

Ingvild Wollstad

Karakterutvikling

Sanseopplevelser som kreativ metode



Universitetet i Sørøst-Norge
Fakultet for humaniora, idretts- og utdanningsvitenskap
Institutt for estetiske fag
Postboks 235
3603 Kongsberg

<http://www.usn.no>

© 2021 Ingvild Wollstad

Denne avhandlingen representerer 60 studiepoeng
Forsideillustrasjon av Ingvild Wollstad

Ideas are the root of creation.

– Ernest Dimnet

Sammendrag

Som designer og illustratør erfarer jeg at de prosjektene som oftest blir gjennomført, er de som er forankret i en idé som er solid nok til å kunne videreutvikles til et helhetlig konsept for prosjektet. Samtidig erfarer jeg at det er nyttig å benytte kreative metoder for å utvikle idéer. Jeg arbeider ofte med prosjekter der karakterutvikling er involvert, og dette er prosjekter som kan være både utfordrende og spennende. Karakterene må være engasjerende, og de må kommunisere et budskap gjennom sitt visuelle uttrykk. Det gjelder å komme opp med gode idéer for karakterene som skal utvikles, men idéer kommer som regel ikke av seg selv. Det har vist seg at kreative metoder er velegnet for å utvikle idéer, både i karakterutvikling og i andre designprosjekter. Det lønner seg å ha flere ulike kreative metoder å jobbe etter, for selv om en metode fungerer godt i ett prosjekt, kan den være ubrukelig i et annet. Derfor trenger jeg å lære meg flere kreative metoder og dette masterprosjektet er et skritt i riktig retning. I prosjektet utforsker jeg hvordan sanseopplevelser kan fungere som kreativ metode i karakterutvikling. Med dette som bakgrunn, har jeg arbeidet med et masterprosjekt som er forankret i denne problemstillingen:

På leting etter visualitet i karakterutvikling:

Hvordan påvirker sanseopplevelser som metode uttrykket i karakterene?

Jeg har utført flere ulike undersøkelser, med forskjellige tilnærminger. Disse ulike tilnærmingene har gitt meg et sammenlikningsgrunnlag som har gjort meg i stand til å si noe om hvordan akkurat sanseopplevelser som kreativ metode kan påvirke idéutvikling. Jeg tror denne nye innsikten vil være til hjelp for meg i fremtidige karakterutviklingsprosjekter. Mot slutten av masterprosjektet ser jeg på hvordan jeg kan videreføre den nye kunnskapen til undervisning i skole, og jeg skisserer opp et undervisningsopplegg som tar utgangspunkt i sanseopplevelser som kreativ metode. Jeg håper at dette prosjektet kan bidra til at andre kan få økt bevissthet rundt hvordan man kan bruke kreative metoder som verktøy, både i undervisning og i eget skapende arbeid.

Innholdsfortegnelse

Sammendrag	3
Innholdsfortegnelse	4
Forord	8
1 Innledning	10
1.1 Bakgrunn for valg av problemområde	10
1.2 Problemstilling	15
1.3 Modell over masterprosjektet	16
1.4 Avgrensning	17
1.4.1 Fokus på praktisk skapende arbeid	17
1.4.2 Hovedundersøkelser og sideundersøkelser	17
1.4.3 Naturobjekter som inspirasjon	19
1.4.4 Bredde kontra dybde	19
1.4.5 Teknikk.....	19
1.4.6 Fokus på idéutvikling i et tidlig stadium	20
1.5 Masteravhandlingens oppbygging	21
2 Teori	22
2.1 Karakterutvikling.....	22
2.1.1 Karakterer.....	22
2.1.2 Karakterutvikling.....	23
2.1.3 Stereotypier.....	27
2.2 Kreativitet	29
2.2.1 Hva er kreativitet?	29
2.2.2 Kreative metoder	34
2.3 Sanser og minner	37
2.3.1 Sanser og persepsjon.....	37
2.3.2 Minner og hukommelse	40
2.4 Læring i sanselig skapende prosesser	42
2.4.1 Dybdelæring.....	42
2.4.2 Estetiske læreprosesser.....	45
3 Metoder	47

3.1	Fenomenologisk tilnærming	47
3.2	Sensorisk etnografi.....	48
3.3	Hermeneutikk som fortolkningsgrunnlag	52
3.4	Koding og valg av kategorier	53
3.5	Analyseenheter	56
3.5.1	Hovedundersøkelse 1 - Inspirasjon etter ferske sanseopplevelser.....	57
3.5.2	Hovedundersøkelse 2 - Inspirasjon etter bilder og faktainnhenting	57
3.5.3	Hovedundersøkelse 3 - Inspirasjon etter bilder og minner.....	57
3.5.4	Hovedundersøkelse 4.....	58
4	Analyse og funn.....	60
4.1	Oppstartsfasen	60
4.1.1	Ideen om å lage en lærebok.....	60
4.2	Sideundersøkelse 1	62
4.2.1	Research på karakterutvikling.....	62
4.3	Jeg begynner å jobbe med naturen som tema.....	64
4.4	Hovedundersøkelse 1.....	65
4.4.1	Karakterer inspirert etter sanseundersøkelser av frukt og grønt	65
4.4.2	Eksempel på fremgangsmåte i Hovedundersøkelse 1.....	67
4.4.3	Karakterene fra Hovedundersøkelse 1	71
4.5	Sideundersøkelse 2	75
4.5.1	Trær som inspirasjon.....	75
4.5.2	Karakterene i Sideundersøkelse 2.....	76
4.6	Sideundersøkelse 3	77
4.6.1	Indre organer som inspirasjon	77
4.6.2	Karakterene i Sideundersøkelse 3.....	78
4.7	Hovedundersøkelse 2.....	83
4.7.1	Sjødyr som inspirasjon	83
4.7.2	Eksempel på fremgangsmåte i Hovedundersøkelse 2.....	84
4.7.3	Karakterene i Hovedundersøkelse 2	87
4.8	Hovedundersøkelse 3.....	92
4.8.1	Insekter som inspirasjon	92
4.8.2	Eksempel på fremgangsmåte i Hovedundersøkelse 2.....	93

4.8.3	Karakterene fra Hovedundersøkelse 3.....	96
4.9	Sideundersøkelse 4.....	101
4.9.1	Karakterene blir tredimensjonale	101
4.10	Hovedundersøkelse 4	103
4.10.1	Ferske sanseopplevelser versus minner som inspirasjon.....	103
4.10.2	Eksempel på ulikheter mellom karakterene i Hovedundersøkelse 4	104
4.10.3	Karakterene fra Hovedundersøkelse 4, første runde	108
4.10.4	Karakterene fra Hovedundersøkelse 4, andre runde	111
4.11	Funn	116
4.11.1	Funn 1: Inspirasjon gjennom ferske sanseopplevelser skaper karakterer med tydeligere mimikk, mer detaljer og mer kontraster	116
4.11.2	Funn 2: Inspirasjon gjennom bilder og innhenting av fakta skaper kontrastfylte karakterer.....	116
4.11.3	Funn 3: Inspirasjon etter minner og fotografi skaper stereotype karakterer.....	117
5	Diskusjon	118
5.1	Diskusjon av funn.....	118
5.1.1	Funn 1: Inspirasjon gjennom ferske sanseopplevelser skaper karakterer med tydeligere mimikk, mer detaljer og mer kontraster	118
5.1.2	Funn 2: Inspirasjon gjennom bilder og innhenting av fakta skaper kontrastfylte karakterer.....	122
5.1.3	Funn 3: Inspirasjon etter minner og fotografi skaper stereotype karakterer.....	125
5.2	Karakterutvikling og sanseopplevelser som undervisningsmetode i skolen.....	129
5.2.1	Sanseopplevelser som kreativ metode i undervisningsopplegg i videregående skole	129
5.2.2	Sanseopplevelser som kreativ metode i undervisningsopplegg i grunnskolen.....	131
5.3	Personlig læringsutbytte av masterprosjektet.....	140
6	Diskusjon	142
6.1	Oppsummering.....	142

6.2	Veien videre.....	144
	Referanser/litteraturliste	148
	Oversikt over tabeller og figurer	152

Forord

En stor takk til mine veiledere, Agnete Dale Tessem og Liv Andrea Mosdøl, som har loset meg gjennom denne prosessen. Dere har hele veien gitt meg innspill og tilbakemeldinger som har løftet prosjektet og motivert meg til å fortsette fremover.

Oslo, 17. mai 2021

Ingvild Wollstad

1 Innledning

1.1 Bakgrunn for valg av problemområde

Jeg har arbeidet som grafisk designer og illustratør siden 2008. Når jeg setter i gang med et nytt prosjekt, starter jeg med å utvikle en grunnidé for prosjektet. Uten en god ide som kan utvikles til et godt konsept, erfarer jeg ofte at mine prosjekter stopper opp, jeg revurderer dem og ender opp med å forkaste det jeg har gjort og begynner på nytt. Derfor er det nyttig for meg å bruke god tid på idéutviklingen før prosjektet videreutvikles. Det er som regel ikke slik at idéer kommer som bestilt, at jeg kan trykke på en knapp, og så kommer det en god ide akkurat når jeg trenger den. Kreative metoder for idéutvikling har hjulpet meg i prosesser der de gode ideene har vært vanskelige å lokke frem. Jeg liker å benytte ulike kreative metoder til ulike prosjekter, fordi det varierer hvilke metoder som passer til de forskjellige prosjektene. Derfor trenger jeg å lære meg enda flere kreative metoder som jeg kan legge til i «den kreative verktøykassa». I dette masterprosjektet utforsker jeg kreative metoder i forhold til idéutvikling innenfor karakterdesign.

Karakterdesign handler om å utvikle identiteter, både det fysiske utseendet og de indre egenskapene, til karakterer i ulike sammenhenger. Karakterer finner vi i mange settinger, blant annet i tegneserier, bøker, filmer og reklamer. Mange organisasjoner opplever det samlende å ha en maskot til å representere seg. En kjent karakter er Spiderman, som lever et dobbeltliv der han fremstår som en helt ordinær person, men i det skjulte har han også superkrefter og beskytter innbyggerne i byen han bor i. En annen karakter mange kjenner til er Ole Brum, den litt enfoldige bjørnen som i kraft av at han nettopp vet dette om seg selv, egentlig er veldig klok. To norske eksempler på karakterer er vikingbarna Håkon og Kristin som fungerte som en del av identitetsprofilen under OL på Lillehammer i -94.

Karakterutvikling er sterkt knyttet til historiefortelling. Vi bruker historiefortelling både i skole og i jobbsammenheng for å formidle et budskap eller ny kunnskap.

Historiefortelling brukes fordi det er en god måte å få en annen person til å forstå, føle og gjøre noe på, fordi gode historier engasjerer oss. Det aller viktigste i en historie er

karakterene og hvordan de reagerer på den situasjonen de er i. For at en historie skal engasjere et publikum, trenger historien tydelige og sterke karakterer. Med sine handlinger, tanker og indre motivasjon, skal karakterene ta oss med gjennom historien. En vellykket karakter øker publikums engasjement i fortellinger, enten fortellingene kommer i form av filmer, tegneserier, spill, bøker, eller som en del av markedsføringen av et produkt (Universitetet i Bergen, u.å.).

Selv har jeg som grafisk designer og illustratør, arbeidet med flere prosjekter der karakterer har vært i fokus. Jeg har i flere år utført faste oppdrag for en miljøorganisasjon for barn. Jeg designer materiell for organisasjonen, og jeg er redaktør for medlemsbladet deres. Her skriver jeg mye av bladet i tillegg til å være illustratør og grafisk designer. I dette arbeidet er det å skape karakterer sentralt, vi har for eksempel 4 hovedkarakterer som er med på å formidle budskapet gjennom hele bladet. Vi bruker karakterene både i oppdiktede historier og i mer faktabaserte tekster.



Figur 1: Fire karakterer jeg har utviklet for Miljøagentene: Mikkel, Ravn, Erle og Leon.

Ved et annet tilfelle ble jeg bedt om å lage en maskot for ungdomsavdelingen for Cøliakiforeningen. Resultatet ble en gul figur med «tarmtotter» på hodet, siden nettopp tarmtottene er det som er problematisk i forhold til det å være allergisk mot cøliaki. Noe senere ønsket de at jeg skulle utvikle en «lillesøster» til den første maskoten, noe som resulterte i grønne «Totteline».



Figur 2: Totty, den første karakteren jeg lagde for Cøliakiforeningen.



Figur 3: Totteline, Tottys lillesøster.

Våren 2018, ble jeg bedt om å skrive en bok for organisasjonen jeg er grafisk designer og skribent for. Boken ble utgitt i april 2020 og er en blanding av innledende tekster, tips, fakta, og beskrivelser av aktiviteter. Temaet er natur og miljøvern og hovedmålgruppen til boka er tiåringer. I denne boka har illustratøren laget mange karakterer av typiske miljørelaterte ting ved å sette et ansikt på dem, som for eksempel en misfornøyd søppelkasse som får feilsortert søppel. Jeg ser at karakterene som illustratøren har laget er med på å bygge opp under budskapet jeg skriver, og er med på å formidle teksten på en mer forståelig måte for den som skal lese den. En stor del av min personlige motivasjon med å drive dette masterprosjektet fremover, er å bli mer utforskende i karakterutvikling, slik at jeg kan lage enda mer troverdige og morsomme karakterer i fremtidige prosjekter, enten det er faktabaserte tekster i medlemsblader og bøker, eller i historier som jeg lager selv.

I mitt masterprosjekt jobber jeg spesifikt med inspirasjonen i karakterutviklingsprosessen. Jeg ønsker å vite mer om hvordan sanseopplevelser påvirker inspirasjonen. Hvilke idéer får jeg gjennom å oppleve objekter gjennom de ulike sansene? Jeg ønsker å jobbe med egne sanseopplevelser fordi jeg vil bruke inspirasjon som jeg selv er med på å skape. Jeg ønsker å inspireres etter noe som i størst mulig grad kommer fra meg selv og ikke etter noe noen andre har beskrevet. Ved å bruke egne sanser i innhenting av inspirasjon, kommer jeg tett på inspirasjonskilden. Når det er mine egne sanseopplevelser jeg skal inspireres av, må jeg selv formulere hva jeg opplever når jeg sanser. Jeg må selv sette ord på de egenskapene jeg opplever at inspirasjonsobjektene har. Jeg har en tanke om at på denne måten dannes den ferdige karakteren i størst mulig grad av *meg*. Karakterene skal ikke ha egenskaper som noen andre har oppdaget for meg. Hovedproblematikken i mitt prosjekt handler om hva som skjer med det visuelle uttrykket i karakterene når jeg inspireres etter minnet kontra direkte sanseopplevelser. Jeg har utforsket naturobjekter ved å se, lukte, føle og smake på dem, og siden omdannet denne informasjon til visuelle uttrykk i form av karakterer.

I tillegg til jobben som grafisk designer og illustratør, arbeider jeg også som lærer. Derfor er det også motiverende for meg at jeg gjennom dette masterprosjektet kan tilegne meg kunnskap som jeg kan bruke i undervisning av elever. Dette er et masterprosjekt med flere komponenter, noe som gjør det relevant og overførbart til undervisning i både videregående skole og grunnskole. I forhold til videregående skole er idéutvikling og det å mer spesifikt utvikle karakterer, to relevante aspekter. Linjen *informasjonsteknologi og medieproduksjon* viser gjennom flere av sine kompetansemål at idéutvikling er i fokus. Vi finner blant annet kompetansemålet «bruke teknikker for idéutvikling, kreativitet og historiefortelling i produksjon» (Utdanningsdirektoratet, 2020). Ifølge Utdanningsdirektoratet skal programfagene ved denne linjen «bidra til at elevene utvikler praktiske ferdigheter, teknisk forståelse og kreativitet innenfor design, historiefortelling og programmering» (Utdanningsdirektoratet, 2020). Kreative metoder kan være nyttige verktøy i idéutvikling og det å lære seg å benytte dem, kan hjelpe elevene til å oppnå kompetansemålene.

Ordet «historiefortelling» nevnes flere steder, både i kompetansemål og i beskrivelser av sentrale verdier ved *informasjonsteknologi og medieproduksjon*. Dette forteller at også aspektet med karakterutvikling er relevant. Karakterer er avgjørende for historier og historiefortelling, det er karakterene som formidler historien som skal fortelles. Å øke kompetansen i karakterutvikling vil dermed øke kompetansen innenfor historiefortelling. Kunnskap i karakterutvikling vil gi elevene muligheter til å skape mer troverdige historier med tydeligere budskap.

I min utforskning arbeider jeg med å «oversette» sanseintrykk til visuelle uttrykk. Jeg får dypere kunnskap om gjenstandene jeg undersøker ved å oppleve dem gjennom sansene mine og siden bearbeide sanseintrykkene ved å uttrykke dem visuelt. Dette er en form for dybdelæring, fordi jeg jobber med et tema på flere områder. Dette gjør prosjektet relevant for grunnskolen, for dybdelæring har fått et større fokus de siste årene og det er også blitt jobbet med å få dybdelæring inn som en større del av læreplanen. Men også karakterutvikling kan være relevant i grunnskolen. Når vi jobber med karakterutvikling, setter vi fokus på identitet. Skolen skal sørge for at menneskeverdet blir tatt vare på. Det handler om at alle skal ha rett til å få omsorg og opplæring og bli sett, uansett hvilke egenskaper vi har. Vi trenger at ulikhetene, det som skiller oss fra andre mennesker, blir verdsatt og anerkjent. Vi må bli bevisste på at vi har ulike egenskaper og forskjellige måter å uttrykke vår identitet på. Arbeid med karakterutvikling kan være med på å øke denne bevisstheten, fordi man setter fokus på det spesielle som forteller hvem karakteren er. Dette kan være med på å skape bevissthet om at alle karakterer – og i overført betydning alle mennesker – er forskjellige, og skaper videre en bevisstgjøring rundt selve menneskeverdet. Slik sett er karakterutvikling relevant i faget samfunnsfag, der «demokrati, miljø, menneskerettar, likestilling og verdien av mangfold» (UDIR, 2020) står sentralt. Ifølge overordnet del av læreplanen er dessuten Folkehelse og livsmestring tverrfaglige temaer i skolen. Dette er fag som blant annet skal gi elevene kompetanse som fremmer god psykisk helse, og læreplanen trekker frem at det er avgjørende å utvikle et positivt selvbilde og en trygg identitet i løpet av barne- og ungdomsårene (UDIR, 2017). Det å jobbe med identitet gjennom karakterutvikling, kan være en måte å arbeide med disse tverrfaglige temaene på. Det å jobbe med karakterutvikling kan også være gunstig for andre fag i

grunnskolen, som for eksempel fagene kunst og håndverk og norsk. I kunst og håndverk fordi karakterutvikling er en byggestein innenfor visuell kommunikasjon, som er sentral i faget kunst og håndverk, og i faget norsk fordi elevene skal lære seg å lage historier, og karakterer er bærende for historien.

1.2 Problemstilling

Hensikten med mine undersøkelser er å få mer innsikt i hvordan bruk av kreative metoder kan påvirke idéutviklingen i karakterdesign. Jeg har på bakgrunn av dette utført en rekke undersøkelser, der hovedfokuset har vært sanseopplevelser som kreativ metode. Undersøkelsene har foregått innenfor mitt eget skapende arbeid og er forankret i denne problemstillingen:

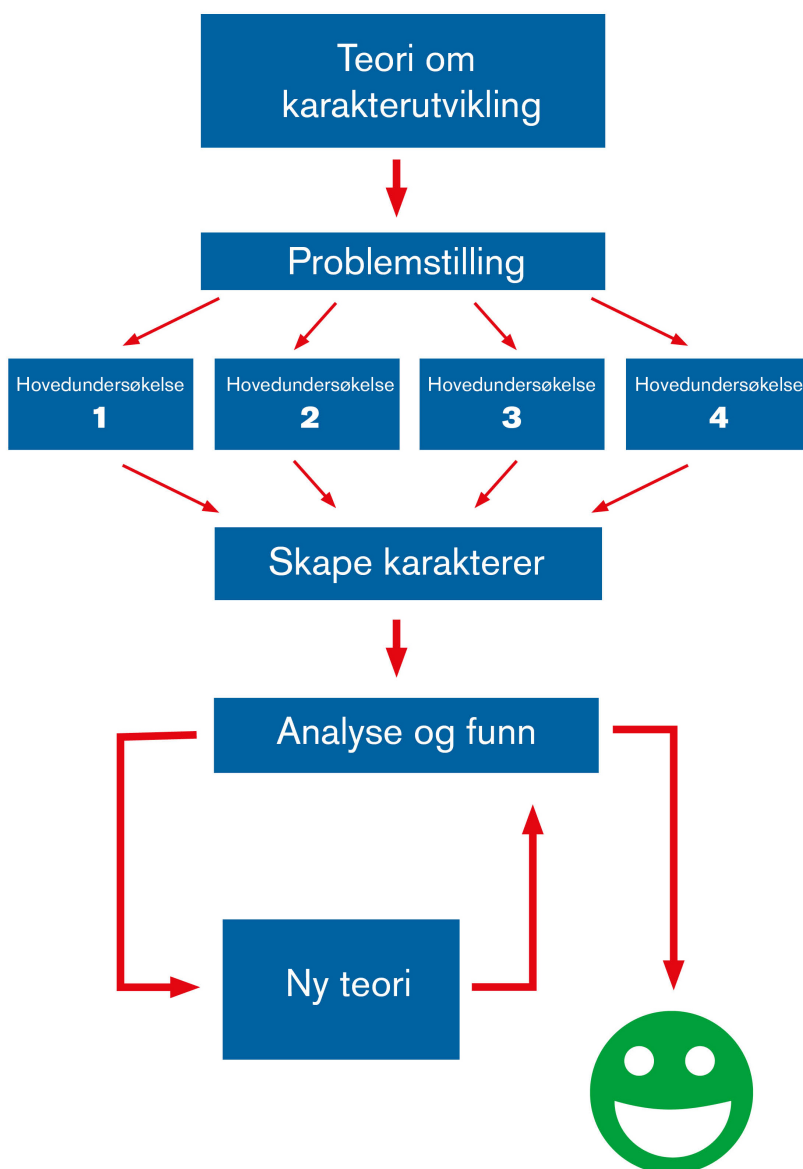
På leting etter visualitet i karakterutvikling:

Hvordan påvirker sanseopplevelser som metode uttrykket i karakterene?

Sentrale begreper i problemstillingen er «karakterutvikling», «sanseopplevelser» og «visualitet». Med karakterutvikling mener jeg i denne oppgaven utvikling av karakterer. Når jeg skriver karakterer mener jeg her figurer med egne personligheter og egenskaper, som kan brukes til å formidle historier for barn, i for eksempel barnebøker. Med «visualitet» mener jeg det visuelle ved karakteren, altså de ytre kjennetegnene som formidler karakterenes personligheter. I dette masterprosjektet forsøker jeg å uttrykke karakterenes personligheter gjennom deres utseende. Med «sanseopplevelser» mener jeg opplevelser gjennom sansene, altså det man ser med øynene, smaker gjennom smakssansen, føler gjennom å kjenne på, og lukte med nesa. I dette prosjektet nevner jeg ofte «ferske sanseopplevelser». Dette er sanseopplevelser som skjer i nuet mens jeg noterer dem ned. Dette i kontrast til gamle sanseopplevelser, et uttrykk jeg her bruker om noe man har opplevd gjennom sansene for en stund siden og er «omdannet» til minner i hjernen. Hovedfokuset i dette prosjektet er å se på hva de ferske sanseopplevelsene har å si for karakterenes utseende, når de blir brukt som inspirasjon og kreativ metode i utviklingen av karakterene. Jeg har ikke bare brukt ferske sanseopplevelser som inspirasjon i undersøkelsene mine, jeg har også brukt minner, fotografier og innhenting av fakta som inspirasjon. Dette for å kunne

sammenlikne bruk av ferske sanseopplevelser med bruk av andre ulike inspirasjonskilder.

1.3 Modell over masterprosjektet



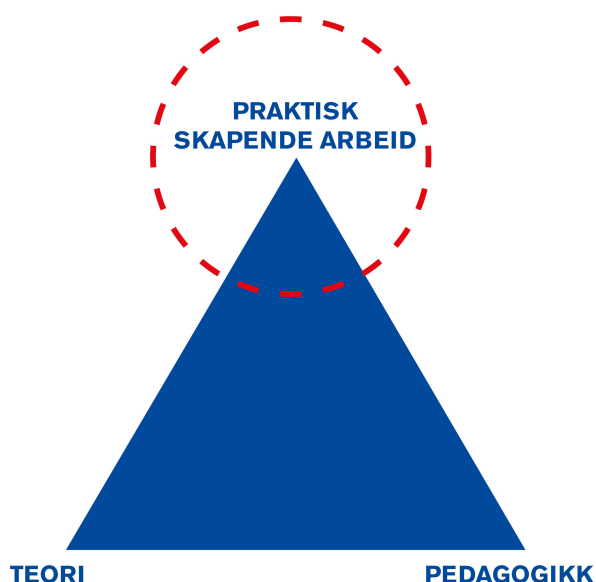
Figur 4: Modell over masterprosjektet. Arbeidet med masterprosjektet har gitt meg ny innsikt i idéutvikling og kreative metoder.

1.4 Avgrensning

For å gi et godt bilde av hva denne masteravhandlingen handler om, følger det nå en beskrivelse av avgrensning for oppgaven.

1.4.1 Fokus på praktisk skapende arbeid

Dette er en tredelt master. På masterstudiet kan vi velge om vi vil ha fokus på teori, pedagogikk eller praktisk skapende arbeid, men masteren må inneholde alle tre komponenter i en eller annen grad. Jeg har valgt praktisk skapende arbeid som hovedfokus for mitt masterprosjekt.



Figur 5: Modell for mitt fokus i masterprosjektet.

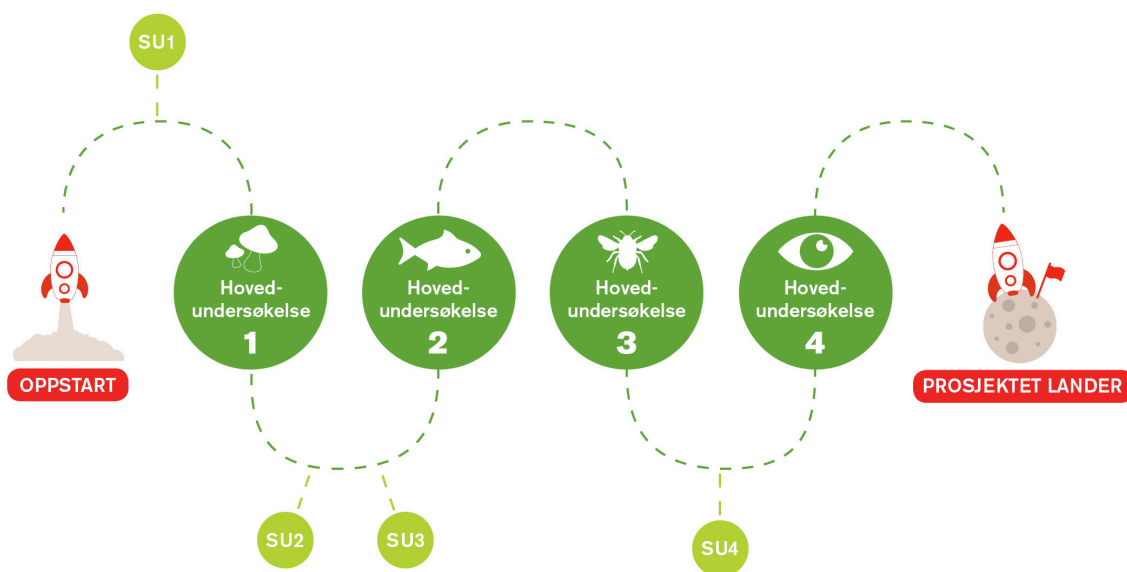
1.4.2 Hovedundersøkelser og sideundersøkelser

I dette prosjektet bruker jeg et uttrykk som jeg kaller for «hovedundersøkelser». Med «hovedundersøkelser» mener jeg den delen av oppgaven - altså de undersøkelsene - som løftes frem og diskuteres i analysedelen. Jeg har utført en rekke undersøkelser og arbeidet med forskjellige teknikker i noen av disse, men flere av disse undersøkelsene regner jeg for utprøvinger og steg på min vei for å meisle ut det som skulle bli det

endelige prosjektet. De undersøkelsene jeg regner for utprøvinger, kaller jeg for «sideundersøkelser» og jeg beskriver dem ikke dyptgående i denne masteravhandlingen, men de er beskrevet overfladisk i det kapittelet som heter «en oversikt over masterprosjektet». Jeg har heller ikke sett etter funn i disse sideundersøkelsene. Men alle undersøkelser har hatt betydning for prosjektet selv om de ikke trekkes frem som hovedundersøkelser. Det tok noe tid før jeg fant det endelige oppgavefokuset og jeg har vært i en prosess over lengre tid. Erfaringene og spørsmålene jeg fikk i hver undersøkelse, både sideundersøkelser og hovedundersøkelser, førte meg videre i prosessen.

Min hovedundersøkelse har jeg delt opp i fire deler, og jeg kaller dem Hovedundersøkelse 1, Hovedundersøkelse 2, Hovedundersøkelse 3 og Hovedundersøkelse 4.

De andre undersøkelsene kaller jeg «Sideundersøkelse 1», «Sideundersøkelse 2», etc.



Figur 6: Modellen viser utviklingen i masterprosjektet. Prosjektet er delt inn i sideundersøkelser - markert med «SU» i modellen, og hovedundersøkelser som har fått navn «Hovedundersøkelse 1», «Hovedundersøkelse 2», «Hovedundersøkelse 3» og «Hovedundersøkelse 4».

1.4.3 Naturobjekter som inspirasjon

Gjennom hele prosjektet har jeg holdt meg til objekter fra naturen som inspirasjonsobjekter. I utgangspunktet kunne jeg brukt nesten hva som helst som inspirasjon i undersøkelsene mine, men dette har i stor grad med mine personlige interesser å gjøre. Jeg er glad i natur og friluftsliv og finner glede i å studere små og store ting i naturen. Siden 2008 har jeg arbeidet med naturvern, og naturen og skapningene som finnes der, har dermed vært en stor del av det som har opptatt meg, også i jobbsammenheng. En annen årsak er at jeg ønsket å sette noen rammer for prosjektet. Det å forholde seg til objekter innenfor samme område, gjør det lettere å sammenlikne undersøkelsene med hverandre.

