast, men heller viste seg etter kvart som ein studerte dei. På dette tidspunktet fann eg blant anna meir inspirasjon i arbeidet til Theodor Kittelsen. Etter å ha vore på Kunstutstilling i Telemarksgalleriet såg eg bileta ”Svælgfoss” (Kittelsen. 1908) og ”Dammen på Kloumannsjøen” (Kittelsen. 1907). Begge desse bileta er svært naturalistiske og detaljerte, men ber på eit fantasifullt preg. Fleire stader i bileta kunne ein finne troll eller mystiske skapningar som tittar over fjella eller er gjømt i det brusande vatnet. Denne delvis skjulte mystikken tok eg med inn det vidare arbeidet med bileta mine. Eg ville fokusere på sjølve naturen og det å skape mi eiga fantasiverd som ulike skapningar kunne bu i, i staden for at dei allereie var der. Dette førte til at tilskodarane også fritt kunne sjå for seg kva som eventuelt finnast i dette landskapet.



Bilete 21, Bilete 22, Bilete 23 & Bilete 24: Utklipp til redigering. I biletliste



Bilete 25, Bilete 26, Bilete 27, Bilete 28, Bilete 29:& Bilete 30: Kjelde i biletliste

For å få til dette byrja eg å finne bilete av interessante fenomen og teksturar frå naturen, klippe ut det som eg syntes passa inn i biletmaterialet mitt og limte det inn på ein diskret måte. Eg fortsette å leike med både fargar, teksturar og utsnitt som kunne gjere bileta meir oppsiktsvekkjande. Bileta 21-30 er døme på inspirasjonen eg tok i bruk til utklipp i bileta mine. For å finne dei rette bileta til ulike samansetningar veksla eg mellom å sjå gjennom dei bileta eg hadde teke sjølv, og å søke opp diverse fenomen frå naturen. Deretter valde eg ut eit par kombinasjonar eg ville ta i bruk og teste ut.



Bilete 31: Kvitsopp i mosegrodd gras

På dette tidspunktet vart eg igjen inspirert av minimalismen i biletet av ulveauga og eg ville vidareføre dette til del 2 av redigeringsarbeidet mitt. Kvitsoppen som var omkransa av mose og gras på bilete 31 passa perfekt for vidare redigering då vinkelen på biletet opna for at ein kunne erstatte teksturen som allereie var der med noko anna. Her klipte eg ut og brukte greinene frå bilete 21 av det flotte Dragetreet. Med val av det rette utsnittet frå biletet og ein del klipping og tilpassing passa desse greinene fint inn som erstatning for teksturen som naturleg var under soppen som ein kan sjå på bilete 31.



Bilete 32: Dragesopp

Deretter skrudde eg ned opasiteten på viskelær-verktøyet og skapte en gradvis overgang frå originalbiletet til utklippet ved å viske vekk kantane. Eit viktig grep eg tok i bruk på fleire av bileta var å legge bakgrunnsbiletet over heile og fjerne visse delar av biletet over, som skjulte slik at eg for eksempel beheldt grasteksturen over den delen som vart limt inn. Dette var med på å gjere det meir realistisk då bileta fikk ein naturleg overgang til kvarandre. Bilete 32 var eit av dei som har ei minst oppsiktsvekkjande redigering då fargane er meir realistiske og utklippet er meir minimalistisk, men når ein først såg kva som var endra skapte dette stor interesse hos dei som såg det.



Bilete 33: Nærbilete av barkedetaljar på eit nedfallen tre

Då eg var ute i skogen såg eg blant anna etter ulike teksturar som eg kunne prøve å erstatte eller klippe ut og bruke i andre bilete. Fiskeskjell, mose, bark og vatn var eit par moglegheiter eg vurderte å bruke. Det nedfalne treet i bilete 33 hadde eit interessant fokus og ei vinkling som eg tenkte kunne vere kjekt å leike seg litt med. Her er det også mogleg å bruke teksturane frå eigne bilete ein har teke. Slik at ein slepp å bruke andre sitt. Likevel kan det å låne frå andre vere ein god kjelde til inspirasjon om ein brukar det rett.



Bilete 34: The tree of colors

I dette biletet brukte eg bilete 28 av eit Eukalyptus Deglupta-tre som ser ut som at det er blitt malt på. Biletet eg brukte er nok blitt redigert litt allereie for å få sterkare fargar. Her redigerte eg vekk det som var rundt treet, valde ut ein del av treet som kom til å passe inn i mitt bilete og limte det inn. Ved hjelp av eit forvrengingsverktøy vart biletet endra til å passe med retninga og størrelsen på treet i brakgrunnen. Deretter gjorde eg det same som på bilete 32 og dusa ut kantane på biletet for ein gradvis overgang. Til slutt auka eg fargestyrken i bakgrunnen for å tilpasse den til dei sterke fargane i regnboge-treet. Dette fungerte godt og treet passa fint inn i det originale biletet. Denne redigeringa førte kanskje til at biletet beveger seg på grensa mellom det realistiske og det fantasifulle då både bakgrunnen og eukalyptustreet fins, men ikkje er naturleg satt saman på denne måten.



Bilete 35: Nærbilete av Elferdalens småtjern

Med bilete av blant anna nøkken som gøymer seg i mystiske innsjøar i tankane var ein av dei tinga eg var på utkikk etter vatn med blanke overflater. Eg ville ikkje lage ei direkte tolking av skapningar som for eksempel nøkken, men heller vidareføre det magiske fenomenet vatn. Spele på det at ein ikkje alltid heilt kan kontrollere korleis vatnet oppfører seg eller kva som fins i det. Dette vesle tjernet i bilete 35 var eit fint eksempel på det eg var ute etter. Det var litt for mykje blader og diverse nedi vatnet, men ved hjelp av eit stempel- og eit korrigeringsverktøy fekk eg fjerna svært mykje av dei detaljane som var i vatnet. Eg ville behalde dei lysglimta og skuggane ein kunne sjå i speglingane på overflata.



Bilete 36: Isjtjernet

I bilete 36 ville eg ta i bruk dette vatnelementet og ville sjå kor langt eg kunne ta det ved å trekke inn noko som både var usannsynlig å finne i ein liten dam i urskogen, men som også utfordra forskjellar i dimensjonane i dei ulike bileta. Med dette fann eg eit utval av isfjell (bilete 23, 24 og 30) som kunne vore interessante å kombinere med biletet mitt. Deretter klippte eg ut og sette inn fjella i vatnet. For å finne dei rette plasseringane på fjella måtte eg flytte ein del rundt på dei ulike laga i Photoshop og endra ein del på størrelsen på kvart av dei. Speglingane av fjella måtte også endrast for å passe inn i biletet, nokre av dei er rett og slett ein rotert og gjennomsiktig versjon av dei originale isfjella. Noko av det siste eg gjorde var å endre på lys, farge og kontrastar i biletet. Her var den rette kombinasjonen av lys og skugge og deretter fargeintensitet sentralt for at biletet skulle fungere som ein komposisjon. På slutten fann eg ut av det vart best om fargane i biletet var meir urealistiske og sterkare enn dei originalt var då dette skapte eit magisk uttrykk på biletet. Målet med dette er at dei ulike delane av det redigerte biletet hamnar i same verd og at tilskodaren ikkje blir i tvil om at dei høyrer saman. Om bakgrunnen på biletet tydeleg høyrer til i den verkelege verda, mens det som er limt inn fører til ein drastisk overgang til fantasiverda kan det føre til eit brot i harmonien mellom dei ulike elementa.



Bilete 37: Elferdalen sin fargerike skogbotn

Bilete 37 var kanskje eit av mine favorittar av originalane i dette prosjektet. Det hadde flotte fargar, interessante detaljar og har ein fin variasjon av fokus og djupne. Dei raude

soppene kjem i kontrast med det grønne graset og dei mørke detaljane lenger bak i biletet. Dette skilde seg litt frå dei andre fotografia mine og viste seg å ha mykje potensiale for vidare redigering. Ein av hovudgrunnane til dette var kanskje det at det allereie bar på fleire særtrekk som ein kan finne i ulike fantasiverder og var derfor lettare å føre over i dette fantasifulle uttrykket som eg var ute etter. Fotografiet vart også brukt tidleg i arbeidsprosessen då eg sette inn ein fe som slappa av på ein av soppene. Sjølv om dette vart fint, slik som fleire av dei tidlegare bileta, ville eg etter kvart ha eit mindre illustrativt uttrykk og let vere å fullføre det.



Bilete 38: Lysning i fantasiskogen

I bilete 38 ville eg igjen ta i bruk og prøve meg fram med fleire av teknikkane frå tidlegare. Først vart klipp og lim teknikken teke i bruk for å for eksempel leggje inn ein forminka versjon av buska frå bilete 25 oppå fleire av soppene i originalen. Greinene frå dragetreet som vert brukt tidlegare vart også limt inn med denne teknikken. Deretter stod fargane og skuggane i dei ulike laga for tur og vart omarbeidd med same formålet som tidlegare. Til forskjell frå eit par av dei andre bileta var det ikkje svært mykje som trengte å endrast i det originale fotografiet, men enkle endringar i fargestyrke og kontrastar måtte til. Sluttproduktet gav meg litt assosiasjonar til Alice i eventyrland og Narnia der alt har så sterke fargar og rare former.



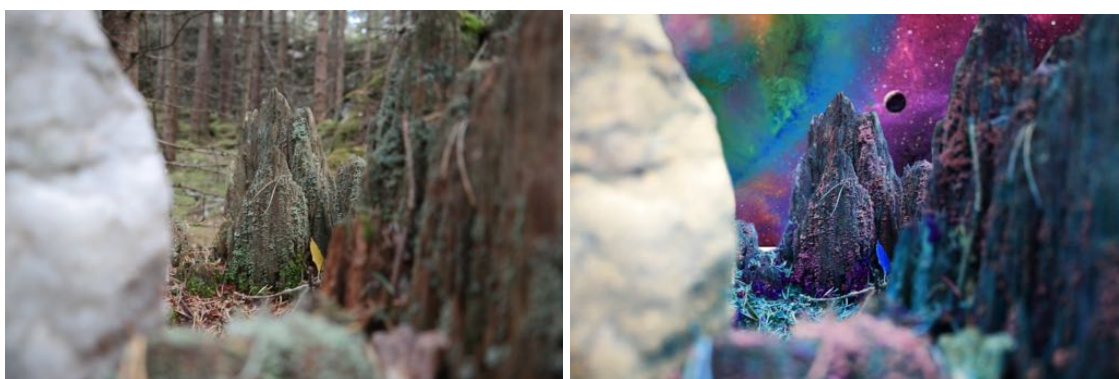
Bilete 39: Eit av dei mest særeigne trea i urskogen

Eit av dei mest gjentekne særtrekka ein kunne finne inne i Elferdalen naturreservat var dei merkelege og unike trea som etter mange år i urørt natur og nådeløst vær har teke dei mest utrulege former. Treet på bilete 39 er eit godt eksempel på dette. Den oppsiktsvekkjande forma på treet var grunn nok i seg sjølv til å bli teke med i det praktisk estetiske arbeidet mitt. I tillegg til dette bidrog perspektivet og den kontrasten som var mellom forgrunn og bakgrunn til at det vart eit oppsiktsvekkjande bilete.



Bilete 40: Twisted

Biletet 40 enda opp med å krevje ein meir innvikla redigeringsprosess. Eg syntes Eukalyptustreet var så morosamt å jobbe med og opna for mange kreative løysingar så eg ville prøve å få brukt det enda ein gong. Denne gongen på ein enda meir kreativ og fantasifull måte. Her brukte eg treet som ein kan sjå på bilete 29 sidan det både hadde ein annan utforming enn det første og fordi det hadde ein annan fargepalett. Ved å klippe ut ulike delar av Eukalyptus treet og gjenta den same forma på bakgrunnsbiletet klarte eg å gjenskape forma på det originale treet med teksturen frå det nye. Dette tilpassa eg ved å viske ut og lage mjuke overgangar mellom dei ulike laga. Prosessen for dette var ganske pirkete og det såg ikkje særleg bra ut undervegs, sidan det både var hakkete og vanskeleg å få til ein realistisk overgang mellom alle dei laga som var i biletet. Då eg hadde klart å setje dette saman så godt eg kunne var eg ikkje særleg fornøgd med korleis det såg ut, så det var like før eg gav opp og la dette eksperimentet til side. Etter å ha jobba med eit par andre bilete for å få eit avbrekk, kom eg tilbake til dette biletet og ville prøve å fullføre det sidan eg tenkte at det hadde slikt potensiale til å bli bra. Eg studerte både biletet av Eukalyptustreet og originalbiletet mitt for å finne ut korleis eg kunne klare å setje det saman. Då la eg merke til barken og kvistane i biletet som eg frå byrjinga hadde tenkt til å inkludere på same måte som eg allereie hadde gjort fleire gongar i denne oppgåva. Eg hadde rett og slett sett meg blind på det eg dreiv med og berre gløymd det. Etter å ha brukt denne teknikken med ulike lag og viska vekk delar av biletet over så laget under viste gjennom såg det meir truverdig ut. Krona på verket her vart til slutt å endre på fargenyansane så slik at bakgrunnen hadde same fargepalett som treet. Dette var svært effektivt for å trekkje biletet frå realistisk til fantasifullt.



Bilete 41: Froskeperspektiv i ulikt fokus *Bilete 42: Out of this world*

For å strekke grensene litt meir valde eg å gå i litt motsett retning av det eg hadde gjort så langt. Eg valde å, i staden for å setje eit anna bilete inn i mitt, setje mitt originalbilete

(bilete 41) inn i eit anna (Bilete 28). Dette plasserte motivet i ei heilt anna verd og skapa eit oppsiktsvekkjande blandingsunivers mellom galaksen og urskogen. På dette tidspunktet hadde eg brukt dei same teknikkane fleire gongar og det gjekk kjapt å eksperimentere med ulike biletkombinasjonar. Bilete 42 var enda eit av desse bileta som eg berre måtte prøve og sjå korleis det vart. Ikkje alle bileta er vist her i oppgåva då dei ikkje er heilt relevante eller ferdigstilte.



Bilete 43: Sopp i froskeperspektiv

Bilete 44: Portal

Bilete 44 er også eit eksempel på ei utprøving som ikkje nødvendigvis var noko eg ville fokusere på vidare, men som var kjekk å prøve ut. Å leggje inn ein galakse under hatten på denne soppen trakk inn ein ny dimensjon som var svært interessant, men som gjekk litt for langt unna det som hovudsakleg var målet for det praktiske arbeidet mitt. Likevel var dette ein viktig vei å gå for å halde på den frie og kreative tenkemåten som eg på dette tidspunktet hadde kome godt i gong med. Når ein jobbar med slikt utforskande og praktisk arbeid kjem det av og til nokre idear som ein som sagt berre må få prøvd ut før ein kan gå vidare. Eg halde heile tida fast med den røde tråden som var biletmaterialet mitt, men prøvde å til tider strekke det ganske langt før eg kom tilbake til det som var utgangspunktet.

5.2.3 Framheving av urskogen sine særeigenheiter

Det var i denne delen av det praktisk estetiske arbeidet at eg byrja å tenke tilbake på den opplevinga eg hadde ute i sjølve Urskogen. Eg såg for meg magien som ligg der og alle dei moglege skapningane og kreftene som fins der ute. Eit knakande tre kunne vere ein elg som kom gjennom skogen, eller eit troll som var på leiting etter dagens middag. Suset i trea og det som kom ned frå dei dansande kvistane kunne vere spor etter alvar som leika seg i tretoppene eller berre gammal magi som har bygd seg opp gjennom åra.