1.4.4 Bredde kontra dybde

I mitt masterprosjekt har jeg jobbet med idéutvikling. Jeg har ikke utviklet hver karakter i dybden ved å arbeide veldig lenge med den og produsere et stort antall ulike skisser av den enkelte karakteren. Men jeg har jobbet bredt ved at jeg har laget mange forskjellige karakterer. Dette er fordi jeg har konsentrert meg om innledningsfasen av idéutviklingen, og det hadde blitt flere skisser per karakter dersom karakterene skulle utvikles fullt ut og i dybden. Jeg ville lage mange karakterer for å se på en tendens i et relativt stort materiale og da spilte tidsbruken per karakter inn. Hvis jeg skulle lage mange flere skisser per karakter, hadde jeg ikke hatt tid til å lage like mange. Antallet karakterer måtte være stort nok til at jeg kunne se en tendens, men lavt nok til at jeg fikk tid til å utføre de undersøkelsene jeg fant hensiktsmessige. Dette er også årsaken til at jeg ikke har valgt et større eller mindre antall karakterer per undersøkelse.

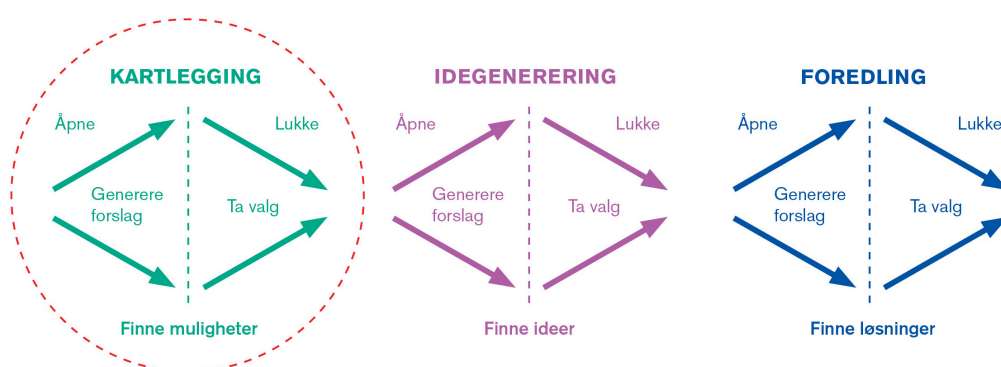
1.4.5 Teknikk

Jeg har valgt å holde meg til en teknikk i hovedundersøkelsene for denne oppgaven. Det er fordi det blir lettere for meg å sammenligne undersøkelsene med hverandre, når alle karakterene er laget på samme måte og i samme teknikk. Alle karakterene i hovedundersøkelsene er utviklet ved at jeg har tegnet flere skisser av dem i blyant, før jeg bestemte meg for en skisse som jeg ville presentere som ferdig idéskisse. Denne

siste skissen ble rentegnet og overført til akvarellpapir ved hjelp av et lysbord. Så ble tegningen fargelagt med akvarellmaling og etterpå ble strekene i karakteren tegnet over med svart tusj penn. Utviklingen av karakterene, i alle undersøkelsene, har altså de samme rammene når det gjelder valg av teknikk. Jeg har også valgt den spesifikke teknikken tegning og fargelegging ved hjelp av akvarellmaling, fordi jeg ønsker å utvikle meg selv innenfor dette. Jeg kunne valgt å jobbe mer tredimensjonalt, men jeg føler ikke at jeg mestrer det, og får ikke frem det uttrykket jeg ønsker meg i karakteren når jeg jobber tredimensjonalt. Når jeg tegner, får jeg frem det uttrykket jeg ønsker. Jeg testet ut det å lage tredimensjonale karakterer i en av sideundersøkelsene, og der ble jeg bevisst på dette. Jeg opplever at jeg får formidlet ideen min best når jeg bruker den spesifikke teknikken jeg har valgt.

1.4.6 Fokus på idéutvikling i et tidlig stadium

Jeg har ikke utviklet de fleste karakterene til ferdige karakterer. Karakterene jeg har laget skal betraktes som skisser av en ide for en karakters utseende og personlighet, ikke en ferdig karakter som er rentegnet, og vist i ulike kroppspositurer og med ellers all sin kompleksitet. Min forskning fokuserer på idéutvikling i et tidlig stadium i den kreative prosessen. Erik Lerdahl har laget en modell over «metodikk for nyskaping», som viser stegene i hans tilnærming til å «utvikle nye løsninger» (Lerdahl, 2017, s. 22), altså ha en kreativ prosess som resulterer i en ny løsning. Jeg vil si at jeg befinner meg i del 1 av Lerdahls modell.



Figur 7: Lerdahls modell for metodikk for nyskaping (Lerdahl, 2017, s. 22).

1.5 Masteravhandlingens oppbygging

Her følger en kort beskrivelse av hvordan denne avhandlingen er bygget opp. I kapittel 1- «Innledning» presenterer jeg bakgrunn for valg av problemområde og problemstilling. Videre beskriver jeg avgrensninger for oppgaven og masteravhandlingens oppbygging. I kapittel 2 - «Teori», legger jeg frem det teoretiske grunnlaget for avhandlingen. I kapittel 3 - «Metoder», beskriver jeg hvilke metoder jeg har benyttet i mine undersøkelser og hvilken tilnærming og fortolkningsgrunnlag jeg har hatt i prosjektet. Her beskrives også koding og valg av kategorier, i tillegg til analyseenheter i undersøkelsen. I kapittel 4 - «Analyse og funn» følger en oversikt over alle hoved- og sideundersøkelser, i tillegg til at jeg forteller om hvordan masterprosjektet har utviklet seg fra begynnelse til slutt. Her vises også en modell over prosjektet, bilder av karakterene som er produsert og et utvalg av skisser av disse. I kapittel 5 - «Diskusjon», drøfter jeg mine funn opp mot det teoretiske grunnlaget som er lagt frem i teorikapittelet. Her kommer jeg også med didaktiske refleksjoner i forhold til prosjektet. Jeg avslutter kapittelet med en oppsummering av hovedpunkter. Under oppsummeringen vil jeg også kaste et blikk fremover og si noe om hvilken relevans dette arbeidet kan ha i en videre sammenheng.

2 Teori

2.1 Karakterutvikling

2.1.1 Karakterer

Ordet «karakter» kan henvise til flere ting, men i denne avhandlingen menes personligheten og utseendet til rollefigurer, når jeg bruker dette ordet. Ifølge karakterdesigner Michael Salmond, er «karakter» et todelt ord, det beskriver ikke bare de fysiske særtrekkene til en person, men også personens natur og personlighet (Salmond, 2016, s. 132). Dette er en definisjon i tråd med slik ordet brukes i denne avhandlingen. Noen vil kanskje kalle det jeg kaller «karakterer» for «figurer». Men ifølge Det norske akademis ordbok på nett, defineres figur i denne sammenhengen som «kroppsforn» eller «skikkelse» (NAOB, u.å.). Slik jeg forstår det, er ikke personligheten det sentrale her, ordet «figur» handler om utseendet til karakteren. Men når jeg utvikler mine karakterer så starter jeg med å finne inspirasjon til egenskaper som karakteren skal ha, gjennom sanseopplevelser av naturobjekter. Disse egenskapene handler ikke bare om hvordan karakteren skal se ut, de handler like mye om indre, personlige egenskaper. Før jeg starter å tegne skisser, definerer jeg de indre personlige egenskapene for karakteren. Deretter tegner jeg et utseende som visualiserer disse personlige egenskapene og personligheten. Nettopp fordi mine karakterer er utviklet ut ifra en personlighet som de skal uttrykke visuelt, er de ikke bare figurer, slik jeg ser det. De er ikke bare utseende og form, de er personligheter som kommer til uttrykk gjennom sitt utseende og form. Derfor kaller jeg dem karakterer og ikke figurer.

Karakterer benyttes i en rekke medier, som animasjonsfilmer, tegneserier, reklamer, videospill og barnebøker. Her er det karakterenes rolle å utspille konseptet eller historien, gjennom sine handlinger og samspill. «Character is story» (Lamb, 2001, s. 111), sier forfatter Nancy Lamb. Hvordan karakterene overvinne sine utfordringer og hvordan de samhandler med andre karakterer, gjenstander og steder, er selve essensen av historien (Lamb, 2001, s. 122). Lamb mener at uansett hvor medrivende handlingen i en historie er, vil historien miste sin slagkraft dersom karakterene er livløse og uengasjerende (Lamb, 2001, s. 122).

2.1.2 Karakterutvikling

God karakterdesign skal ikke bare være visuelt appellerende, men skal også være tro mot karakterens natur og hjelpe leseren til å engasjere seg i karakterens verden (Lewis, 2018, s. 10). I denne avhandlingen bruker jeg for det meste ordet «karakterutvikling» om prosessen det tar å utvikle en karakter. Men ordet «karakterdesign» kan brukes om den samme prosessen. Karakterutvikling, eller karakterdesign, handler om å «først identifisere egenskapene hos en gitt karakter og deretter visualisere dem med alle virkemidler som er tilgjengelige» (Helgesen, 2007, s. 19). I dette prosjektet er det på sett og vis slik jeg også gjør det. Når jeg utvikler mine karakterer, identifiserer jeg først egenskaper, som jeg siden visualiserer i karakterene.

Ifølge Scott McCloud er det ikke noe som er riktig eller galt når det gjelder hvordan man vil gjennomføre prosessen med å utvikle karakterer. Karakterdesignerens egne personlige stil og preferanser, har mye å si. Noen karakterer blir til gjennom skriblerier i en skissebok, andre blir til i løpet av en historie, mens andre igjen er ferdige karakterer på skissebordet før historien skal lages. Ofte blir den visuelle delen av karakteren designet av andre enn dem som har designet karakterens personlighet (McCloud, 2006, s. 63).

Stephen Silver sier at det er fort gjort at designerne fokuserer for mye på detaljer, istedenfor å først bygge et sterkt fundament for karakterene. Han utviklet metoden «The Silver Way», som er en tilnæringsmetode til å utvikle overbevisende karakterer, i fem steg eller faser, som han kaller «historie», «gester», «design», «form» og «detaljer» (Silver, 2017, s. 42). Den går ut på at man i første fase definerer hva som er bakgrunnshistorien for karakteren, deretter utvikler karakterens gester basert på bakgrunnshistorien og så lager et grovdesign over karakterens kroppsformer, klær, hår og tilbehør. Det utføres mange ulike skisseforslag for hvert steg. Etter dette tegner man ut karakteren, lander på et design og tegner karakteren fra flere vinkler og positurer. Til sist ferdigstiller man karakteren og legger til farge og de siste detaljene. Man rydder opp i linjene, og legger til eventuelle bakgrunnelementer og skygger (Silver, 2017, s. 43-58). Selv har jeg ikke arbeidet like omfattende som Silver i dette prosjektet, jeg har for eksempel ikke utviklet bakgrunnshistorie for karakterene. Men i likhet med Silver har

jeg dannet et fundament for videre utvikling av hver karakter ved at jeg har definert egenskapene til karakteren før jeg begynte å tegne dem.

Selv om Silver har utarbeidet denne metoden, understreker også han at det egentlig ikke finnes noen fasit på hvordan man utvikler karakterer (Silver, 2017, s. 6). Når det er sagt, hevder han også at denne metoden kan være til hjelp, slik at man bedre lykkes i karakterdesignprosjektet sitt (Silver, 2017, s. 7). Jeg er enig med Silver og McCloud i at det ikke finnes noe fasitsvar på hvordan man utvikler karakterer. Men det Silver sier om at metoden hans kan være til hjelp i karakterdesign, samsvarer med det jeg har selv erfart, nemlig at bruk av metoder kan hjelpe meg til å lykkes i designprosjekter.

McCloud sier at uansett hvordan karakterene blir til, er det tre faktorer karakterdesign handler om:

1. Karakteren skal ha et indre liv, som omfatter en unik historie, et eget syn på verden og egne behov.
2. Karakteren skal ha et bestemt visuelt ytre, en lett gjenkjennelig kropp, ansikt og klestype.
3. Karakteren skal ha en bestemt måte å uttrykke seg på, måte å snakke på og en viss type oppførsel.

(McCloud, 2006, s. 63)

Disse tre faktorene skal sammen forsikre at hver karakter har en helt egen personlighet, et utseende og en oppførsel som er spesielt akkurat for denne karakteren. Det er viktig at karakteren skiller seg ut, altså at det er variasjoner og forskjeller i gruppen av karakterer som, gjennom sitt samspill, forteller en historie. Dette hjelper blant annet leseren til å skille mellom hvem av karakterene som er hvem. Mange designere prøver å gjøre alle karakterene sine vakre, og gjør den feilen at de bygger ut karakteren fra det samme idealansiktet, og derfor ser alle karakterene like ut (McCloud, 2006, s. 70).

En måte å sørge for variasjon på er å basere hver karakter på hver sin arketype. Arketyper er «lette for publikum å kjenne igjen. Med arketype menes at de fleste mennesker kan være enige i hvilke egenskaper en spesiell karakter-type har» (Andersson, 2017). Scott McCloud brukte arketyper da han utformet de fire

hovedkarakterene til tegneserien «ZOT!» på begynnelsen av 80-tallet. Da baserte han de fire karakterene på fire arketyper: Zot er basert på «Intuisjon», Jenny er basert på «Følelse», Peabody er basert på «Intellekt» og Butch er basert på «Sansning». Dette gav karakterene ulike indre karaktertrekk, og dermed kunne McCloud forutse hvordan de ulike karakterene ville reagere i enhver gitt situasjon. Arketyper fra myter og legender, som «Den gamle, vise mannen», «Helten», eller «Tricksteren» kan gjerne brukes for å sørge for variasjon i karakterpersonlighetene, hvordan de ser på verden og hvilke behov de har (McCloud, 2006, s. 68).

Bruk av arketyper risikerer å skape klisjefylte karakterer og stereotyper. «Det vil si at karakterenes egenskaper er forenklet og tydeliggjort, og at de oppfører seg forutsigbart» (Andersson, 2017). Men i møte med andre karakterer, kan selv de mest stereotype karakterene avsløre mer individuelle sider ved personligheten sin. Poenget med å basere karakterene på arketyper er ikke å gjøre dem enklere, men å sørge for at flokken med karakterer representerer ulike tilnæringsmåter til livet og verden. Uten en slik variasjon, vil ikke karakterene ha særlig mye å diskutere (McCloud, 2006, s. 69). Da vil ingen konflikt oppstå og det er nettopp en konflikt, i en eller annen variant, som er sentralt i en historie (Lamb, 2001, s. 112-113).

Akkurat som med indre karaktertrekk, kan ytre karaktertrekk baseres på ulike arketyper. Dette er spesielt tydelig i Neil Gaiman`s Sandman-serie. Her er de fem ulike hovedkarakterene basert på «Despair», «Dream», «Death», «Destiny» og «Delirium». Dette er også navnene på karakterene, og de ser ut som det visuelle uttrykket til ordene. Karakteren «Delirium» ser for eksempel helt sprø ut (McCloud, 2006, s. 72). Også «The fantastic four» er eksempel på denne bruken av arketyper i karakterens utseende (McCloud, 2006, s. 73). Større ulikheter i ansikts- og kroppstyper hjelper leseren til å holde rede på karakterene og skille dem fra hverandre, og minner dem om karakterenes ulike personligheter (McCloud, 2006, s. 71). Måten jeg jobber på i masterprosjektet, kan minne litt om bruken av arketyper i karakterutvikling. For ved å la karakterene utvikles ut fra hver sine ulike naturobjekter, sikrer jeg variasjon i karakterpersonlighetene. Men min metode skiller seg fra bruk av arketyper ved at

naturobjektene ikke representerer de klassiske arketyperne som «helten», eller «den gamle, vise mannen».

Hvis karakterene ikke skal være særlig naturtro, kan designeren tillate seg å veksle mer mellom kroppsfasonger enn de som skal være mer lik virkeligheten. Her kan vi nevne Asterix og Obelix som eksempel, hvor Obelix er stor og trill rund, mens Asterix er liten og tynn. Det er veldig lett å skille dem fra hverandre nettopp på grunn av ulikhetene mellom dem (McCloud, 2006, s. 73). Uansett fremgangsmåte bør målet med designprosessen være å definere karakterenes unike kvaliteter og fremheve, forsterke og synliggjøre disse i måten karakterens utseende er designet på (McCloud, 2006, s. 77-78).

Når det gjelder karakterenes ansiktstrekk sier Silver at de bør overdrives og underdrives for å få frem karakterens personlighet. Kontraster er viktige. Øynene våre blir dratt mot de dominerende formene, så karakterdesigneren må være bevisst hvilke trekk og egenskaper som skal dominere karakteren (Silver, 2017, s. 152). Og ulike karaktertrekk skaper ulike assosiasjoner. En stor hake vil tilføre maskulinitet til et ansikt (Silver, 2017, s. 188). Et kraftig kjeveparti kombinert med smalere hodeskalle gir inntrykk av en sterk karakter. En stor hodeskalle kombinert med smalt eller lite kjeveparti, gir et skrøpelig inntrykk av karakteren (Silver, 2017, s. 148). Det er også slik at runde ansiktstrekk gir et ungdommelig uttrykk og skarpere ansiktstrekk gjør at karakteren ser eldre ut. Skal man tegne en karakter som skal se ut som et lite barn, bør karakteren ha store øyne, høy panne, liten nese, runde kinn og liten hake, siden dette er ansiktstrekk som går igjen hos småbarn (Silver, 2017, s. 220-225). Nettopp de sistnevnte ansiktstrekkene er også trekk som vi anser som «søte», og det har blitt forsket på hvorfor. Ifølge en artikkel fra Universitetet i Melbourne anser vi slike trekk som søte på grunn av instinktene våre. «Søte trekk» finnes rett og slett for å sikre at vi tar vare på barna våre. Dette har å gjøre med at vi mennesker er utviklet slik at når vi ser en skapning med disse trekkene, trigger det et instinkt og et ønske om å ta vare på skapningen, enten det er en baby eller et dyr. Mange dyr og dyreunger har noen av de samme trekkene, og derfor synes vi også at disse dyrene er søte (The University of Melbourne, 2013).

2.1.3 Stereotypier

«Stereotypier er forenklete beskrivelser som har etablert seg som en slags allmenn oppfatning» (Dahl, 2018). Professor Øyvind Dahl henviser i en artikkel på NDLA.no, til Walter Lippmann, som betegner stereotypier for «bilder i våre hoder». Ifølge Dahl er Lippmanns hovedtese «at oftest får våre oppfatninger om andre folk gjennom andre kilder enn direkte erfaring» (Dahl, 2018). Videre skriver han at «stereotypier har lett for å sette seg fast og bli oppfattet som sanne og uforanderlige» (Dahl, 2018) og at stereotypier sjelden blir endret fordi vi ser «det vi er forhåndsprogrammert til å se, mens vi gjerne overser andre trekk som kanskje ikke underbygger stereotypien» (Dahl, 2018).

Selv om stereotypier kan være grobunn for fordommer, er de også til hjelp i samfunnet vårt, for de forteller oss hva vi kan forvente. Trafikklyssystemet vårt fungerer for eksempel fordi det støtter seg på stereotypiene. Det er en innlært sannhet at rød mann betyr at man må vente, og at grønn mann betyr at man kan gå over veien. Det skaper også trygghet at politifolk og brannmenn ser ut slik vi forestiller oss at de ser ut, for i krisesituasjoner er det viktig hvem vi kan henvende oss til. Det er også fint at en baker ser ut som stereotypien av en baker, slik at vi slipper å stå lenge ved disken og lure på hvem vi skal tørre å spørre om hjelp. Stereotypier hjelper oss å orientere oss i samfunnet og et samfunn helt uten stereotypier ville ført til at vi følte oss bortkomne (Rybakken, 2004, s. 75).

Stereotypier og problematikken rundt dem, er ofte et fokus under utvikling av karakterer, enten det er karakterer i romaner, i tegneserier, tegnefilmer, i reklamer, i videospill, kort sagt på alle arenaer der man trenger å formidle en historie. I historiefortelling er det karakterene som bærer historien og driver den fremover. Det er karakterenes personligheter som skaper historien, sammen med deres samhandling og dialog, og noen ganger mangelen på dem. Innenfor karakterdesign er det fokus på stereotypier, enten det gjelder å bruke dem til bestemte formål, eller å unngå dem for å oppnå andre formål. McCloud sier at bruken av arketyper er en metode å utvikle karakterer på (McCloud, 2006, s. 68), men vi bør vokte oss for å la karakterene bli for preget av stereotypiene. Karakteren skal ideelt sett forestille mennesker og mennesker

er kompliserte skapninger som kan være både onde og snille i ulike settinger, med ulike syn på verden etter hvert som ting skjer med dem. En stereotyp karakter blir for ensidig og kjedelig, og dessuten lite troverdig. Blir karakteren for stereotyp, vil ikke leseren kunne identifisere seg med karakteren, og vil kanskje også oppleve hele historien som uengasjerende (McCloud, 2006, s. 69). Når det gjelder det ytre må karakteren heller ikke se stereotyp ut, for den må gjenspeile det levende og komplekse indre livet som karakteren har. Det er dessuten viktig at karakterene skiller seg fysisk ut fra de andre karakterene han samhandler med, slik at leseren klarer å skille karakterene fra hverandre (McCloud, 2006, s. 70). Ifølge interaksjonsdesigner og forfatter Michael Salmond, kan bruk av stereotypier i spilldesign fungere når man designer karakterer som ikke er særlig viktige for handlingen, men det er farlig å støtte seg for mye på stereotypiene når man skal lage hovedkarakterene, altså karakterene som spillerne skal identifisere seg med. Disse må være komplekse, ja, de må likne den komplekse menneskenaturen til en viss grad. Stereotypier kan også virke diskriminerende, som når man benytter seg av stereotypien av den «dumme blondinen» for eksempel (Salmond, 2016, s. 132).

I Nancy Lambs bok fra 2001, «Crafting story Books for children», er vi inne på det samme. Ifølge Lamb gjør motsetninger karakteren mer interessant, noe som gjør leserne mer engasjerte i karakterene. Dette gjelder både for heltene i historien, men også for skurkene. Ingen mennesker tenker det samme og føler det samme absolutt hele tiden, er bare slemme, eller er bare snille. En skurk som bare er slem og stygg og bare gjør ondskapsfulle ting - altså stereotypien på en skurk hentet fra eventyrene, er en kjedelig skurk. Det er mer interessant med en skurk som ser ut som en skurk, men er god på innsiden. Han må stjele fordi han må skaffe mat til sin gamle mor og sine fattige barn, samtidig som at han tar var på skadede dyr, og har ulykkelige traumer fra barndommen (Lamb, 2001, s. 138). Går man litt bort fra stereotypiene, blir historien gjerne mer engasjerende.

2.2 Kreativitet

2.2.1 Hva er kreativitet?

Det finnes flere definisjoner på hva kreativitet er. Ordet kommer av det latinske ordet *creare* eller *creatus*, som betyr å skape eller å bringe frem (Lerdahl, 2017, s. 14). I boken «Nyskapning» definerer Erik Lerdahl kreativitet som det «å skape noe nytt som gir en merverdi til sluttbrukerne» (Lerdahl, 2017, s. 14). I denne boken presenterer Lerdahl en rekke kreative metoder for å komme frem til et sluttprodukt, som skal brukes av noen, altså sluttbrukerne. Det handler altså om at ideen både skal være original og et spontant innfall, men den skal også være relevant og ha en reell verdi for de som skal bruke den (Lerdahl, 2017, s. 14). Lerdahl sier at utvikling av idéer krever at man forstår problemstillingen og den konteksten ideen skal passe inn i, og at det å være kreativ er å «sette sammen kunnskap på nye måter og søke mange alternativer. Evnen til å fantasere og se nye sammenhenger står sentralt» (Lerdahl, 2017, s. 14). I denne oppgaven støtter jeg meg på Lerdahls definisjon av kreativitet, ved at jeg søker å lage karakterer som er originale. Jeg setter også sammen kunnskap på nye måter ved at jeg bruker kunnskapen jeg får gjennom sanseopplevelser som inspirasjon til å utvikle karakterer. Jeg er også enig i at sluttproduktet skal ha en reell verdi for de som skal bruke det. I denne sammenhengen er det karakterene som er sluttproduktet, selv om de riktignok bare er på skissestadiet. Men hensikten med å lage karakterer er at de skal tjene til et formål. De skal spille en rolle, de skal fortelle et budskap. Ferdige utviklede karakterer skal ha reell verdi for de som skal benytte dem, enten det er i historier, i filmer, i reklamer, eller i noe annet.

Geir Kaufmann sier at det å tenke «utenfor boksen» er element ved kreativ tenkning, og at det ofte kan være sånn at man begynner et sted, men ender opp et helt annet sted. For eksempel kan man begynne med en ide som i utgangspunktet er urealiserbar, men i dette arbeidet oppdager man noe som kan brukes og være overførbart til noe helt nytt (Kaufmann, 2006, s. 12). Kaufmann sier videre at «i en kreativ tankeprosess må det være rom for åpen og søkende problemløsning uten spesifikke og klare forhåndsdefinerte mål, selv om denne formen for problemløsning i utgangspunktet kan være både 'vill' og 'irrasjonell'» (Kaufmann, 2006, s. 16). Jeg relaterer meg også til det

Kaufmann sier om kreativitet. Ved å bruke sanseopplevelser som kreativ metode har jeg «tenkt utenfor boksen» i idéutviklingen. Sanseopplevelser har ikke nødvendigvis noe med karakterutvikling å gjøre, og kanskje vil noen si at det å inspireres av indre organer (slik jeg gjorde i en av undersøkelsene) er «irrasjonelt» når man skal designe karakterer. Kaufmann nevner jo dette med å begynne ett sted og ende opp et helt annet, og dette er tilfelle med alle undersøkelsene jeg har gjort. Jeg har startet i naturen, gjennom å oppleve naturobjekter gjennom sansene. Kunnskapen jeg skaffet meg gjennom dette har ført meg videre til et nytt sted, altså til prosessen med å utvikle karakterer.

Det er mange myter knyttet til kreativitet. En myte er at kreativitet er en egenskap hos genier, eller spesielt begavede, at det er en spesiell nådegave som enkelte er i besittelse av, mens andre ikke har den. Noen tror at kreativitet er noe som tilfeldigvis skjer når vi blir inspirert. Lerdahl mener at dette er feilslått, som profesjonell yrkesutøver kan man dessuten ikke alltid sitte på gjerdet og vente på å bli inspirert (Lerdahl, 2007, s. 13). Det er faktisk blitt hevdet at «kreativitet er 1-10% inspirasjon og 90-99% disiplin og vilje!» (Lerdahl, 2007, s. 32). Lerdahl mener derimot at «kreativitet er en muskel som må trenes systematisk opp. For å bli mer kreativ trenger vi å lære oss kreative metoder» (Lerdahl, 2017, s. 16).

Marte Gulliksen og Brynjar Olafsen hevder i boken «Kreativitet i begynneropplæringen» at kreative handlinger skal være originale og formålstjenlige, det vil si at den må «anerkjennes av eksperter på et felt som et originalt bidrag til et domene» (Gulliksen & Olafsen, 2018, s. 250) og at handlingen må «tjene et bestemt formål» (Gulliksen & Olafsen, 2018, s. 250). I boken presenteres også en beskrivelse på fire nivåer av kreativitet. Her nevnes det at kreativitet ikke nødvendigvis bare er det veldig mange forbinder med kreativitet, som arbeidene til virtuose mennesker som Ibsen og Picasso, men vi har også kreativitet i hverdagen. Gulliksen og Olafsen opererer her med begrepene «Mini-C», «Little-C», «Pro-C» og «Big-C» (Gulliksen & Olafsen, 2018, s. 253).

I Big-C-kategorien ligger den type kreativitet som kanskje flest forbinder med ordet. Her er det «fokus på det kreative bidragets betydning for domenet. Det som blir husket i

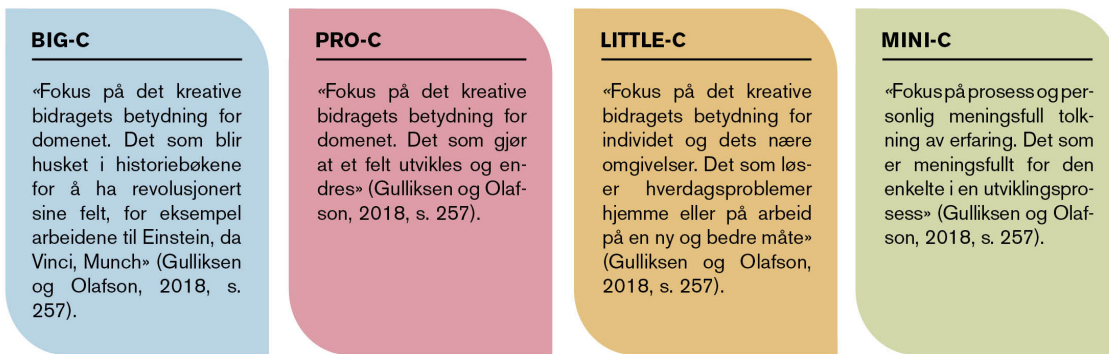
historiebøkene for å ha revolusjonert sine felt, for eksempel arbeidene til Einstein, da Vinci, Munch» (Gulliksen & Olafsen, 2018, s. 253).

I Pro-C-kategorien «finner vi personer som er profesjonelle og har oppnådd suksess på sitt felt, men som ikke har oppnådd en bredere anerkjennelse for sitt bidrag» (Gulliksen & Olafsen, 2018, s. 253). Personer i dette feltet bidrar til at feltet de arbeider i, utvikles, gjennom at de stadig arbeider med utvikling av konsepter eller produkter (Gulliksen & Olafsen, 2018, s. 253).

I Little-C-kategorien finner vi hverdagskreativiteten. Her er det «fokus på det kreative bidragets betydning for individet og dets nære omgivelser. Det som løser hverdagsproblemer hjemme eller på arbeid på en ny og bedre måte» (Gulliksen & Olafsen, 2018, s. 252), som for eksempel det å dekorere en kake på en ny måte, eller når en lærer finner en ny og bedre måte å undervise på (Gulliksen & Olafsen, 2018, s. 253).

I Mini-C-kategorien fokuseres det på «prosess og personlig meningsfull tolkning av erfaring. Det som er meningsfullt for den enkelte i en utviklingsprosess» (Gulliksen & Olafsen, 2018, s. 252). Det dreier seg altså om «hvordan den enkelte utvikler sine evner på en måte som er meningsfull for en selv» (Gulliksen & Olafsen, 2018, s. 253), og denne type kreative handling trenger dermed ikke være meningsfull for andre enn en selv. Eksempler på denne type handlinger kan være det å knekke lesekoden, eller å få en tråd til å bli en maske (Gulliksen & Olafsen, 2018, s. 254).