Om ein berre kjem i rett sinnsstemning kan ein få mange ulike inntrykk på ein og same plass. Dette kan igjen inspirere til alle moglege slags illustrasjonar, bilete og verk. Noko som var sentralt i denne oppgåva. Skogen i sin heilhet inneheld mange særtrekk som ein mest sannsynleg berre finn i naturen, likevel er det mange ting som nesten ser unaturleg ut. At det ikkje berre er tilfeldig at noko har ein viss form eller er plassert på ein viss måte. Det er mogleg at dette er basisen for mange eventyr som har skogen som sitt bakteppe. Eg er ikkje den første som tek utgangspunkt i skogen sine sær eigenheiter, eller "peculiarities" med mangel på eit meir passende ord, for ulike kreative prosjekt og eg er nok ikkje den siste. Med dette i bakhovudet fortsette eg arbeidet med ein framgangsmåte som sette meir fokus på det fantasifulle som allereie var i bileta. I staden for å leggje til eller trekkje frå noko ville eg heller utforske ulike måtar å framheve motiva og sjå korleis stemninga endra seg i takt med at fargebruken og kontrastane i bileta endra seg.



Bilete 45: Delvis redigert bilete av soppskog i sollys

Noko av det første eg gjorde var å forsterke fargane og kontrastane i bileta som ein så vidt kan sjå eksempel på i biletet 45. På grunn av måten lyset trefte denne samlinga av soppar vart fokuset i biletet automatisk på desse. Kontrasten mellom lys og skugge i dette motivet var svært interessant og gav det meir liv enn det mest sannsynleg hadde hatt utan. Dette var ein av dei tinga som drog meg mot dette biletet og gjorde at eg ville sjå kva stemning eg kunne skape ved å omarbeide det.



Bilete 46:Lost in grey

Derfor byrja eg å prøve meg fram med ulike fargemodus for å sjå korleis dette endra på stemninga og fokuset i biletet. Det var på dette tidspunktet eg først prøvde meg fram med å strippe bileta heilt for farge og ta i bruk ulike filter som førte til svært ulike uttrykk. Eg byrja enkelt og greitt med svart-kvitt. Med litt ulike forventningar for korleis bilete 44 kom til å bli vart eg positivt overraska. Motivet fekk ein nesten drastisk overgang frå ein fargerik og koseleg stemning til ein melankolsk og mystisk urskog. Eg fekk assosiasjonar til svart-kvitt filmar med ei dramatisk og mørkt handling. Ein kan sjå for seg at karakterane vandrar gjennom denne mørke skogen og anten går seg vill eller blir jaga av eit eller anna mystisk. Etter å ha forsterka og framheva fargane i kvart verk var dette litt av eit friskt pust for det praktiske arbeidet og dette ville eg eksperimentere vidare med.



Bilete 47:Soppia

Som ein kan sjå i bilete 47 var den neste effekten eg tok i bruk sepia. Dette hadde litt av den same melankolske verknaden som det førre biletet berre med eit litt meir gammaldags uttrykk. Dette var ganske stilig, men eg syntes kontrastane i bilete 46 var meir interessante og hadde litt meir av den eventyrlege melankolske stemninga som eg var ute etter. Likevel kunne en konsekvent bruk av denne effekten i fleire bilete skape eit eige uttrykk og ein eigen verden. Dei effektane eg fekk i disse bileta ville eg gjerne fortsette å jobbe med. Sidan endring av fargane og kontrastane i bileta fekk så mykje å sei for uttrykket i bileta ville eg også prøve meg fram med meir dramatiske endringar. Her ville eg også prøve ut kor langt eg kunne ta det og sjå kva effektar som var mest interessante for bileta.



Bilete 48: Eit par bladlause tre lenande i vinden

Ein av dei første tinga eg tenkte på når eg såg på bilete 48 var at trea nesten såg ut som ein slags portal til ei anna verd. Dette prøvde eg å illustrere tidlegare i den første fasen av redigeringsarbeidet. Kom tilbake til dette biletet i denne delen av redigeringsarbeidet blant anna på grunn av måten dei to trea skapar eit svært interessant perspektiv som skapar liv og dimensjon i biletet. Ein får ein følelse av kor liten ein er. Biletet hadde også svært fine fargar som kom i kontrast med kvarandre. I tillegg bidreg skya som hamna midt mellom trea til at ein nesten får intrykket av ein slags lyskjelde som kjem ut mellom dei. I bilete 49 gjekk eg fram på same måte som for dei ulike versjonane av bilete 45.



Bilete 49: Loss of light

Som forventa fekk eg også ganske mykje av dei same effektane her og, men biletet vart ikkje like mørkt og melankolsk som på nr 46, men var heller meir balansert mellom det mørke og lyse i bileta. Etter kvart som at eg redigerte bileta såg eg at den skya som hamna midt mellom trea gradvis vart tydelegare og etter kvart nesten såg ut som ein slags lyskjelde som skin ned mellom dei. Dette prøvde eg å forsterke med hjelp av å endre på kontrastane og lyststyrken i biletet.



Bilete 50: Formørkelse

Både bilete 49 og 50 fekk ganske like uttrykk sjølv om fargenyansane var annleis. Dei varme tonane i biletet med sepiatonar gav likevel idear til vidare redigering. Allereie i denne versjonen fekk eg assosiasjonar til tilsynelatande brennande himmel.



Bilete 51: Flaming sky

Som sagt ville eg prøve å dra desse bileta over i dei meir dramatiske uttrykka så eg prøvde eg meg denne gongen fram med å endre på fargestyrken og nyansen i biletet. Som ein kan sjå på bilete 51 vart denne effekten svært intens og skapte ei ganske faretruande stemning. Dette gav meg blant anna assosiasjonar til mange ulike filmar der himmelen blir raud for å varsle at fare er på ferde. I tillegg gjorde lysflekken i midten av trea til at det såg ut som ein ny versjon av det store auget i Ringenes Herre-filmene. Dette vart på dette tidspunktet kanskje eit av dei bileta eg syntes var mest interessant sidan det vart eit ganske stort skilje frå det eg hadde gjort tidlegare i prosessen.



Bilete 52: Ei velta rot, overgrodd av mose

Det neste biletet (bilete 52) vekkja merksemd med denne vesle figurliknande barkbiten som hang ned frå ei rot. Medan eg var svært påverka av den trolske stemninga ute i urskogen fekk eg ganske mørke og melankolske assosiasjonar. Med den store kontrasten mellom lyset som kom inn frå bakgrunnen og den mørke fargen på trestubben med denne figuren hengjande ned vart biletet ganske dramatisk. Dette var kanskje det biletet som hadde det mest figurliknande elementet og dette var noko eg også hadde vore på leiting etter når eg var ute i skogen. Eg fant eit par motiv som kunne likne på nokre rare skapningar, men dette var det første som eg syntes vart interessant nok utan noko ekstra redigering enn i fargevariasjonen.



Bilete 53: Hangman

Sidan fargane i biletet var litt meir idyllisk enn eg kunne tenkt meg valde eg å prøve ut fleire av dei same fargevariasjonane som eg hadde teke i bruk tidlegare for å skape ei meir melankolsk og dramatisk stemning. Kontrastane som kom fram i svart-kvitt var det som vart mest passende for det eg ville uttrykke med dette biletet. Både dei lyse og dei mørke felta fekk høgare intensitet og dei same assosiasjonane til skumle filmar som eg fekk for eit av dei tidlegare bileta kom tilbake. Etter at eg endra på fargane vart som sagt lyset sterkare og figuren fikk på ein måte eit skin rundt seg.

Som ein kan sjå på fleire av bileta i denne oppgåva så har soppen ein stor rolle i urskogen. Med stort utval av ulike typar sopp med enda større variasjonar i form og farge gjer dette ei heil verd med fargesterke motiv som ein kan inkludere i ei lita fantasiverd.



Bilete 54: Rød sopp i mose

På bilete 54 over kan ein sjå eit godt eksempel på dette. Den sterke rød-oransje fargen på soppe som kjem i kontrast med det grøne og brune i fram- og bakgrunn skapte litt av eit blikkfang. Her tok eg også i bruk dei same teknikkane som tidlegare og endra på fargane i biletet.



Bilete 55: Grålysning

Denne gongen gjekk eg for eit enda mørkare uttrykk der dei få lyspunkta som var vart ekstra sterke, men desse felta var svært små og resten av biletet for det meste var svært mørkt. Dette biletet fekk eit svært likt uttrykk som bilete 46 av ei samling av sopp. Dette førte til eit ganske dunkelt og melankolsk uttrykk der soppe ser ganske einsam ut inne i denne store skogen.



Bilete 56: Bukett av soppar framfor kvit stein. Delvis redigert.

For å halde fram med soppbileta valde eg bilete 56 som det neste bilete eg skulle omarbeide. Først forsterka eg fargane og kontrastane for å få meir liv i fargane som var på originalbiletet. Her ville eg også teste ut svart-kvitt effekten og fekk eit mykje lysare uttrykk enn tidlegare.



Bilete 57: Grey umbrellas

Bilete 57 vart på ein måte ein slags motsetnad av bilete 55 då dette hadde meir lysare felt. Den kvite steinen tek opp ein del plass i biletet skapte eit stort lyspunkt som vart det som laga den største kontrasten i dette biletet.



Bilete 58: Ugleliknande stein i trestubbe

Som ein kan sjå på dei siste redigerte bileta i det praktisk skapande arbeidet vart fokuset mot slutten av arbeidet på fargeendringar i bileta. Bilete 58 var ikkje eit unntak frå desse. På lik linje med bilete 57 vart også steinen i dette biletet det som var fokuspunktet. Denne gongen vart denne kvite ugleliknande steinen det elementet. Forma på den gamle trestubben fungerte nesten som eit slags reir for denne ugla. Den originale versjonen av dette biletet hadde ikkje så veldig mykje kontrastar i seg i motsetning til dei fleste av dei tidlegare bileta.



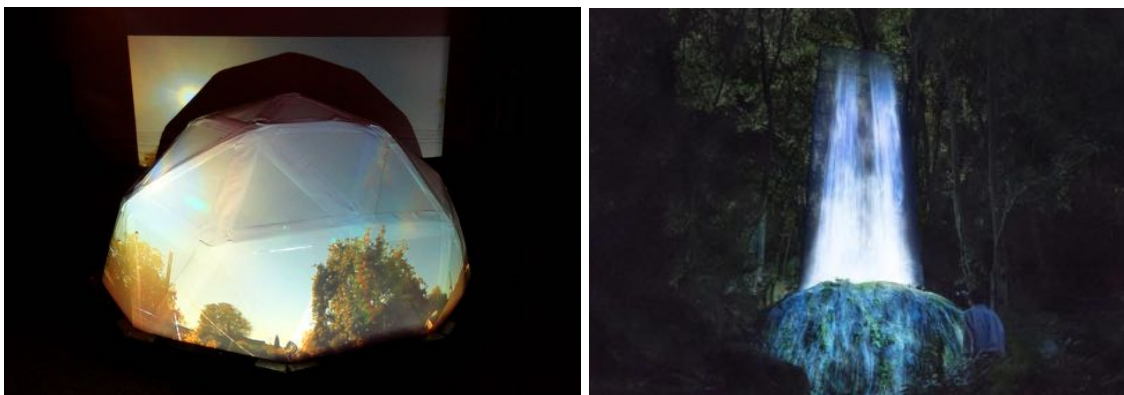
Bilete 59 Snowy stoneowl

Dette var noko som eg tenkte kunne vere interessant å få endra på og sjå korleis dei teknikkane eg hadde tileigna meg kunne gje dette litt ”flatare” biletet eit meir mystisk preg med større variasjonar i fargeforskjellane. Biletet av den uglediknande steinen fekk ein bakgrunn med svært jamne fargetonar, men redigeringa gav den eit mørkare preg og førte biletet gradvis over i denne fantasiverda eg ville skape. Til slutt fekk eg assosiasjonar til snøugla i Harry Potter.

5.3 Produksjon av teksturerte bakgrunnar:

Parallelt med å redigere og omarbeide bildematerialet har presentasjon av biletmateriale låge som ein baktanke. Korleis kan ein presentere todimensjonale bilete på ein måte som ikkje berre visar dei fram men også tilfører noko til uttrykket og atmosfæren rundt bileta. Burde ein for eksempel få tak i print i stort format og henge dei opp som vanlege verk eller prosjektere dei på veggjar og vise fram fleire av bileta etter kvarandre? I denne tankeprosessen var det mange ulike moglegheiter som kom fram. Ein av dei som eg spesielt fokuserte på i det vidare arbeidet med prosjektet var det å kunne prosjektere bilete på ulike typar bakgrunnar for å bringe meir liv tilbake i bileta. Når ein tek bilete av noko tredimensjonalt tar ein på ein måte bort noko frå det visuelle uttrykket til motivet. Motiviet blir heilt statisk og ein får berre sjå ein ”versjon” av objektet. Derfor var tanken bak det å prosjektere bileta på ein tredimensjonal eller levande bakgrunn å

bringe tilbake det som gjekk tapt i prosessen. Dette er det mange andre også som har eksperimentert med opp gjennom tidene og under kan ein sjå eit par eksempel på installasjonar som eg har likskap med og moglegvis tek inspirasjon frå vidare.



Bilete 60: Domicile(Tyler Corbett 2014) Bilete 61: A Forest Where Gods Live(Teamlab 2017)

Bileta over visar to eksempel på installasjonar som har teke i bruk prosjektering som verktøy for utstilling. Bruken av lys og bilete på ulike bakgrunnar visar fleire moglegheiter for utprøvingar. Domicile visar blant anna ein kuppel som gjer tilskodaren moglegheit til å gå inn i installasjonen. Dette kan minne litt om den installasjonen eg etterkvart byrja å jobbe med. Meir om dette finn ein under overskrifta ”Frå teksturerte bakgrunnar til installasjon” lenger nede i teksten. Eg henta også inspirasjon frå installasjonane til Anish Kapoor i denne delen av prosjektet. Måten han jobbar med mystiske og rare element og i store format fekk innverknad på mitt arbeid.

5.3.1 Utprøving av diverse teksturar:

Denne tankegangen førte med seg mange moglegheiter. Dei første ideane var blant anna å prosjektere på kvitemalte bjørketrestubbar, papiersylindra, krølla papir på flat bakgrunn, vatn, røyk, tre i skogen, kvitt stoff, kvitmalt tre-plate med spiker og tråd, speil og så vidare. Til å dokumentere fleire av desse teksturane i praksis valde eg bruke foto og video for å skape ein visuell beskriving av den kreative prosessen.



Bilete 62 & Bilete 63: Justebare papirsylindrar

Den aller første teksturen eg prøvde meg på var dei justerbare sylindrane i papir som ein kan sjå på bilete 62 og 63. Desse fungerte som ein meir oppnåelig versjon av bjørkestubbane som var ein av dei tidlegare ideane i denne delen av arbeidet. Sidan dei fleste har papir, saks og teip i nærleiken er denne teksturen svært enkel å setje saman. Her kan ein både variere omkrins, lengde og papirtype, i tillegg til plassering av kvar enkelt sylinder. Dette opnar for at ein kan utforske mange typar dimensjonar og djupneffektar med å for eksempel ha opningar i mellom dei. Å setje saman denne bakgrunnen med ulike bilete og ulike komposisjonar av sylindrar bidreg også her til å forsterke uttrykket av eit tredimensjonalt motiv.