Vi kan utvikle kreativiteten vår fra lavere kreative nivå til høyere nivå. Gulliksen og Olafsson henviser til Ericsson (1996) og skriver at opplevelsene av mini-c- og little-c-kreativitet vil «legge grunnlag for senere utvikling som på sikt kan lede til pro-c og eventuelt også big-c» (Gulliksen & Olafsson, 2018, s. 255).



Figur 8: Modell over de fire nivåene av kreativitet.

Ifølge den overordnede delen av læreplanen, bidrar kreative og skapende evner til å berike samfunnet (Utdanningsdirektoratet, 2017). Skolen har ansvar for å fremme kreativitet hos elevene, skolen skal «dyrke fram forskjellige måter å utforske og skape på. Elevene skal lære og utvikle seg gjennom sansning og tenkning, estetiske uttrykksformer og praktiske aktiviteter» (Utdanningsdirektoratet, 2017). Gulliksen og Olafsson henviser til Kunnskapsdepartementet og skriver at «i offentlige skoledokumenter omtales kreativitet oftest som et satsningsområde, da referert til som en viktig evne som skal utvikles på tvers av og i alle skolefag» (Gulliksen & Olafsson, 2018, s.249).

I sitt masterprosjekt utforsker Finn A. Melhus hvordan kreativitet ivaretas i naturfagundervisningen. Han skriver at skolens ønske om å ivareta elevenes kreative utvikling, stiller krav til undervisningen, og henviser til Robinson (2011), som advarer om at:

Enkelte former for undervisning kan ødelegge for forhold som er essensielle for kreativ utvikling, og kan i verstefall kvele den kreative selvtilliten elevene har med seg når de begynner på skolen. Som lærer bør man være oppmerksom på denne faren, og arbeide bevisst for å tilrettelegge for kreativitet i klasserommet. (Melhus, 2015, s. 1)

Melhus hevder at kreativitet inngår i den naturfaglige allmenndannelsen, i tillegg til å inngå i generell allmenndannelse. Han ønsker at naturfaglæreren «må passe på at

undervisningen ikke er med på å bekrefte myter om naturvitenskap og kreativitet» (Melhus, 2015, s. 1) og henviser til McComas (1998) når han skriver at «Mange studenter og lærere har en oppfatning av at vitenskapelig kunnskap er urokkelig, objektiv og blottet for kreativitet og fantasi» (Melhus, 2015, s.1). Men Melhus henviser til Kind & Kind (2017) og sier at tvert imot er vitenskapelige idéer «kreative produkter, og det å være forsker er et kreativt yrke» (Melhus, 2015, s.1). Melhus henviser dessuten til Gardner (1999), som «knytter kreativitet til evnen til å løse problemer, skape produkter eller ta opp problemstillinger som er nye innenfor et felt» (Melhus, 2015, s.7). Melhus oppfatter naturfagsundervisningen som en viktig arena for elevenes utvikling som kreative tenkere. Han henviser til Kunnskapsdepartementet og skriver at «Gjennom egen erfaring med naturvitenskapelige arbeidsmetoder og tenkemåter vil elever få mulighet til å utvikle egne kreative evner og samtidig få innsikt i naturvitenskapens kreative sider» (Melhus, 2015, s.1-2).

Ifølge Lerdahl tror mange at kreativitet bare handler om at man skal ha minst mulig rammer og tenke fritt. Han sier videre at kreativiteten tvert imot også trenger «rammer for å utfolde seg. Det er vanskelig å skape ut av ingenting» (Lerdahl, 2017, s. 11). Saidshahagha & Stølen (2019) forsket i sitt masterprosjekt på hvordan begrensninger og gruppedynamikk påvirket kreativitet. De skriver dette i sin masteravhandling:

Oppsummert ser vi at begrensninger ble oppfattet som positivt av ulike grunner. Tids- og kostnads begrensninger, og begrensninger i form av kundekrav og menneskelige ressurser førte til økt fokus og kreative løsninger. Tidsbegrensninger ga en handlingskraft til prosjekter. Mangel på finansielle ressurser medvirket til at bedriftene måtte tenke kreativt og finne andre løsninger. Dermed ble begrensningen sett på som en styrke. (Saidshahagha & Stølen, 2019, s. 86)

Rammer er en form for begrensninger som legger føringer for hvordan noe kan være og hvordan det ikke kan være. Når det gjaldt kundekrav og de begrensningene - og dermed rammene, disse skapte for prosjektet, ble det hevdet at dette økte fokuset på sluttkunden, og da ble det lettere å være markedsrelevante (Saidshahagha & Stølen,

2019, s. 84). «Mangel på menneskelige ressurser medvirket til involvering fra personer utenfor gruppen som førte til mangfold og flere synsvinkler på prosjekter» (Saidshahagha & Stølen, 2019, s. 86). Disse studentene forsket riktignok på hvordan begrensninger sammen med gruppedynamikk påvirket kreativiteten, men undersøkelsene deres bestod av flere ledd og sitatet er hentet fra den delen som tok for seg begrensningene, eller rammene, isolert sett. Dessuten forteller dette noe generelt om at rammer skaper kreativitet. En av informantene sa til og med at «Jeg tror at begrensninger er helt avgjørende for at du skal klare å sette i gang den kreative prosessen i det hele tatt» (Saidshahagha & Stølen, 2019, s. 86).

Innovasjonssjef i Tine, Amela Koluder, skriver i et debattinnlegg i Dagsavisen i mai 2018, at «KREATIVITET + STRUKTUR = SANT». Videre skriver hun at «Kreativitet og struktur klarer seg ikke uten hverandre. Kreativitet uten strukturen er kaos og struktur uten kreativitet er livløs. Mellom struktur og kreativitet oppstår det naturlig spenning, en slags søt musikk som driver innovasjon» (Koluder, 2018).

2.2.2 Kreative metoder

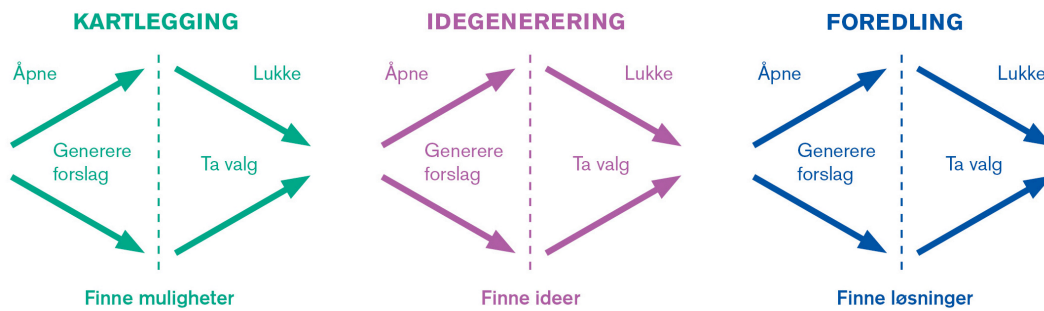
Erik Lerdahl definerer kreative metoder som «en planmessig og systematisk fremgangsmåte til å forstå en oppgave/problemstilling og utvikle nye idéer» (Lerdahl, 2017, s. 16). En kan bruke kreative metoder i mange fagfelt, men design- og reklamebyrå er en vanlig gruppe som kan velge å benytte seg av disse. Da handler det gjerne om å utvikle en ide eller et konsept. Lerdahl sier at «en ide er *noe annet* enn et påfunn, et ønske, et behov eller en verdi. Det er et forslag til en ny løsning som kan visualiseres» (Lerdahl, 2017, s. 15).

Lerdahl tenker seg kreativiteten som en muskel som må trenes systematisk opp og at det å lære seg kreative metoder vil hjelpe en til å bli mer kreativ (Lerdahl, 2017, s. 16). Han mener også at det er et behov for å lære seg flere ulike kreative metoder, for å bli god i kreativt arbeid (Lerdahl, 2017, s. 17). «Ulike metoder bidrar til å gi oss flere innfallsvinkler til problemstillingen. Vi låser oss forttere mentalt fast hvis vi alltid bruker den samme metoden for å løse en oppgave» (Lerdahl, 2017, s. 17). Det er også slik at en

metode kan være optimal i en sammenheng, men ubrukelig i en annen. Lerdahl mener derfor at vi bør ha et visst repertoar av metoder, slik at vi kan velge den metoden som passer det aktuelle prosjektet best. Idéutvikling handler helt enkelt om å lære noen grunnprinsipper og mange variasjoner rundt disse (Lerdahl, 2017, s. 15). Lerdahl sier at kreative metoder er «til hjelp for å utforske og utvikle nye tanker og idéer» (Lerdahl, 2007, s. 13) og at bruken av kreativitetsmetodene tvinger oss ut av våre vanlige tankespor, noe som kan gi oss helt nye assosiasjoner og åpner for nye tankeganger (Lerdahl, 2007, s. 13). Samtidig sier han at det ikke er metodene som er viktigst, det viktigste er faktisk resultatet av det kreative arbeidet, om det er et godt konsept med gjennomslagskraft. Men vi vil stå sterkere med konseptet vårt, dersom vi kan argumentere for det og forklare hvordan det er utviklet. Ved å vise til gjennomtenkt bruk av kreative metoder kan dette gi større troverdighet og påvirkningskraft (Lerdahl, 2017, s. 17).

Lerdahl har utviklet en «metodikk for nyskaping, som er en overordnet tilnærming for å utvikle nye løsninger» (Lerdahl, 2017, s. 22). Denne metodikken har tre hovedfaser som han kaller «Kartlegging, Idegenerering og Foredling». I kartleggingsfasen definerer man og forstår oppgaven, finner muligheter, avdekker brukerbehov og finner potensial og retninger for idegenereringen. I idegenereringsfasen utvikler man ideene basert på funnene fra kartleggingen. I foredlingsfasen bearbeider, sammenligner, evaluerer og velger man ut idéer (Lerdahl, 2017, s. 22-23).

Fasene er tett forbundet med hverandre, og griper inn i hverandre. I alle tre er det viktig å åpne løsningsrommet og søke etter ulike alternativer og muligheter. Det er også nødvendig å lukke løsningsrommet, ved at vi tar valg og beslutninger. (Lerdahl, 2017, s. 23)



Figur 9: Lerdahls modell for metodikk for nyskaping (Lerdahl, 2017, s. 22).

I boken Nyskaping, presenterer Lerdahl en rekke kreative metoder, som alle er underordnet metodikken, ved at de er plassert for bruk under «Kartlegging», «Idegenerering», eller «Foredling». Selv om han har valgt å beskrive metodene under en av de tre fasene, sier riktignok Lerdahl at mange av metodene godt også kan brukes under de andre fasene. «Brainstorming» kan for eksempel brukes i kartleggingsfasen for å forstå en problemstilling bedre, i tillegg til å være en nyttig idegenereringsmetode (Lerdahl, 2017, s. 25).

En kreativ metode jeg refererer til i diskusjonskapittelet, er metoden «Tvungen kobling». Lerdahl sier at dette er «en av de mest kraftfulle metodene til å utvikle ny innsikt og nye løsninger» (Lerdahl, 2017, s. 128), og blir beskrevet som en idegenereringsmetode. Metoden handler om «å velge elementer for idegenereringen som vekker assosiasjoner og gir interessante idéer» (Lerdahl, 2017, s. 128). Man kan gjerne velge objekter eller elementer som er litt fremmede i forhold til oppgaven. Da kan man få «uvante og overraskende idéer «ut av boksen» (Lerdahl, 2017, s. 128). I korte trekk er gangen i metoden slik: Klargjøre ved å hente inn objekter å inspireres av, eller liste opp elementer dersom man ikke har noen objekter. Deretter velger man ut de objektene man tror vil gi inspirerende idéer. Så skriver deltagerne ned egenskaper ved objektet. Basert på dette, prøver man å komme opp med idéer for problemstillingen. Når man ikke klarer å komme på nye idéer, velger man seg et nytt objekt og gjør det samme en gang til. Underveis er det lurt å spørre seg selv om man har valgt riktige objekter i forhold til problemstillingen, det kan kreve litt trening å velge ut riktige elementer. Lerdahl nevner at denne metoden kan gi idéer som er litt fjernt fra en

løsning på problemstillingen. Men da kan man transformere ideen slik at den best mulig løser problemstillingen, ved for eksempel å bare bruke aspekter ved ideen videre, og overføres til andre idéer man har utviklet før (Lerdahl, 2017, s. 128-130).

Et eksempel på denne metoden er det å dra på inspirasjonstur. Det dreier seg om å dra et sted, for eksempel ut i naturen, og plukke med seg ulike objekter til inspirasjon. Det kan være hva som helst, både menneskeskapte som en flaske eller et bilde, eller naturskapte som blomster, mose eller blader (Lerdahl, 2007, s. 203). «Man kan så bruke disse ulike objektene direkte i idéutviklingen, ved å analysere dem for egenskaper og kvaliteter og søke å knytte disse egenskapene til problemstillingen man arbeider med» (Lerdahl, 2007, s. 204). En annen variant av denne metoden kan være at man går ut og tar bilder av objekter man kan inspireres av. Etterpå printer man ut bildene og bruker dem som utgangspunkt for å utvikle idéer. Her er det bildene man skal la seg inspirere av. En fordel ved å ta bilder, er at man har mulighet for å skaffe seg tilgang på motiver av ting som ikke er flyttbare. «Alt som øyet ser, kan registreres» (Lerdahl, 2007, s. 204). Men ulempen ved å ta bilder, er at «man kan miste det taktile og den fysiske nærheten til objektet. Bildet skaper en viss distanse» (Lerdahl, 2007, s. 204).

2.3 Sanser og minner

2.3.1 Sanser og persepsjon

I min problemstilling er ordet «sanseopplevelser» sentralt, da jeg søker å belyse hva sanseopplevelser som kreativ metode har å si for utviklingen av karakterer. Når jeg bruker ordet sanseopplevelser i denne avhandlingen, snakker jeg om det jeg registrerer og opplever når jeg tar i bruk sanser som syn, smak, lukt, hørsel og følesans. Jeg tenker på sansene som de verktøyene kroppen besitter for at jeg skal kunne oppleve verden rundt meg. Dette er i tråd med det Berkaak og Norbye skriver i innledningen om «Sansningens antropologi», at «sansene er del av vår måte å orientere oss i verden på, bygge opp tegn og mening» (Berkaak & Norbye, 2014, s. 134). For at vi mennesker skal kunne oppleve den verdenen vi er en del av, er vi avhengige av et kontinuerlig samspill gjennom sansene. Alt vi vet om verden, får vi på en eller annen måte gjennom sansene våre. Det er gjennom sansene kroppen registrerer sine omgivelser og dermed danner

sanseapparatet «grunnlaget for all videre oppbygging av kunnskap om verden» (Berkaak & Norbye, 2014, s. 135). For at sanseopplevelsene skal gi oss mening, har vi en kognitiv tolkning av sansestimuli som heter «persepsjon». «Sansestimuli får mening gjennom assosiasjoner, gjenkjennelse og kulturelle verdier» (Berkaak & Norbye, 2014, s. 136). Her er det hjernen vår som «bruker informasjonen fra sansene våre til å lage en presentasjon av verden» (Nordengen, 2017, s. 171. I persepsjonsprosessen opplever vi sanseintrykk, så tolker vi dem på bakgrunn av vår forforståelse og vår livsverden, og dette igjen fører til ny forforståelse, en viss adferd eller en aksjon. Sanseintrykkene blir også lagret i minnet vårt, noe som gjør oss i stand til å gjenkjenne fenomener vi har opplevd tidligere. Derfor inngår sansene i vår epistologiske kompetanse og gjør at vi klarer å samhandle med omverdenen og i det hele tatt oppfatte den som meningsfull (Berkaak & Norbye, 2014, s. 144).

«Menneskers sanseapparat er skapt for underbevisst å kunne identifisere omgivelsene. Innlærte koder for hva noe er, og ikke er, er helt sentralt når det gjelder å kunne navigere sosialt og i forhold til omgivelsene på en enkel måte» (Rybakken, 2004, s. 17).

Synssansen: Ifølge Norsk Helseinformatikk er synssansen «den mest dominerende sansen i vår oppfatning av omverdenen» (Norsk Helseinformatikk, 2019). Vi oppfatter bilder ved at sanseceller på netthinnen «omformer lysstimuli til elektriske impulser som ledes via synsnerven til synssenteret i bakre del av hjernen» (Norsk Helseinformatikk, 2019). Synsintrykkene våre bearbeides i forhold til assosiasjoner, opplevelser og erfaringer. Synet vårt er selektivt, noe som gjør at vi lett kan oppdage små forandringer i ett og samme motiv (Rybakken, 2004, s. 43).

Hørselen: Vi hører - eller oppfatter lyd - ved at lydbølger registreres av sansecellene som sitter i sneglehuset i det indre øret (Norsk Helseinformatikk, 2019). «Lydinstrykk og gjenkjennelse dannes allerede på fosterstadiet. Ørene inneholder også filtre som kan utestenge enkelte lyder, eller en hel samtale ved et nabobord, eller omvendt» (Rybakken, 2004, s. 45).

Luktesansen: Ifølge Norsk Helseinformatikk kjenner vi lukter gjennom sanseceller som ligger i den øvre delen av nesehulen og registrerer luktmolekyler (Norsk Helseinformatikk, 2020). Området for hukommelse og området for luktesans i hjernen, ligger tett sammen, og er også nært knyttet både funksjonelt og anatomisk. Derfor kan man plutselig, i sitt indre, bli brakt tilbake til en hendelse man har opplevd, bare fordi man brått kjente en lukt som hjernen forbandt med nettopp denne hendelsen. Luktområdet er også tett knyttet til amygdala, som er viktig for følelsene våre. Derfor kan et streif av en bestemt lukt som fremkaller et bestemt minne, også bringe frem en følelse i oss (Nordengen, 2017, s. 70-71).

Smakssansen: Smak oppstår ved at «når vi spiser, løser smaksstoffene opp i væsken i munnhulen. Smaksstoffene reagerer så kjemisk med reseptorene på smakscellene og dette fører til at det dannes elektriske impulser i smakscellene» (Norsk Helseinformatikk, 2016). Deretter blir de elektriske impulsene sendt til smakssenteret i hjernen (Norsk Helseinformatikk, 2016). Smakssansen er egentlig et samspill mellom luktesans og smakssans. Det er evnen til å oppfatte hva noe smaker og hva det man har i munnen inneholder. Mennesker har evnen til å skille mellom en mengde forskjellige smaker. Vi deler smakene inn i fem hovedgrupper: surt, søtt, salt, bittert og umami (Norsk Helseinformatikk, 2016).

Følesansen: Huden er vårt største sanseorgan. Ved hjelp av huden kan vi kjenne temperatur, trykk, berøring, smerte, lydbølger, fuktighet osv. Det finnes reseptorer i huden som registrerer berøring, trykk, smerte og temperatur, og når reseptorene blir stimulert, dannes det elektriske impulser som ledes via nervefibre til hjernen (Norsk Helseinformatikk, 2020). Den taktile sans går gjennom huden. Overflaten sier mye om et objekt. «Overflaten kan via fingertuppene formidle mange av objektets særlige egenskaper» (Rybakken, 2004, s. 51).

2.3.2 Minner og hukommelse

Ifølge lege og hjerneforsker Kaja Nordengen er ikke minner eksakte bilder av fortiden. (Nordengen, 2017, s. 77). Vi kan ikke helt stole på hukommelsen vår. Den kan konstrueres og rekonstrueres avhengig av kunnskapen om våre omgivelser.

Vi lagrer informasjon i form av et "minne-skjelett" som kun består av det viktigste i minnet. Når vi husker dette minnet, bruker vi vår generelle innsikt til å fylle på med informasjon ut fra antakelser og erfaring. Dette kan også være en kilde til feil. Studier har vist at vi er mottakelige for forslag som hjelper oss med å fylle hullene i minnene våre både når disse konstrueres og rekonstrueres. (Nordengen, 2017, s. 75)

Alt vi skal huske, inntar vi gjennom sansene våre, og dette dekodes i ulike områder av hjernen vår, før hippocampus setter alt sammen til en opplevelse. I hippocampus blir den nye informasjonen sammenliknet og assosiert med det vi tidligere har sett og opplevd (Nordengen, 2017, s. 58). «Synsinntrykket blir lagret i synsbarken, hørselsinntrykket blir lagret i hørselsbarken, de emosjonelle følelsene i amygdala og berøring i den sensoriske hjernebarken» (Nordengen, 2017, s. 59). Vi lagrer både minner om bilder og ord, og minner om hvordan ting føles (Nordengen, 2017, s. 59). «Alt du tenker, lærer og husker sendes som en serie med elektriske og kjemiske signaler i sammenhengende nervecellenettverk» (Nordengen, 2017, s. 60). «Hippocampus samler trådene fra luktebarken, hørselsbarken, synsbarken, barken for hudfølelse og fra kjernene for emosjonelle følelser» (Nordengen, 2017, s. 51). Av disse inntrykkene danner hippocampus «fragmenter av minner som senere kan bygges sammen igjen» (Nordengen, 2017, s. 51). Det ser altså ut til at minner blir lagret i deler, og ikke bare på ett sted. Hukommelsen vår er med andre ord lagret i langtidshukommelsen som er spredt i hjernebarken.

Lagring av minner er en pågående prosess der nye erfaringer og minner blander seg med eldre minner. Hvis man er ukonsentrert, klarer man ikke å lagre så mye. Hjernen sorterer ut det den vurderer som uviktig, og derfor blir det hjernen regner som uvesentlige detaljer, sjelden lagret (Nordengen, 2017, s. 64-65). Derfor er det viktig å

konsentrere seg når ny informasjon skal lagres. I forhold til det å huske noe, er det bra hvis man klarer å engasjere seg i stoffet følelsesmessig. Og «jo flere sanser du bruker for å huske, jo bedre setter det seg» (Nordengen, 2017, s. 67).

Siden minnene er lagret i bruddstykker i ulike deler av hjernebarken, husker vi også i bruddstykker, som vi setter sammen til en meningsfull helhet. Det å huske er å blande sammen nye og gamle minner. «Hvor lett et minne huskes, avhenger av hvor stabilt og sterkt nervecellenettverk akkurat dette minnet lagret. Det blir sterkt av å bli brukt ofte» (Nordengen, 2017, s. 65). Humør og miljø påvirker også hva vi husker, dette fungerer som hint som lettere bringer minnene frem.

Vi kan hente frem minner ved å aktivt huske eller gjenkjenne dem. «Når du kjenner igjen noe, sammenlikner du noe du ser eller hører med hukommelsen» (Nordengen, 2017, s. 66). «Når du skal huske noe, spiller hjernen din av det nervecellenettverket som ble aktivert sammen da minnet satte seg første gang» (Nordengen, 2017, s. 66). Men det blir ikke helt likt, for hjernen din minner deg samtidig om hvor du egentlig befinner deg i nuet og at det du forestiller deg, kun er et minne. Sannsynligvis blir «noen av episodene som er lagret i langtidsminnet vårt etter hvert en del av en generell kunnskapsdatabase som gjør at vi kan generalisere på bakgrunn av erfaring, uten at vi kan skille de individuelle minnene fra hverandre» (Nordengen, 2017, s. 67).

Vi har korttidshukommelse og langtidshukommelse. Korttidshukommelsen «er viktig for å kunne resonnerer, legge planer og finne alternative løsninger på et problem» (Nordengen, 2017, s. 49). Men vi må også prosessere for å huske, vi må sortere informasjonen. Dessuten må vi repetere den for å huske den senere (Nordengen, 2017, s. 49). Langtidshukommelsen består av faktahukommelse og motorisk hukommelse. Motorisk hukommelse får man gjennom å øve og øve, og ikke ved pugging av informasjon eller at noen forklarer deg teori. Faktahukommelse er alt du lagrer av minner, faktaopplysninger og erfaringer, som for eksempel når du lærer deg gangetabellen utenat (Nordengen, 2017, s. 50-51).

Mens hukommelse handler om å lagre kunnskap, handler læring om å tilegne seg den. «Hukommelse er essensielt for all læring fordi du må lagre og hente frem informasjonen du lærer» (Nordengen, 2017, s. 55). Noen former for læring, som for eksempel habituering, skjer ubevisst, mens mer komplekse ting som for eksempel å kjøre bil, er avhengig av at man husker det man lærer. Når man lærer nye ting, hender det at enkelte ting sitter med en gang, mens andre ting må gjentas og gjentas. For å lære, er det viktig at man kan fokusere og er konsentrert, det er bra for læringsprosessen at man tvinges til å fokusere. Det er også slik at dersom vi har følelser knyttet til det vi ønsker å huske, så øker det oppmerksomheten vår. Hvis man er følelsesmessig engasjert, enten man nå er glad, sint, eller veldig interessert, øker det sjansen for at «det du leser eller opplever blir lagret» (Nordengen, 2017, s. 57-58).

2.4 Læring i sanselig skapende prosesser

2.4.1 Dybdelæring

Begrepet «dybdelæring» har i de siste årene blitt viktigere og viktigere og er et sentralt begrep i Fagfornyelsen. Ifølge Utdanningsdirektoratet skal de nye læreplanene legge til rette for mer dybdelæring. Begrepene ble børstet støv av i årene 2013-2015 da det såkalte Ludvigsen-utvalget utredet kunnskapsgrunnlaget for norsk grunnskole og evaluerte læreplanen for Kunnskapsløftet (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 43). Ifølge Ludvigsen-utvalget var det både mangel på og behov for dybdelæring i norsk skole (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 45).

Ludvigsen-utvalget definerer dybdelæring som det å «Dybdelæring handler om at elevene gradvis utvikler sin forståelse av begreper og sammenhenger innenfor et fagområde. Det handler også om å forstå temaer og problemstillinger som går på tvers av fag- eller kunnskapsområder» (NOU 2014: 7, s. 35). Videre sier utvalget at «Dybdelæring innebærer at elevene bruker sin evne til å analysere, løse problemer og reflektere over egen læring til å konstruere helhetlig og varig forståelse» (NOU 2014: 7, s. 35).

Dybdelæring skiller seg fra overflatelæring ved at elevene relaterer nye idéer og begreper til tidligere kunnskap og erfaringer. Elevene organiserer egen kunnskap i begrepssystemer som henger sammen og de ser etter mønstre og underliggende prinsipper. I overflatelæring derimot, jobber elevene med nytt lærestoff uten å relatere det til hva de kan fra før. De behandler lærestoff som atskilte kunnskapselementer og memorerer fakta og utfører prosedyrer uten å forstå hvordan eller hvorfor. Videre er det slik at i dybdelæring vurderer eleven nye idéer og knytter dem til konklusjoner. De forstår hvordan kunnskap blir til gjennom dialog og vurderer logikken i et argument kritisk. I overflatelæring har eleven vanskelig for å forstå nye idéer som er forskjellige fra dem de har møtt i læreboka. Eleven behandler fakta om prosedyrer som statisk kunnskap overført fra en allvitende autoritet. I dybdelæring reflekterer eleven over sin egen forståelse og sin egen læringsprosess, mens i overflatelæring memorerer eleven uten å reflektere over formålet eller over egne læringsstrategier (NOU 2014: 7, s. 36).

Forfatterne av boka «Dybde//læring» mener at et problem med begrepet dybdelæring, er at forskningen «har konsentrert seg om læring i et utelukkende kognitivt perspektiv» (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 47). Ludvigsen-utvalget ønsker seg at den forståelsen som elevene tilegner seg, skal være varig og ikke stykkevis og delt. Men forfatterne mener at dette ikke forklarer hvorfor ordet «dybde» er tatt med, og at det later til at det Ludvigsen-utvalget ønsker, er mer kognisjon i læringen og at «dybde» egentlig bare insinuerer *læring* (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 47). «Ludvigsen-utvalget etablerer og innfører altså begrepene overflatelæring versus dybdelæring der begge er fundert i et kognitivistisk læringssyn som et kunnskapsgrunnlag for norsk grunnskole» (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 46). Men forfatterne mener at begrepet dybdelæring også kan forstås på en annen måte, og i boken viderefører de «dybdelæringsbegrepet fra å være et begrep som omhandler kognisjon, til også å være et begrep som innbefatter kroppen» (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 50). «Dybden» handler altså om å involvere hele kroppen i læringsprosessen, og ikke bare det å tenke mer grundig om kognitive prosesser (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 50). For å skille mellom Ludvigsen-utvalgets definisjon på

dybdelæring, og sin egen, nye definisjon på begrepet, satte de to skråstreker inne i ordet, slik at det ble «dybde//læring». Når jeg senere bruker dette uttrykket, er det altså forfatterne av boka «Dybde//læring» sin definisjon av ordet «dybdelæring» jeg henviser til.

I boka kritiseres det at kroppslig læring overhodet ikke undersøkes i Ludvigsen-utvalgets utredning og forfatterne mener det er betegnende at utvalget «ikke snakker om kropp i det hele tatt når det drøfter forskjellige former for læring» (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 49). Forfatterne peker på studier som viser hvordan kroppslige og fysiologiske prosesser i kroppen «bereder grunnen for det som skjer i hjernen» (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 49) og stiller spørsmålet «Hva om kroppslig læring kan være «The missing link» som kan åpne for den dybde// læringen som etterstrebes?» (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 49). Videre sier de at det å arbeide med kroppen kan bygge bro mellom forskjellige aspekter ved læring, som sammen skaper «dybde//læring». Forfatterne henviser til Anttila (2013) og skriver at «kroppslig læring betyr i korthet at læringen skjer i hele kroppen, i hele mennesket og mellom mennesker i sosiale og romlige virkeligheter» (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 49). Dette involverer ikke nødvendigvis bare grovmotorisk læring, men også det som skjer i kroppen «i form av sansninger, intensiteter, anelser og kroppsstemninger» (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 50). Bevegelse, tenkning, affekter og følelser forstås som parallelle aktiviteter og tanker og følelser aktiviseres under kroppslige læreprosesser. Ifølge forfatterne er det derfor mye lettere å lære og huske noe man selv har gjort, sett, kjent og luktet på (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 50).

Forfatterne trekker også frem oppfatningen om at læring handler om tilegning av lærestoff, at «læring skjer ved at eleven blir gitt kunnskap» (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 51). Men forfatterne mener heller at istedenfor å «forstå læring som tilegnelse, bør læring forstås som skaping» (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 51). Forfatterne mener at eleven må skape for å kunne lære, og at eleven må gjøre dette på sin egen måte. Læreren må få

eleven selv til å lære, og da må eleven gjøre det som skal læres til sitt eget. Desto mer av kroppen sin eleven klarer å involvere i læringen, desto dypere blir læringen. Videre mener forfatterne at læring er relasjonell. «Med tanke på undervisning innebærer dette at relasjoner, stemninger, følelser og kommunikasjon mellom lærere og elever skapes på kroppslig vis og har direkte innvirkning på læring» (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 51).