Bilete 64: Prosjektering på sylindrar

Som ein kan sjå på bilete 64 får dei ulike avstandane på sylindrane ein forsterkande effekt på kva som er i framgrunnen og bakgrunnen på biletet. Dei to soppene i midten kan sjå ut til å hamne enda lenger fram i biletet enn det dei såg ut i den todimensjonale versjonen. Dette prøvde eg meg vidare fram med i bileta under der eit utval av motivet vart framheva av eit papirelement.



Bilete 65: Papirtrestamme



Bilete 66: Liten papirboks

På bileta over kan ein sjå to eksempel på slike papirelement. Bilete 65 viser korleis eg brukte papir til å omskape forma på trestammen slik at den fikk ein tredimensjonal form. Dette var ein utprøving så diverse mål var ikkje heilt riktig, men ein fekk inntrykk av korleis det kan sjå ut. Bilete 66 viser ein liten papirboks som eg kunn flytte på alt ettersom kva eg ville framheve i bileta. Dette dokumenterte eg gjennom videoopptak slik at eg seinare kunne sjå korleis det vart.

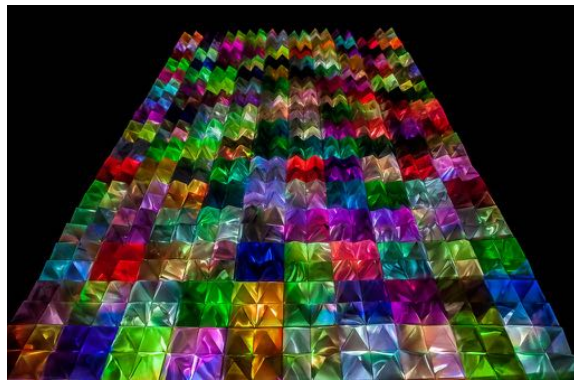
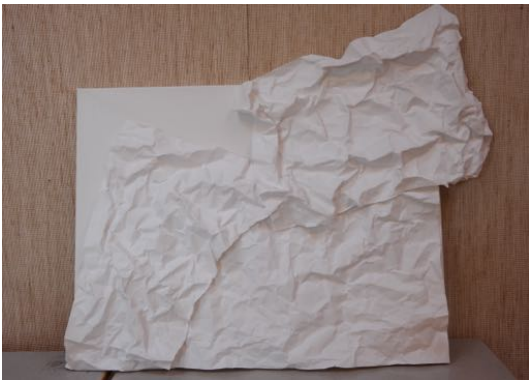


Bilete 67: Prosjektering på speil

I løpet av denne eksperimenterande fasen vart eg nysgjerrig på korleis bileta kunne sjå ut om dei blei prosjektert opp på eit speil. Eg visste allereie at ein kunne få overført biletet til andre overflater som for eksempel tak eller veggar, men var nysgjerrig på korleis dei vart om ein prosjekterte dei direkte på spegelen. Som ein kan sjå på bilete 67 vart biletet ganske annleis enn om ein såg på den todimensjonale versjonen. Nokre delar av motivet vart flytta på og dreia. Det heile fekk eit slags gjennomskineleg uttrykk som flytta på seg etter kvart som at ein bevegde seg i forhold til spegelen og prosjekteringa.

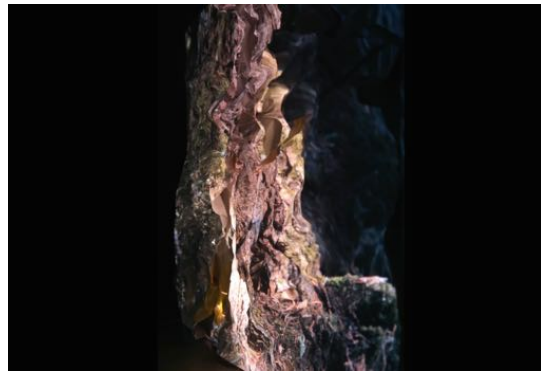
5.3.2 Krølla papir

Ein av dei teksturane som skapte mest interesse hos meg og opna for fleire utprøvingar var å krølle papir og teipe det opp på ein flat bakgrunn. Dette er ein teknikk eg har teke i bruk i biletskaping før, men ikkje på denne måten. Teksturane i papiret i seg sjølv skapar mange fasettar og variasjonar i form, då for eksempel ein variasjon i farge eller papirtype aleine kan gje eit unikt uttrykk.



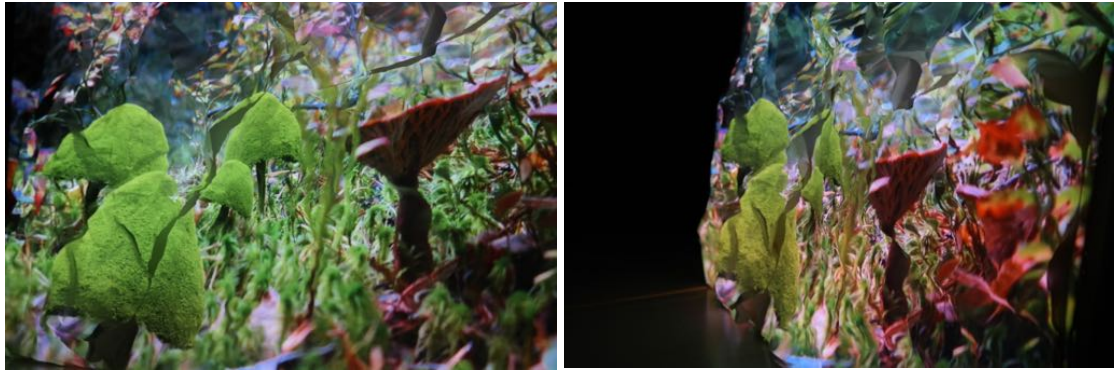
Bilete 68: Tekstur av krølla papir *Bilete 69: Entropic Forest (Mooney 2015)*

Denne teknikken var ganske enkel å utføre og ein trengde ikkje så mykje materiale. Eg brukte eit lerret som grunnlag til å feste papiret på, men ein kan bruke nesten alle typar flater. På bilete 69 kan ein sjå eit liknande konsept av Matthew Mooney. (Mooney 2015)



Bilete 70 & Bilete 71: Spirits of the Forest i 3D

Ganske kjapt i utprøvinga av prosjektoren på denne bakgrunnen såg eg kor mykje potensiale som låg der. Som ein kan sjå på bileteksempla både over og under dette avsnittet vart det enda meir liv i bileta når dei fikk eit meir tredimensjonalt uttrykk. Noko av det som vart ekstra fascinerande var korleis biletet endra seg etter kor i rommet ein stod og kva vinkel ein såg det. Bilete 70 og 71 er eit godt eksempel på dette. Teksturen på papiret passa godt med teksturen på treet og forsterka uttrykket av barken på denne hula.



Bilete 72 & Bilete 73 Lysning i fantasiskogen i 3D

Nesten det same skjedde med biletet over ”Lysning i fantasiskogen”. Denne gongen var det teksturen av skog som vart forsterka og ein fikk inntrykket av å faktisk vere inne i skogen. Det at biletet endra seg når ein for eksempel gjekk nærare skapte ein effekt som minna litt om animasjonar av element som flyttar på seg når du anten skrollar ned ei nettside eller går rundt i eit spel.



Bilete 74: Lost in grey



Bilete 75: Flaming sky

Nokre av bileta vart nesten heilt ulikt korleis det originalt såg ut og fekk litt av dei same trekka som ulike naturelement. Som ein kan sjå på bileta over skapte desse bølgiene i papiret dei same teksturane som ein for eksempel finn i vatn eller i flammar. Fargenyansane bidrog også til dette uttrykket. Der blå-og grønfargane på bilete 74 gjorde at papiret likna på vatn, mens dei flakkande brettane og den raude fargen på bilete 75 fekk nesten same uttrykk som flammar.



Bilete 76: Loss of light



Bilete 77 A trip to candyland

Det var interessant å sjå korleis alle dei ulike bileta på ein måte passa saman i eit mystisk og fantasifullt uttrykk samtidig som at dei hadde svært ulike hovudtrekk. Slik som bilete 76 og 77 der det første har ein stor kontrast mellom lyst og mørkt, i tillegg til berre nyansar i svart-kvitt og det andre har eit hav av fargar og overgangane frå lyst til mørkt ikkje er så drastiske. Ein kan nesten sjå føre seg at ein vandrar gjennom denne mørke og dystre skogen då ein plutseleg kjem ut i ein lysning med all verdas fargar og merkelege skapningar.

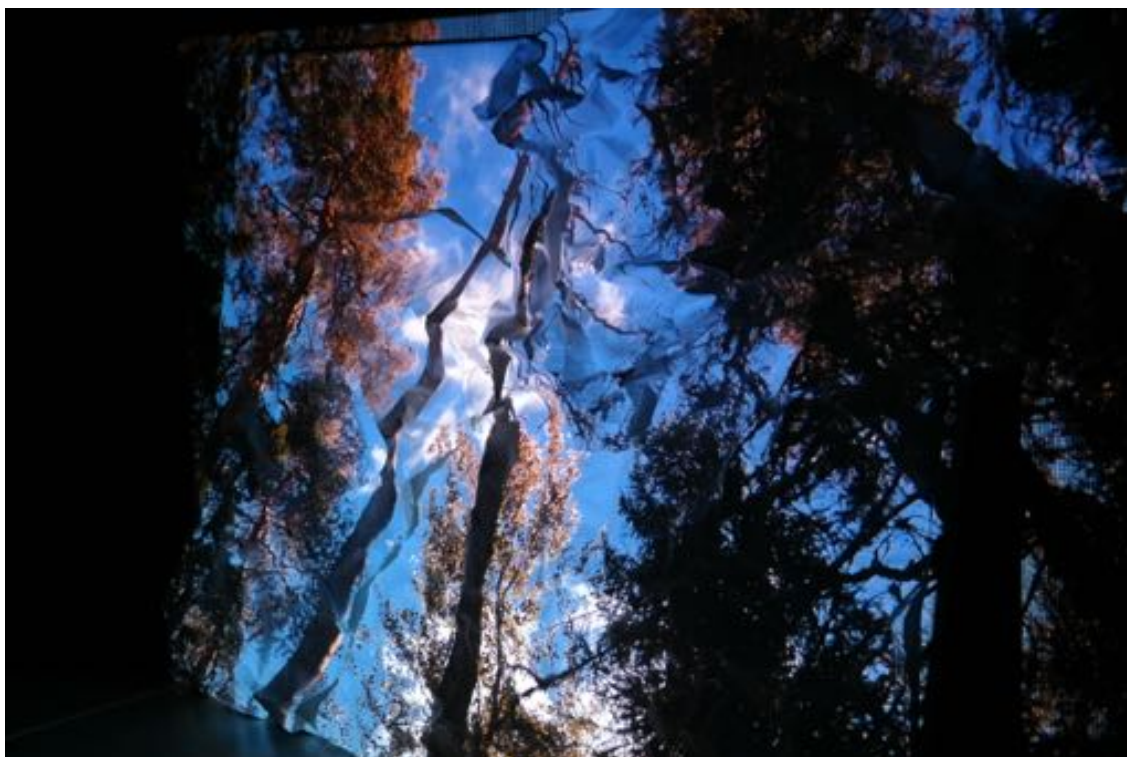


Bilete 78: Istjernet i 3D



Bilete 79 Smokey Hangman

Bilete 78 og 79 er enda fleire eksempel der teksturen i papiret forsterka dei ulike gjenstandane i bileta. Slik som ein kan sjå på biletet til venstre ser det ut som at isfjella stikk ut og får ein meir realistisk utsjånad. Biletet til høgre fekk både ei forsterking av tre teksturen samtidig som at formene i papiret gav inntrykket av at motivet var omringa av røyk. Dette var den effekten eg var ute etter seinare i mine utprøvingar med røyk.



Bilete 80: Originalbilete på krølla papir

Det vart tydeleg at nokre av bakgrunnane passa betre til visse bilete og med ulike avstand og plassering i forhold til prosjektoren. Det var også store variasjonar i korleis dei bileta med fleire versjonar også hadde ulike eigenskapar på dei ulike bakgrunnane. Slik som bilete 80 der eg hadde eit par ulike versjonar (Bilete 75 og 76). Sidan dei hadde så ulike fargepalettar førte dei med seg fleire ulike assosiasjonar og gav ulike stemningar. Desse forskjellane var allereie ganske tydelege på dei todimensjonale bileta, men kom ekstra sterkt fram her.



Bilete 81: Dragesopp i 3D



Bilete 82: Twisted in 3D

Nokre av bileta fikk også ein nesten opplysende effekt der det såg ut som at bileta kom ut av papiret i staden for at det var prosjektert på dei. Slik som bilete 83 fekk nesten eit glødande uttrykk. Kontrasten mellom dei lyse og dei mørke felta var med på å forsterke dette uttrykket og vart ganske flott.



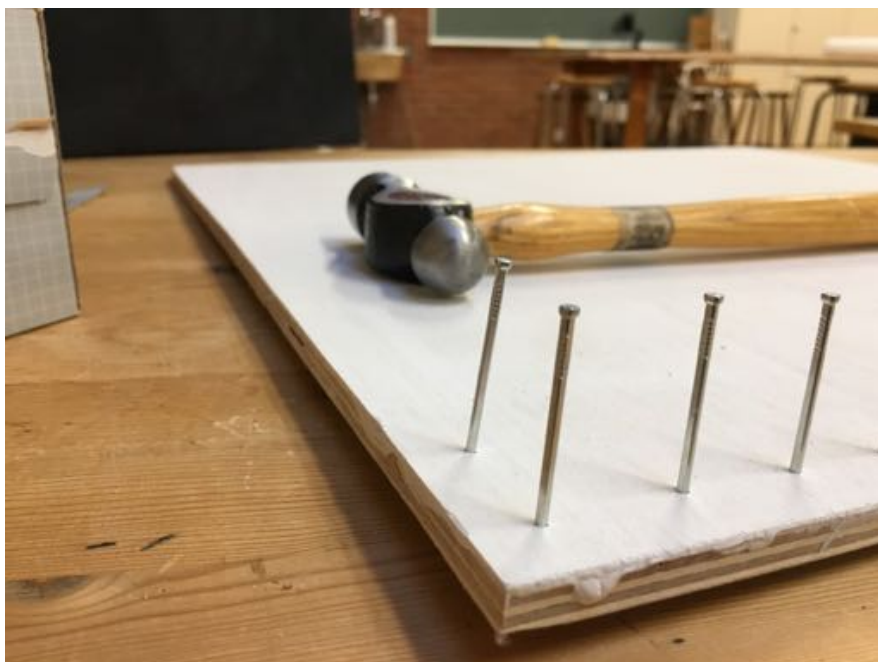
Bilete 83: Twisted Glow

Denne teknikken var ein av dei som skapte mest interesse hos meg og gjorde at eg ville fortsette å jobbe med den både i dette prosjektet og i seinare tid. Den opnar for mange potensielle framgangsmåtar der ein både kan variere format og form på sjølve bakgrunnen i tillegg til å prosjektere alle typar bilete opp på den. Eg kom tilbake til denne teknikken seinare i bilete 98 etter fleire utprøvingar og eksperimenteringar. Denne delen av prosjektet var ekstra morosamt då eg kunne jobbe fritt og følgje nesten alle impulsane eg fekk undervegs. Eg kom også inn i tankemåten til ”den frie kunstnar” som eg har nemnt tidlegare i avhandlinga og fikk vidareført det skapande arbeidet mitt til noko heilt anna. Dette inspirerte vidare kreativitet og idéutvikling.