Selv om forfatterne kritiserer at Ludvigsen-utvalget bare legger vekt på det kognitive, understreker de også at deres definisjon av dybdelæring slett ikke utelukker det kognitive fullstendig. De sier at «dybde//læring» innebærer kroppslig, skapende, relasjonell og affektiv læring, i tillegg til kognitiv læring (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 58).

2.4.2 Estetiske læreprosesser

Austring og Sørensen beskriver estetiske læreprosesser som læreprosesser der man «omssætter oplevelser og indtryk til æstetisk symbolsk form for herigennem at bearbejde, reflektere og kommunisere om sig selv og verden» (Austring & Sørensen, 2011, s. 8). Ifølge Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern (2019) inngår estetiske læreprosesser i en type didaktisk design som skaper dybdelæring. Didaktikk er, ifølge forfatterne, «kunsten å skape læring» (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 190). De snakker om et design for læring som innebærer at læreren former og skaper «læringsmiljøer og undervisningspraksiser som søker å åpne for elevers (og læreres) læring» (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 60). Forfatterne hevder at et sanselig didaktisk design er design som fungerer best i og for dybde//læring (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 60). Dette handler om at elevene undersøker et tema for å skape kunnskap, gjennom at elevene selv utfører, undersøker, bearbeider og skaper form (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 68). Sanselig didaktisk design benytter seg av flere ulike ressurser, og kroppslig læring og estetiske læreprosesser er to slike ressurser (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 66). Forfatterne henviser til Østern (2017) og beskriver estetiske læreprosesser som

«prosesser der verden sanses, oppleves, kjennes og blir mulig å dele av og mellom mennesker, mennesker som alltid er sansende, opplevende og relasjonelle» (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 67). Videre definerer forfatterne estetisk tilnærming til læring som «aktivt arbeid med opplevelse, sanselighet og formskapende aktiviteter i læringsprosesser» (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 67).

Ifølge Ludvigsen-utvalget er kompetanse i å utforske og skape essensielt for morgendagens samfunn. Ifølge læreplanverket skal elevene øves i å «se muligheter og omsette idéer til handling, og de skal tilegne seg verdier og kunnskap som gir retning for deres livsutfoldelse, slik at de blir kloke, samarbeidende og handlekraftige samfunnsborgere» (Bjørnstad & Karlsen, 2019, s. 17). Bjørnstad og Karlsen mener at «opplæring innen kunstfag og med estetiske læringsformer styrker kompetanser i alle fag» (Bjørnstad & Karlsen, 2019, s. 18), og at det er viktig at elevene «utvikler kompetanse innenfor kreativitet og teknologisk innovasjon» (Bjørnstad & Karlsen, 2019, s. 17). Videre sier de at «elever som lærer gjennom skapende virksomheter som lek, kunst og innovasjon, vil utvikle mot og en evne til å finne gode løsninger på utfordringer av praktisk, teknologisk og teoretisk art» (Bjørnstad & Karlsen, 2019, s. 17).

3 Metoder

I dette masterprosjektet søker jeg å belyse hva ferske sanseopplevelser som inspirasjon har å si for karakterutviklingen. For å samle inn data i forhold til dette har jeg jobbet med idéutvikling fra ferske sanseopplevelser av naturobjekter, samtidig som at jeg har benyttet andre metoder for å ha noe å sammenligne førstnevnte metode opp mot.

Denne masteravhandlingen kan plasseres innenfor kvalitativ forskning, siden undersøkelsene har handlet om å forstå et fenomen, fremfor å lete etter et resultat som kan fremvises numerisk eller i en statistikk. Jeg har hatt en nærhet til det jeg forsket på, fordi jeg har forsket på eget skapende arbeid. Min egen fortolkning har spilt en sentral rolle i analysen av datamaterialet. Jeg har tidvis arbeidet utforskende og ustrukturert og stilt åpne spørsmål gjennom prosessen i prosjektet.

Avhandlingen baserer seg på en fenomenologisk hermeneutisk tilnærming, siden det er mine subjektive opplevelser og fortolkninger av det som forskes på, som utgjør grunnlaget for resultater og drøfting. Store deler av undersøkelsene har bestått i å innhente kunnskap gjennom sanseopplevelser, dermed står også sensorisk etnografi sentralt i dette masterprosjektet.

3.1 Fenomenologisk tilnærming

I undersøkelsene mine har jeg hatt en fenomenologisk tilnærming.

I møtet med naturobjektene har jeg skrevet ned egenskapene deres slik de fremtrer for meg i min bevissthet, altså mine subjektive opplevelser. Det er mine subjektive opplevelser av objektene jeg bruker som grunnlag for videre karakterutvikling.

Fenomenologien kjennetegnes «av et fokus på forskersubjektet, som oppfattes som sentrum for erkjennelse og opplevelse» (Halvorsen, 2016, s. 85). «Fenomenologi betyr at noe viser seg ved seg selv, at noe kommer til syne som før har vært utydelig og uerkjent» (Halvorsen, 2016, s. 22). Det sies at fenomenologien ikke har som mål å beskrive hva ting er, men heller hva det kan være. Et sentralt begrep innen fenomenologi er intensjonalitet. Det dreier seg om bevisstheten vår og om hva

bevisstheten er rettet mot. En stein kan intenderes på flere forskjellige måter, gjennom sanseopplevelser og hukommelse, for eksempel. Det betyr at min bevissthet kan rettes mot steinen enten via sanseopplevelser eller hukommelsen, og det er nettopp dette jeg har gjort i undersøkelsene mine. I «minne vs sanseopplevelser» har steinen blitt intendert gjennom både sanseopplevelser og gjennom hukommelsen.

En utfordring med denne metoden er at jeg som forsker kanskje ikke er nøytral og objektiv nok. Ifølge Halvorsen er det å bruke eget utøvende arbeid som forskningsdokumentasjon et «støt mot forestillingen om en nøytral og objektiv forsker» (Halvorsen, 2016, s. 138). En vanlig oppfatning er at en forsker skal være nøytral og objektiv når han studerer det han forsker på. Hva han personlig synes bør han holde for seg selv. Men i fenomenologien så legger man tvert imot vekt på subjektets opplevelse av fenomenet, og derfor kan jeg si at det jeg har gjort av undersøkelser er i tråd med det fenomenologiske vitenskapssynet.

Jeg har forsket på, og dokumentert, egen skapende prosess, og brukt mine subjektive opplevelser av fenomener i inspirasjonsprosessen til å utvikle karakterene jeg skulle analysere. Denne delen har jo handlet om at jeg skulle skrive ned mine sanseopplevelser av objektene og videreutvikle dem, men de er jo *mine* sanseopplevelser. Hadde noen andre smakt og luktet på det samme objektet, så kan det jo være at denne personen ville tillagt objektene andre egenskaper på grunn av sin forforståelse. Dette er en svakhet ved metodebruken fordi andre vil muligens ha helt andre opplevelser enn meg. Men på den annen side vil jeg forsvare denne metoden, fordi oppgaven handler jo om hvordan *jeg* blir påvirket av sanseopplevelser i karakterutvikling og hva denne kreative metoden kan ha å si for *meg*. Samtidig kan man selvsagt stille spørsmål ved validiteten i forskningen min, og om det er overførbart til noe utenfor meg selv.

3.2 Sensorisk etnografi

I dette masterprosjektet driver jeg blant annet med en form for etnografi. Ifølge Sarah Pink refererer begrepet etnografi til en rekke kvalitative forskningsmetoder, som for eksempel deltagende observasjon. Det er ingen universell måte å utføre etnografisk

forskning på, ofte er forskningsmetodene utviklet og adaptert etter konteksten de skal foregå i og til de spesielle forskningsprosjektene (Pink, 2015, s. 4). Mer spesifikt har jeg hatt en sanseetnografisk tilnærming i mine undersøkelser. Sensorisk etnografi handler om å utforske med sansene. En som driver med sanseetnografi er på sett og vis en antropolog gjennom sanseopplevelsene sine, kunnskapen blir innhentet gjennom at kroppen erfarer og opplever. I tillegg må disse sanseopplevelsene reflekteres over, elementet refleksivitet må være til stede.

To av hovedundersøkelsene i mitt masterprosjekt handler om å «oversette» ferske sanseintrykk til visuelle uttrykk. Disse undersøkelsene har hatt flere faser, en fase der jeg utforsker naturobjekter med sansene mine og reflekterer over og skriver ned hvilke egenskaper jeg opplever at disse har, siden en fase der jeg ser tilbake på de ferske sanseopplevelsene og egenskapene jeg skrev ned. I denne fasen forsøker jeg å gi egenskapene et visuelt uttrykk, i form av en karakter. Det er altså i første del av disse to hovedundersøkelsene jeg arbeider sanseetnografisk. I denne første delen av undersøkelsen lærer jeg ulike naturobjekter å kjenne, ved at jeg ser, kjenner på, lukter og smaker på objektene. Jeg jobber isolert med hver sans og konsentrerer meg om hver enkelt sanseopplevelse og skriver ned hva objektene smaker, lukter, føles og hvordan de ser ut. Senere bruker jeg de egenskapene som jeg opplever at objektene har, som inspirasjon til egenskaper hos en barnebokkarakter.

I første del av disse to hovedundersøkelsene, når jeg undersøker naturobjekter ved hjelp av sansene mine, starter jeg undersøkelsen med at jeg studerer objektet. Jeg ser, jeg bruker synssansen. Mens jeg med synet registrerer objektets fasett, farger, nyanser og tekstur, reflekterer jeg også over det jeg ser. Dette gir meg noen ganger assosiasjoner. Så skriver jeg ned det jeg ser, og også assosiasjonene jeg får. Assosiasjonene gjør det lettere å beskrive opplevelsene mine av objektet, for eksempel er beskrivelsen «bananen har en utvekst i den ene enden som minner om en pønkete piggsvin», en mer nøyaktig beskrivelse av hvordan jeg opplever at bananen ser ut, enn dersom jeg bare skulle beskrevet det slik «bananen har en uregelmessig flisete utvekst i den ene enden».

Det neste jeg gjør er å føle på naturobjektet. Da lukker jeg øynene, for å utelate de andre sansene. Jeg konsentrerer meg om hvordan overflaten kjennes mot huden i håndflaten og i fingertuppene, om temperaturen, om teksturen og hovedformene til objektet, i tillegg til eventuelle små utstikkere og uregelmessigheter her og der. Jeg reflekterer over det jeg føler og formulerer mine opplevelser av å føle på objektet. Jeg beskriver disse egenskapene delvis ved hjelp av assosiasjoner jeg får mens jeg reflekterer.

Så lukter jeg på objektet. Da legger jeg objektet fra meg og lukker øynene, slik at jeg utelukker synssans og følesans, dette for å være mest mulig sikker på at det bare er selve lukteopplevelsen jeg konsentrerer meg om og beskriver. Jeg reflekterer underveis i lukteprosessen, og også her får jeg assosiasjoner. Jeg får dessuten enda flere assosiasjoner når jeg lukter enn når jeg ser eller kjenner på objektet. Jeg opplevde at det å beskrive en lukt trengte mer bruk av assosiasjoner enn da jeg skulle beskrive hvordan noe følte og så ut. Jeg syntes det ble mer presist å beskrive lukten av rekved som «det lukter som lufta ved havet», enn at det bare lukter salt. For rekveden lukter for eksempel ikke som det saltet jeg har stående i kjøkkenskapet, rekveden lukter som den lufta som man finner ytterst i havgapet på Nord-Vestlandet en høstmorgen i november. Og den lufta har riktignok noe «salt» over seg, men den inneholder mer enn det. Og «det lille ekstra» ved sjøluft er ikke så lett å forklare.

Til sist smaker jeg på objektet. Jeg reflekterer over smaksopplevelsen underveis og beskriver den fortløpende på et papirark. På samme måte som med lukt, er det lettere å beskrive smak ved hjelp av assosiasjoner, så jeg brukte en del assosiasjoner i beskrivelsen av smaken til naturobjektene, selv om jeg også brukte noen adjektiver for smak.

Pink mener at det er feilaktig å regne sanseetnografi som en metode for datainnsamling, hun sier at hun ikke bruker ordet «data» om den forståelsen og kunnskapen som kommer gjennom etnografiske aktiviteter (Pink, 2015, s. 5).

Etnografien søker heller ikke å gi en bastant sannhet, men mer å belyse om hvordan noe kan være. Dette er også i tråd med slik jeg opplever undersøkelsene mine, for i

mine etnografiske undersøkelser søker jeg å bevisstgjøre meg selv om, og videre formidle og formulere hvordan undersøkelsesobjektene fremstår for *meg*. Det er mine opplevelser av undersøkelsesobjektene jeg fokuserer på, med andre ord hvordan de *kan* være, selv om de for andre mennesker kanskje kan fremstå annerledes.

Hovedundersøkelse 1: Undersøke frukt og grønnsaker med sansene

Banan

Den lukter: Det er ikke sterk lukt, skallet lukter svakt men litt søtt og friskt. Inni lukter den mye sterkere og enda søtere.

Den kjennes: Torr, men overflaten har likevel en anelse klissete ved seg, fingrene lar seg ikke gli lett over skallet, den er glatt men ikke speilglatt, kjennes litt ujevn ut men er i det store og det hele ganske glatt, den kjennes fast ut, men skallet gir litt etter når jeg klemmer på det, jeg må klemme ganske hardt for at skallet skal gi etter. I endene kjennes den litt flisete ut. Fruktkjøttet er fast, men konsistensen er litt melele.

Slik ser den ut: Gul på hoveddelen, brun og grønn i endene, den har brune flekker på "kroppen", den ene enden er lang og tynn, den andre enden er butt begge endene er flisete helt ytterst. Inni er den gulhvitt med brune flekker, med gule streker ned langs den spiselige delen, innsiden av skallet er også gulhvitt men litt mer gråaktig, mørkere streker langs "fruktveggen".

Den smaker: Sot og frisk, ikke syrlig, men mer basisk.



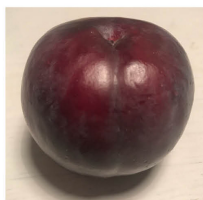
Plomme

Den lukter: Det er ingen sterk lukt, men en anelse friskt og søtt.

Den kjennes: Kjennes fast og rund ut, litt tung. Den er glatt, men jeg kan kjenne svake ujevnheter i skallet. Når jeg presser fingrene inn i skallet, gir det etter. Når jeg klemmer hardt, gir plommen etter. Men jeg må klemme litt hardt, men ikke så hardt som hos pæra. Jeg kan også kjenne "splitten", der plommen deles i to, og stilkhullet går innover. På den rynkede delen kjennes plomma ru ut. Når plommen deles i to er fruktkjøttet glatt å ta på. Steinen er hard og ru, men også våt og glatt. Helt ytterst mot skallet er plommen oransjelilla. Så blir den oransje og siden gul videre inn mot midten. Helt innerst ved steinen er den lys rød. Steinen har en ru overflate og har en rustred overflate. Fruktkjøttet er vått og litt kornete. Steinen er for hard til å tygges.

Slik ser den ut: Den er mørk lilla med noen rødere partier. Den har bittesmå oransje prikker og på undersiden er den litt rynkete. Den er delt i to og har hull til stilk, men det er ingen stilk der nå.

Den smaker: Kjøttet er litt søtt, men utover mot skallet smaker det surt.



Pære

Den lukter: Det er ikke sterk lukt, skallet lukter svakt men litt gressaktig og søtt og friskt. Inni lukter den det samme, men mye sterkere.

Den kjennes: Kald fordi den har lagt i kjøleskapet, torr, glatt men har en overflate som ekstremt finkornet sandpapir, kan også kjennes ut som at den har et fint støvlag på seg, på de gråbrune flekkene kjennes den ruere ut enn på den grønne flaten hvor den kjennes mye glattere ut. Den er hard, overflaten gir nesten ikke etter når jeg klemmer hardt (bare en anelse). Den kjennes både stor og liten ut. Kjennes flisete (ru) ut i endene. Inni er den våt. Konsistensen litt kornete når jeg tygger den.

Slik ser den ut: Lysegroenn med gråbrune flekker, brun stilk og brun "knapp" i andre enden. Den ser ut som en skjev dråpe. Den kan "stå" av seg selv. Den ene delen er veldig mye større enn den andre delen (den enden som har stilk er mye tynnere enn den enden som har knappen). Stilkenden svinger også ut til den ene siden. Pæra er kjempestor i den ene enden og så blir den brått gradvis tynnere, før den ender opp i en syltynn stilk. Den har altså både spisse former (i stilk) og runde former (resten av frukten). Inni er den hvit med et veldig svakt grønnskjer i kantene.

Den smaker: Sot og frisk, bittelitt syrlig og gressaktig.



Kiwi

Slik ser den ut: Den er rund og avlang og flat i endene. Den minner litt om en kokosnøtt. Den er hårete og brun. I endene har den rester etter stikker. Inni ser den ut som en blomst. I midten har den et hvitt felt. Utenfor der er det et felt av små mørkebrune frø som "stråler" ut i fra det hvite feltet. Delen utenfor der er grønn, med lysegroenne streker, litt som solstråler. Den ytterste delen er grønn.

Den lukter: Utenpå lukter den ikke noe spesielt. Jeg kjenner ikke noen lukt fra Kiwien. Inni lukter den ikke veldig sterkt. Men det kommer en svak, frisk lukt fra den. Lukten er litt søtlig og gressaktig.

Den kjennes: Kjennes lett og fast, myk og rund. Den kjennes ru ut på grunn av den hårete overflaten. Litt som kort skjeggvekst. Den gir lett etter når jeg klemmer den hardt. Fruktkjøttet er litt kornete å tygge.

Den smaker: Fruktkjøttet smaker friskt og både litt syrlig og ganske søtt.



Figur 10: Eksempel på sanseetnografisk undersøkelse i prosjektet.

3.3 Hermeneutikk som fortolkningsgrunnlag

Jeg har hatt en hermeneutisk fortolkning av materialet i forskningen min. Det vil si at jeg har kommet tilbake til materialet i flere runder og fått lagt til elementer i forforståelsen min hver gang, altså som i den hermeneutiske spiralen. Hermeneutikk dreier seg om at alt vi opplever og forstår, forstår vi på bakgrunn av det vi kan, vet og har opplevd fra før. Dette kaller vi en forforståelse. Min forforståelse av en stein kan være at den er kald å sitte på, en liten stein kan gjøre vondt å få i hodet, mange steiner er grå, og så videre. Men så finner jeg en stein som kanskje er litt annerledes enn alle andre steiner jeg har sett. Kanskje det er en porøs stein, dette forteller meg at steiner også kan være porøse. Denne oppdagelsen blir en del av min forforståelse når jeg har oppdaget den. Forforståelsen ligger til grunn for måten vi ser verden på. Når jeg skal tolke mine sanseopplevelser av naturobjektene, skjer dette på bakgrunn av min forforståelse. Jeg vet at en stein er hard, kald og grå, og derfor kan jeg beskrive en porøs stein som «uvanlig» til stein å være, siden jeg vet at de fleste steiner ikke er porøse. Men hadde ikke jeg hatt forforståelsen at steiner ofte er harde, kunne jeg ikke sagt at den porøse steinen var uvanlig, siden dette, for alt jeg visste, kunne være en helt vanlig egenskap hos alle steiner.

Når jeg har opplevd naturobjektene har det skjedd en fortolkning av det jeg har opplevd. Jeg har smakt på et objekt og beskrevet den smaken med et adjektiv, som jeg igjen har «oversatt» til en egenskap hos en karakter jeg ville utvikle. Men på forhånd visste jeg hvordan en slik smak skulle smake, dette var min forforståelse, derfor kunne jeg navngi smaken når jeg nå smakte den på nytt. For å kunne beskrive objektene måtte jeg ha en forforståelse av noe slag. Min forforståelse har altså vært med å påvirke måten jeg har opplevd naturobjektene på.

Analysedelen er også en del av den hermeneutiske spiralen i prosjektet. I analysedelen kommer jeg tilbake til karakterene mine, og analyserer dem. Jeg har en forforståelse som har blitt utvidet ved å tegne dem, og nå utvider jeg forforståelsen min enda mer ved å komme tilbake til karakterene og analysere dem.

3.4 Koding og valg av kategorier

Karakterene i Hovedundersøkelse 1 og Hovedundersøkelse 4 er utviklet etter inspirasjon fra ferske sanseopplevelser. Jeg har tatt i bruk 4 av sansene, smak, lukt, syn og følesans. Jeg har dermed smakt, luktet, følt og studert naturobjektene. Jeg har ikke brukt hørsel, da jeg i disse to undersøkelsene benyttet naturobjekter som ikke lagde lyd, i hvert fall ikke mens jeg undersøkte dem. Men jeg har brukt så mange sanser som mulig for å få flest mulig inspirasjonsfaktorer å spille på i utviklingen av de egenskapene som skulle utgjøre karakterene.

I Hovedundersøkelse 2 har jeg benyttet synssans ved at jeg har studert bilder av naturobjektene. Her var poenget at jeg skulle i mye mindre grad inspireres av ferske sanseopplevelser, dette for å kunne sammenligne undersøkelsene opp mot hverandre. Jeg ville sammenligne det å inspireres etter ferske sanseopplevelser der jeg brukte så mange sanser som mulig, med det å involvere færre sanser i inspirasjonsprosessen og også inspireres av andre ting.

I Hovedundersøkelse 3 har jeg benyttet synssans ved at jeg har studert bilder av naturobjektene. I tillegg har jeg brukt minner som inspirasjon, og alle minner kommer av sanseopplevelser på ett eller annet tidspunkt. Men dette er riktignok ikke ferske sanseopplevelser. Poenget er at både synssansen og hørselssansen har vært med å skape minnene om insektene som utgjør inspirasjonsobjektene i denne undersøkelsen. Også her har jeg benyttet færre sanser for å skape et sammenligningsgrunnlag i forhold til den undersøkelsen der jeg brukte mange sanser i de ferske sanseopplevelsene.



Figur 11: Modell over datainnsamlingsmetoder som er benyttet

Etter at karakterene i alle undersøkelsene var laget, ble de analysert gjennom flere ulike kategorier. Jeg brukte de samme kategoriene på alle karakterene: personlighet, detaljer, mimikk og fargebruk. Jeg studerte hver karakter og beskrev karakteren ut ifra disse fire kategoriene. Her forsøkte jeg å ha et objektivt syn på karakterene og søkte å analysere dem som om det ikke var meg som hadde tegnet dem. I den siste undersøkelsen beskrev jeg også hva som var forskjellen i disse kategoriene, mellom de karakterene som var tegnet etter minnet og de karakterene som var tegnet etter ferske sanseopplevelser.

Jeg satte teksten jeg skrev ned etter å ha analysert etter kategoriene, inn i en tabell. Først en lengre, beskrivende tekst i den ene kolonnen, deretter en meningsfortettet versjon av samme teksten i kolonne nummer 2. I kolonne 1 består teksten av litt spontane oppfatninger av karakterene, mens i kolonne 2 transformerer jeg teksten fra kolonne 1 til mer faglige poeng.

Analyse av kategorier	Transformasjon til faglige poeng
<p>Karakter nr 1 - inspirert av banan</p> <p>Fargebruk: Fargene som ble brukt er farger som ble funnet i bananen. Gul og grønn.</p> <p>Mimikk: Karakteren har en oppovervendt munn med tykke lepper. Han har store øyne som ser på skrått oppover, og øyenbryn som er løftet. Han ser søt og vennlig ut, men han ser også ut som at han kan ha baktanker. Armene er vendt utover og hele kroppen er spent som en slags fjær. Det ser ut som at han er på hugget til et eller annet.</p> <p>Detaljer: Karakteren har noen detaljer i form av at håret er spesielt, han har grønne hender, store uttrykksfulle øyne og store lepper.</p> <p>Personlighet: Dette er en karakter som ser søt ut ved første øyekast, men han er også en "glatt selgertype", som gjerne lurer folk til å kjøpe ting de ikke trenger. I tillegg er karakteren frisk og vital, en med mye energi .</p> <p>Kontraster: Det er kontraster mellom det store ansiktet og de små beina og armene. Øynene er også store i forhold til resten av kroppen. Det er kontraster mellom den glatte overflaten i huden (samt de glatte linjene i karakterens generelle fasong) og de spisse hårtustene på toppen av hodet. Kontraster mellom det myke i lepper og nesefasong og de spisse tuppene i enden. Det er kontraster i personlighet fordi karakteren er en "glatt" eiendomsmeglertype samtidig som at han også er søt.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kontraster i personlighet • Litt kontraster mellom utseende og indre egenskaper • Kontrast i form • Noen detaljer • Tydelig personlighet • Tydelig kroppspråk
<p>Karakter nr 2 - inspirert av plomme</p> <p>Fargebruk: Fargene som er brukt er fargene som ble funnet i plomma. Merk lilla, rødilla, oransj og gult.</p> <p>Mimikk: Karakteren har et åpent smil, og store øyne som ikke er vidt oppspærrede, men som ser rolige og vennlige ut. Karakteren holder hendene foran seg på magen, på en slik måte som gjør at karakteren ser sindig og samlet ut.</p> <p>Detaljer: Karakteren har flere detaljer ved at den har en alpelue, øyevipper og litt rynker under øynene. I tillegg har karakteren streker som antyder tekstur i stoffet på kjolen og blondkant nederst.</p> <p>Personlighet: Plomma er rund og søt og har varme farger, og disse egenskapene har jeg "oversatt" til en rund, varm og søt personlighet. En rolig og ordentlig type. Dette blir uttrykt gjennom mimikk, fargebruk, positur og ikke minst klesstil, som minner om klær en hushjelp kunne gått med.</p> <p>Kontraster: Det er kontraster i kroppsfasongen ved at kroppen er stor i forhold til de små armene og beina. Ellers har kroppen, hodet og formene de samme store runde formene, men plomma er jo også nesten utelukkende rund (og ikke avlang i bue som bananen, eller både smal og svulmende som pæra). Men det er kontraster i fargene, gul og lilla er komplimentærkontraster.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ikke kontraster i personlighet • Ikke kontraster mellom utseende og indre egenskaper • Kontrast i form • Flere detaljer • Tydelig personlighet • Tydelig kroppspråk
<p>KARAKTER NR 3 - INSPIRERT AV PÆRE</p> <p>Fargebruk: Fargene som ble brukt er fargene som ble funnet i pæra. Ulike nyanser av grønt, grønnhvit og gråbrun.</p> <p>Mimikk: Karakteren har et lite smil, munnen er liksom litt sammentrukket og munnvikene vender svakt oppover. Dette gir karakteren et litt syrlig, misbilligende uttrykk. Hodet er bøyd litt nedover og øynene er store og ser oppover. Dette gjør at karakteren ser litt søtere ut til tross fro munnpartiet, enn dersom øynene hadde et sint uttrykk.</p> <p>Detaljer: Karakteren har mange detaljer: Et flekkmønster og knapper i kjolen, grønne, høyhelte sko, håret er spesielt, stor og rød munn, uttrykksfulle øyne med lange øyevipper.</p> <p>Personlighet: Dette er en søt og syrlig karakter. Hun kan være litt dømmende, derav det syrlige smilet. Hun er litt "fin på det".</p> <p>Kontraster: Det er kontraster i kroppsfasongen, den er svulmende på midten og blir brått smalere. Kroppen er stor i forhold til de små armene og beina. Det er kontraster mellom de runde formene i kroppen og den tynne hårspissen øverst på hodet. Det er kontrast i personligheten som er både være søt og syrlig.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kontraster i personlighet • Ikke kontraster mellom utseende og indre egenskaper • Kontrast i form • Mange detaljer • Tydelig personlighet • Tydelig kroppspråk

Figur 12: Modell over koding og kategorier

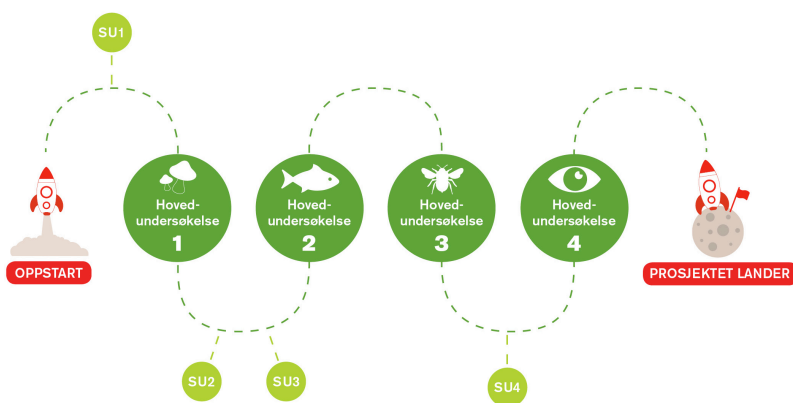
Jeg kan nok ikke overføre mine subjektive opplevelser av naturobjekter til andre. Men det som kan overføres, er resultatene etter analysen av karakterene som er laget etter at jeg hadde opplevd naturobjektene med sansene (og blitt inspirert gjennom mitt møte med objektene). Gjennom analysen forholdt jeg meg objektiv i beskrivelsen av objektene, for kategoriene i analysen handlet ikke om mine subjektive sanseopplevelser

og hvordan jeg tolket og beskrev dem. I analysen studerte jeg karakterene som allerede hadde blitt tegnet og beskrev dem fra et objektivt perspektiv.

Jeg har altså i analyseringsfasen endret perspektiv fra nært til fjernt. Da jeg opplevde objektene og laget karakterene, var jeg den skapende, utøvende og hadde et nært forhold til materialet. Men da karakterene skulle analyseres, distanserte jeg meg fra dette nære forholdet, og søkte etter å se på karakterene med øynene til en utenforstående. Ifølge Halvorsen inntar vi i en slik prosess «to posisjoner, en mer skapende jeg-fase og en mer avstandspreget meg-fase» (Halvorsen, 2016, s. 140).

3.5 Analyseenheter

Det sentrale spørsmålet i dette masterprosjektet, er hva ferske sanseopplevelser som inspirasjon har å si for karakterutviklingen. Jeg ønsket å ha noe å sammenligne med, derfor utførte jeg også undersøkelser der karakterutviklingen IKKE var inspirert av ferske sanseopplevelser.



Figur 13: Modellen viser utviklingen i masterprosjektet. Prosjektet er delt inn i sideundersøkelser - markert med «SU» i modellen, og hovedundersøkelser som har fått navn «Hovedundersøkelse 1», «Hovedundersøkelse 2», «Hovedundersøkelse 3» og «Hovedundersøkelse 4».

3.5.1 Hovedundersøkelse 1 - Inspirasjon etter ferske sanseopplevelser

I den første undersøkelsen har jeg tatt for meg et utvalg frukt og grønnsaker. Jeg har konsentrert meg om det jeg har opplevd i møtet med frukten og grønnsaken. Jeg har opplevd objektet med alle sansene, bortsett fra hørselssansen. Jeg har smakt, luktet, sett og følt på hver frukt og grønnsak og notert ned mine sanseopplevelser etter hvert som jeg opplevde dem. Disse beskrivelsene bestod av adjektiv, og jeg lot disse adjektivene være egenskapene som senere dannet grunnlaget for karakterenes personligheter. Jeg lagde en karakter per frukt og grønnsak. Hvis en frukt for eksempel luktet søtt, men smakte syrlig, måtte jeg få frem både «søt» og «syrlig» i karakterens personlighet, uttrykt gjennom utseendet til karakteren.

3.5.2 Hovedundersøkelse 2 - Inspirasjon etter bilder og faktainnhenting

Undersøkelse 2 består i å studere bilder av, og samle inn fakta om, objekter fra naturen, i dette tilfellet sjødyr. Her benyttet jeg synssansen ved at jeg så på bilder av objektene og lot deres farger og fasong inspirere meg i utviklingen av karakterene. I tillegg innhentet jeg fakta om sjødyrene, jeg leste om temperamentet deres, om de var rovdyr eller byttedyr, og hvor og hvordan de lever i sjøen. Denne faktainnsamlingen, sammen med bildene av objektene, danner grunnlag for egenskapene som karakterene skulle ha. Jeg lagde en karakter per sjødyr.

3.5.3 Hovedundersøkelse 3 - Inspirasjon etter bilder og minner

Undersøkelse 3 består av idéutvikling fra minner og det å studere bilder. Objektene var hentet fra insektriket. Her studerte jeg bilder av insektene og lot deres fasong og farger inspirere meg i karakterutviklingen. Jeg skrev ned notater om farger og fasong underveis som jeg så på bildene. I tillegg så hentet jeg frem fra hukommelsen, mine tidligere opplevelser med insektene og skrev ned det jeg husket om dem. Dette dannet grunnlaget for egenskapene som karakterene skulle ha. Som eksempel trekker jeg frem karakteren som var basert på en humle. På bildet så jeg at humla var stor, tykk, svart og gul. Dette var for så vidt også noe jeg kunne huske at den var, men det var fint å bli minnet om fasongen, hvordan humla egentlig så ut. Ut fra minnet om tidligere møter

med humler hentet jeg frem av humla er myk, den har brodd, men er ikke aggressiv. Den lager honning og har et mye koseligere preg enn vepsen. På bakgrunn av dette lagde jeg en søt, tykk, koselig kvinnelig karakter over grytene, der hun lager honning. Fasongen har tatt opp former og farger fra humla. Jeg lagde én karakter per insekt.

3.5.4 Hovedundersøkelse 4

Undersøkelse 4 består av at jeg lagde en karakter i to versjoner, men basert på samme objekt fra naturen. Denne undersøkelsen har jeg kalt «minne vs sanseopplevelser». Først hentet jeg frem minnet om et objekt og skrev ned egenskapene til objektet. Deretter utviklet jeg en karakter med disse egenskapene. Så gikk jeg ut i naturen og fant objektet. Jeg opplevde objektet med sansene, jeg luktet, følte, og så på objektet. Jeg skrev ned de egenskapene jeg opplevde at objektet hadde. Disse egenskapene dannet bakteppet for karakteren i versjon to. Dette er den samme metoden som jeg brukte i den første undersøkelsen. Deretter sammenliknet jeg de to karakterene i en analyse med ulike kategorier. Jeg så på hva som var ulikt i versjonen av karakteren som var skapt med bakgrunn av nye sanseopplevelser versus den karakteren som var skapt med bakgrunn av minnet om objektet. Jeg må presisere at her var det snakk om «minnet av et hvilket som helst objekt av samme art», som for eksempel en stein. Da jeg tenkte på objektet «stein», var det ikke en spesifikk stein jeg tenkte på, bare en hvilken som helst stein. Da jeg gikk ut og fant en stein, ble jo også akkurat denne steinen spesifikk.

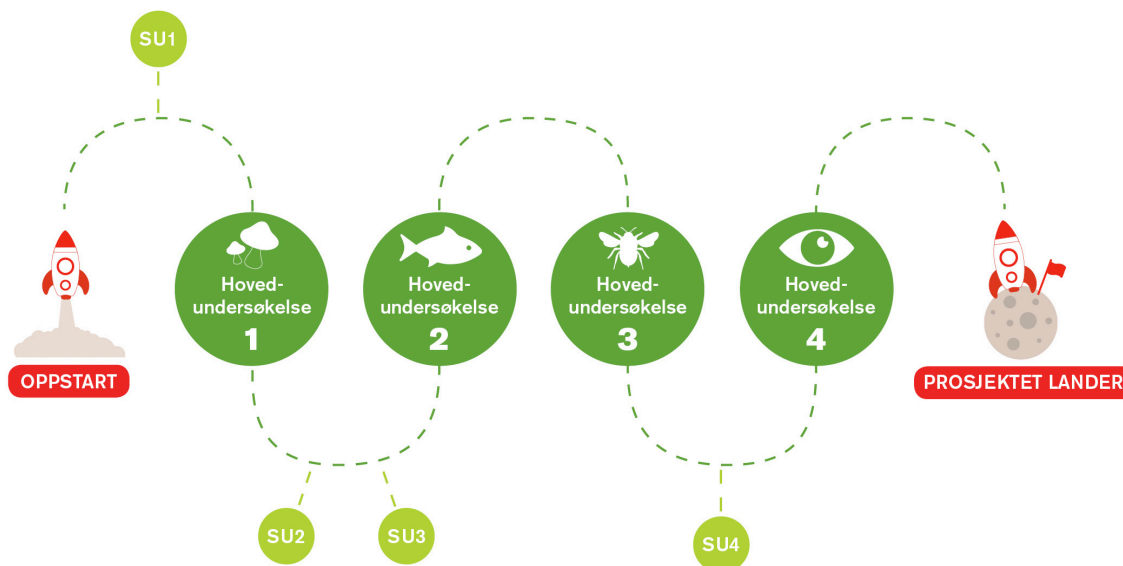
Jeg utviklet altså karakterene først basert kun på forforståelsen. Min forforståelse av en kastanjenøtt for eksempel, var at den var grønn med spisse tagger på. Jeg laget en karakter med disse egenskapene. Men da jeg gikk ut og fant en kastanjenøtt, oppdaget jeg at denne nøtta hadde en del flere farger, samt hadde en litt annen fasong enn den kastanjenøtta jeg hadde forestilt meg. Min forforståelse hadde nå økt, kastanjenøtter kunne også se *slik* ut. Jeg utviklet dermed en ny kastanjenøtt-karakter med disse nyopplevde egenskapene.

Den siste undersøkelsen utførte jeg to ganger, derfor plasserer jeg begge under navnet «Hovedundersøkelse 4». Jeg ville se hva som skjedde når jeg kom tilbake og opplevde

naturobjektet en andre gang. Objektene fra den første runden tørket inn og gikk i oppløsning i det tidsrommet som gikk før jeg fikk bestemt meg for å komme tilbake til objektet en andre gang. Jeg måtte derfor gjøre hele undersøkelsen på nytt. Men jeg gikk frem på nøyaktig samme måte. Først hentet jeg frem minnet om et naturobjekt, skrev ned egenskapene jeg husket og laget karakterer med disse egenskapene. Deretter gikk jeg ut i naturen og fant et objekt av samme type, opplevde det gjennom sansene, skrev ned egenskapene og utviklet en karakter med disse egenskapene. Jeg valgte imidlertid andre objekter enn i den første runden, slik at minnet ikke skulle være farget av de ganske nye sanseopplevelsene av objektene. Etter å ha laget karakteren to ganger, kom jeg tilbake til objektene og hadde en ny sanseopplevelse for hvert av dem. Jeg gjorde det samme som da jeg opplevde objektene den første gangen. Etterpå sammenliknet jeg de tre versjonene av karakterene mot hverandre gjennom en analyse med de samme kategoriene jeg brukte i den første runden.

4 Analyse og funn

I dette kapitlet presenterer jeg en oversikt over det praktiske arbeidet i masterprosjektet.



Figur 14: Modellen viser gangen i masterprosjektet. Prosjektet er delt inn i sideundersøkelser - markert med «SU» i modellen, og hovedundersøkelser som er markert med samme navn.

4.1 Oppstartsfasen

4.1.1 Ideen om å lage en lærebok

I slutten av desember 2017 skulle vi skrive vår første prosjektbeskrivelse, og på det tidspunktet visste jeg at jeg ville jobbe med illustrasjon. I løpet av året vi hadde arbeidet med de forberedende fagene på master - altså det første året av masterstudiet, hadde jeg tenkt mye på hva jeg ville skrive masteroppgave om. Jeg er utdannet illustratør og grafisk designer ved Kunsthøgskolen i Oslo og en stor usikkerhet hos meg var om formspråket i de ulike illustrasjonsuttrykkene jeg produserte på Kunsthøgskolen var «bra nok». Jeg lurte på hvordan man skulle gå frem for å utvikle formspråket. Med «formspråk» mener jeg måten illustrasjonen ser ut på. Om linjene skal være tykke eller tynne, røffe eller forfintet. Om fargebruken skal være fargesterk og preget av kontraster

eller om fargene skulle være dusere. Om formene i illustrasjonen skulle være store og runde, eller om det skulle være mange små detaljer. Jeg hadde en forestilling om at hver strek måtte bety noe og at jeg ikke kunne la en tegning ha et bestemt uttrykk uten at det var en veldig god grunn til det. Og jeg ante ikke hvordan jeg skulle gå frem for å lage en illustrasjon. Jeg lette lenge i diverse illustrasjonsbøker etter en metode. Utfordringen var at det var mange fine illustrasjonsbøker, men det var ikke særlig mange som formidlet konkrete metoder å gå frem på når man skal lage formspråket i en illustrasjon. Det jeg fant som var mest konkret, var på engelsk og jeg følte ikke de gav et fullstendig svar på det jeg lurte på. Jeg tenkte altså tilbake på denne tiden på Kunsthøgskolen, og det gav meg ideen om å forsøke å lage nettopp en slik fremgangsmetode til illustrasjon.

Når jeg nå sier at jeg trengte en konkret fremgangsmetode til å lage formspråket i en illustrasjon, erkjenner jeg samtidig at det ikke finnes et fasitsvar på dette. Men når man er i den situasjonen at man er uerfaren og ønsker å lære, er det fint å begynne med å lære seg en slik metode, slik at når man er erfaren kan finne sine egne tilnæringsmetoder. Det handler om å skape et fundament man kan bygge videre på. Derfor ønsket jeg å finne en tilnæringsmetode til illustrasjon som jeg kan sette i system og bruke som en del av en lærebok i illustrasjon på norsk.

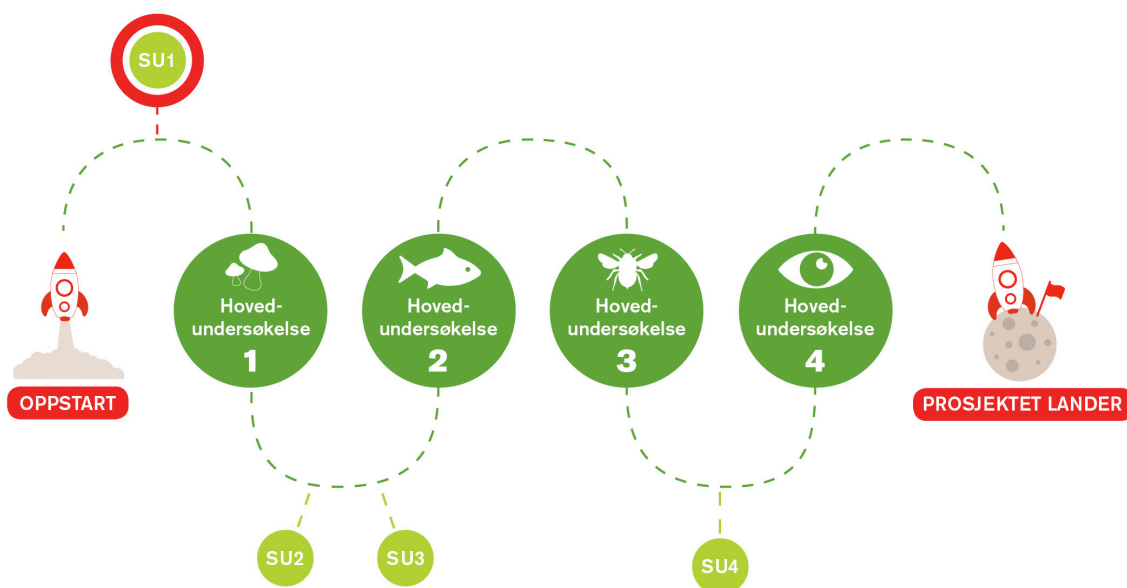
Etter hvert som ideen fikk modnes, skjønnte jeg at jeg måtte spisse prosjektet mer og jeg valgte å fokusere på formspråket i en karakter. Altså, jeg ville lage en fremgangsmåte for hvordan man kunne gå frem for å lage formspråket i en karakter. Dette fordi «formspråk i illustrasjon» kunne handle om et nesten uendelig antall ulike motiver å jobbe med, og når man snevrer det inn til en figur eller karakter, har man bare en kropp og et hode å forholde seg til og lage formspråk til, ikke det vanvittige antallet av ulike «substantiver» som befinner seg i verden.

Etter hvert kom jeg også på tanker om å lage denne læreboka som en eventyrfortelling. Historien her skulle være at jeg var på leting etter meg selv som en eventyrkarakter. Hvordan skulle jeg lage meg selv som en karakter i en eventyrfortelling? Jeg tenkte at jeg kunne være en slags hovedkarakter som gjennom boka fant mer og mer seg selv

som en eventyrkarakter. Dette er jo kanskje en morsom ide, men jeg klarte ikke å gjøre ideen mer håndfast. Jeg klarte ikke å gjennomføre den i praksis. Jeg klarte aldri å se for meg den dramaturgiske oppbygningen av boka og dermed falt denne delen av prosjektet bort.

4.2 Sideundersøkelse 1

4.2.1 Research på karakterutvikling

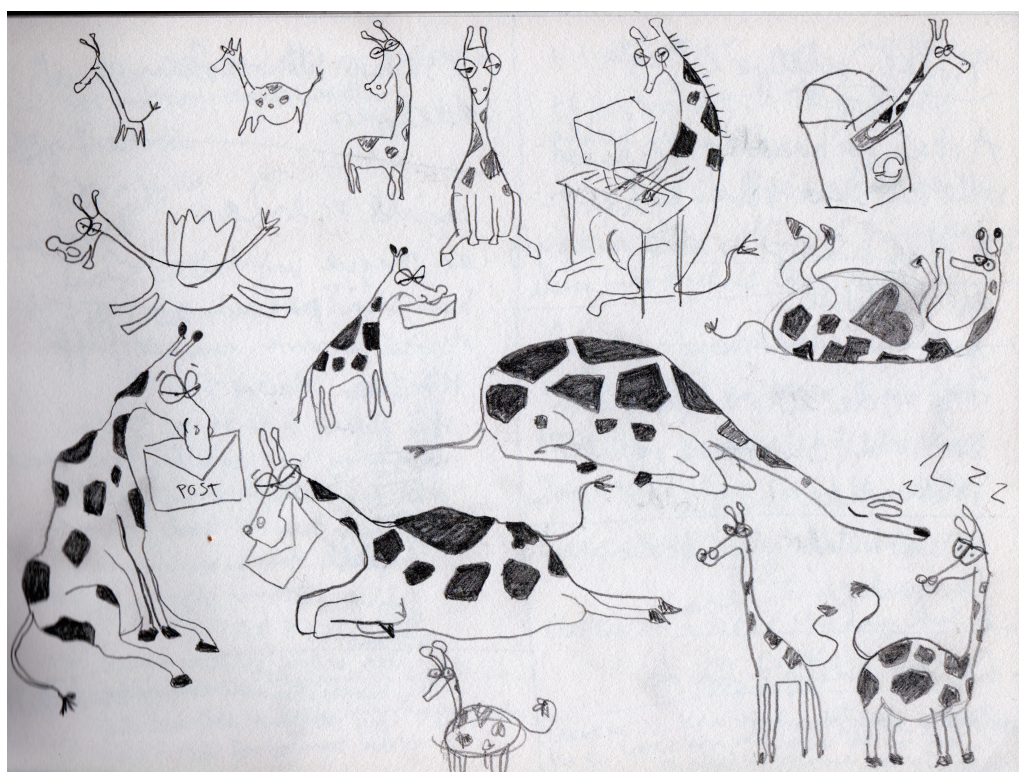


Figur 15: Modellen viser hvor Sideundersøkelse 1 befinner seg i prosjektets tidslinje. Sideundersøkelse 1 er markert med rød sirkel.

Samtidig med at denne ideen fikk spire, gro og visne bort igjen, gjorde jeg research på hvordan ulike bøker om karakterutvikling mente at man skulle utvikle karakterer. Årsaken til at jeg gjorde dette, var nettopp det at jeg jo skulle lage meg selv som en karakter i en eventyrbok og ville se etter fremgangsmåter jeg kunne ta utgangspunkt i. Jeg så på de ulike fremgangsmåtene og lagde en fremgangsmåte som var basert på et «gjennomsnitt» av de andre metodene. Deretter lagde jeg meg selv som sjiraffkarakter basert på denne «gjennomsnittsmetoden».

Det jeg lærte av dette var for det første en måte å gå frem for å lage en karakter steg for steg. Egentlig på flere ulike måter, men alle metodene var ganske like med noen få variasjoner. For det andre lærte jeg, eller rettere sagt jeg *skjønte*, at en fremgangsmetode for å lage karakterer allerede fantes, og at det ikke bare fantes, det fantes i rikt monn. Nå var det riktignok formspråket jeg ville fokusere på, også i karakterutviklingen, men dette med formspråket til karakteren var også en del av noen av karakterutviklingsmetodene som jeg leste om. Derfor så jeg ikke lenger noe stort poeng med å lage en lærebok i hvordan utvikle et formspråk, eller hvordan utvikle en karakter. Dette hadde for mange flinke mennesker gjort før meg.

Denne undersøkelsen gjorde meg bevisst på at det allerede fantes lærebøker i hvordan man går frem for å utvikle karakterer. Det påvirket meg til å fortsette letingen etter det som skulle bli mitt endelige prosjekt. Denne undersøkelsen bevisstgjorde meg også om de ulike stegene man kan ha i utviklingen av karakterer og viktigheten av det å ha et godt gjennomarbeidet konsept for hver karakter.



Figur 16: *Skisser fra utviklingen av sjiraffkarakteren.*

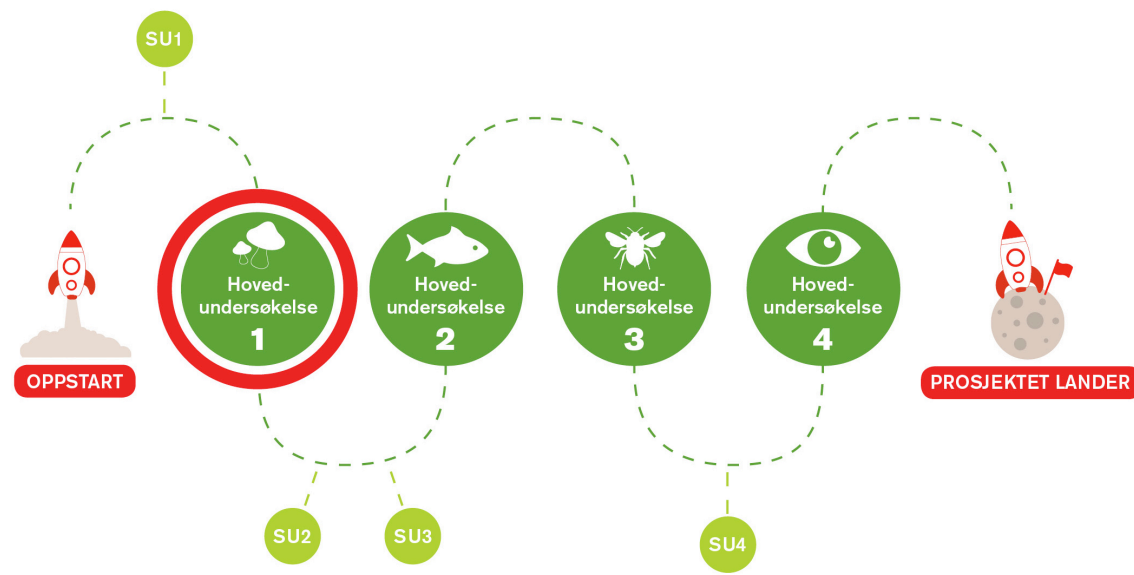
4.3 Jeg begynner å jobbe med naturen som tema

Sent på høsten 2018 var jeg på utkikk etter nye idéer om hva jeg skulle forske på i masterprosjektet mitt. På en av veiledningstimene tipset veilederne mine meg om at jeg burde gå ut i naturen for å se hva som skjedde da. Hun sa at jeg skulle «gå ut og gjøre noe», akkurat hva var ikke så viktig, bare det var en aktivitet. Målet var å inspireres av noe, eller se etter noe som kunne inspirere meg i en eller annen retning. Det var ikke sånn at jeg bare «gikk ut i naturen og gjorde noe», men dette innspillet satte i gang en ny tankeprosess. Jeg har jobbet med naturvern siden 2008 og har i hele oppveksten vært aktiv innen friluftsliv. Dette er nok en stor del av årsaken til at jeg er glad i naturen. Jeg tenkte på dette med at vi er avhengige av naturen og den er en stor del av oss. Det er derfor vi må jobbe hardt for å ta vare på den i en tid hvor det teknologiske kanskje er i ferd med å spinne ut av kontroll, og i hvert fall i stor grad ødelegger naturen. Jeg tenkte at hvis jeg vinklet prosjektet til å handle om natur på en eller annen måte, så kunne jeg kanskje være med på å skape bevissthet rundt naturen på et vis. En annen viktig årsak til at prosjektet mitt skulle handle om natur, er at jeg selv ville føle et enda større engasjement for mitt eget prosjekt fordi jeg ville finne det mer meningsfullt.

Nå ønsket jeg altså å jobbe med natur - på en eller annen måte. Samtidig hadde jeg ikke lagt fra meg tanken på karakterutvikling og formspråk. Dette skulle jo også være et prosjekt som skulle falle inn under området «design, kunst og håndverk».

4.4 Hovedundersøkelse 1

4.4.1 Karakterer inspirert etter sanseundersøkelser av frukt og grønt



Figur 17: Modellen viser hvor Hovedundersøkelse 1 befinner seg i prosjektets tidslinje. Hovedundersøkelse 1 er markert med rød sirkel.

Jeg husket researchen min om det å utvikle karakterer. Her ble jeg bevisst på at karakterutvikling handler om å visualisere et sett egenskaper. Jeg tenkte videre på at alt som finnes har egenskaper, og at i naturen finnes det ting som har mange ulike egenskaper samtidig. Jeg ønsket derfor å se hvordan karakterene kunne bli, dersom jeg utviklet dem med egenskaper jeg fant hos objekter i naturen.

Jeg begynte med en undersøkelse der jeg utviklet karakterer basert på frukt og grønnsaker. Jeg ønsket at denne serien med objekter skulle tilhøre samme «nisje», altså at jeg ikke skulle bruke et tre, en vanddråpe og et eple i en og samme undersøkelse, men at objektene skulle likne hverandre. Her valgte jeg altså naturobjekter som også kunne gå inn under kategorien «mat».

For å finne ut hvilke egenskaper objektene hadde, måtte jeg oppleve dem med sansene mine. Mitt masterprosjekt handler til slutt om det å inspireres fra minne og ferske

sanseopplevelser, men dette ble jeg bevisst på langt senere i prosessen. Likevel var det denne første «naturobjekt-undersøkelsen» som dyttet meg inn i retningen mot sanseopplevelser og inspirasjon, da jeg etter en tid satte meg ned og reflekterte rundt undersøkelsene mine.

Da jeg utviklet karakterene etter frukt og grønnsaker, måtte jeg på forhånd kartlegge hvilke egenskaper de hadde. Eller rettere sagt, de egenskapene JEG opplevde at de hadde. Da måtte jeg, som nevnt, oppleve dem gjennom sansene mine. Jeg luktet, kjente, smakte og studerte fruktene og grønnsakene. Jeg skrev ned det jeg opplevde at de luktet, smakte og kjentes ut som, og beskrev det jeg så da jeg studerte dem. Disse egenskapene jeg skrev ned dannet fundamentet for karakterene jeg senere utviklet.

Etter sanseopplevelsene måtte jeg «oversette» egenskapene til visuelle markører i karakterene. Hvis en frukt smakte «søtt» måtte karakteren som skulle inspireres etter denne frukten være «søt» og dette måtte visualiseres i måten jeg tegnet karakteren på. Flere av objektene i denne undersøkelsen hadde mange ulike egenskaper på samme tid, for eksempel kunne jeg oppleve at de både var søte og syrlige samtidig. Da måtte karakteren både være søt og syrlig. «Søthet» ble gjerne visualisert med store øyne, siden dette er et karaktertrekk vi anser som søtt. Kanskje fordi at små barn har store øyne i forhold til resten av ansiktet. Syrlighet kunne for eksempel bli visualisert med en sammensnurpet munn, slik at karakteren ble litt «sur», selv om hun / han hadde søte, store øyne.

Jeg utviklet ti karakterer i denne runden. Siden jeg brukte de fleste sansene mine når jeg opplevde objektene, kom jeg på tanker om å teste ut hvordan karakterene ville bli om jeg brukte færre sanser i prosessen der jeg undersøker objektene jeg inspireres av. Årsaken til at jeg avsluttet denne undersøkelsen etter ti karakterer hadde med tid å gjøre, og nettopp det at jeg begynte å få lyst til å teste ut dette med færre sanser i en ny undersøkelse.

4.4.2 Eksempel på fremgangsmåte i Hovedundersøkelse 1

I Hovedundersøkelse 1 har jeg undersøkt naturobjektene med synssans, luktesans, følesans og smaksans, og skrevet ned egenskapene jeg opplevde at de hadde. Da jeg leste gjennom egenskapene, dannet det seg et bilde av en personlighet, et sett med karaktertrekk. Så forsøkte jeg å visualisere dette settet med karaktertrekk. De første strekene er raske, intuitive. Jeg tegnet på den måten at jeg først tegnet, og etterpå så jeg hva jeg hadde tegnet. Dette gjaldt for den første skissen, og så ble det mer og mer kontrollert for hver skisse, når jeg ser hva jeg vil beholde av de foregående skissene. I det følgende viser jeg prosessen gjennom en av karakterene fra denne undersøkelsen.



Figur 18: Naturobjektet banan og banankarakteren

Som eksempel på denne undersøkelsen trekker jeg frem karakteren som er inspirert av banan. Etter undersøkelsen av naturobjektet banan fant jeg disse egenskapene:

Den lukter: Det er ikke sterk lukt, skallet lukter svakt, men litt søtt og friskt

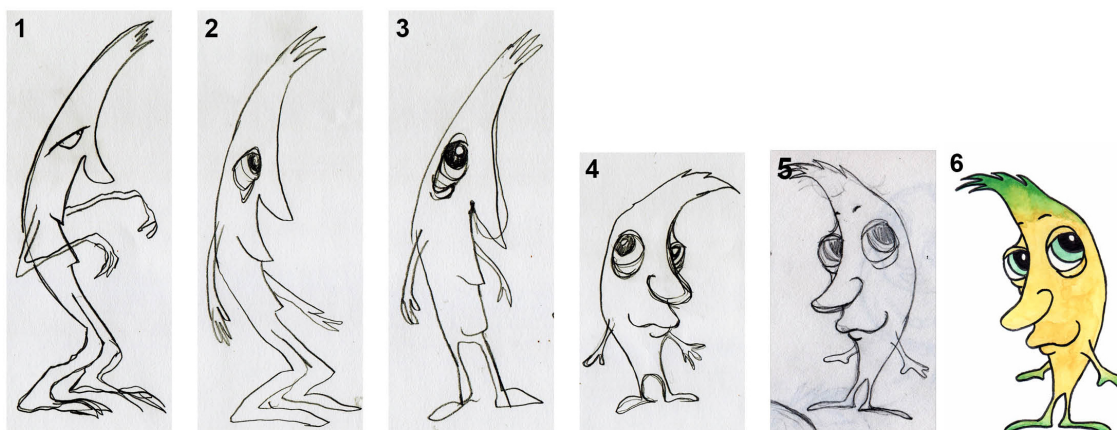
Lukt inni: Samme lukt som utenpå, men mye sterkere og enda søtere

Den kjennes: Tørr, men overflaten har likevel en anelse klissete ved seg, fingrene lar seg ikke gli lett over skallet, den er glatt men ikke speilglatt, kjennes litt ujevn ut men er i det store og det hele ganske glatt, den kjennes fast ut, men skallet gir litt etter når jeg klemmer på det, jeg må klemme ganske hardt for at skallet skal gi etter. I endene kjennes den litt flisete ut. Fruktkjøttet er fast, men konsistensen er litt melele.

Slik ser den ut: Gul på hoveddelen, brun og grønn i endene, den har brune flekker på «kroppen» (hoveddelen), den har også fem kanter, den ene enden er lang og tynn, den andre enden er butt. Begge endene er flisete helt ytterst. Inni er den gulhvitt med brune flekker, med gule streker ned langs den spiselige delen, innsiden av skallet er også gulhvitt men litt mer gråaktig, mørkere streker langs «fruktveggen».

Hvordan smaker den? Søt og frisk, ikke syrlig, mer basisk.

Om banankarakterens utvikling: Den glatte overflaten til bananen har gitt banankarakteren et «glatt» utseende. Siden bananen smaker søtt, har jeg forsøkt å illustrere søthet ved å tegne øynene store og munnen til en trutmunn. Bananens gule og grønne farger og bøyde form har også gitt inspirasjon til karakterens farge og form.



Figur 19: Utvikling av banankarakteren

Det var altså egenskapene «glatt», «fast», «avlang», «gul og grønn», «Flisete ytterst», «søt» og «frisk» som var settet med karaktertrekk jeg skulle forsøke å visualisere i en karakter. I den første skissen var karakteren avlang og hadde fliser i den ene enden. Jeg syntes at dette så ut som en slags hårsveis i den ene enden, og dette ville jeg beholde - fordi den fremhevet det søte ved bananen (selv om det også gjorde at karakteren så litt tøff ut. Beina var også flisete, siden dette var den andre enden. Dette gjorde at karakteren så ut som at den hadde underkroppen til en varulv, eller noe sånt. Armene var lange, tynne og skrøpelige og gav karakteren et «zombieaktig» preg, godt hjulpet av de sløve øynene.