5.3.3 Spikerplate

Den andre hovudteknikken for dei teksturerte bakgrunnane var ei utvikling av den klassiske og populære stringarten. Ofte brukt som ein måte å lage ulike former og motiv med tråd i ulike fargar som blir festa på ei plate med strategisk plasserte spiker. Denne teknikken valde eg å vidareføre for å få bruke potensialet trådane gav for ein skilnad i djupna i bileta som vart prosjektert opp dei. Målet her var at spikerane skulle fungere

litt på same måte som nokre av dei papirelementa som vart tekne i bruk tidlegare i prosessen. Tråden skulle fungere som ei sekundær flate i tillegg til treflata bak og skape ein litt annleis tredimensjonal effekt.



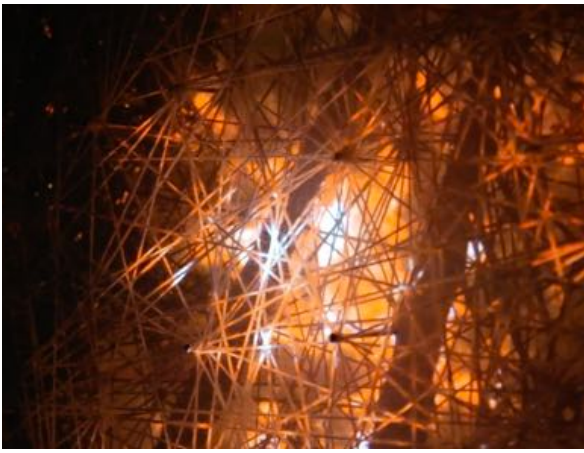
Bilete 84: Plassering av spiker



Bilete 85: Byrjande trådfeste

Bilete 86 Versjon 1 av spikerplata

Her vart både plassering av spiker og fordeling av tråd sentralt for å få den effekten eg var ute etter. Eg laga to versjonar av denne. Først den som ein kan sjå på bilete 86 der plata er kvadratisk og har ein relativt tynn og blass tråd. Plata fekk eg tak i på skulen då den skulle kastast. Plata malte eg med akrylmaling sidan det var det eg hadde tilgang til, elles ville eg ha anbefalt ein betre og blankare maling for denne typen materiale.



Bilete 87 & Bilete 88: Flaming sky på trådbakgrunn

Utprøvinga av denne versjonen vart ganske interessant der ein kunne sjå litt av den djupneffekten eg var ute etter, men det så ut som at tråden trakk til seg for mykje av lyset slik at biletet ikkje vart like klart som eg kunne tenkt meg. Dette førte til at eg ville lage enda ein versjon av dette med ei større plate som også passa betre til formatet til prosjektoren då den første vart for smal. Denne fekk eg også tilgang til gjennom skulen.



Bilete 89: Versjon 2 av stringart bakgrunnen



Bilete 90: A trip to candyland in strings

På den andre versjonen av denne treplata valde eg ein tjukkare tråd i plastikkfiber. Eg prøvde denne gangen å ha fleire spiker med mindre avstand mellom dei og minka avstanden mellom kvar spiker og snurra tråden rundt. I ettertid såg eg at eg heller skulle ha beholdt den lengre intervallen eg hadde på den første plata, men dette vart ikkje så tydeleg når eg prosjekterte på den. Denne teknikken brukte eg heller igjen seinare i prosessen når eg byrja å planlegge installasjonen for slutten av prosjektet. Dette kjem eg tilbake til i kapitlet ”Frå teksturerte bakgrunnar til installasjon”

5.3.4 Røykmaskin:

Blant dei første ideane til bakgrunn for prosjektering på røyk kanskje den som vakte mest oppsikt. Sidan røyk er ganske levande og har mykje bevegelse i seg var dette noko som eg ville prøve ut. Målet var å få produsert eit delvis konkret bilete på sjølve røyken, slik at ein kan sjå ein stor del av detaljane som er på det faktiske biletet. Eg såg for meg noko liknande som den effekten eg fekk på det krølla papiret, berre at biletet vart enda meir levande. Eg skaffa meg ei røykmaskin og byrja jakta på eit lokale der dette kunne prøvast ut. På grunn av blant anna problem med å kunne kople ut brannalarmer i lokala enda eg opp med å stå ut og prøve det ut. Sidan det var ganske kaldt ute på dette tidspunktet tok det litt ekstra tid før maskina varma seg opp og produserte skikkeleg røyk, men når eg venta litt ekstra kom den godt i gang. På grunn av forholda, med litt vind, vart røyken litt tynn og for spreidd utover slik at fargane i bileta også blei spreidd

utover og ikkje samla seg til ei flate. Likevel fekk eg til å få ein del av dei ønska effektane når eg fekk produsert nok røyk. For å dokumentere effektane eg fekk tok eg med meg kamera og filma.

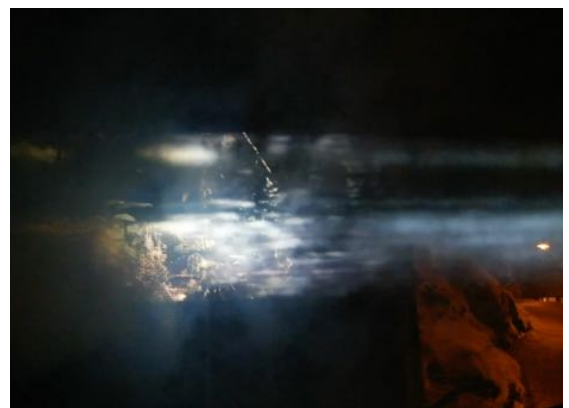
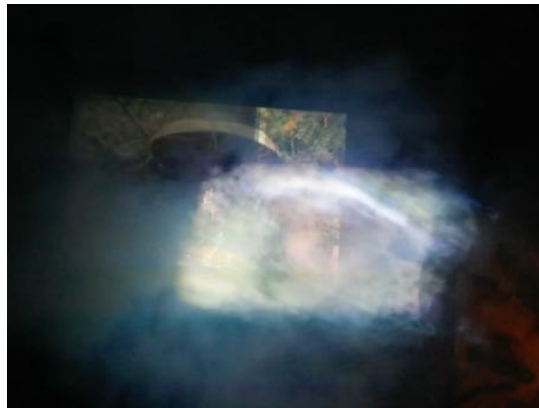
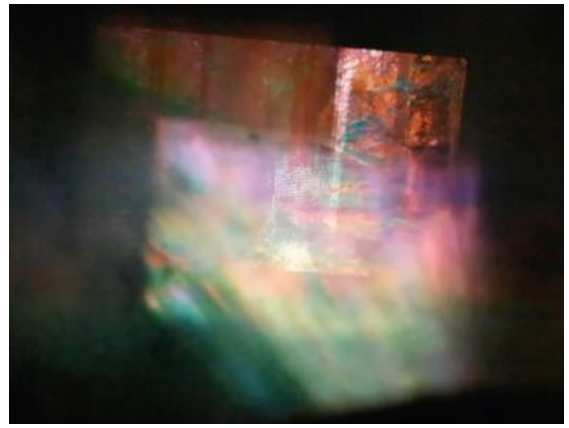


Bilete 91: Skodde i Urskogen

Nokre av bileta kom tydeligare fram enn andre og det var enklare å kjenne igjen biletet i røyken. Spesielt dei med sterke fargar og meir kontrastar. Det såg ut som at fargar som blått, raudt og sterk grøn kom mest fram. Eg prøvde også eit par bilete i svart-kvitt, men mange av dei grå mellomtonane forsvann og det var bare det svarte og det aller kvitaste som kom fram. Her var kontrast svært sentralt for å få fram ønska effekt. Det var også litt tøft med å berre ha litt røyk framfor bileta då det gav litt ekstra effekt til stemninga rundt biletet, men det vart ikkje nok til å faktisk projekte biletet opp på røyken. Her hadde også avstanden til veggen bak mykje å sei for uttrykket.



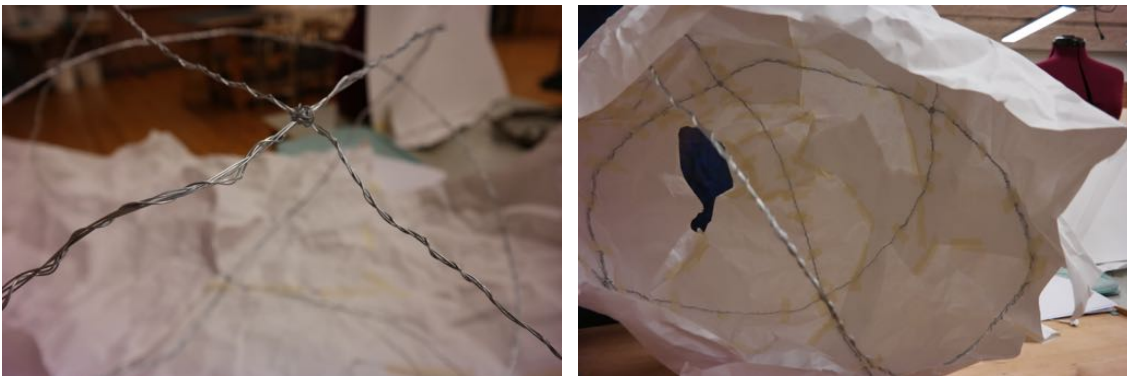
Bilete 92 & Bilete 93: Prosjektering på røyk



Bilete 94, Bilete 95, Bilete 96 & Bilete 97: Prosjektering på røyk

Biletet 92 av to tre i røde og oransje nyansar vart ganske tøff med berre litt røyk framfor. Det såg nesten ut som det var ild som bevega seg med røyken. Dette var ein liknande effekt med slik dette biletet blei på det krølla papiret, men ikkje like tydelig. Denne fasen vart litt på lik linje med fleire av bileta i redigeringsprosessen, noko eg berre måtte prøve ut før eg kunne fortsette med arbeidet. Slik som fleire av dei andre ideane eg har hatt i løpet av denne prosessen som eg no har funne fleire moglegheiter for vidareutvikling. Det var spennande å sjå litt av kva effektar eg kunne få med røykmaskina, men sidan det ikkje var heilt slik at eg hadde håpa på var det litt skuffande. Likevel visar det til kva effektar som er moglege å få til om eg får meir kontroll over røyken. På grunn av at det var såpass mange hinder for å bruke denne effekten valde eg å gå vekk frå det i dette prosjektet, men vil gjerne prøve det meir ut i seinare prosjekt. I tillegg hadde eg på dette tidspunktet funne meir interesse i effekten med det krølla papiret og valde å gå vidare med dette.

5.3.5 Papirglobe



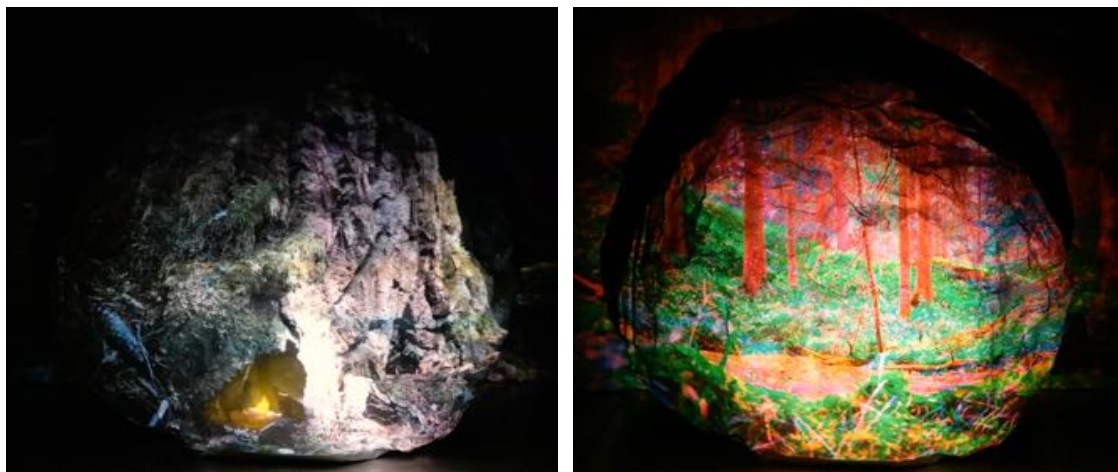
Bilete 98 & Bilete 99:Konstruksjon av papirglobe

Som sagt tidlegare ville eg vidareføre den teknikken med å ha krølla papir som ein bakgrunnstekstur. Eg syntes denne teksturen var veldig kjekk og skapte mykje interessante uttrykk i bileta og ville derfor jobbe vidare med den. Med tanken på både konvekse og konkave former, som for eksempel speil i eit morohus, som kunne får ulik effekt på bileta valde eg å lage ein globe av krølla papir. Her vart utfordringa å skape denne runde forma utan å bruke opp papir på å fylle innsida.

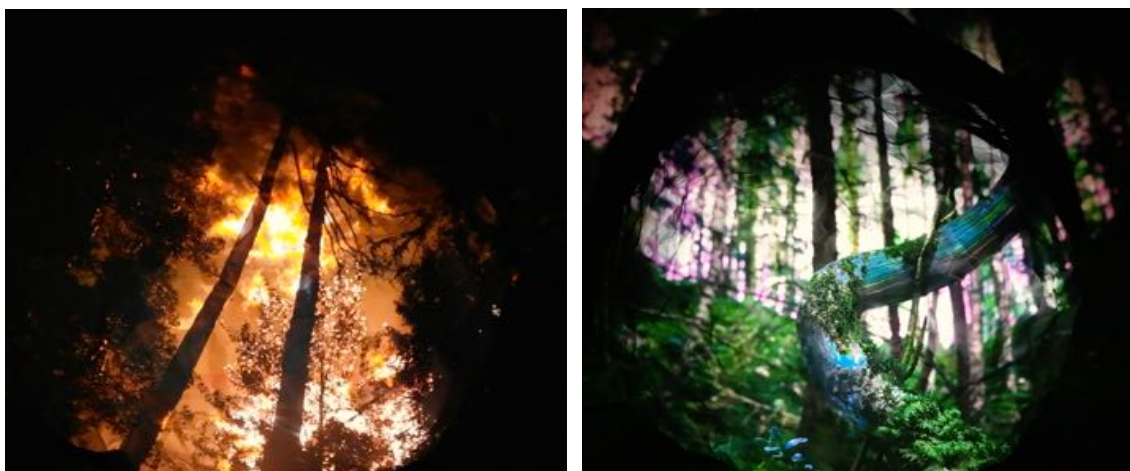


Bilete 100

Etter å ha funne ein ståltråd som var passe tjukk til å ikkje trenge for mykje ekstra forsterking tvinna eg saman to og to trådar til å lage tre løkker. Desse festa eg igjen saman ved å tvinne ståltråd i festepunkta. Dette skapte ein stødig nok base som eg kunne legge papir rundt. Ved hjelp av maskeringsteip og spraylim fekk eg satt dette saman til ein heilt lukka globe. Det var ein lang prosess, men spanande å prøve ut.