I skisse to videreførte jeg den avlange formen og den flisete «hårsveisen». Jeg gav denne karakterskissen mer åpne øyne for å gjøre karakteren mindre sløv / søtere. Beina ble mindre flisete, men nå innså jeg at knekken i knærne fikk karakteren til å se ut som en narkoman. Dette var ikke et uttrykk som var forenlig med min opplevelse av bananen. Siden det var noe «friskt» over bananen, ville jeg fremheve dette. Jeg tok derfor bort knekken i knærne.

I skisse 3 prøvde jeg ut kortere bein for å gjøre karakteren litt søtere, jeg syntes dette gav ønsket resultat. De store øynene fra skisse 2 ble videreført, men disse ble altfor lange og gav karakteren et sørgmodig preg. Nesa var altfor spiss til at karakteren ble «søt», eller så søt som jeg så for meg at den skulle være i forhold til bananens kvaliteter (søt og frisk). Jeg tenkte at kanskje neste karakter burde ha litt buttere kropp, siden dette kan fremheve det søte. Armene henger litt for slapt ned også, dette fremhever ikke det friske.

Karakteren i Skisse 4 er buttere og jeg lagde øynene større og rundere. Dette syntes jeg fikk frem det søte og i tillegg lagde jeg nesa rundere og leppene større og rundere. Dette gav også karakteren et søtere preg. Videreført fra skisse 3 er de korte beina, jeg syntes dette gav det søte uttrykket jeg ville ha. Karakteren i skisse 4 har fått litt mer struttende armer, i håp om at dette skulle gi karakteren et «friskt» preg. Jeg synes at dette gav karakteren et preg av vitalitet. Jeg bestemte meg for å videreføre denne karakterskissen. I skisse 5 har jeg strammet opp formene og speilvendt karakteren. Jeg

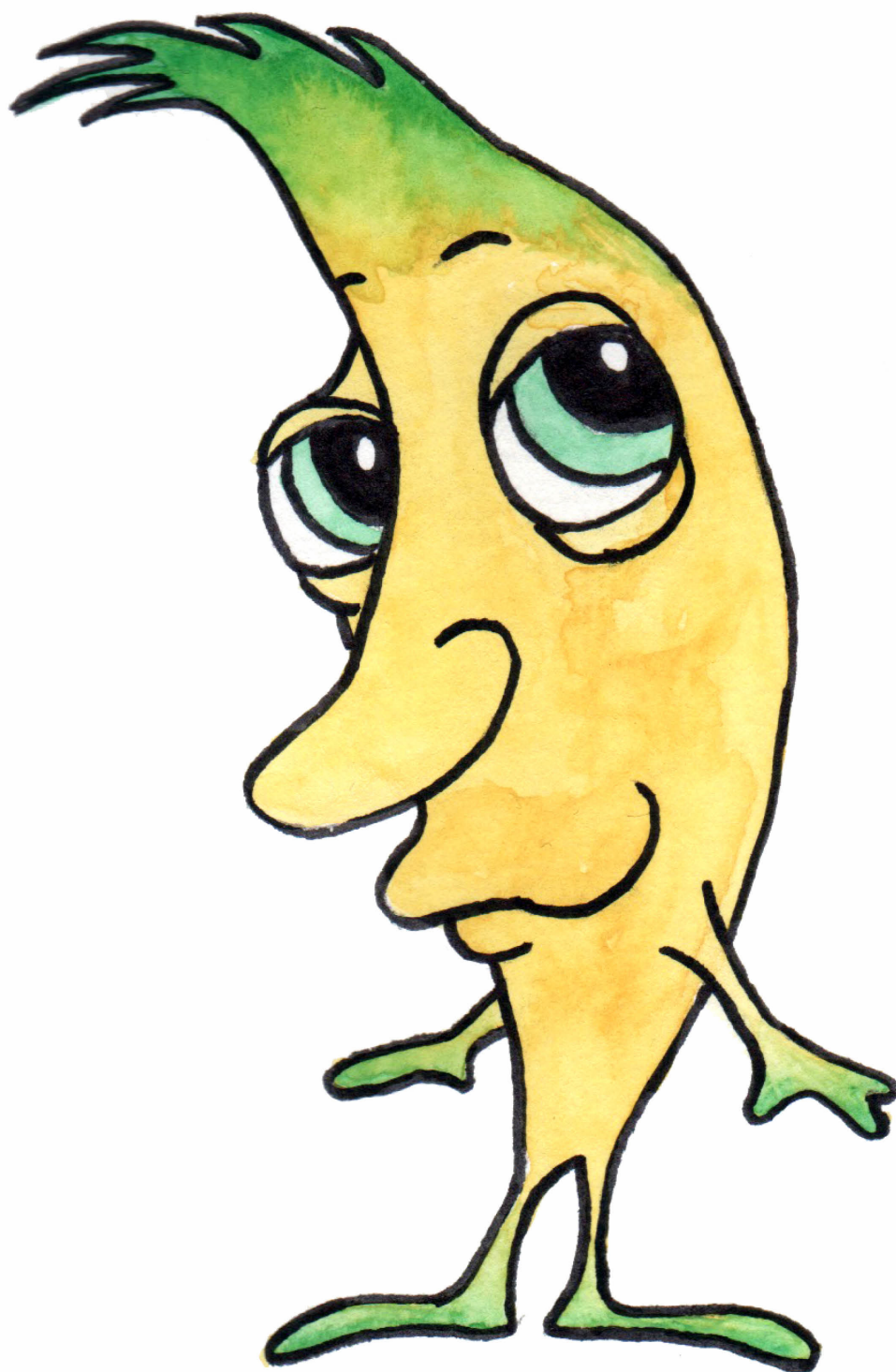
videreførte denne karakteren i akvarellfarger og tegnet opp omrissene med svart tusj penn. Jeg gav den gul- og grønnfarge fordi det var disse fargene bananen hadde. Både gult og grønt er dessuten friske farger i seg selv, er dermed med på å fremheve det friske i karakteren.

Etterpå ble karakteren analysert ut ifra kategoriene «fargebruk», «mimikk», «detaljer», «personlighet» og «kontraster».

Analyse av kategorier	Transformasjon til faglige poeng
<p>Karakter nr 1 - inspirert av banan</p> <p>Fargebruk: Fargene som ble brukt er farger som ble funnet i bananen. Gul og grønn.</p> <p>Mimikk: Karakteren har en oppovervendt munn med tykke lepper. Han har store øyne som ser på skrått oppover, og øyenbryn som er løftet. Han ser søt og vennlig ut, men han ser også ut som at han kan ha baktanker. Armene er vendt utover og hele kroppen er spent som en slags fjær. Det ser ut som at han er på hugget til et eller annet.</p> <p>Detaljer: Karakteren har noen detaljer i form av at håret er spesielt, han har grønne hender, store uttrykksfulle øyne og store lepper.</p> <p>Personlighet: Dette er en karakter som ser søt ut ved første øyekast, men han er også en "glatt selgertype", som gjerne lurar folk til å kjøpe ting de ikke trenger. I tillegg er karakteren frisk og vital, en med mye energi.</p> <p>Kontraster: Det er kontraster mellom det store ansiktet og de små beina og armene. Øynene er også store i forhold til resten av kroppen. Det er kontraster mellom den glatte overflaten i huden (samt de glatte linjene i karakterens generelle fasong) og de spisse hårtustene på toppen av hodet. Kontraster mellom det myke i lepper og nesefasong og de spisse tuppene i enden. Det er kontraster i personlighet fordi karakteren er en "glatt" eiendomsmevlertype samtidig som at han også er søt.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kontraster i personlighet • Litt kontraster mellom utseende og indre egenskaper • Kontrast i form • Noen detaljer • Tydelig personlighet • Tydelig kroppspråk

Figur 20: Analyse av banankarakteren

4.4.3 Karakterene fra Hovedundersøkelse 1



Karakter nr 1: banan

Figur 21: Banankarakteren



Karakter nr 2: plomme



Karakter nr 3: pære



Karakter nr 4: kiwi

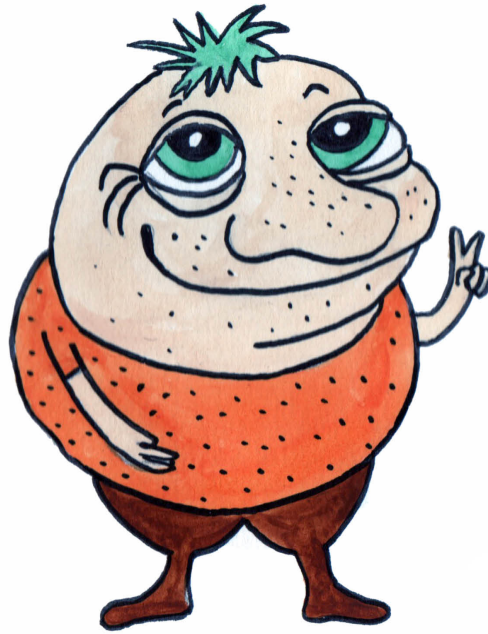


Karakter nr 5: sjampinjong

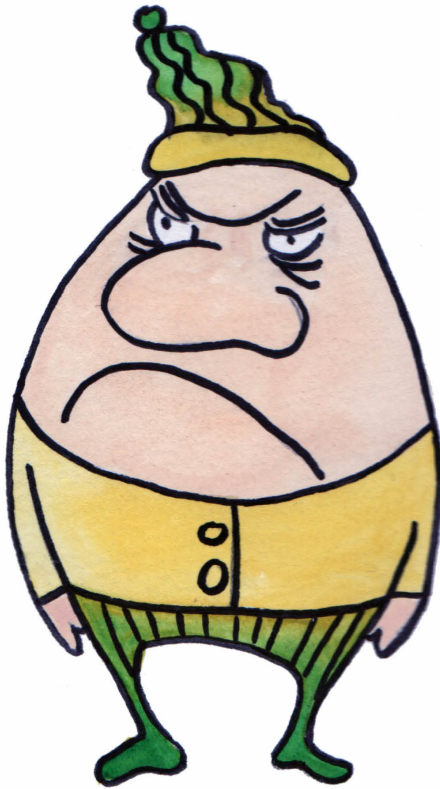
Figur 22: Karakterer inspirert etter plomme, pære, kiwi og sjampinjong



Karakter nr 6: daddel



Karakter nr 7: appelsin

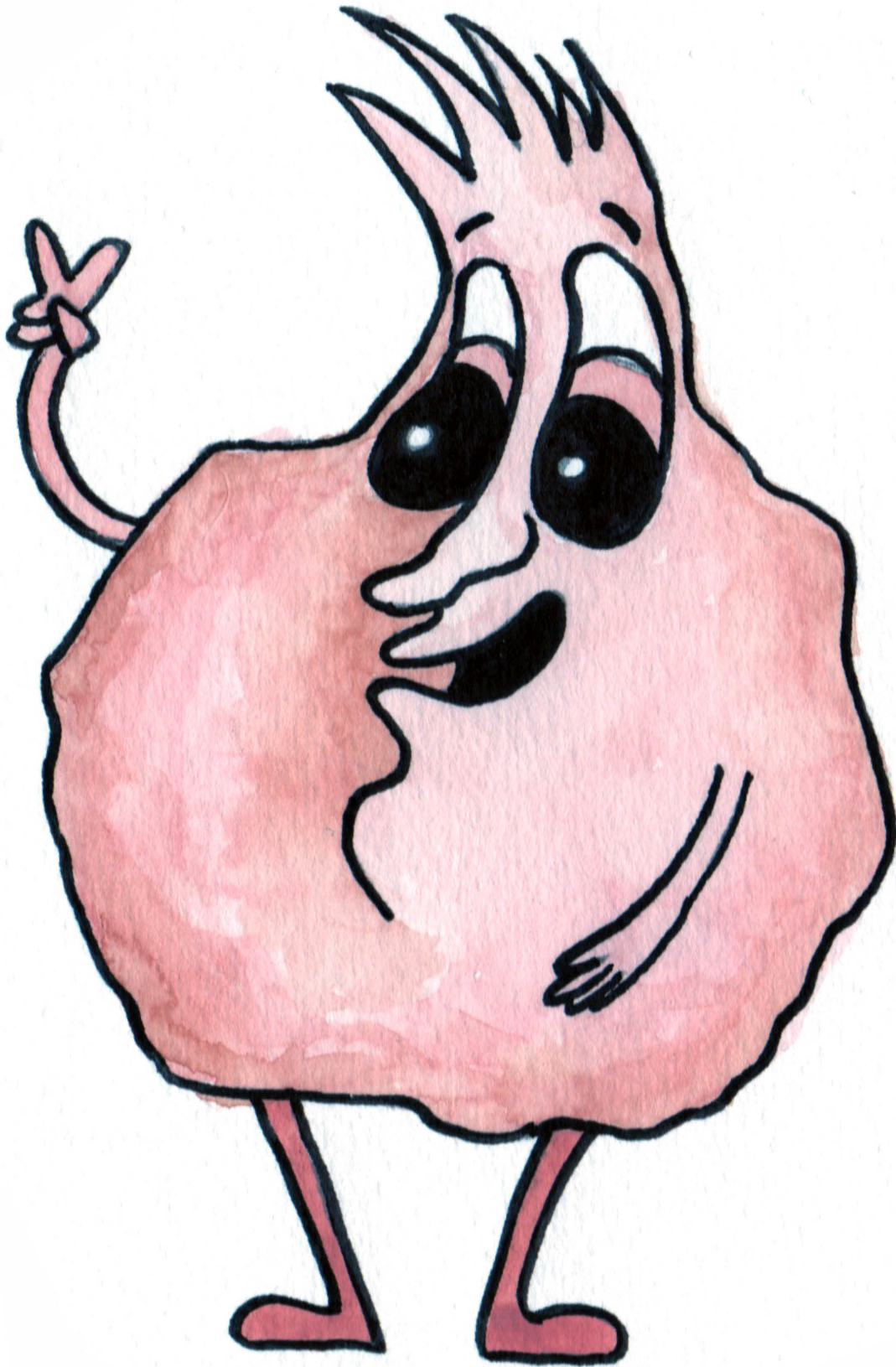


Karakter nr 8: appelsin



Karakter nr 9: lime

Figur 23: Karakterer inspirert etter daddel, appelsin, sitron og lime

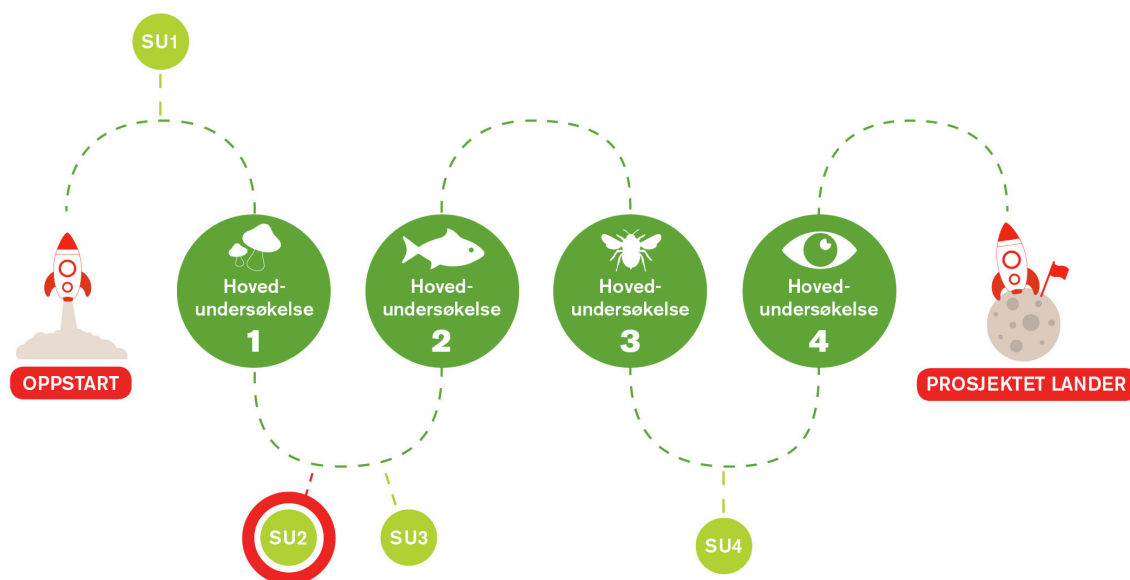


Karakter nr 10: granateple

Figur 24: Karakter inspirert etter granateple

4.5 Sideundersøkelse 2

4.5.1 Trær som inspirasjon

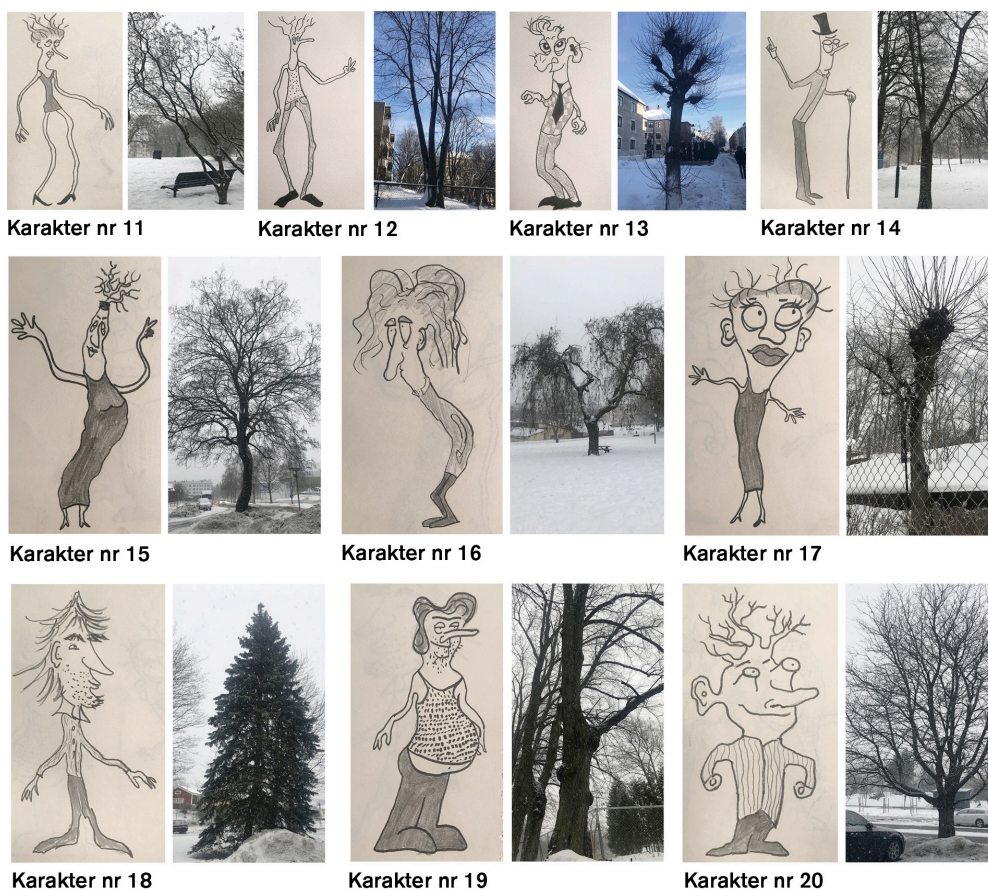


Figur 25: Modellen viser hvor Sideundersøkelse 2 befinner seg i prosjektets tidslinje. Sideundersøkelse 2 er markert med rød sirkel.

Jeg hadde deretter en liten undersøkelse der jeg gikk ut og studerte trær. Årsaken til at jeg valgte å inspireres av trær var at jeg synes mange trær kan være litt menneskelige i skikkelsen, med stammer som likner menneskekropper og greiner som kan minne om armer eller hår. Derfor tenkte jeg at dette ville være et godt utgangspunkt som inspirasjon til å utvikle menneskekarakterer. Trær hører dessuten naturen til og på dette tidspunktet hadde jeg bestemt meg for å jobbe med objekter fra naturen som inspirasjon. Jeg fant trær jeg ville utvikle karakterer etter, og tegnet karakterene basert på hvordan trærne så ut og hvilken positur de hadde. Denne undersøkelsen gjorde jeg ikke helt ferdig. Jeg opplevde at «jeg ikke helt følte» at jeg gjorde dette «ordentlig». Jeg syntes ikke karakterene fungerte som karakterer, og syntes de så mest ut som rablestreker. Noe de for så vidt også var. Jeg utviklet dem ikke så langt at de fikk farger. Det å bare bruke synet gav meg ikke noe særlig i forhold til det å lete etter egenskaper, jeg følte ikke at jeg ble kjent med egenskapene til objektene ved bare å se på dem. Det ble derfor litt uinteressant for meg å utvikle disse til karakterer og jeg avsluttet

undersøkelsen. I ettertid ser jeg at kanskje nettopp dette kunne vært et interessant funn i undersøkelsen min, men på det tidspunktet undersøkelsen ble utført var jeg ikke klar over hva som ble mitt endelige prosjekt. Derfor lagde jeg minimalt med notater til de karakterene jeg laget her, og de består bare av blyantskisser, basert på hvordan ti trær på Bjølsen så ut, en gang i januar 2019. Jeg anså denne undersøkelsen som en liten «blindvei» jeg ikke hadde tenkt å anerkjenne som en del av masteren. Men det jeg ble bevisst på da jeg utførte den, var at jeg trengte flere egenskaper å jobbe med i utviklingen av karakterene. Det å bare se på trær gav meg bare synsinntrykk og jeg syntes at karakterene ble for platte av dette. Dette påvirket meg til å jobbe ut ifra flere egenskaper i de neste undersøkelsene. På grunn av dette, tar jeg med denne uferdige undersøkelsen og plasserer den inn i masterprosjektet som en av sideundersøkelsene.

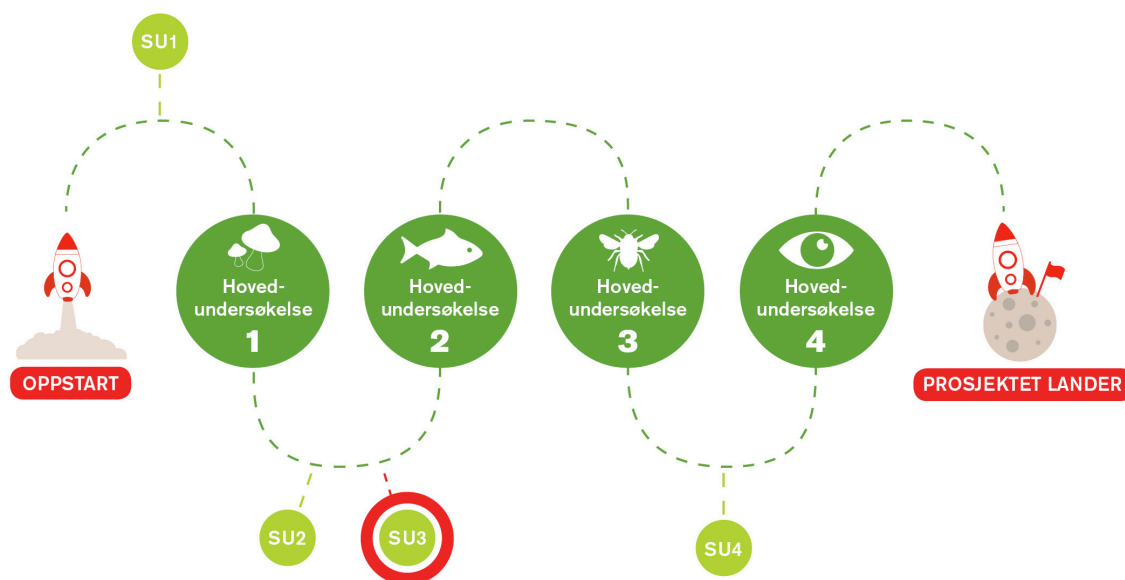
4.5.2 Karakterene i Sideundersøkelse 2



Figur 26: Karakterer inspirert etter trær

4.6 Sideundersøkelse 3

4.6.1 Indre organer som inspirasjon

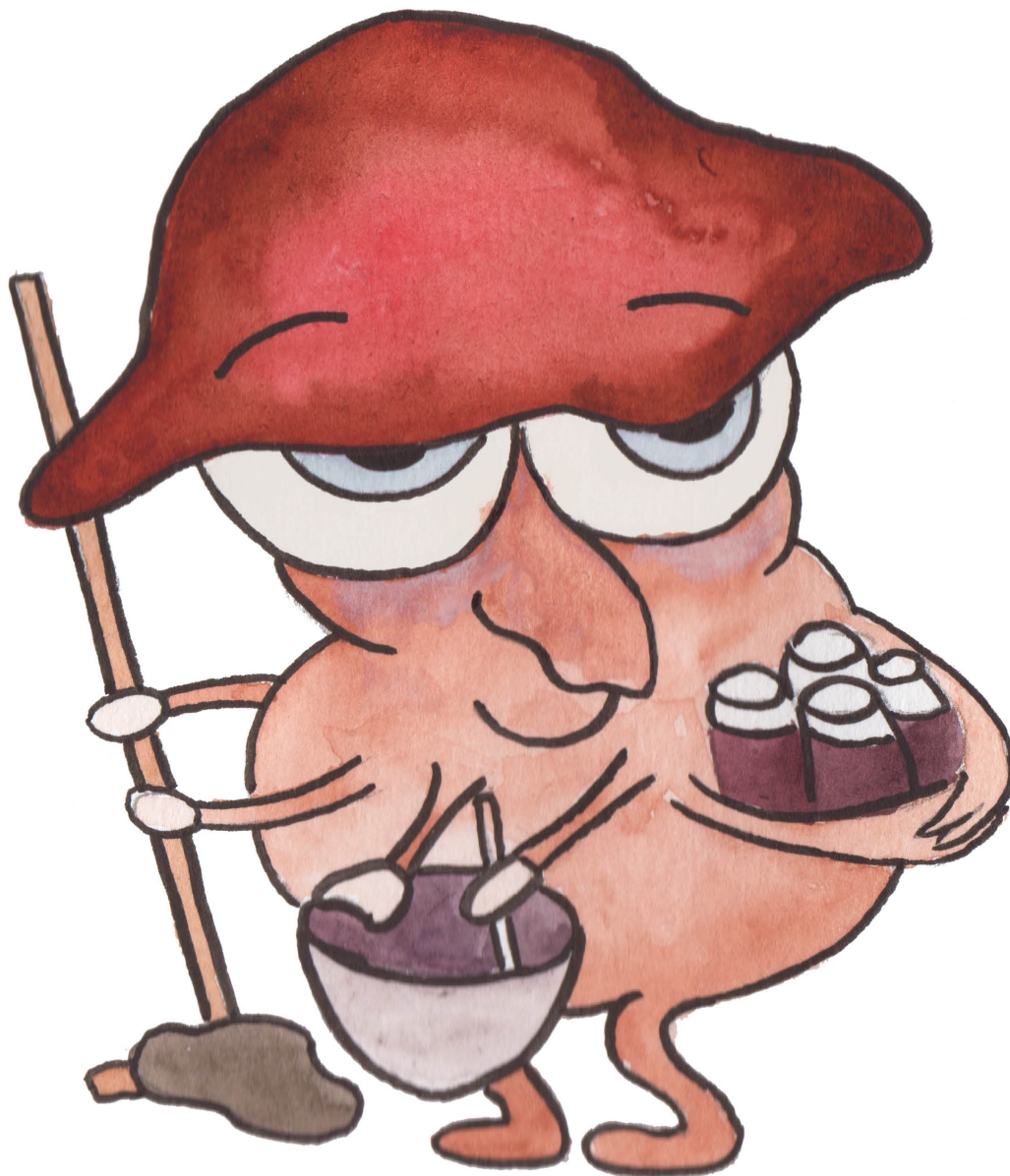


Figur 27: Modellen viser hvor Sideundersøkelse 3 befinner seg i prosjektets tidslinje. Sideundersøkelse 3 er markert med rød sirkel.

Jeg hadde deretter en undersøkelse der jeg «undersøkte» indre organer og lot egenskapene deres inspirere meg til å lage karakterer. Jeg brukte bare synssansen ved å studere organene på bilder, samtidig som at jeg leste om egenskapene organene hadde og hvilken rolle de hadde i kroppen. Jeg kartla altså hvilke egenskaper hadde organene, som gjorde at de kunne ha den «jobben» i kroppen som de har. Dette med «rolle i kroppen» var lett å oversette til ulike yrker. Derfor bar disse karakterene preg av «yrkene» de hadde i kroppen, som «transportør» av blodet, eller «vaskedame», dersom det spesifikke organet hadde ansvaret for å for eksempel rense blodet. Det at karakterene fikk yrker preget dem visuelt. I tillegg gav fasongen og fargen på det fysiske organet, slik jeg kunne se det på bildet, inspirasjon til karakterenes utseende.

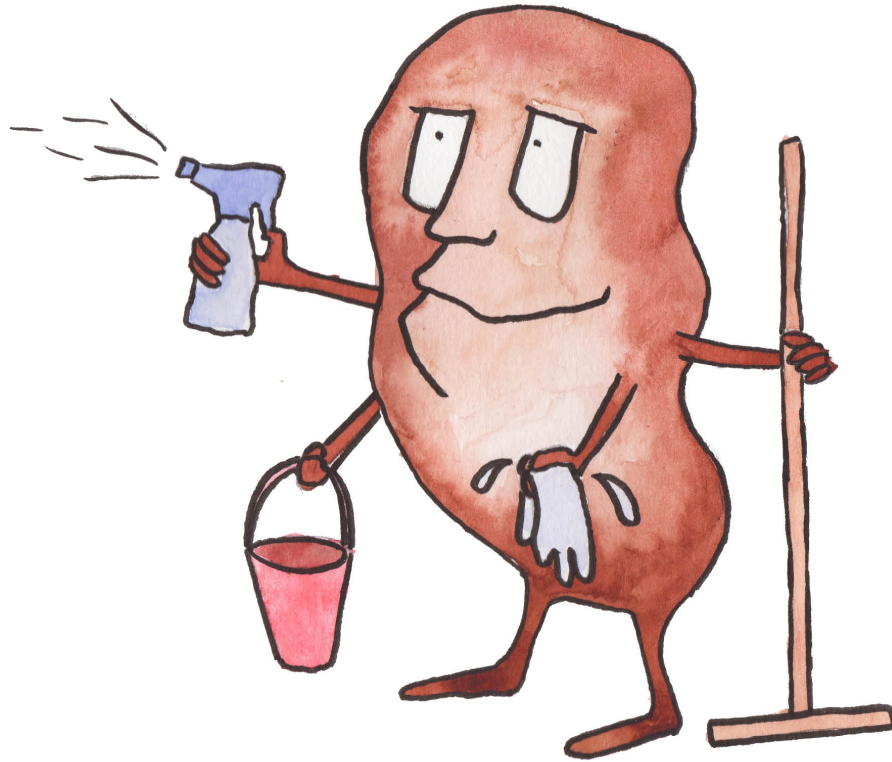
På grunn av at jeg hadde en annen liknende undersøkelse (sjødyrundersøkelsen), i form av at jeg leste meg opp på fakta om objektene og studerte dem på bilder, valgte jeg å klassifisere dette som en sideundersøkelse.