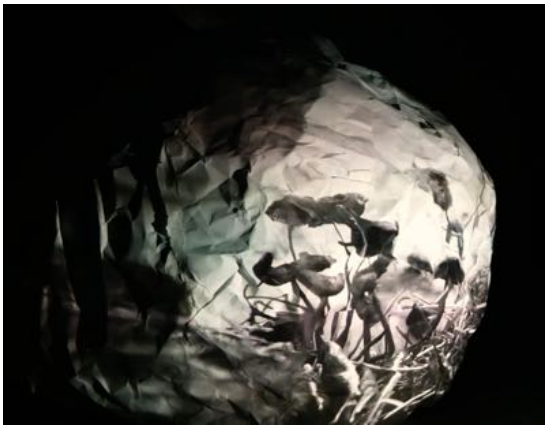


Bilete 101 & Bilete 102

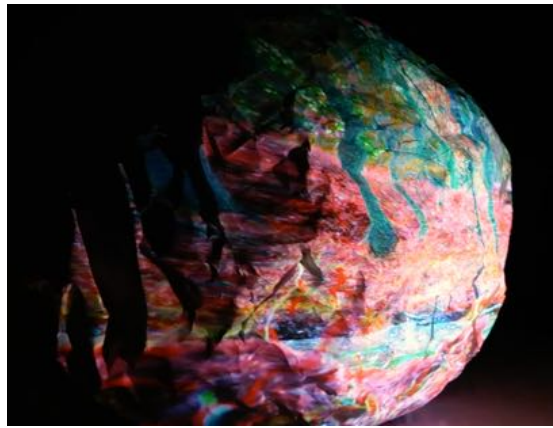


Bilete 103 & Bilete 104

Når eg først prosjekterte bileta opp på denne globen var der ein tydeleg firkant rundt på grunn av forma på prosjektoren. For å løyse dette festa eg eit papir med hol i midten framfor prosjektoren for å fjerne desse kantane. Korleis eg posisjonerte dette papiret avgjorde kor stort eller lite dette holet vart og kor mykje av biletet som vart igjen rundt. Å få dette til å stemme heilt med forma på kula vart litt utfordrande, som ein kan sjå på nokre av bileta over. Her vart kameravinkel avgjerande for å fange det på ein god måte.



Bilete 105: Grey umbrella globe



Bilete 106: A trip to candyglobe

Denne forma forsterka enda ein gong det som kom sterkare fram med det krølla papiret på lerretet. Teksturane i bileta og forma på for eksempel steinane fekk ein ekstra dimensjon med å i tillegg får denne runde forma. Her var også ein del variasjon i kva effekt dei ulike bileta fekk. Her vart variasjon i fargenyansar og kontrastar igjen avgjerande for kva stemning eller uttrykk bileta fekk.



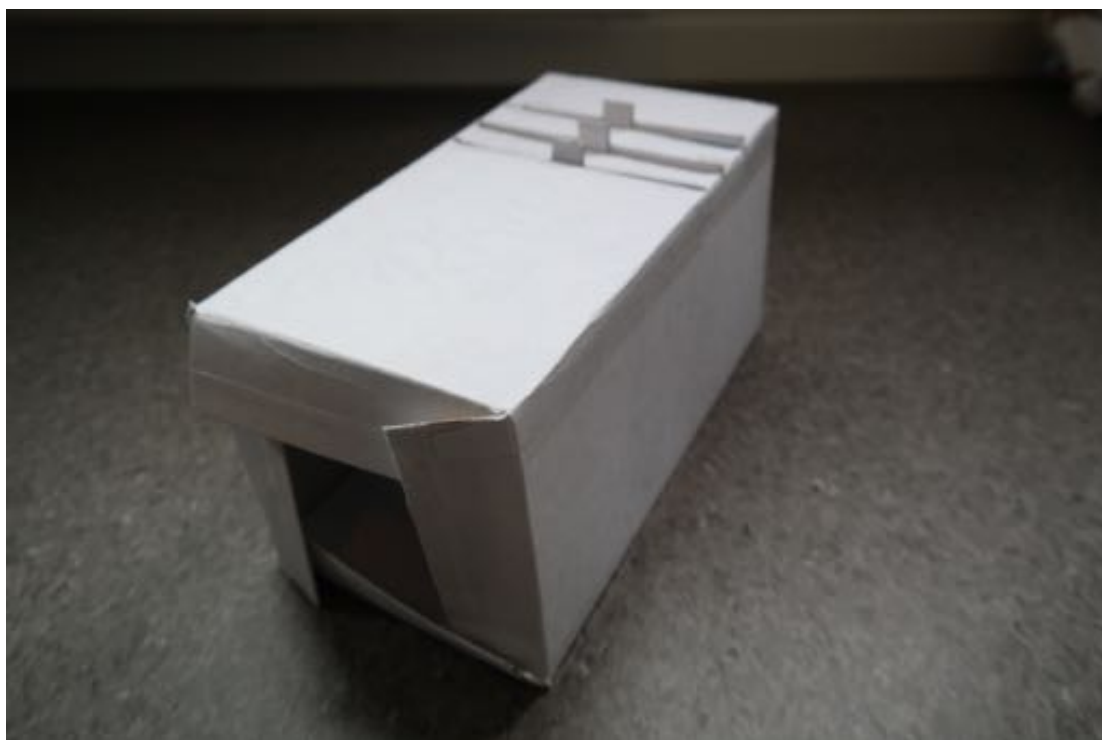
Bilete 107: Lysning i fantasiskogen på papirglobe

Når ein berre såg denne kula stå for seg sjølv såg den ikkje så veldig interessant ut, det var vanskelig å sjå kva som var meininga med den utanom å vere til pynt. Dette endra seg med ein gong ein fekk prosjektert opp eit bilete opp på den. Samansettinga av dei fantasi- og stemningsfulle bileta og den krøllete globen skapte eit heilt unikt uttrykk

som førte desse teknikkane over i ei grenseverd mellom både det materielle og det digitale, og den verkelege og den uverkelege verda. Når eg viste bilete av dette til andre var det fleire som syntes det såg ut som at det fotoet eg viste vart teke ute i skogen og ikkje var teke inne med ei papirkule som motiv.

Frå teksturerte bakgrunnar til installasjon:

Ganske tidleg i prosessen byrja eg å lure på korleis eg skulle lage installasjonen min og korleis eg skulle stille ut prosjektet mitt. Dette sette først ein del grenser for den frie og kreative framgangsmåten. Eg vart ganske låst i denne tankegangen tidleg, men etter kvart som at eg byrja å frigjere meg gjennom det praktiske arbeidet, fann ny inspirasjon og det praktiske utvikla seg kom eg etter kvart fram til å lage ein slags opplevingsboks på bein eller eit opplevingsrom. Dette kan ein sjå eksempel på i bilete 108. I teksten vil eg omtale begge desse omgrepa under omgrepet ”rom” sjølv om det er stor forskjell i størrelse på dei. Her ville eg lage ein installasjon som vart ein blanding av dei teknikkane eg hadde teke i bruk i løpet av den praktiske prosessen min og ta i bruk projektor for å framvise bileta inne i boksen.



Bilete 108: Liten modell av ”Thinking inside the box”



Bilete 109: The Enchanted Woods (Moore 2014) Bilete 110: Split Decision (Turrel 2018)

Målet med denne installasjonen var å lage noko som enda ein gong forsterka det uttrykket og den stemninga eg har vore ute etter gjennom heile arbeidsprosessen. Denne mystiske og fantasifulle naturopplevinga. Eg var ute etter den same typen oppleving eg kan sjå for meg at tilskodarane til bilete 108-111 fekk når dei vart omringa av dei ulike samansetningane av lys, lyd og romkjensle. Som mange kunstnarar har gjort før ville eg at tilskodarane skulle komme inn i mitt opplevingsrom og bli omgitt av denne stemninga som eg, ved hjelp av både bilete, teksturar og for eksempel lyd eller lukt, skapte i dette rommet.



Bilete 111: Untitled (Flavin 2012) Bilete 112: Blue and Yellow Corridor (Nauman 1970)

Denne delen av prosjektet førte med seg enda fleire brainstormingar og idéutviklingsprosessar. Eg hadde mange idear. Sjølvve ideen kom eg på utan direkte inspirasjon frå andre, men det var interessant å sjå utvalet av andre moglegheiter og tips til vidare utvikling. Element som vatn, røyk, trestubbar, speil, både i taket og golvet og lyd var berre eit par av det ein kan leggje til for å skape den stemninga eg var ute etter. I

tillegg ville eg ha eit ekstra sanseelement som kan bringe opplevinga enda eit steg vidare. Dette vil eg oppnå ved hjelp av lydopptak, av blant anna fuglekvitter og elvebrus, som eg har teke opp med lydopptakar ute i naturen. Eit endelig design på meir detaljerte mål og oppsett inne i boksen var i skrivande stund under planlegging, men modellen i bilete 108, 113 og 114 og skissene i vedlegg 1 og 2 nedst i teksten visar Ca korleis installasjonen er meint å sjå ut. Måla på kortsida blir 60*80 cm mens lengda blir Ca det dobbelte av dette. Ideen var å lage to eller fleire slike boksar med hol i botnen der tilskodaren kan stikke hovudet inni og bli omringa av ein slags miniatmosfære med bilete og lyd. Sjølve modellen vart laga med teip, maling, papir og gjenbrukt papp, men boksen til sjølve installasjonen skal bli laga av ein type treplater, spiker og eventuelt kvit maling. Det må nemnast at boksane skal ha bein slik at dei kjem høgare opp.



Bilete 113: Eksempel på åpning



Bilete 114: Eksempel på inventar

Som ein kan sjå på bilete 113 og 114 ville eg vidareføre den trådteknikken som eg brukte tidlegare, men her ville eg utvikle ideen om meir djupne i desse trådane som eg ikkje fekk gjennomført tidlegare. Derfor lagde eg 3 rammer med ulike trådmønster der den fremste ramma hadde lenger avstand mellom tråden og eit nesten heilt opent område i midten slik at ein kan sjå gjennom til dei bakre delane.



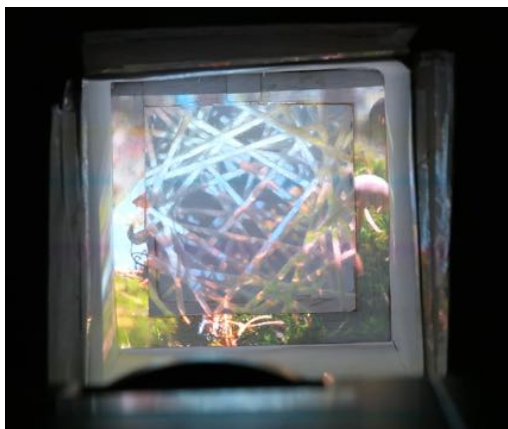
Bilete 115 & Bilete 116: Utprøving av prosjektor på trådtekstur i installasjonsmodell



Bilete 117. Bilete 118. Bilete 119 & Bilete 120: Utprøving av prosjektor på tekstur i rom

På bileta over ser ein korleis eit utval av bileta mine såg ut i denne vesle modellen av boksane. Sidan formatet var ganske lite var det litt vanskeleg å sjå korleis dei ulike nivåa i trådane fekk skikkelig effekt, men ein kan så at der er ein viss variasjon i djupna og at dette ber potensial for at det blir mykje meir dimensjon i biletet om ein går opp i

både størrelsen på boksen og på sjølve tråden. Mest sannsynleg må tråden bli ganske tjukk for at den skal få skikkeleg flateeffekt.



Bilete 121 & Bilete 122: Større prosjektering i rom



Bilete 123 & Bilete 124: Nærbilete av eksempel på mekanisme for trådrammer

Bileta over visar eit eksempel på korleis eg tenkar å gjere det med trådrammene som skal vere inne i boksen. I sjølve installasjonen kjem nok det til å vere spor i sidene på innsida i staden for gjennom toppen av boksen. På bilete 124 kan ein sjå den endringa som vart når ein tok ut ei av desse trådrammene. Det er fleire moglegheiter for korleis eg kan lage desse rammene. Planen er å bruke fire pinnar eller tynne plankar med hakk langs sidene til å henge fast trådane i, då å feste dei med teip eller spiker i dette formatet mest sannsynlig blir svært utfordrande eller tidkrevjande.



Bilete 125 & Bilete 126: Bakgrunn med konveks bøy

Prosjekteringane er gjort med ein vanleg projektor med god kvalitet på bileta. Det blir mest sannsynleg laga opning for projektoren i enden av boksen, dette kan ein sjå eksempel på i bilete 113.



Bilete 127: Vindauge til Urskogen

Sidan eg skulle ha minst to ulike slike boksar var planen å lage ulike teksturar i kvar boks. Den andre boksen skulle presentere teksturen med krølla papir, mogleg med ei anten konveks eller konkav form. På bilete 125- 127 kan ein sjå eit eksempel på utprøving med ein konveks form på bakgrunnen. Denne skapte ein slags effekt som fekk det til å sjå ut som at ein ser ut gjennom eit vindauge og førte til ein meir nærleikkjensle til skogen. Dette må prøvast ut med den krølla teksturen når installasjonen skal produserast.

6 Drøfting av funn

Målet i byrjinga var å kunne stadfeste korleis ein kan definere Fantasy-sjangeren og kva eg la i omgrepet sjølv. Svaret på dette er blant anna stemning, atmosfære og måten sjangeren får lesarane eller sjåarane investert i historiene som vert fortalt. Som eg har nemnt fleire gongar i løpet av oppgåva har denne tankemåten etter kvart utvikla seg til noko ganske anna der fleire av dei same elementa er i fokus, men sett frå ei anna vinkling. Gjennom denne prosessen gjekk eg blant anna frå å ville jobbe med å finne inspirasjon frå andre og setje saman ei slags fantasiverd ved hjelp av dei fekk eg etter kvart skapt mi eiga fantasiverd i staden. Her sett eg enda meir lys på eit par utvalde funn eg gjorde meg gjennom arbeidet, i tillegg til at eg til dels har drøfta dei undervegs i avhandlinga.

6.1 Eige biletmateriale:

Bileta var noko eg kunne forme, redigere, klippe og lime på alle moglege måtar. Det å ta utgangspunkt i egne bilete, der både stad, motiv og utsnitt var opp til meg gjorde at eg fekk meir tilknytning til det eg skapte. Etter kvart som at eg arbeidde med det praktisk skapande og leika meg med ulike uttrykk blei det meir og meir tydeleg at det var stemninga i bileta eg ville fokusere på. Når ein ser på dette og prøver å knyte dette opp til startpunktet mitt kan ein sjå at det var dette eg var ute etter frå byrjinga. Her vart det dermed rom for at eg, i staden for å bruke andre sine definisjonar på fantasysjangeren, kunne skape og definere min eigen fantasiverden.