4.6.2 Karakterene i Sideundersøkelse 3

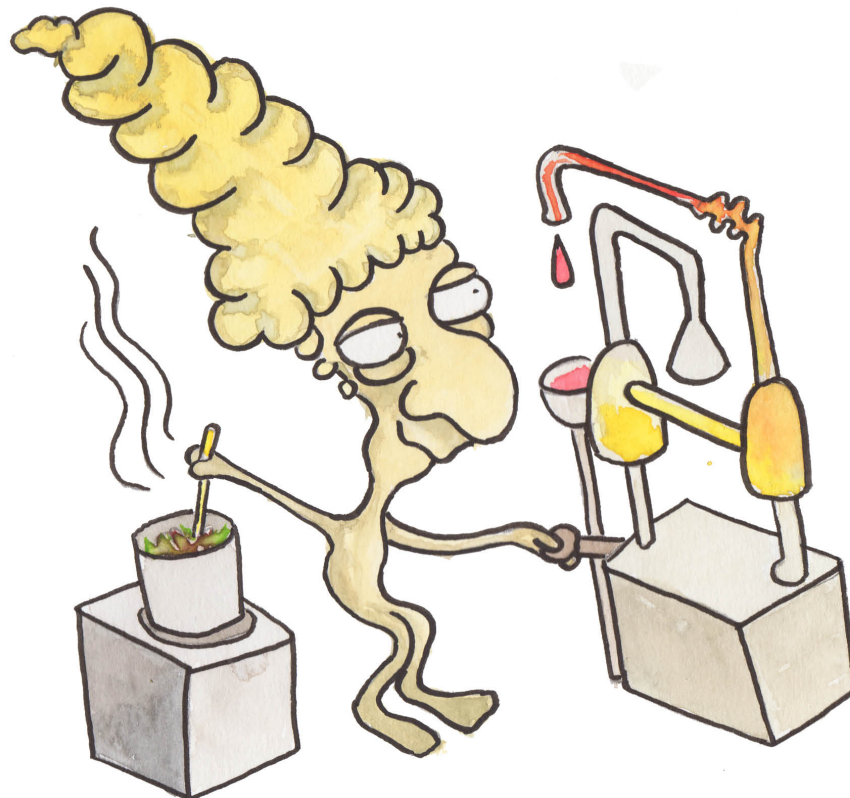


Karakter nr 21: leveren

Figur 28: Karakter inspirert etter leveren

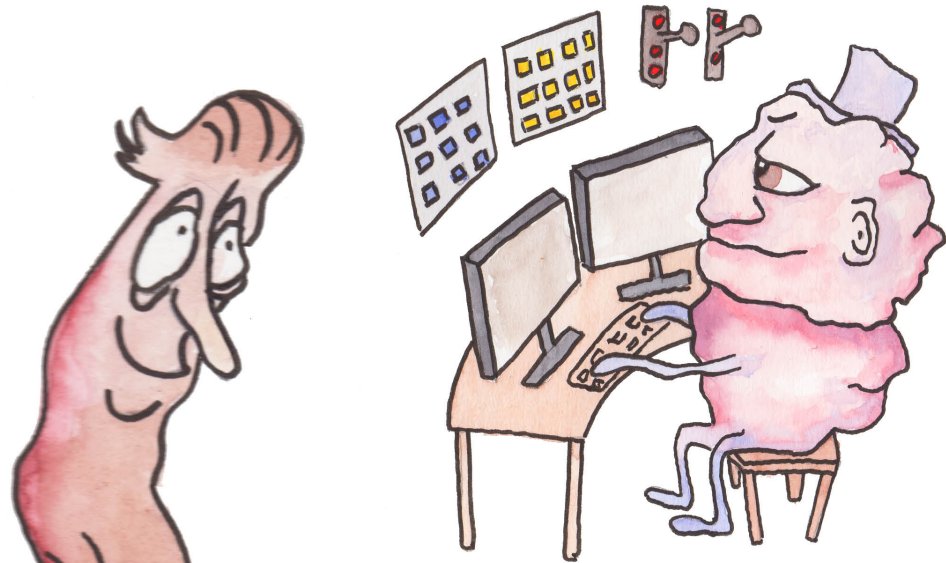


Karakter nr 22: nyrene

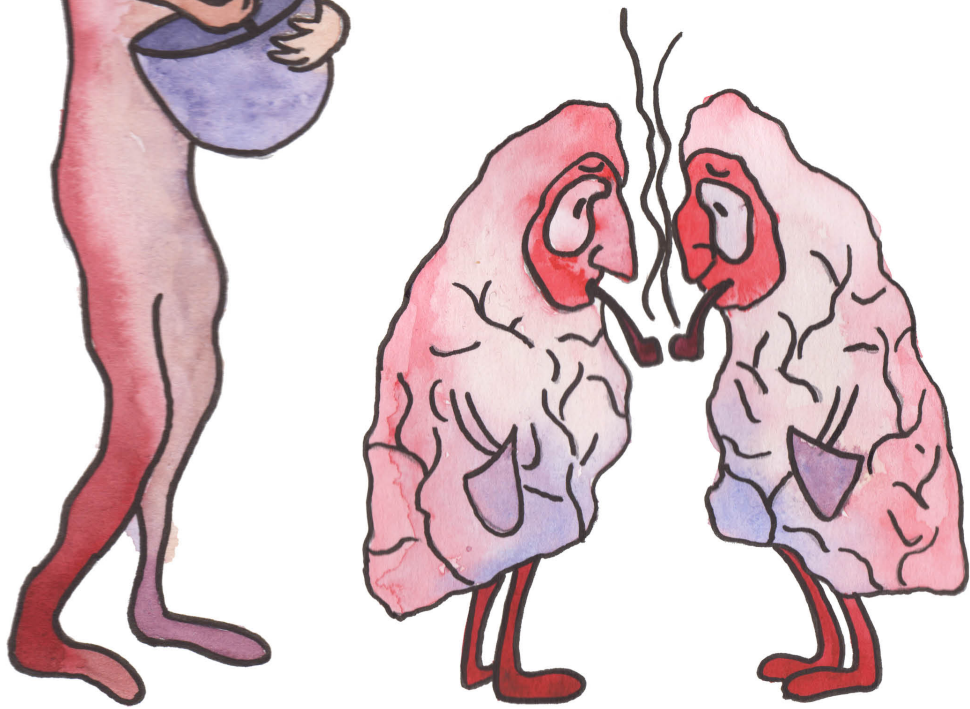


Karakter nr 23: bukspyttkjertelen

Figur 29: Karakterer inspirert etter nyrene og bukspyttkjertelen



Karakter nr 24: hjernen



Karakter nr 25: tynntarmen

Karakter nr 26: lungene

Figur 30: Karakterer inspirer tetter hjernen, tynntarmen og lungene



Karakter nr 27: hjertet



Karakter nr 28: tykktarmen



Karakter nr 29: milten

Figur 31: Karakterer inspirert etter hjertet, tykktarmen og milten

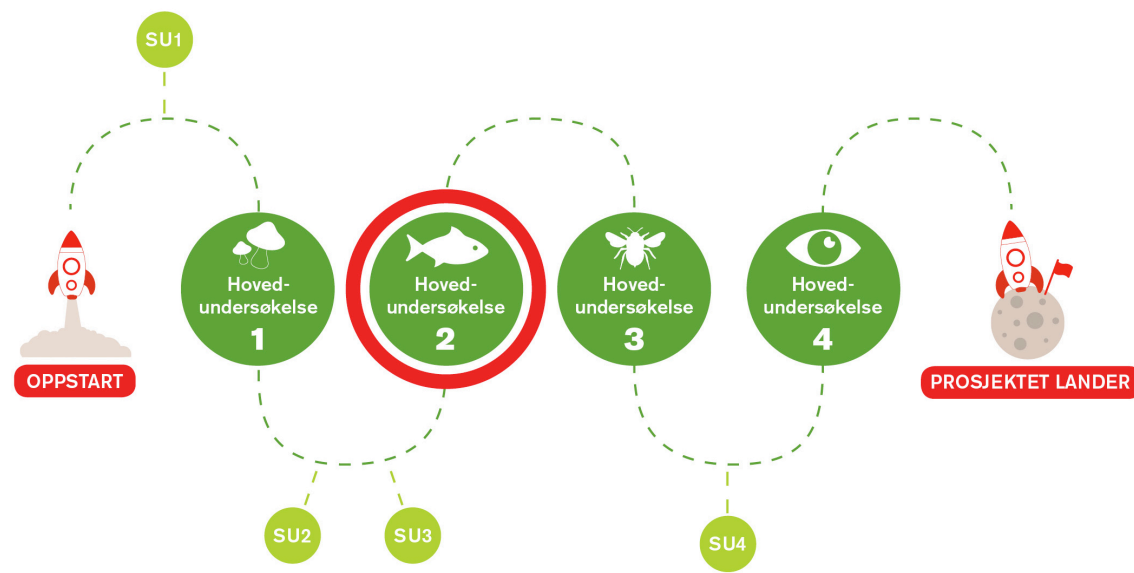


Karakter nr 30: galleblæren

Figur 32: Karakter inspirert etter galleblæren

4.7 Hovedundersøkelse 2

4.7.1 Sjødyr som inspirasjon



Figur 33: Modellen viser hvor Hovedundersøkelse 2 befinner seg i prosjektets tidslinje. Hovedundersøkelse 2 er markert med rød sirkel.

Jeg hadde deretter en undersøkelse der jeg brukte samme metoden som i undersøkelsen før; jeg leste meg opp på fakta om objektene og studerte dem på bilder. Denne gangen var det dyr i havet som var inspirasjonsobjekter. I denne undersøkelsen undersøkte jeg om objektene var byttedyr eller rovdyr, hvor i havet de levde og temperamentet deres. Denne undersøkelsen er med i analysedelen, i motsetning til den forrige. De to undersøkelsene er ganske like, men mens karakterene fra organundersøkelsen fikk utdelt «yrker», var ikke dette i like stor grad tilfelle med sjødyrkarakterene. Dette skyldes nok at jeg ikke undersøkte hvilken rolle sjødyrene hadde i sjøen, på samme måte som jeg undersøkte organenes rolle i kroppen. Alle dyr har en «rolle» i naturen, men dette med hvilken rolle de har, var tydeligere for meg når det gjaldt organer enn når det gjaldt sjødyr. Sjødyrene er egne individer med egne behov, og organer er bare livsviktige bestanddeler i et individ med egne behov og egne liv. Organene har behov, men de er ikke like bevisste som hos «et helt menneske», eller hos et sjødyr, for den saks skyld. Jeg opplevde dessuten at sjødyrene hadde mer ulike

egenskaper enn objektene fra organundersøkelsen. Derfor fikk jeg mer variasjon i karakterene, noe som gjorde denne undersøkelsen litt mer spennende enn organundersøkelsen. Det er derfor denne sjødyrundersøkelsen ble valgt til fordel for organundersøkelsen, til å være med i analysen.

4.7.2 Eksempel på fremgangsmåte i Hovedundersøkelse 2



Figur 34: Naturobjektet hai og haikarakteren

Som eksempel på denne undersøkelsen trekker jeg frem karakteren som er inspirert av hai. Etter undersøkelsen av naturobjektet hai fant jeg disse egenskapene:

Farge: Grå på ryggen, hvit på magen.

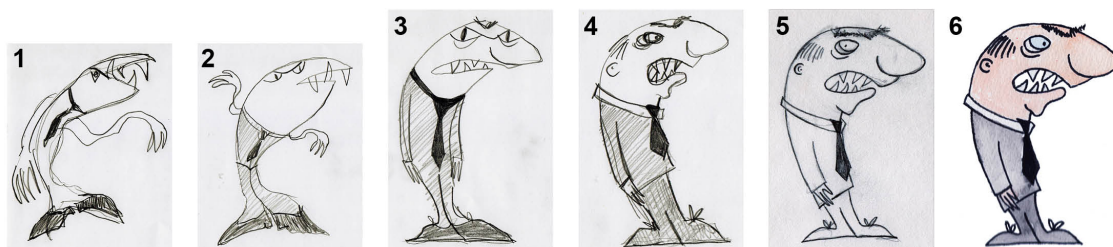
Form / utseende: Avlang, spiss i den ene enden (ansiktet). Halen ender i en halvmåneform. Stor, bred munn (men ikke like bred i forhold til kroppen som breiflabbens). Store uregelmessige skarpe tenner. Glatt overflate. Midt på kroppen har den en spiss finne som står rett opp.

Hvor lever den: Holder til oppe i vannet (den svømmer rundt) for det meste

Adferd: Aggressiv fisk. Alfapredator på toppen av næringskjeden. Mangler naturlige fiender. Effektivt rovdyr. Svømmer raskt.

Om haikarakterens utvikling: Jeg har gitt karakteren en fasong som minner om fasongen til en hai. Haiens munn er nedovervendt i et slags glefs, derfor har jeg gitt karakteren samme type munn. Karakteren har en glatt overflate, noe også haien har, og som gir et

litt kaldt og ufølsomt uttrykk, noe som bygger opp om karakterens personlighet. Jeg ser for meg at karakteren er en ganske aggressiv og ufølsom sjefstype akkurat som haien også kan virke, siden den er på toppen av næringskjeden og liksom er «sjefen» i havet (eller i hvertfall i sitt miljø). Haiens farger har gitt inspirasjon til karakterens farger.



Figur 35: Utvikling av haikarakteren

Egenskapene som dannet bakteppe for karakteren er «grå og hvit», «avlang», «spiss i ene enden», «stor, bred munn», «store, uregelmessige tenner», «glatt overflate» og «aggressiv». Karakteren i skisse 1 har store, uregelmessige tenner, og en aggressiv strek. Holdningen til karakteren er «angripende», for å illustrere det aggressive og rovdyraktige. Den har klooliknende hender for å illustrere det samme og slips fordi jeg så for meg en karakter fra næringslivet. Karakteren har også litt av haiens generelle kroppsfasong. Jeg synes imidlertid at fasongen ser for uregelmessig ut, og karakteren minner mer om en kjøttetende plante enn en hai. I skisse 2 har jeg videreført haifasongen, men strammet den opp slik at den minner enda mer om en fisk enn en plante, jeg har gjort den «glattere», siden haien har en glatt overflate. Tennene fra skisse 1 er også videreført her, men jeg synes de gir et komisk preg. Hendene fra skisse 1 er videreført, men har blitt mindre.

I skisse 3 har jeg fokusert på å få kroppsfasongen til å se mer hai-aktig ut.

Kroppsfasongen i skisse 2 syntes jeg så mer ut som en fisk enn en hai. Tennene her er også mindre, jeg ønsket at de skulle se mer ut som haitenner enn som tennene til en steinbit, noe som var tilfelle med karakteren i skisse 2. Karakteren er strammere og regelmessig for å forsterke haifasongen, da haien har en ganske stram kroppsfasong. For at karakteren skulle se ut som et menneske, har den fått mer ansiktstrekk, som øyenbryn, nese og litt rynker under øynene.

I skisse 4 er kroppsfasongen enda mer hai-liknende. Øynene har blitt mindre, både fordi mindre øyne gir karakteren et «mindre søtt» utseende enn store øyne, men også fordi haien har bittesmå øyne. Tennene fra skisse 3 er videreført i denne karakteren ved at de er mindre enn i skisse 1 og 2, men i skisse 4 er de likevel litt lengre og smalere enn i skisse 3. Nesen fra skisse 3 er videreført her. Rynker under øynene er også videreført fra skisse 3, men de er flyttet litt «bakover». I tillegg sees karakterens hode mer i profil, fordi jeg ville lage en karakter som var litt mer «på hugget», jeg syntes dette gav et mer aktivt uttrykk enn det litt passive ved karakteren i skisse 3. Karakteren har fått en tydelig krage og hår, og dressen er overført fra de tidligere skissene. I skisse 4 har karakteren imidlertid fått et klart skille mellom overkropp og bein. Jeg viderefører skisse 4 til fargeskissen som er avbildet tidligere. I skisse 5 har jeg videreført skisse 4 og rentegnet og strammet den opp. Denne har jeg så videreført i farger og tegnet omriss med svart tusj penn.

Etterpå ble karakteren analysert ut ifra kategoriene «fargebruk», «mimikk», «detaljer», «personlighet» og «kontraster».

Analyse av kategorier	Transformasjon til faglige poeng
<p>Karakter nr 31 - inspirert av hai</p> <p>Fargebruk: Som fargene til hvithaien, grå og hvit (pluss "hudfarge", men dette er tatt med fordi karakteren skal være en menneskelig karakter).</p> <p>Mimikk: Karakteren har en stor, gapende og nedovervendt munn, det ser ut som at karakteren snerrer. Øynene er stirrende og det er noen rynker under dem (selv om vi strengt tatt bare ser ett øye) som gir karakteren et sint blick. Øyenbrynene går ned i en spiss, som uttrykker sinne. Hele karakteren står spent i bue, men det ser også ut som en angrepsposisjon. Armene holdes stramt ned langs kroppen og de ser spente ut, fingrene ser ut som klør.</p> <p>Detaljer: Karakteren har mange detaljer: Små, sinte øyne, rynker under øynene, buskete øyenbryn, øre og litt hår. Karakteren har også dress og slips og hvit krage, noe som sier noe om at han er en foretningsmann. Han har en stor nedovervendt, snerrende munn med tenner.</p> <p>Personlighet: Denne karakteren er en hai. En forretnings-hai. Han er en glatt type som vet å sno seg i arbeidslivet, samtidig som at han ikke er redd for å angripe når han får lyst. Han er også ganske farlig og aggressiv og kan gjøre stor skade.</p> <p>Kontraster: Det er kontraster mellom de spisse tennene og den runde buen som danner kroppsposituren til karakteren. Selve grunnfasongen ser glatt ut og dette står i kontrast både mot de nevnte tennene, men også rynkene under øynene og de buskete øyenbrynene. Selve personligheten er kanskje ikke så kontrastfylt, han er jevnt over aggressiv.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ikke kontraster i personlighet • Kontraster i form • Mange detaljer • Tydelig personlighet • Tydelig kroppspråk

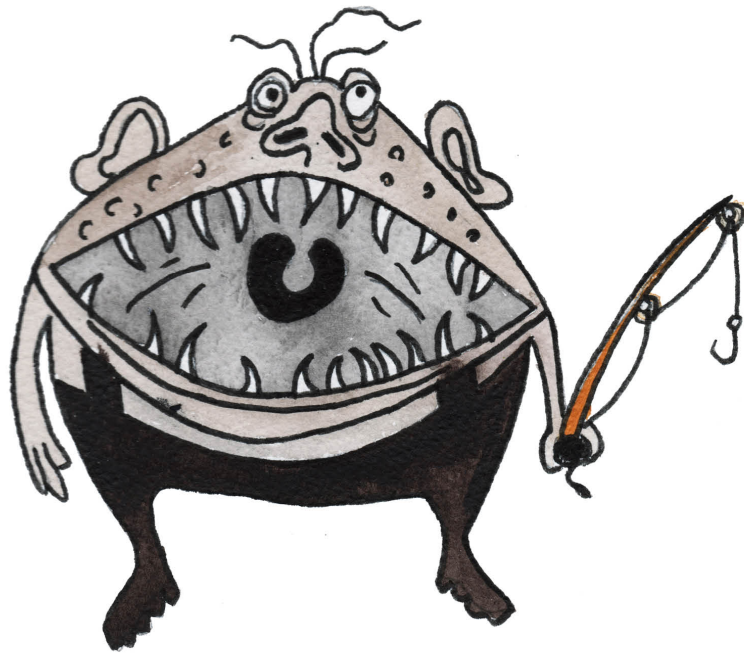
Figur 36: Analyse av haikarakteren

4.7.3 Karakterene i Hovedundersøkelse 2



Karakter nr 31: hai

Figur 37: Karakteren inspirert etter hai



Karakter nr 32: breiflabb



Karakter nr 33: steinbit



Karakter nr 34: sjøhest

Figur 38: Karakterer inspirert etter breiflabb, steinbit og sjøhest



Karakter nr 35: blobfisk



Karakter nr 36: skate

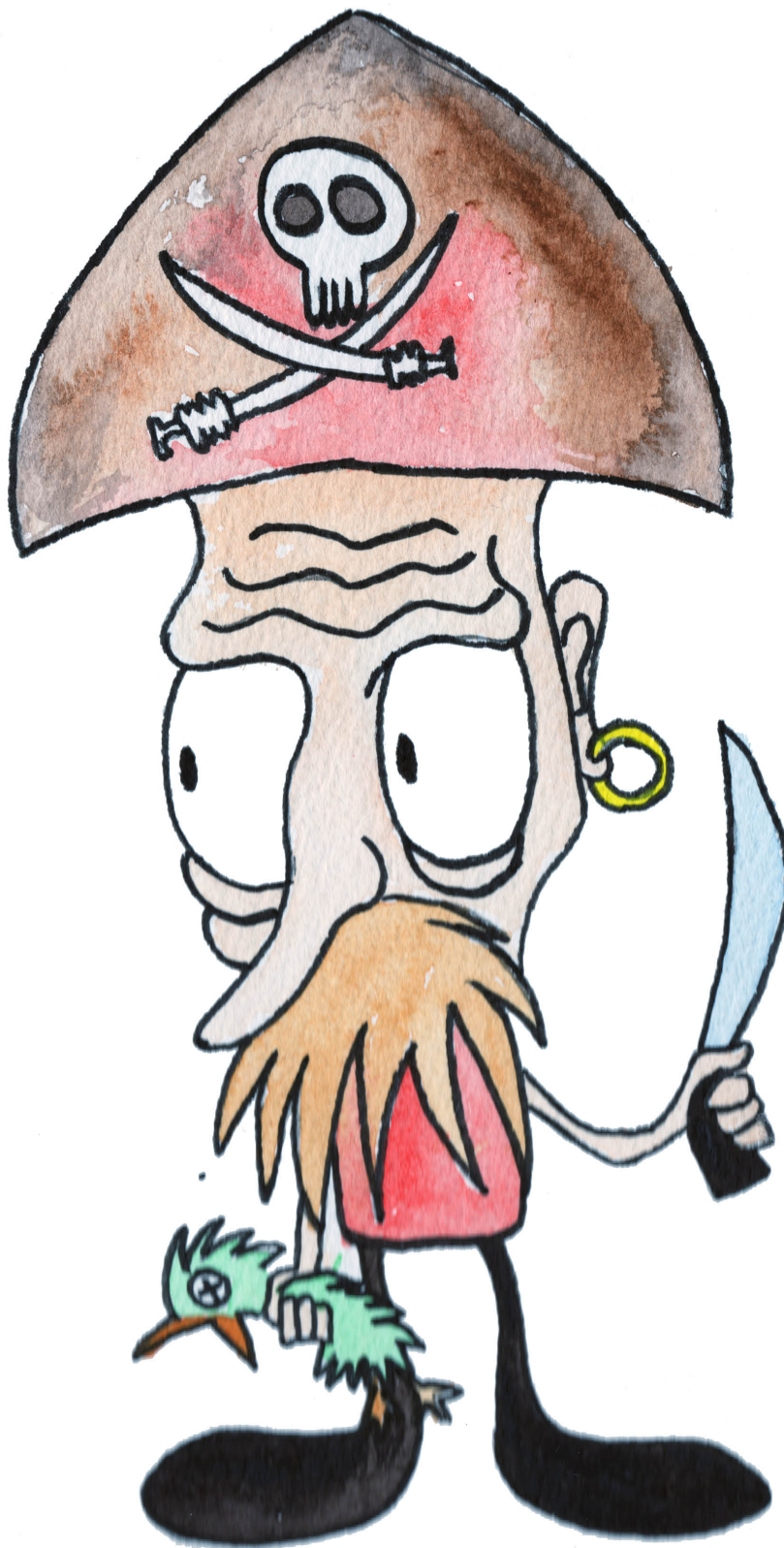


Karakter nr 37: kulefisk



Karakter nr 38: hummer

Figur 39: Karakterer inspirert etter blobfisk, skate, kulefisk og hummer



Karakter nr 39: akkar

Figur 40: Karakter inspirert etter akkar

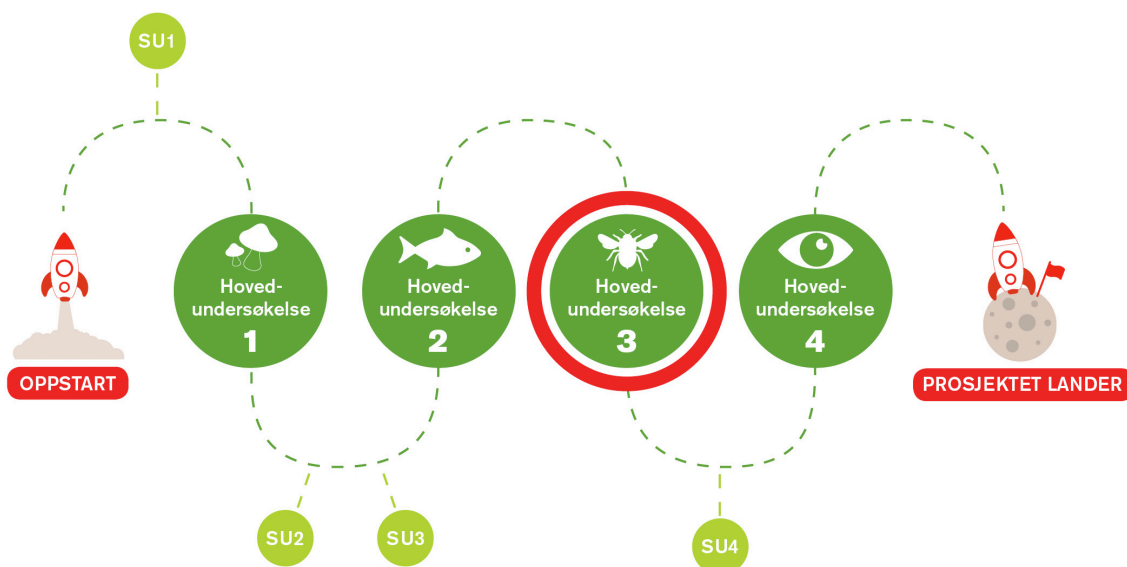


Karakter nr 40: reke

Figur 41: Karakter inspirert etter reke

4.8 Hovedundersøkelse 3

4.8.1 Insekter som inspirasjon



Figur 42: Modellen viser hvor Hovedundersøkelse 3 befinner seg i prosjektets tidslinje. Hovedundersøkelse 3 er markert med rød sirkel.

Jeg hadde deretter en undersøkelse der jeg studerte objektene på bilder og i tillegg baserte meg på minner om objektene. Objektene i denne undersøkelsen er insekter. Først skrev jeg ned egenskapene som jeg kunne huske at insektene hadde, ut ifra mine tidligere sanseopplevelser av dem. Deretter studerte jeg insektenes farger og fasong på bilder og skrev ned disse egenskapene. Her har jeg altså skiftet metode, og sanseopplevelser har kommet mer inn som metode. Det er riktignok minnet om sanseopplevelser, og ikke direkte sanseopplevelser. I tillegg så har jeg jo brukt synssansen ved å se på bildene, så dette er den eneste direkte sanseopplevelsen i denne undersøkelsen.

4.8.2 Eksempel på fremgangsmåte i Hovedundersøkelse 2



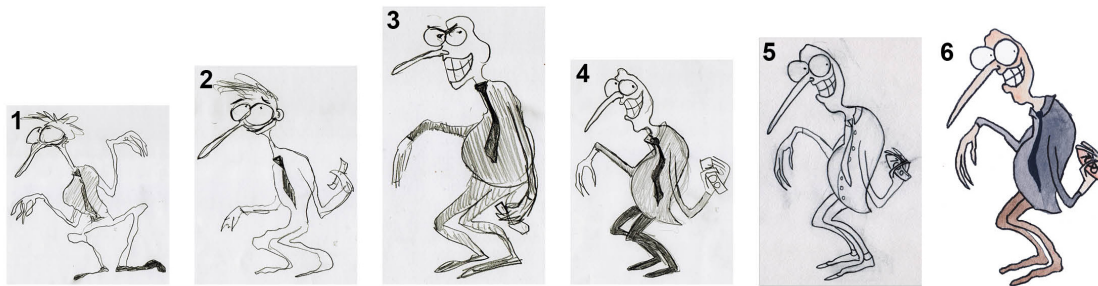
Figur 43: *Naturobjektet mygg og myggkarakteren*

Som eksempel på denne undersøkelsen trekker jeg frem karakteren som er inspirert av mygg. Jeg undersøkte dette naturobjektet ved å tenke på minner om dette insektet og ved å se på bilder.

Ut fra bildet har myggen disse egenskapene: Den er liten, grå, brun og svart. Den har lange tynne bein med knekk i. Den har lang «nese».

Hva husker jeg om myggen? Den er veldig irriterende, fordi den lager en plagsom summing, den stikker og gir oss kløende myggstikk. Jeg tenker på myggen som en blodsuger og i videre betydning av dette; en snylter.

Om myggkarakterens utvikling: På bakgrunn av min opplevelse av myggen, lagde jeg en karakter som ser teit og irriterende ut, med fysiske former fra myggen tatt opp i den fysiske kroppen til karakteren.



Figur 44: Utviklingen av myggkarakteren

Egenskapene som dannet bakteppe for karakteren er «liten», «grå, brun og svart», «spiss nese», «veldig irriterende», «snylter», «glatt overflate» dannet bakteppet da jeg gikk i gang med skissearbeidet for denne karakteren.