6.2 Utvikling i redigeringsarbeidet

Etter kvart som at ein blar seg gjennom bileta som eg har redigert og ser på kva som kjenneteiknar kvart bilete og kva dei ulike bileta har til felles kan ein sjå at der er ein gradvis overgang frå den tenkemåten eg hadde i byrjinga av prosjektet og slutten. Dei første bileta har veldig openbare og tydelege endringar i frå det originale biletet. Etter kvart som det praktiske arbeidet utfalda seg og eg gjekk fram og tilbake mellom det to-dimensjonale og det tre-dimensjonale, altså dei teksturerte bakgrunnane, kan ein sjå stor endring i mengde redigering. Jo meir eg gjorde med grunnlaget for prosjekteringane jo mindre gjorde eg med bileta. Gjennom denne prosessen innsåg eg også som skapar at

det er mykje ein kan "leave to the imagination" slik at det tilskodarane ser på ikkje er alt for openbart og banalt. Biletet med dei gule auga som vart nemnt tidleg i oppgåva (side 46) var eit godt eksempel på dette. For meg var dette ein ulv sine auge, men kvar enkelt person som såg på biletet hadde sitt eige inntrykk av kva dei såg i skuggane. Dette vart overført til det vidare redigeringsarbeidet og skapte eit biletmateriale som skapte større interesse for tilskodarane.

Eg ser no at dei bileta eg valde å redigere i byrjinga av prosjektet var veldig påverka av kva eg såg etter. Dette har endra seg ein del gjennom arbeidet og no ser eg etter svært andre ting når eg ser gjennom bileta. Dette kan vise til korleis mi førforståing har endra seg gjennom prosjektet og påverka kva eg legg i bileta og korleis eg eventuelt ville ha redigert dei no.





Bilete 128: Alle dei sist utvalgte redigerte bileta

I fleire delar av det praktiske arbeidet kan ein sjå at eg snakkar om desse bileta eg berre måtte lage. Dei impulsane eg berre måtte følgje for å kunne gå vidare med det eg dreiv med. Slik som Ros snakkar om er dette viktig for den skapande prosessen då dette opnar for og oppretteheld den frie og undrande måten å arbeide på som er sentral i denne typen arbeid. Her kom også det med at leik og kreativt arbeid gå hand i hand og kan få utbytte av kvarandre sin openheit for fritt skapande arbeid.

6.3 Å finne inspirasjon:

Noko som var viktig for meg i denne oppgåva var å lage ein eigen inspirasjonskjelde. Det er så lett å hengje seg opp i andre sitt kreative arbeid når ein berre finn inspirasjon i bøker eller på nett. Då kan eit eige biletmateriale komme godt i bruk då du sjølv har produsert det du skal bruke vidare. I tillegg kan dette for mange etablere en ny tankegang om at man kan lage sine egne bildereferansar og at det er ”lov” å finne inspirasjon i det ein har rundt seg. Sjølv let eg mitt kreative arbeid stagnere på grunn av mangel på inspirasjon, men har gjennom dette prosjektet igjen opna auga for at ein i mange tilfelle bør dra ut og aktivt søke og jobbe for å bli inspirert.

6.4 Å vere i det uvisse:

Noko som viste seg å vere svært sentralt for prosjektet mitt var evna å kunne vere i det uvisse for å bidra til ein friare kreativ prosess. I byrjinga av prosessen kunne ein merke at eg tenkte på sluttproduktet alt for mykje og brukte mykje tid og energi for å finne ut kor eg skulle ende opp. Dette førte til lite framgang i det praktisk skapande arbeidet og gjorde at utviklinga av prosjektet gjekk sakte. Dette vart svært tydeleg etter ei stund og eg vart nøydd til å "tvinge" meg sjølv til å tørre å byrje å arbeide utan ein konkret plan eller eit gjennomført konsept. Eg ville gi slipp på denne strukturerte måten å tenke på og heller omfamme den tenkemåten som eg har vald å kalle "den gale" eller frie kunstnar. Denne tankemåten inneber blant anna dei same trekka som eg nemnte i dokumentanalysen om korleis eit godt læringsmiljø har ein "Alt er lov" framgangsmåte. Å jobbe utifrå dette bringa også med seg ein arbeidsmåte som samsvarar med Ross og Witkin sin modell for skapande arbeid. Å kunne la impulsar og eksperimentering flyte fritt og ukritisk var moglegvis ein av dei aller viktigaste funna eg gjorde i denne prosessen. Dette viste seg også å vere noko som kjem til å vere svært sentralt i den framtidige skulen då ein helst vil vere forberedt på dei tinga og situasjonane ein ikkje kan føresjå eller planlegge for. Det ein derimot kan gjere er å lære seg opp til korleis ein kan vere i og tilpasse seg det uvisse.

I tillegg måtte eg finne noko å jobbe ut ifrå. Å skulle jobbe kreativt med heilt blanke ark er ikkje alltid det lettaste, derfor måtte eg finne meg eit slags materiale å jobbe med. Det var her å ta bilete i ein urskog kom fram som noko som kunne bidra til å bringe prosjektet mitt til livet. Urskog kan vere ei eventyrverd i seg sjølv og ville fungere som grunnmuren til det praktiske arbeidet mitt. Eg hadde ein ide om kva eg ville ta bilete av og kva eg skulle gjere med bileta seinare før eg tok dei, men det eg enda opp med til slutt var ganske annleis enn dette. Ein kan alltid støtte seg på å ha ein slags plan før ein byrjar å arbeide med kreative prosjekt, men ofte kan dei beste prosjekta vere dei som utviklar seg underveis. Om ein er villig til å ta dei tankespranga og ideane som kjem underveis og spele vidare på moglegheitene dei fører med seg kan dei bidra mykje til sluttproduktet. Det er ikkje alltid den første ideen som er den beste, men den skapar ei slags drivkraft for korleis du skal byrje å jobbe.

6.5 Særeigenheiter/peculiarities

Særegenheiter eller peculiarities i naturen er det som leder fram til at folk sin fantasi kan utvikle seg. Det eg fann i skogen var det som førte til at fantasien utfolder seg. Istedenfor at eg plasserer fantasien inn i naturen. Det eg laga er min fortolkning av peculiarities i skogen. Dette kan ein også sjå i samanlikning med dei særtrekka verda og framtida har. Om ein tileignar seg eigenskapane til å sjå særtrekka og problemstillingane i verda, finn inspirasjon i desse kan ein moglegvis komme opp med nye idear eller løysningar på desse

6.6 Prosess

Fram til dette punktet i masteroppgåva mi har motivasjons- og effektivitetsnivået gått ganske opp og ned. Eit av måla mine for denne oppgåva var å klare å lausrive meg sjølv frå den kritiske tenkjemåten som eg har tileigna meg dei siste åra og klare å setje meg sjølv i den litt ”gale” kunstnaren si verd. Det at ein for kvar nye idé eller utprøving kjem fram til at det ikkje kjem til å fungere og dermed bare går vidare skapar ikkje akkurat eit fritt arbeidsmiljø for kreativiteten. Humør og tenkjemåte har hatt mykje større innverknad på mitt praktisk estetiske arbeid enn det eg trudde i byrjinga av denne oppgåva. Tidleg i prosjektet stoppa arbeidet ofte opp og eg stilte meg spørsmål som for eksempel: Kvifor gjer eg dette? Kvifor klarar eg ikkje å bare jobbe fritt med det praktiske? Kvar blei moroa av? Kva er det eg vil få ut av denne oppgåva? Når eg dermed byrja å jobbe meir tredimensjonelt og lage ulike bakgrunnar med teksturar som eg kunne prosjektere på merka eg at leiken og moroa kom meir tilbake. I staden for å sitje å pirke på eit bilete i fleire timar, og ikkje alltid få det resultatet eg ville ha, byrja eg no å slå meg laus og gi slepp på den kritiske stemmen som tidlegare alltid var til stades. Eg kjente at eg endelig vart engasjert i det eg gjorde og såg lysare på det eg dreiv med. Dei ulike delane av oppgåva byrja å falle på plass og eg fekk forent meg med at eg ikkje kunne vite korleis denne oppgåva blei til slutt, men fekk meir oversikt over kva eg faktisk ville fokusere på. Dette kom i kontrast til at eg gjennom mykje av den tidlegare prosessen hadde tenkt på kva andre tenkar og kva dei meinte eg skulle gjere. No er desse spørsmåla blitt meir slik: Korleis kan eg gjere dette betre? Kva skal til for at dette intrykket blir slik som eg ser det for meg? Dette viser ei utvikling i både kva innstilling eg har til prosjektet og korleis eg ser på det eg driv med. Ein av grunnane til dette trur

eg er at eg etter kvart fann ein arbeidsmåte som både var gjevande og som utfordra mine kreative evner på ein god måte. Sett i lys av det som Kunnskapsdepartementet (Kunnskapsdepartementet 2015-16). skriv om kreative prosessar og det å ha eit gjevande og inspirerande innhald i faga, kunne eg sjå tydelege samanhengar mellom oppgåva si utvikling og mi innstilling til arbeidet.

I løpet av desse fasane merka eg at jo mindre eg gjorde med bileta jo meir interessant vart uttrykket og ville deretter framheve urskogen sine særeigenheiter ved å berre endre på fargane og kontrastane i fotografia. Parallelt med å jobbe med desse ulike delane jobba eg også med å finne ut korleis eg kunne stille desse ut på slutten av prosjektet. Ideen om å berre stille ut utskrifter av verka vart mindre og mindre passande då særtrekka i verka ville miste sin effekt om dei vert utstilt i todimensjonell format. Derfor prøvde eg å finne fram til ein måte å stille desse ut på og leika meg med ulike teksturerte flater som kunne stille som bakgrunn for prosjekteringar av dei ulike bileta. Denne fasen førte med seg ein ny dimensjon med der eg fekk ein nesten magisk med overgang frå det digitale til det praktiske. Denne prosessen som starta i det materielle ute i skogen, gjekk over i det digitale og kom no i sirkel tilbake til det materielle. Gjennom arbeid med desse teksturane kom eg også fram til ein installasjon som ville framheve den stemninga eg fekk smaken av allereie ute i urskogen. Her kom ideen om eit slags opplevingsrom, anten i stort eller lite format, der tilskodaren kunne omgje seg med ein slags heilheitleg oppleving. Denne utstillingsmåten kan også brukast vidare i eit undersøkende og vidareutviklande arbeid og undervisningsopplegg.

6.7 Harmoni mellom fargar og kontrastar

Her var den rette kombinasjonen av lys og skugge og deretter fargeintensitet sentralt for at biletet skulle fungere som ein komposisjon. På slutten fann eg ut av det vart best om fargane i biletet var meir urealistiske og sterkare enn dei originalt var då dette skapte eit magisk uttrykk på biletet. Målet med dette er at dei ulike delane av det redigerte biletet hamnar i same verd og at tilskodaren ikkje blir i tvil om at dei høyrer saman. Om bakgrunnen på biletet tydeleg høyrer til i den verkelege verda, mens det som er limt inn fører til ein drastisk overgang til fantasiverda kan det føre til eit brot i harmonien mellom dei ulike elementa. Dette ville mest sannsynleg også tilskodaren merke og gjere at dei ikkje ”trur” på biletet.

Deretter byrja eg å prøve meg fram med ulike fargemodus for å sjå korleis dette endra på uttrykket og fokuset i bileta. For nokre av dei endra det drastisk på stemninga, mens andre, sjølv om dei vart svært estetisk fine, fekk ikkje så stor endring i uttrykk. Eit av dei effektane eg kanskje likte best her var overraskande nok svart-kvitt. Etter å ha villa forsterka og framheva fargane i kvart verk var dette litt av eit friskt pust for det praktiske arbeidet. Ved å strippe biletet for alle fargar trakk det biletet frå å vere eit motiv frå ein koseleg skog til å bli meir melankolsk og trist. Eg fekk assosiasjonar til svart-kvitt filmar med ei dramatisk og mørk handling. Ein kan sjå for seg at karakterane vandrar gjennom denne mørke skogen og anten går seg vill eller blir jaga av eit eller anna mystisk.

7 Didaktisk vinkling

Det praktiske arbeidet eg har gjennomført i denne oppgåva kan lett gjennomførast i skulen sidan det ikkje krev så mykje ressursar. Vanleg papir, teip og lim når langt og dei fleste skular har allereie prosjektorar. Dette opnar for større moglegheiter for å eksperimentere og prøve ut ulike framgangsmåtar. Det er ikkje før ein går opp i fleire meter at det byrjar å koste ein del. Elevane får både jobbe praktisk og kan, om dei ikkje jobbar med for små format få mykje bevegelse gjennom slikt arbeidet. Fleire elevar på eit prosjekt kan gjere det lettare å jobbe i større format. I tillegg til dette medfører denne typen arbeid mange moglegheiter for kreativ fridom og for at elevane kan eksperimentere med ulike framgangsmåtar. Denne typen arbeid har for eksempel mange ulike moglegheiter for korleis ein kan prosjektere det opp og kva ein kan prosjektere det på. Dette kan ein sjå eit lite utval av i dei ulike teksturerte bakgrunnane i den praktiske delen av denne avhandlinga og i forslaget til installasjon. Globen i bilete 100 er eit godt eksempel på ein kreativ prosess som kan vere svært inspirerende for elevane der dei kan bruke hendene og kroppen til å skape noko relativt enkelt som igjen blir eit fint estetisk uttrykk når ein prosjekterer bilete opp på den. Her er tilgang til Photoshop eller eit anna redigeringsprogram ideelt, men ikkje heilt nødvendig då dei kan jobbe med originalbilete om det ikkje er mogleg med biletredigering. Gjennom slike prosessar burde ein ikkje alltid vere like fokusert på det resultatet elevane får, men heller den kreative prosessen på vei til resultatet. At dei kan dyrke og utfordre den kreative og frie kunstnaren i seg og sjå korleis dei kan bruke kreativt arbeid på ein måte som passar til deira preferansar kan vere viktig for deira interesse i faget. I tillegg til ei vidareutvikling av dei eigenskapane og den kunnskapen dei tileignar seg der.

Eit klasse miljø som er opent for kreativ tenking er ein veksttenkemåte svært sentral. I motsetning til den fastlåste tenkemåten, der ein har ei oppfatning om at om ein må jobbe hardt for å bli flink på noko så har ein ikkje talent for det, dreier denne tenkemåten seg om at det å feile er ein vei til å få til noko nytt og ikkje ein permanent tilstand (Olafsson, B. & Gulliksen, M.S. 2018, s.136). Fleire gongar i løpet av utdanninga mi har eg hørt at lærarar er redde for å vise kva dei sjølv kan av ulike grunnar. Nokon er redde for at elevane skal miste motivasjonen når dei får sjå kor flinke dei er mens andre er rett og slett usikre på seg sjølv og vil ikkje tabbe seg ut framfor elevane. Sjølv har eg prøvd å modellere mest mogleg når eg underviser i kunst og handverk slik at elevane kan sjå at

det ikkje er så farleg å gjere feil, at dei kan følgje seg for steg korleis ein går fram for å produsere for eksempel ein teikning og for å demonstrere at øving er viktig. Ein veit aldri korleis elevane kjem til å reagere på det ein gjer, men å vise ulike aspekt av praktisk arbeid som for eksempel å vise at ein gjer feil, viskar, og byrjar på nytt kan opne for at elevane får større innsikt i korleis ein faktisk kan jobbe kreativt. Ifølgje Olafsson og Gulliksen vil dette ”også innebære at læreren selv trenger å vise utholdenhet, tørre å feile og vere rollemodell for elevene” (Olafsson, B. & Gulliksen, M.S. 2018, s.136). Læraren skal bidra til å stimulere den kreative tenkemåte og leggje til rett for at elevane tileignar seg evna til å sjå sin eigen framgang, leggje langsiktig mål og halde på driven gjennom arbeidet (Olafsson, B. & Gulliksen, M.S. 2018). Dette understreka også Beghetto og Kaufmann: ”Creative leaders inspire creativity by demonstrating creativity themselves” (Beghetto, R.A., & Kaufmann, J.C. 2014, s.26).

Eit godt kreativt klassemiljø støttar opp om og inspirerer til vidare kreativitet hos elevane i tillegg til å vise forståing for elevane sitt behov for å stille spørsmål, vere aktiv og utforske. Det er opp til læraren å etablere dette miljøet, gjennom for eksempel oppgåver som opnar for kreativ tenking og eksperimentering. Eit kreativt læringsmiljø kan både bygge opp og rive ned den enkelte elev sin kreative tenking. Derfor bør lærarar prøve å vere oppmerksam på kva som inspirerer kvar enkelt elev og kva nivå dei er på i tillegg til å lære dei når kreativ tenking er mest passande. Det er ikkje alltid ein treng å tenkje kreativt, for eksempel når ein skal svare på eit enkelt mattespørsmål der det som regel berre er eit svar. Derfor er det sentralt at elevane blir opplært til å vite når det er relevant eller ikkje. Læraren er derfor nøydt til å tileigne seg den kunnskapen som skal til for å etablere og oppretthalde eit slikt miljø i klasserommet. Viktige verktøy for å klare dette er blant anna å demonstrere kreativitet for elevane, oppmuntre til å dele deira kreative tankegangar og gi gode tilbakemeldingar når dei gjer nettopp dette (Beghetto, R.A., & Kaufmann, J.C. 2014).

Sjølv om læraren har ei svært viktig rolle i det ”kreative klasserommet” er elevane sin gradvise overgang til å bli sjølvstendige i sitt arbeid relativt viktig for eit godt kreativt miljø. Å la elevane evaluere sitt eige arbeid i staden for å få alle svara frå læraren bidreg til at dei får fleire av desse mini-c kreative opplevingane som dei deretter lærer av. Læraren kan i desse tilfella heller stille spørsmål som eleven er nøydt til å reflektere over. Spørsmål som for eksempel ”Kva meiner du om det du har gjort?”, ”Kva fungerer

og kva fungerer ikkje?” og ”korleis vil du gå vidare med dette?” kan setje i gong elevane sine tankeprosessar (Olafsson, B. & Gulliksen, M.S. 2018, s.140). Det at elevane får moglegheit til å svare på desse spørsmåla sjølv kan bidra til at dei får eit meir personleg forhold til det dei gjer og vil forhåpentleg føre til større motivasjon for å vidareutvikle det. Dette dreier seg ikkje berre om undervisninga i kunst og handverk men kan også vere svært viktig å etablere i andre fag, både der tileigning av faktakunnskap og meir idégenererande og problemløysande framgangsmåtar er i fokus. Sidan kreative undervisningsmetodar ofte er svært effektive og vekker elevane si interesse opnar dette for at elevane får med seg meir av undervisninga og faktisk blir meir interessert i å lære (Olafsson, B. & Gulliksen, M.S. 2018, s.133).

Som eg har nemnt fleire stader i avhandlinga opnar dette praktiske arbeidet for fleire moglegheiter for tverrfaglege opplegg. Ei samansetning av for eksempel norsk, engelsk og kunst og handverk der ein lagar eit kreativt skapande prosjekt basert på eit litterært verk. Dette kan dei igjen lese, snakke om og blant anna dramatisere i norsk og engelsktimane. Dette opnar for at elevane både får ein tverrfagleg og djuptgåande forståing for dette verket. I tillegg kan tema som bærekraft i kunst og handverk vere eit godt tema til ulike redesign-oppgåver der andre fag blir inkludert. Eksempel på dette kan vere ein matematisk vinkling av økonomiske fordelar med gjenvinning eller eit samarbeid mellom kunst og handverk elevane sine bidrag til eit bærekraftig skodespel i dramafaget. Moglegheitene er mange.

8 Oppsummering

Problemstillinga var: Korleis kan fotomateriale frå Urskogen vere grunnlag for undring og utforsking i eit kreativt arbeid og Kva sider av kunst og handverk kan forberede elevane på ei framtid i konstant endring ?

Kunst og handverk er eit fag som kontinuerleg er i forandring. Spesielt no når læreplanane er midt i eit skilje der ei fornying er i utarbeiding. Dette inneberer ei endring i kva faga generelt og i kunst og handverk skal fokusere på. Til fordel for kreative fag har mange av dei eigenskapane som blir brakt opp og fram trekk som allereie kan vere viktige i faget, men som har tronge eit utvikling. Som eit fag som ofte har blitt sett på som eit kosefag og ei fristund frå dei meir seriøse faga blir denne fornyinga med på å auke kompetansen og relevansen for faget i notida og det framtidige samfunn. Gjennom ei dokumentanalyse av to læreplanar fekk eg innblikk i kva dei skal innehalde og kva innverknad dei kan ha på kunst og handverkfaget. Store delar av dokumenta var fokusert på den uføresette framtida og diskuterte korleis vi kan gå fram for å legge til rette for faget slik at det på best mogleg måte forbereder elevane på dette. Gjennom å leggje fokus på djupnelæring, kreativitet, det skapande, idéutvikling, fantasi og digitale verktøy har dei lagt basen for meir frie tenkjemåtar i alle fag. Blant anna er omgrepet kreativitet mykje brukt og dei ulike kreative og skapande fagområda ein kan finne i kunst og kultur er ofte med på å påverke samfunnet og omgjevnadane våre. Desse prosessane handlar om at elevane kan finne ein måte å uttrykke dei inntrykka dei får frå omgjevnadane sine og bidra til at dei etter kvart klarar å reflektere over samfunnet og seg sjølv i forhold til samfunnet. Eigenskapar som problemløysing og idéutvikling er også sentrale då desse er viktige for å kunne bruke dei kunnskapane og ferdigheitene ein tileignar seg og komme opp med nye idéar og løysningar på ulike situasjonar. I tillegg til dette legg dei også vekt på at elevane skal få moglegheita til å utvikle og uttrykke seg gjennom skapande arbeid og at skulen skal både stimulere og verdsette vitebegjæret og skaparkrafta til elevane.

Gjennom mitt praktiske arbeid ville eg i tillegg til å utforske og utvikle mine egne kreative og skapande eigenskapar også finne ein måte å gjere prosjektet relevant for dei nye læreplanane. Etter kvart i prosessen fann eg Ross og Witkin sin modell om dei estetiske og skapande prosessar og fann ut at eg så og seie har følgd denne utan å tenke over det. Ved å jobbe fritt og eksperimentere fekk eg eit stort spenn i arbeidet mitt og eg klarte etterkvart å finne nye måtar å vidareføre mitt eige arbeid på. Måten dei ulike delane av prosessen bevegde seg om kvarandre og påverka kvarandre bidrog til ein ideal arbeidsmåte for og idéutvikling. I tillegg til dette bidreg denne typen arbeid til at den skapande kan tørre å stå i det uvisse, vere i den kreative prosessen lenger og ikkje vite kvar den endar. Dette er svært relevant for den endringa skuleverket er inne i no då vi ikkje veit korleis framtida blir og dei framtidige samfunnsborgarane burde vere førebudd på å møte framtida på same måte. Å jobbe divergent, nyskapande og problemløysande er sentralt her. For å oppnå dette bør elevane lære seg å tenke sjølvstendig og gjere egne val.

Temaet og problemstillinga mi har også endra seg mykje og ofte gjennom dette prosjektet. Å komme seg frå den svært illustrative og figurative måten å jobbe med bileta på står i ganske stor kontrast til korleis dei meir mystiske bileta som ligg meir i brytninga mellom den ekte verda og den fantasiverda som eg skapte meg inne i urskogen. Gjennom ein kreativ og utforskande metode har eg etter kvart laga eit nytt landskap av det landskapet eg fann ute i urskogen og laga ei lita fantasiverd i bileta mine. Ved å kunne planlegge, vurdere og utvikle ulike måtar å stille ut desse bileta undervegs i prosessen var med på å bringe sjølve bileta over i ein ny dimensjon då dei etter kvart vart meir unike enn dei var i byrjinga. Gjennom desse teksturerte bakgrunnane, spesielt krølleteknikken fekk eg til å føre bileta nærare det tredimensjonale uttrykket dei hadde før eg tok bilete av dei og ein blei trekt tilbake til urskogen og den fantasifulle stemninga ein møter på der. Denne typen arbeidsmåte dekkjer fleire element frå dei nye planane, som for eksempel idéutvikling, kreativitet og kritisk tenking, og trekk inn både analogt og digitalt arbeid (Kunnskapsdepartementet 2015-16). Synergien mellom det digitale og det analoge har vore svært nøytralt i denne oppgåva og vil etter kvart også moglegvis få enda større plass i Kunst og handverksfaget.

Gjennom dokumentanalysen gjorde eg fleire funn som var sentrale for og kunne knytast opp mot det praktiske arbeidet som hadde hovudfokus i mi avhandling. Dei nye tilnærmingane til blant anna kreativitet, djupnelæring og framtida som alltid er i endring var eit par svært sentrale faktorar både i desse dokumenta og i mi masteravhandling. Grunnen til at eg tok tak i desse dokumenta spesielt var at vinklinga eg ville ha i oppgåva bar med seg mange av dei eigenskapane som etter kvart blir meir sentrale og sidan sjølve kunst og handverkfaget også er i endring ville eg skrive ei avhandling som også speglar dette. Moglegvis kan den også bidra til å setje i gang desse endringane. Djupnelæring er kanskje, i tillegg til kreativitet, eit av dei elementa som kan få størst vekt i dei nye læreplanane. Ein av dei viktigaste faktorane innan dette omgrepet handlar om den korleis elevane si forståing og refleksjon kan påverke både deira egne tenkjemåtar og samfunnet i seg sjølv. Dei der framtida og treng å tileigne seg eigenskapar som forbereder dei på dette. Ved å implementere djupnelæring og få elevane til å skjønne korleis det dei lærer i skulen er viktig for deira eigen posisjon i samfunnet og for samfunnet si utvikling kan ein også auke engasjementet deira til skule. Kimbell & Stables beskriv dette så godt :”if we manage to help them improve their ideas: then that is a success. But if they additionally can see value of the strategy that we used to help them, then the value is ten times greater, since it will have an afterlife well beyond the details of the project”

(Kimbell and Stables, 2008)

Kva bør ein forske meir på?

Sjølv om denne avhandlinga frå byrjinga av har fokusert på det praktiske har den didaktiske vinklinga vore med heile vegen. Å ha eit tema som passar inn i dagens skule og problematisere den haldninga ein har til faget Kunst og Handverk no har vore sentralt. Eit eksempel på vidare arbeid med denne oppgåva hadde vore å kunne lage og prøve ut eit opplegg i skulen og sjå korleis dette gjekk føre seg og korleis elevane blei påverka av dette. Sidan denne typen framgangsmåtar mest sannsynleg krev at læraren allereie har oppretta eit trygt klassemiljø og har god oversikt over kva kunnskap elevane har kan dette bli tidkrevjande.

Som sagt tidlegare ville eg gjennom denne avhandlinga setje lys på ulike delar av kunst og handverk som for eksempel dei eg meiner treng større representasjon, som for eksempel fantasi og digitale verkøy. Det å eksperimentere med digitale verkty på den måten eg har gjort i det skapande arbeidet mitt kan vere eit godt eksempel på korleis ein framover kan bruke foto, Photoshop og prosjektor til å lage kjekke og spanande prosjekt for elevane. Der ein både får vere kreative, praktiske og eksperimenterande. Ein av grunnane til at eg ville fokusere på det å eksperimentere med digitale verktoy var at dagens samfunn vert meir og meir prega av teknologi, og skulane bør halde tritt med denne utviklinga for å halde seg relevant for framtida. Her var den faktoren at dette skulle gjerast på ein måte som ikkje berre handla om at elevane tok med seg mobil eller nettbrett ut i skogen, tok eit par bilete, skreiv dei ut eller bruka dei som referanse og til slutt omskar dei i eit vald materiale viktig. Eg tykkjer det er viktig at ein også utnyttar moglegheitene som ligg i dei ulike digitale verktya og vidarefører desse til å finne nye måtar å gå fram på.

Heilt til slutt skal det nemnast at dei teksturelle bakgrunnane og vidareutvikling av installasjonen som eg har planlagt hadde vore eit svært spanande forskingsprosjekt. Å kunne forske på korleis eit utval av tilskodarar oppfatta og opplevde dei ulike teksturelle og sanslege elementa hadde vore svært interessant og inspirerande. Dette får eg eit lite eksempel på i den ferdigstilte installasjonen min.

9 Biletliste:

Bilete 1: Kontrastfulle tre og grønne greiner	40
Bilete 2: Old Pine Trees (Hertervig 1865) Bilete 3: Svælgfoss (Kittelsen 1907).....	41
Bilete 4, Bilete 5, Bilete 6 & Bilete 7: Eit par utsnitt frå Elferdalen naturreservat.....	41
Bilete 8, Bilete 9 & Bilete 10: Inspirasjon og referanse for diverse redigerte bilete	42
Bilete 11: Eit lite tjern i Urskogen	43
Bilete 12: A trip to candyland	44
Bilete 13: Mosegrodd grotte.....	45
Bilete 14: Look.....	45
Bilete 15: Eit overgrodd gammalt tre med mose og kjukesopp	46
Bilete 16: Ray of light	47
Bilete 17: Botnen av eit stort tre som vaks langs ein fjellskrent.....	48
Bilete 18: Spirits of the forest	48
Bilete 19: Lysning fylt av mose og blåaktige tre	49
Bilete 20: Måneulv	50
Bilete 21, Bilete 22, Bilete 23 & Bilete 24: Utklipp til redigering. I biletliste	51
Bilete 25, Bilete 26, Bilete 27, Bilete 28, Bilete 29: & Bilete 30: Kjelde i biletliste.....	52
Bilete 31: Kvitsopp i mosegrodd gras.....	53
Bilete 32: Dragesopp.....	53
Bilete 33: Nærbilete av barkedetaljar på eit nedfallen tre.....	54
Bilete 34: The tree of colors.....	55
Bilete 35: Nærbilete av Elferdalens småtjern.....	56
Bilete 36: Istjernet.....	56
Bilete 37: Elferdalen sin fargerike skogbotn.....	57
Bilete 38: Lysning i fantasiskogen.....	58
Bilete 39: Eit av dei mest særeigne trea i urskogen	59
Bilete 40: Twisted	59
Bilete 41: Froskeperspektiv i ulikt fokus Bilete 42: Out of this world	60
Bilete 43: Sopp i froskeperspektiv Bilete 44: Portal.....	61
Bilete 45: Delvis redigert bilete av soppskog i sollys	62
Bilete 46: Lost in grey	63
Bilete 47: Soppia	63
Bilete 48: Eit par bladlause tre lenande i vinden.....	64

Bilete 49:Loss of light.....	65
Bilete 50:Formørkelse.....	65
Bilete 51: Flaming sky	66
Bilete 52: Ei velta rot, overgrodd av mose.....	66
Bilete 53: Hangman	67
Bilete 54: Rød sopp i mose	68
Bilete 55: Grålysning	68
Bilete 56: Bukett av soppar framfor kvit stein. Delvis redigert.....	69
Bilete 57: Grey umbrellas	69
Bilete 58: Ugleliknande stein i trestubbe	70
Bilete 59 Snowy stoneowl.....	71
Bilete 60: Domicile(Tyler Corbett 2014) Bilete 61: A Forest Where Gods Live(Teamlab 2017).....	72
Bilete 62 & Bilete 63: Justebare papirsylindrar	73
Bilete 64: Prosjektering på sylindrar.....	73
Bilete 65:Papirtrestamme Bilete 66: Liten papirboks	74
Bilete 67: Prosjektering på speil	75
Bilete 68: Tekstur av krølla papir Bilete 69: Entropic Forest (Mooney 2015).....	76
Bilete 70 & Bilete 71: Spirits of the Forest i 3D.....	76
Bilete 72 & Bilete 73 Lysning i fantasiskogen i 3D	77
Bilete 74: Lost in grey Bilete 75: Flaming sky	77
Bilete 76: Loss of light Bilete 77 A trip to candyland	78
Bilete 78: Istjernet i 3D Bilete 79 Smokey Hangman.....	78
Bilete 80: Originalbilete på krølla papir	79
Bilete 81: Dragesopp i 3D Bilete 82: Twisted in 3D	79
Bilete 83: Twisted Glow	80
Bilete 84: Plassering av spiker.....	81
Bilete 85: Byrjande trådfeste Bilete 86 Versjon 1 av spikerplata	81
Bilete 87 & Bilete 88: Flaming sky på trådbakgrunn	82
Bilete 89: Versjon 2 av stringart bakgrunnen	82
Bilete 90: A trip to candyland in strings	83
Bilete 91:Skodde i Urskogen	84
Bilete 92 & Bilete 93: Prosjektering på røyk.....	84
Bilete 94, Bilete 95, Bilete 96 & Bilete 97: Prosjektering på røyk.....	85

Bilete 98 & Bilete 99:Konstruksjon av papirglobe	86
Bilete 100	86
Bilete 101 & Bilete 102.....	87
Bilete 103 & Bilete 104.....	87
Bilete 105: Grey umbrella globe Bilete 106: A trip to candyglobe	88
Bilete 107: Lysning i fantasiskogen på papirglobe	88
Bilete 108: Liten modell av ”Thinking inside the box”	89
Bilete 109The Enchanted Woods (Moore 2014) Bilete 110:Split Decision (Turrel 2018)	90
Bilete 111: Untitled (Flavin 2012) Bilete 112:Blue and Yellow Corridor (Nauman 1970)	90
Bilete 113: Eksempel på åpning Bilete 114: Eksempel på innventar	91
Bilete 115 & Bilete 116: Utprøving av prosjektor på trådtekstur i installasjonsmodell .	92
Bilete 117. Bilete 118. Bilete 119 &Bilete 120: Utprøving av prosjektor på tekstur i rom	92
Bilete 121 & Bilete 122: Større prosjektering i rom.....	93
Bilete 123 & Bilete 124: Nærbilete av eksempel på mekanisme for trådrammer	93
Bilete 125 & Bilete 126: Bakgrunn med konveks bøy	94
Bilete 127: Vindaug til Urskogen.....	94
Bilete 128: Alle dei sist utvalgte redigerte bileta.....	97

10 Figurliste:

Figur 1: The Developmental Trajectory of Creativity (Beghetto, R.A., & Kaufmann, J.C. 2014, s.7).....	13
Figur 2: Modell for estetiske læreprosesser (Austring & Sørensen 2006).....	16

11 Referanseliste:

- Austring, B.D. og Sørensen, M. (2006). *Æstetik og læring. Grundbog om æstetiske læreprocesser*. Hans Reitzels Forlag. Latvia
- Beghetto, R.A., & Kaufmann, J.C. (2014). *Classroom contexts for creativity*. High Ability Studies, 25, 53-69: University of Connecticut
- Det Kongelige Kunnskapsdepartement. (2015). *Fag- Fordypning- Forståelse: En fornyelse av Kunnskapsløftet*. (Meld.St.28 2015-2016).
<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/meld.-st.-28-20152016/id2483955/>
- Fowkes, K., A (2010) *The fantasy film*: Wiley Blackwell
- Fullan, M., Quinn, J. & McEachen, J. (2018). *Dybdelæring*. Cappelen Damm Akademisk.
- Hetland, L. Et.al (2007). *The studio thinking frame work*. Teachers College Press. New York
- Hågvar, S. & Berntsen, B. (Red.) (2011). *Norsk urskog og gammelskog*. Unipub. Otta
- Jackson, R. (1981). *Fantasy: The literature of subversion*. Routledge. London
- Kimbell, R. & Stables, K. (2007) *Researching Design Learning: Issues and findings from two decades of research and development*. Springer
- Kittelsen, T. (1908). *Dammen på Kloumannsjøen (Maleri)* Henta frå:
<https://nia.no/event/kunstmuseets-faste-galleri/>
- Kunnskapsdepartementet (2017). *Overordnet del- Verdier og prinsipper for grunnopplæringen* Henta frå: <https://www.regjeringen.no>
- Lerdahl, E. (2007). *Slagkraft: Håndbok i idéutvikling*. Gyldendal Akademisk. Oslo

- Levy, M. & Mendlesohn, F. (2016) *Children's Fantasy literature: An introduction*.
Cambridge University Press
- Melbye, E. (2008): Å forme og forske med fokus på skapende prosesser. Nordfo
- Merriam, S, B. (2009). *Qualitative Research*. Jossey-Bass. San Francisco
- Mezirow, J. (1997). *Transformative learning: Theory to practice*. Jossey-Bass
Publishers.
- NACCCE. (1999). *All our futures: Creativity, Culture and Education*. Henta frå:
<http://sirkenrobinson.com/pdf/allourfutures.pdf>. (April 2019)
- NOU 2015:8. (2015). *Fremtidens skole-Fornyelse av fag og kompetanser*. I
Kunnskapsdepartementet. Henta frå: <https://www.regjeringen.no>
- Olafsson, B. & Gulliksen, M.S. (2018). "Kreativitet i begynneropplæringen" i den
viktige begynneropplæringen: en forskningsbasert tilnærming.
Universitetsforlaget
- R, Saljo. (2010). *Digital tools and challenges to institutional traditions of learning:
technologies, social memory and the performative nature of learning*. Blackwell
publishing
- Saabye, M. (Red.) (2013) *Kunnskapsløftet. Mål og innhold i grunnskolen*. RK
grafisk AS. Oslo
- Synr YT (2017, 6.mai). How To Make Glowly Eyes// Adope Photoshop CS6
(Videoklipp). Henta frå: <https://www.youtube.com/watch?v=5buAgv852bo&t=174s>
- Thagaard, T. (4.Utg) (2013) *Systematisk og innlevelse: En innføring i kvalitative
metode*. Fagbokforlaget. Bergen

Torgersen, G.-E. (2015). *Pedagogikk for det uforutsette*. Fagbokforlag Bergen

Vium, M. S. (2017). *Øyne* (Mastergradsavhandling). Høgskolen i Sørøst-Norge, Notodden.

Wells, G. & Claxton, G. (2002). *Introduction: Sociocultural Perspectives on the Future of Education*, I G. Wells & G. Claxton (red.), Learning for life in the 21st century. Malden: Blackwell

12 Referanseliste for bilete:

Bilete 2: Hertervig, L. (1865) Old Pine Trees (Maleri). Henta frå:

<http://stavangerkunstmuseum.no/samling/lars-hertervig>

Bilete 3: Kittelsen, T. (1907). *Svælgfoss* (Maleri) Henta frå:

<https://nia.no/event/kunstmuseets-faste-galleri/>

Bilete 6: Anderson, R. Untitled. Henta frå:

<https://www.fairyglen.com/tf76043.html#.XMoSC5MzZhA> (2018)

Bilete 7: Untitled: <https://www.art.com/products/p33919856558-sa-i9269347/wolf.htm?sOrig=CAT&sOrigID=0&dimVals=23951&ui=9BDE8880C43F42109BC41E3D07AD8CA1> (2018)

Bilete 8: Merien, J. (2018) Untitled. Henta frå: <https://www.jademerien.com/>

Bilete 19: Sunsinger/Shutterstock (2016) Untitled. Henta frå:

<https://animalogic.ca/wild/the-most-beautiful-trees-on-earth>

Bilete 20: Geens, S (2009) Untitled. Henta frå:

<http://www.flickr.com/photos/stefangeens/3662436279/>

Bilete 21: Wannado (2006) Isfjell, Grønland. Henta frå:

<https://www.wannado.no/foredrag/kajakkekspedisjon-ost-gronland/>

Bilete 22: Visit Svalbard. Isfjell Henta frå:

<https://en.visitsvalbard.com/things-to-do/ursus-maritimus-east-coast-extreme-better-moments-p2522563> (2018)

Bilete 23: Untitled. Henta frå: <https://twitter.com/treeszen> (2018)

Bilete 24: National Astronomical Observatory of Japan. AzTEC/COSMOS-1.

Henta frå: <http://www.sci-news.com/astronomy/aztec-cosmos-1-extreme-starburst-galaxy-06356.html>

Bilete 25: Galakse. BTS (2018) *DNA* Screenshot. Henta frå:

<https://weheartit.com/entry/307723979>

Bilete 26: Puravidatraveling (2013) Untitled. Henta frå:

<https://puravidatraveling.wordpress.com/2013/01/05/the-most-colorful-trees-on-earth/>

Bilete 27: Untitled. Henta frå:

<https://www.etsy.com/nz/listing/196385004/rainbow-eucalyptus-deglupta-20-seeds> (2019)

Bilete 28: Pixabay (2016) Untitled. Henta frå :

<https://www.deccanchronicle.com/lifestyle/pets-and-environment/161017/melting-ice-making-greenland-sea-less-saline-affecting-marine-life.html>

Bilete 60: Corbett, T. (2014) *Domisile*. (Installasjon) Henta frå:

<http://lightboxkulturhaus.com/tag/art-installation/>

Bilete 61: Teamlab (2017): *A Forest Where Gods Live*. (Installasjon) Henta frå:

<http://projection-mapping.org/teamlab-forests/>

Bilete 69: Mooney, M. (2015) *Entropic Forest*. (Installasjon). Henta frå:

<http://lightboxkulturhaus.com/tag/art-installation/>

Bilete 108 Moore, A. (2014). *The Enchanted Woods*. Henta frå:

<http://www.allisonmoore.net/enchanted-woods>

Bilete 109: Turrell, J. (2018). *Split Decision*. Henta frå: <https://www.kuma.art/en/james-turrell-split-decision-2018>

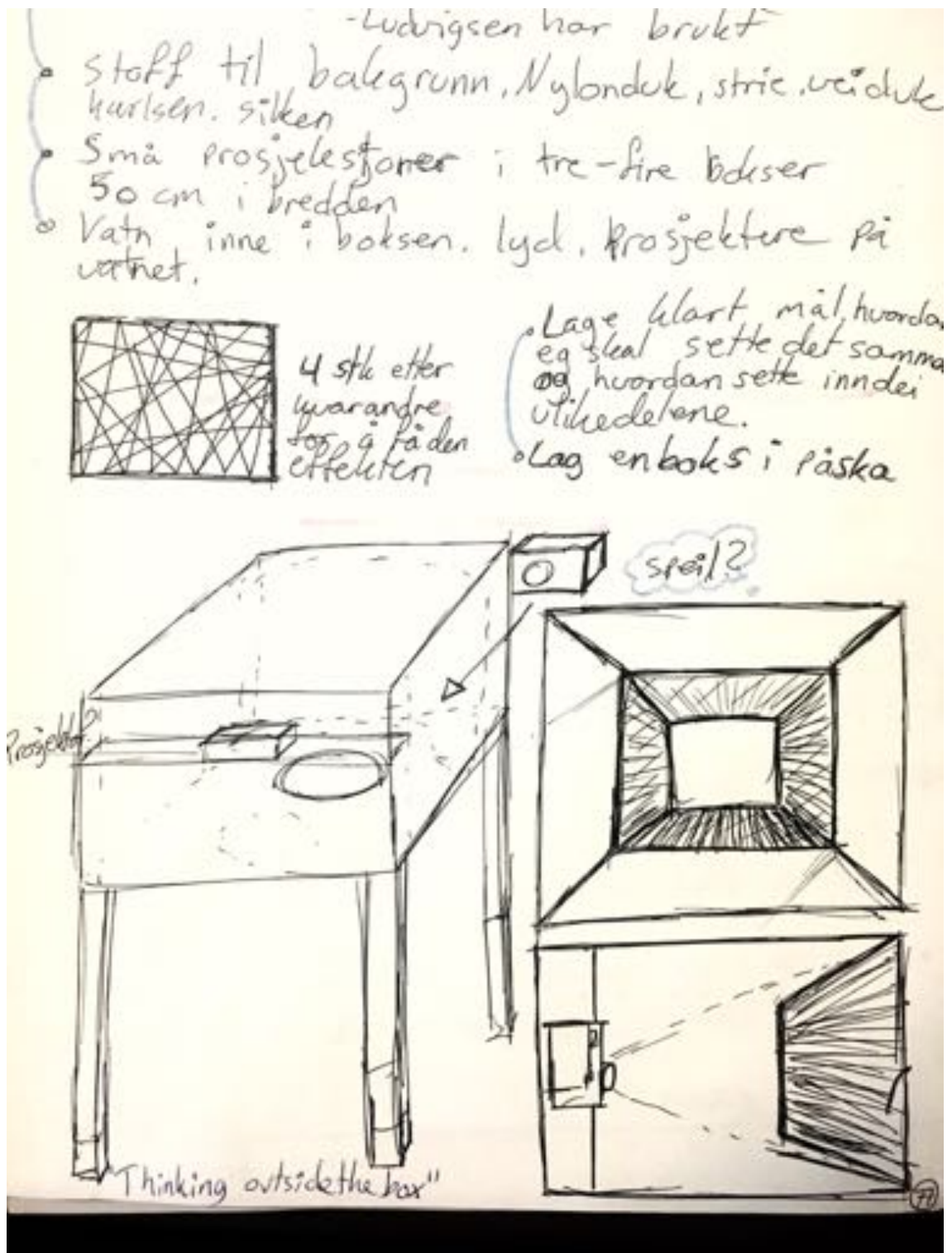
Bilete 110: Flavin, D. (2012). Untitled. Henta frå:
<https://urbanglass.org/glass/detail/seen-dan-flavin-retrospective-shows-development-of-fluorescent-light-instal>

Bilete 111: Nauman, B. (1970) Blue and Yellow Corridor. Henta frå:
https://events.yolocvb.net/event/extended_through_spring_-_bruce_nauman_blue_and_yellow_corridor#.XNIqNtMzZhA

NB:Biletkjeldene som ein kan sjå på sidene over er relativt uferdige då det var svært vanskeleg å finne originalversjonen av dei. Eg har prøvd å lage det så oversiktleg som mogleg, men manglar fortsatt eit par nøkkelfakta. Eg eig ingen av bileta som er i biletkjeldelista frå side 115 til 117.

13 Vedlegg

Vedlegg 1: Idéskisse til installasjon. Opplevingsboks



Vedlegg 2: Idéskisse til installasjon. Opplevingsrom