I skisse 1 har karakteren lang, tynn nese, slik at den likner på myggen. Den har hår, siden myggen har hår. Jeg så for meg en irriterende selgertype, derfor forsøkte jeg å la karakteren få et irriterende uttrykk. Den har knekk i armer og bein, samt at armer og bein er veldig tynne, dette for at karakteren skal minne mest mulig om myggen. Karakteren har store øyne, men dette er ikke for at karakteren skal se «søt» ut, slik dette grepet er brukt i andre karakterer. Forskjellen er at her har karakteren knøtt små pupiller, så kombinasjonen store øyeepler med små pupiller, gjør ikke at karakteren ser søt ut, bare at den får oppsperrede, stirrende øyne. Jeg hadde i bakhodet en slesk selgertype med intenst blick som prøver å overtale en potensiell kunde til et kjøp.

I skisse 2 har jeg videreført håret, tynne bein og armer, knekk i bein og armer, store øyne, lang og tynn nese, og slips. Men jeg syntes karakteren i skisse 1 minnet litt om en slags fugl, så jeg modifiserte kroppsholdningen litt i skisse 2. I skisse 2 holder også karakteren opp penger bakpå ryggen, for å visualisere at han prøver å snike til seg penger.

I skisse 3 tok jeg bort håret, fordi en blank skalle får karakteren til å se mer slesk ut. Ellers har jeg videreført håret, tynne bein og armer, knekk i bein og armer, store øyne, lang og tynn nese, og slips. Karakteren har også fått et stort glis med synlige tenner, istedenfor å smile med lukket munn, dette for at smilet skulle se falskere ut. Jeg syntes også at karakterene i skisse 1 og 2 så litt for uskyldige ut, derfor har jeg gitt karakteren i skisse 3 et litt mer ondere uttrykk i øynene, ved at øyenbrynene vender nedover i en spiss over nesa. Karakteren har fått litt større mage for å visualisere en litt dårlig kroppsholdning. I skisse 3 har jeg videreført at karakterene holder opp penger bakpå ryggen, men han holder armen litt mer ned langs siden.

I skisse 4 beholdt karakteren den blanke skallen. Ellers har jeg videreført håret, tynne bein og armer, knekk i bein og armer, store øyne, lang og tynn nese, slipset og det store gliset med

synlige tenner. Jeg syntes at karakteren i skisse 3 så litt for ond ut til at jeg syntes det passet med egenskapene jeg hadde kommet frem til i første del av prosessen. Derfor tok jeg bort øyenbrynene. Karakteren har fortsatt stor mage, i tillegg har han fått litt mer pukkelrygg, for å forsterke den dårlige kroppsholdningen. Karakteren holder opp penger bakpå ryggen, videreført fra skisse 2 og 3. I skisse 4 holder karakteren hånda litt mer opp igjen, slik at det skal bli tydeligere at han har gjemt bort penger med vilje. Dette er karakteren som ble videreført i skisse 5, der jeg strammet opp formene. Skisse 5 ble så videreført i farger og omrissene ble tegnet opp med svart tusjpen.

Etterpå ble karakteren analysert ut ifra kategoriene «fargebruk», «mimikk», «detaljer», «personlighet» og «kontraster».

Karakter nr 50 - inspirert av mygg	
<p>Fargebruk: Som fargene til myggen, grå, svart og gråbrun. I tillegg har karakteren "hudfarge".</p> <p>Mimikk og kroppspråk: Karakteren har et stort og falskt smil og viser tennene unaturlig mye. Han har oppsperrede øyne, og det ser ut som at han er redd for å bli avslørt. Han er dukknakket og litt foroverbøyd med bøyde knær. Han har knekk i armene, det ser ut som at han ikke har helt kontroll på de lange og tynne armene og beina.</p> <p>Detaljer: Karakteren har ikke mange detaljer: Han har slips og han har en pengeseddel i den ene hånda (som han holder bak ryggen).</p> <p>Personlighet: Denne karakteren er teit og irriterende, i tillegg er han en "blodsuger" i overført betydning. Han er en irriterende selgertype som lurer andre for penger.</p> <p>Kontraster: Det er ikke kontraster mellom karakterens fysiske utseende og de indre egenskapene. Det er heller ikke kontraster i personligheten. Det er kontraster i fargebruk, svart og gult kontrasterer i stor grad. Formmessig er det brukt en del lange, tynne og spisse former, disse kontrasterer mot de trill runde øynene.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ikke kontraster i personlighet • Ikke kontraster mellom utseende og indre egenskaper • Noen detaljer • Tydelig personlighet • Tydelig kroppspråk

Figur 45: Analyse av myggkarakteren

4.8.3 Karakterene fra Hovedundersøkelse 3

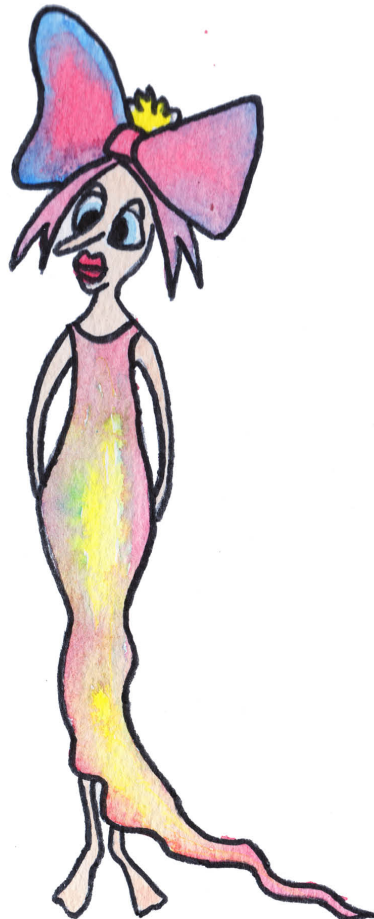


Karakter nr 41: tordivel

Figur 46: Karakter inspirert etter tordivel



Karakter nr 42: flue



Karakter nr 43: sommerfugl



Karakter nr 44: veps

Figur 47: Karakterer inspirert etter flue, sommerfugl og veps



Karakter nr 45: edderkopp



Karakter nr 46: mariehøne

Figur 48: Karakterer inspirert etter edderkopp og mariehøne



Karakter nr 47: humle



Karakter nr 48: øyestikker



Karakter nr 49: gresshoppe

Figur 49: Karakterer inspirert etter humle, øyestikker og gresshoppe

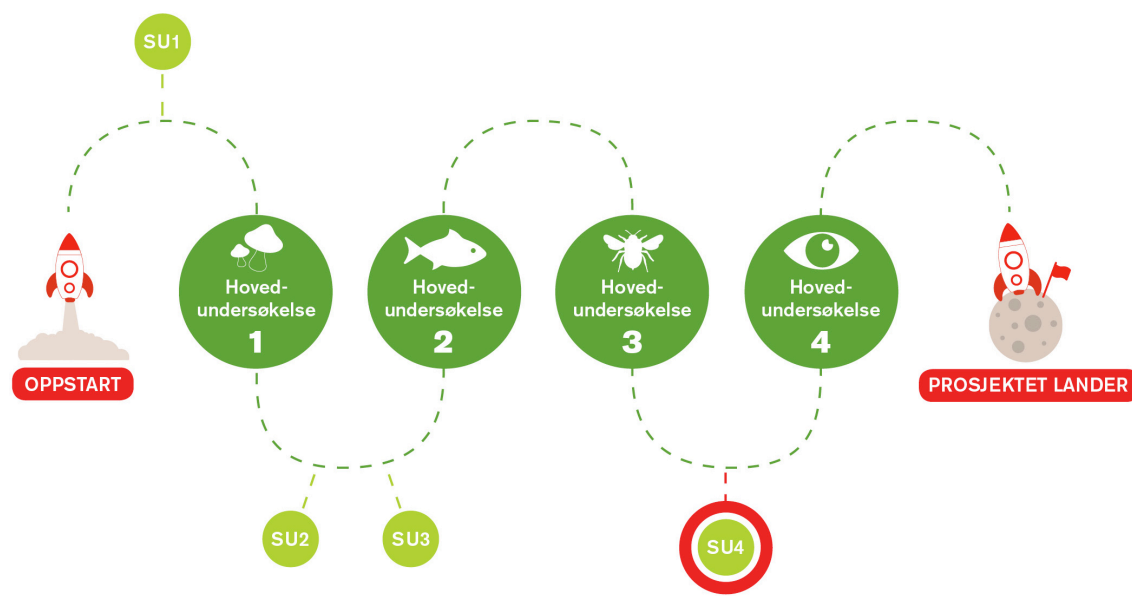


Karakter nr 50: mygg

Figur 50: Karakter inspirert etter mygg

4.9 Sideundersøkelse 4

4.9.1 Karakterene blir tredimensjonale



Figur 51: Modellen viser hvor Sideundersøkelse 4 befinner seg i prosjektets tidslinje. Sideundersøkelse 4 er markert med rød sirkel.

Jeg hadde deretter en undersøkelse der jeg utviklet tre av karakterene som var laget i de tidligere undersøkelsene tredimensjonalt. Årsaken var at jeg ønsket å finne ut om det dannet seg nye uttrykk eller personlighetstrekk i karakteren. Dette var dessuten et tidspunkt i prosessen der jeg ikke helt visste hvordan prosjektet skulle utvikles videre. Derfor prøvde jeg ut det tredimensjonale for å se om det kunne gi meg noen nye tanker.

Det tredimensjonale passet ikke for meg. Jeg følte ikke jeg fikk til å lage det uttrykket jeg hadde sett for meg. Men uttrykket i karakterene endret seg, selvsagt. De karakterene som ble utviklet i leire, så rett og slett ut som leirklumper. De var grove og manglet detaljer. Den karakteren som ble utviklet av strøpebuksestoff og ståltråd, ble rar og skjev.

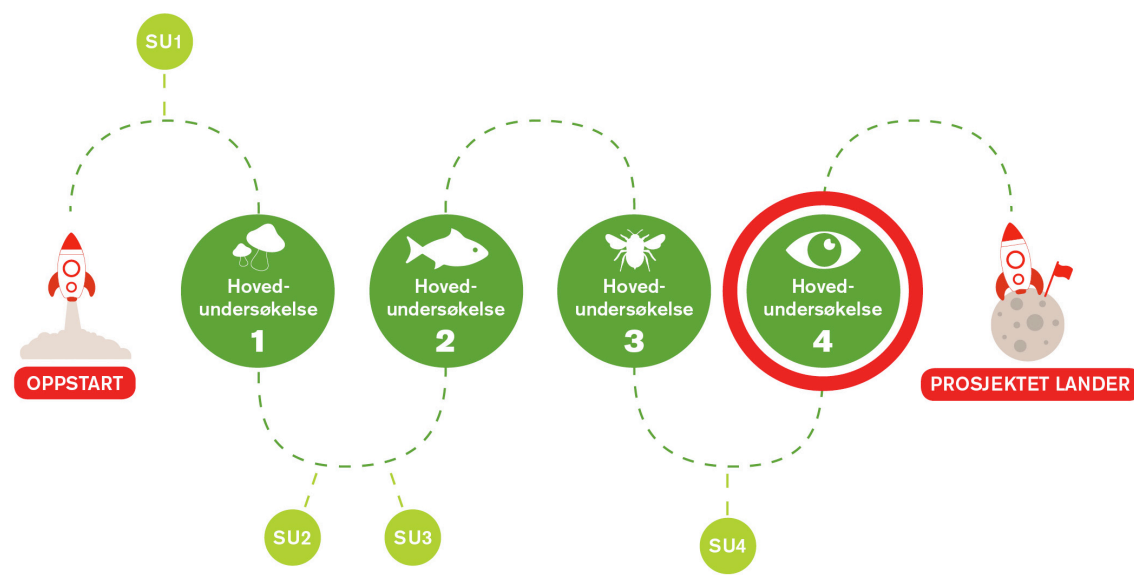
Her opplevde jeg at jeg ikke klarer å uttrykke ideene mine i karakteren, eller altså ideene mine for hvordan karakteren skal se ut, når jeg prøver å utvikle karakterene tredimensjonalt. Derfor er ikke denne undersøkelsen helt bortkastet, fordi den gjorde meg bevisst på nettopp dette. Men det ble med de tre karakterene. Siden jeg opplevde utfordringer med det tredimensjonale, tok jeg her, i mai 2019, valget om å holde meg til tegnede karakterer fra nå av. Tidligere hadde jeg holdt det åpent om hvordan jeg skulle utvikle prosjektet videre, men nå ble veien videre litt mer fastlagt.



Figur 52: Haikarakteren, tordivelkarakteren og banankarakteren blir videreført tredimensjonalt.

4.10 Hovedundersøkelse 4

4.10.1 Ferske sanseopplevelser versus minner som inspirasjon



Figur 53: Modellen viser hvor Hovedundersøkelse 4 befinner seg i prosjektets tidslinje. Hovedundersøkelse 4 er markert med rød sirkel.

Deretter hadde jeg en undersøkelse der jeg sammenlignet det å inspireres ut ifra sanseopplevelser med det å inspireres gjennom minne. Årsaken til at jeg gjorde dette var at jeg i september 2019 nok en gang var usikker på hvilken vei prosjektet skulle ta. Jeg trengte en tydeligere retning, jeg trengte en mening med prosjektet. Derfor så jeg tilbake på det jeg hadde gjort av undersøkelser og så at jeg hadde utviklet karakterer inspirert av direkte sanseopplevelser, men også inspirert av minne. I tillegg hadde jeg benyttet andre metoder å inspireres til idéer for personlighet til karakterene jeg utviklet. Jeg begynte å se dette som et prosjekt om inspirasjon, og ønsket å finne mer ut om hva som var forskjellen mellom de ulike måtene å inspireres på.

I denne undersøkelsen var jeg bevisst inspirasjonen rundt karakterutviklingen. Hver karakter skulle inspireres av noe fra naturen, som for eksempel en stein eller en blomst.

Jeg tegnet hver karakter to ganger; den første gangen der jeg jobbet ut ifra minnet om en naturgjenstand, og den andre gangen der jeg gikk ut i naturen og fant den gjenstanden jeg skulle inspireres av, kjente på den, luktet på den, så på den - kort sagt brukte sansene i opplevelsen av gjenstanden - og siden brukte denne sanseopplevelsen som inspirasjonskilde når jeg tegnet karakteren. Jeg ville undersøke om det å bruke sansene til å oppleve det som skulle inspirere meg i karakterutviklingen ville gi et annet uttrykk i karakteren enn dersom jeg lot meg inspirere bare ut ifra minnet, i karakterutviklingsprosessen.

Den siste undersøkelsen gjorde jeg enda en gang. Jeg ville teste hva som skjedde dersom jeg kom tilbake til inspirasjonsobjektet en andre gang. Fordi objektene fra forrige undersøkelse hadde gått i oppløsning fordi objekter fra naturen ofte gjør det etter en tid, ble jeg nødt til å finne nye objekter. Jeg gikk frem på samme måte med karakter 1 og 2 som jeg gjorde i forrige undersøkelse. Da jeg skulle lage Karakter 3 kom jeg altså tilbake til objektet og «opplevde» det for andre gang. Det jeg fant her var at alle versjoner av Karakter 3 er laget på bakgrunn av at det dannes nye idéer, fremfor at opplevelsene forandres i møtet med inspirasjonskildene. Jeg bruker mer tid med inspirasjonskildene, derfor dannes det flere og nye idéer.

4.10.2 Eksempel på ulikheter mellom karakterene i Hovedundersøkelse 4

I Hovedundersøkelse 4 har jeg tegnet en karakter etter minnet og en etter ferske sanseopplevelser, slik jeg gjorde det i Hovedundersøkelse 1. Her følger en beskrivelse av det som endret seg i de to versjonene av karakterene. Jeg har valgt ut «kastanjenøtt-karakteren» som eksempel.



Figur 54: Til venstre er kastanjenøttkarakteren som var inspirert etter minnet. I midten er kastanjenøtta som ble brukt til inspirasjonsobjekt. Lengst til høyre er kastanjenøttkarakteren som var inspirert etter ferske sanseopplevelser.

Fargebruk: Karakteren tegnet etter minnet om en kastanjenøtt, er grønn med «hudfarge», det sistnevnte for å vise at dette er en menneskekarakter. Dette går for øvrig igjen i mange av karakterene mine. Karakteren som er tegnet etter sanseopplevelsene har litt flere farger og fargeendringer, ved at grønnfargen er blassere og jeg har lagt til grått. Dette fordi at kastanjenøtta så ganske medtatt ut og var blassere i fargen, i tillegg til noen grå flekker her og der.

Mimikk: Ansiktsmimikken til den første kastanjenøtta består av et litt slapt smil, tunge øyelokk og skjelende øyne, samt øyenbryn som er trukket opp og ut til siden. Dette gjør at karakteren ser litt tomsete ut, et uttrykk jeg ville gi karakteren fordi jeg tenkte på uttrykket «tett i nøtta», siden kastanjenøtta er en nøtt. Karakteren som er tegnet etter at jeg gikk ut og fant en kastanjenøtt, så, følte og luktet på den, har annerledes mimikk. Den har nesten sammenklistrede øyne, nedovervendt munn og øyenbryn som er trukket opp og utover (ser oppgitt ut). Dette får karakteren til å se sliten og misfornøyd ut. Han har rynker under øynene og et søkk under haka (muskelsammentrekning) som gjør at ansiktet ser anspent ut, og at karakteren har det vondt. Dette skyldes at kastanjenøtta jeg fant var falt ned på bakken og så mye mer forslått ut enn den kastanjenøtta jeg hadde sett for meg i fantasien. Jeg hadde ikke tenkt på i det hele tatt at

kastanjenøtter faller mot bakken og sikkert er preget av det. Derfor fikk jeg ideen om å lage en karakter som var forslått, med det tilhørende humøret og derav mimikken: En sliten og misfornøyd karakter som ser ut som at han har det vondt.

Detaljer: Også i kastanjenøttkarakteren ser jeg at det er ulikt antall detaljer når det gjelder de to versjonene; karakteren som er laget etter sanseopplevelsen av en kastanjenøtt har flere detaljer ved seg. Da jeg skulle lage karakteren med utgangspunkt i minnet av en kastanjenøtt, så jeg for meg en rund grønn ting, med tagger på, og tenkte litt på uttrykket «Tett i nøtta», siden kastanjen er en nøtt. Jeg tegnet derfor en karakter som var rund, grønn, med taggete hårsveis og som så litt dum ut. Karakteren har ikke så mange detaljer, selv om taggene, det «slappe» smilet og de sløve øynene er detaljer som forteller om hvordan karakteren er. Men karakteren som er tegnet etter å ha opplevd kastanjenøtta med sansene, har flere detaljer som forteller om hvem karakteren er: Taggene i hårsveisen er skjevere - de bærer preg av å være «forslåtte», eller å ha hatt et stygt fall og i uorden. Karakteren har plasterlapper her og der, samt armen i fatle, for å fortelle at karakteren er skadet og har det vondt. Karakteren har flere linjer i ansiktet. Karakteren er fortsatt grønn og rund, men den er også litt mer klumpete, slik den kastanjen jeg fant var. Den kastanjen jeg fant var også delt på midten, innholdet tøyt ut, derfor har jeg laget en karakter med den detaljen at magen tyter ut.

Personlighet: Det er to ulike personligheter her og den karakteren som er tegnet etter sanseopplevelser har litt mer tydelighet ved seg enn karakteren som er tegnet etter minnet. Karakteren som er tegnet etter minnet er i godt humør, men er litt dum. Men den kastanjen jeg fant så langt tristere ut enn den jeg forestilte meg, og det bærer også den siste karakteren preg av. Den så også ut som at den «hadde litt dårligere humør», og at den hadde det vondt. Derfor har den fått denne «personligheten». Når det er sagt, så kan det jo være at kastanjenøtt-karakteren hadde vist frem andre personlighetstrekk dersom den ikke hadde vært så uheldig og falt ned på bakken, men det er kanskje slik at de ytre omstendighetene til en viss grad former vår personlighet?

Kontraster: Det er større kontraster i karakteren som er tegnet etter sanseopplevelse. Hodet til den første karakteren (tegnert etter minnet) er glatt og rundt, mens hodet til den andre karakteren har bulker og buktninger, store kuler og dype søkk. Den første karakteren har en stor og rund mage, mens magen til karakter 2 er enda større, presses mer utover og står mer ut fra resten av kroppen enn det magen til karakter 1 gjør. Hendene til karakter 2 er mindre i forhold til kroppen enn hendene til Karakter 1. Taggene som utgjør hårfrisuren er «snillere», eller mindre fremtredende hos Karakter 1 enn taggene i Karakter 2. Der er de større og skjevete og til og med enda spissere (de ser hvassere ut). Øynene til Karakter 2 er mer fremtredende på grunn av rynkene under, og fargen rundt.

Karakterene ble til slutt analysert ut ifra kategoriene «fargebruk», «mimikk», «detaljer», «personlighet» og «kontraster».

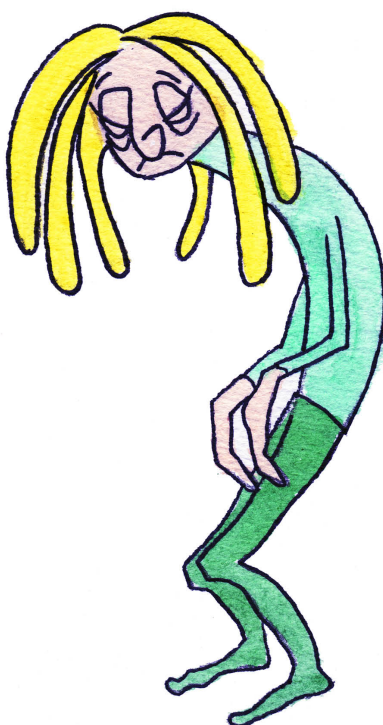
Karakter nr 59: inspirert av minne om kastanjenøtt	
<p>Fargebruk: Karakteren har grønnfarge. I tillegg har karakteren "hudfarge".</p> <p>Mimikk og kroppspråk: Ansiktsmimikken består av et litt slapt smil, tunge øyelokk og skjellende øyne, samt øyenbryn som er trukket opp og ut til siden. Han står rett opp og ned, men en anelse fremoverbøyd med hodet. Dette gjør at karakteren ser litt tomsete ut.</p> <p>Detaljer: Karakteren har ikke mange detaljer. Han har bar mage og hårpigget. Utover det har ikke karakteren nevneverdige detaljer utover ansiktstrekk og lite detaljerte klesplagg.</p> <p>Personlighet: Denne karakteren er en hamløs og litt enfoldig type. Anonymt preg.</p> <p>Kontraster: Det er ikke kontraster mellom karakterens fysiske utseende og de indre egenskapene. Det er heller ikke kontraster i personligheten. Formmessig er det ikke så store kontraster, men hårpiggene står i kontrast til de runde formene i kroppen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ikke kontraster i personlighet • Ikke kontraster mellom utseende og indre egenskaper • Lite kontrast i form • Få detaljer • Ikke veldig tydelig personlighet • Ikke så tydelig kroppspråk
Karakter nr 60: inspirert av kastanjenøtt	
<p>Fargebruk: Blass grønnfarge, grå. I tillegg har karakteren "hudfarge".</p> <p>Mimikk og kroppspråk: Den har nesten sammenklistrede øyne, nedovervendt munn og øyenbryn som er trukket opp og utover (ser oppgitt ut). Dette får karakteren til å se sliten og misfornøyd ut. Han har rynker under øynene og et søkk under haka som gjør at ansiktet ser anspent ut, og at karakteren har det vondt.</p> <p>Detaljer: Karakteren har mange detaljer. Spisse og skjeve hårpigget, arm i fatle, blåveiser rundt øynene, mage som tyter utover buksa, flere plasterlapper.</p> <p>Personlighet: En tydelig sliten og misfornøyd karakter, i dårlig humør.</p> <p>Kontraster: Det er ikke kontraster i personligheten, heller ikke mellom karakterens fysiske utseende og de indre egenskapene. Karakteren uttrykker den personligheten han har. Det er formmessige kontraster ved at hodet til karakteren har bulker og buktninger, store kuler og dype søkk. De runde formene i kropp og hode kontrasterer mot de spisse hårpiggene. Små og tynne hender og bein står i kontrast til den brede og klumpete kroppen og hode.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ikke kontraster i personlighet • Ikke kontraster mellom utseende og indre egenskaper • Stor kontrast i form • Mange detaljer • Tydelig personlighet • Tydelig kroppspråk

Figur 55: Analyse av begge kastanjenøttkarakterene

4.10.3 Karakterene fra Hovedundersøkelse 4, første runde



Karakter nr 51: blomst,
inspirert etter minne



Karakter nr 52: blomst,
inspirert etter ferske sanseopplevelser

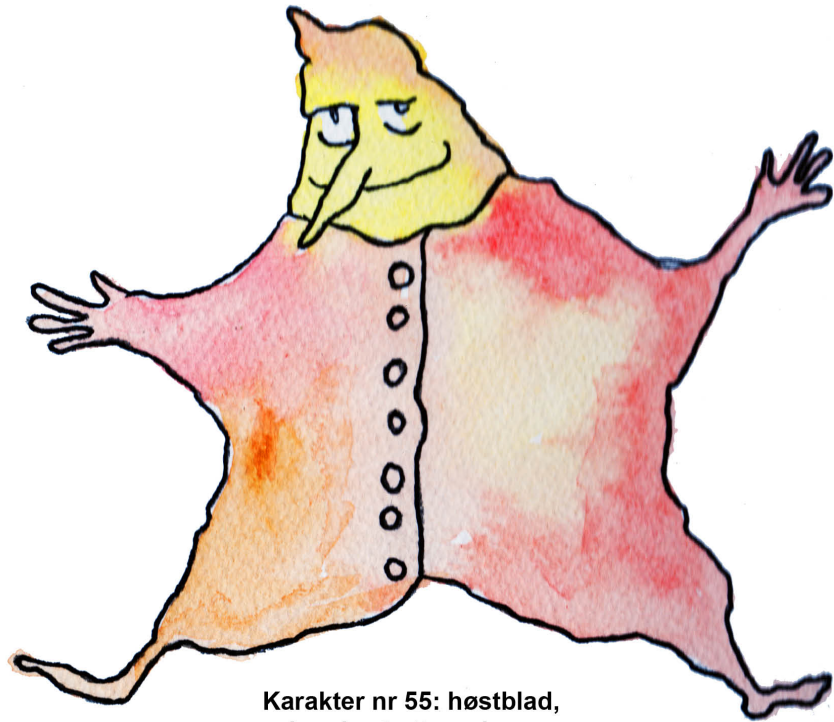


Karakter nr 53: trepinne,
inspirert etter minne

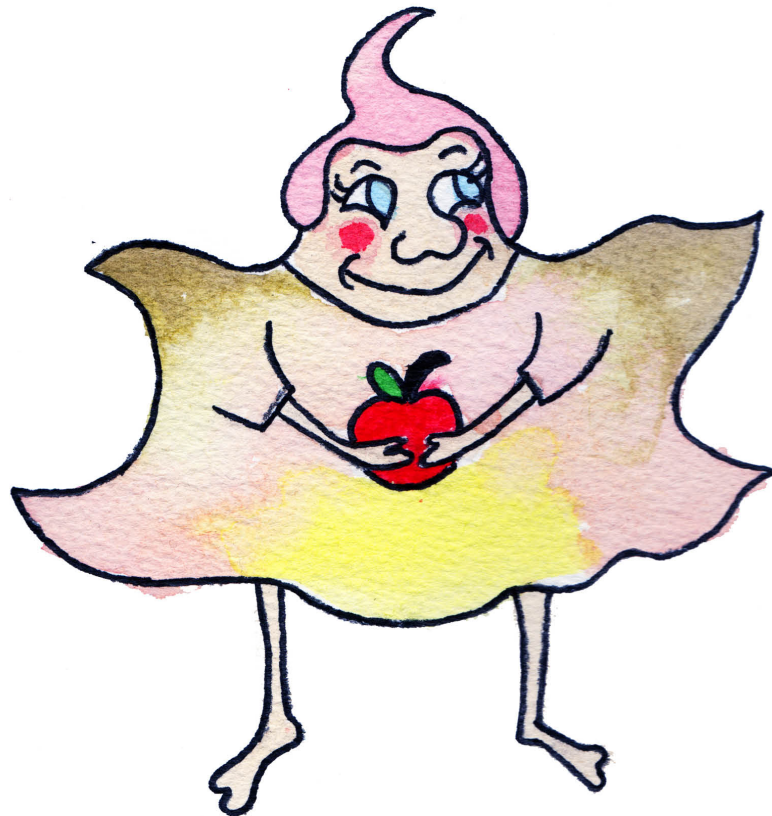


Karakter nr 54: trepinne,
inspirert etter ferske sanseopplevelser

Figur 56: Karakterer inspirert etter minner og ferske sanseopplevelser, av blomst og trepinne.

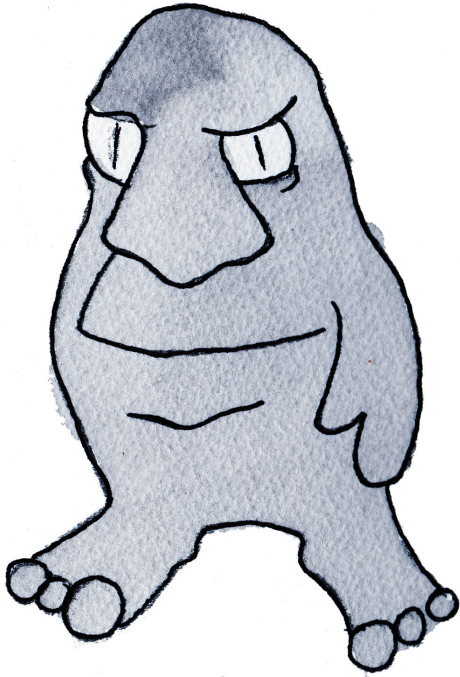


Karakter nr 55: høstblad,
inspirert etter minne

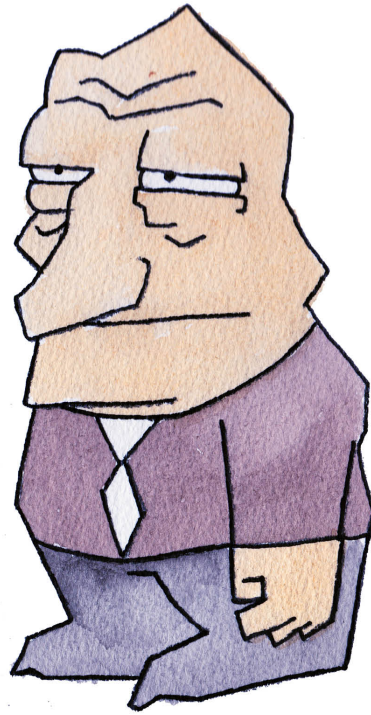


Karakter nr 56: høstblad,
inspirert etter ferske sanseopplevelser

Figur 57: Karakter inspirert etter minner og ferske sanseopplevelser av høstblad



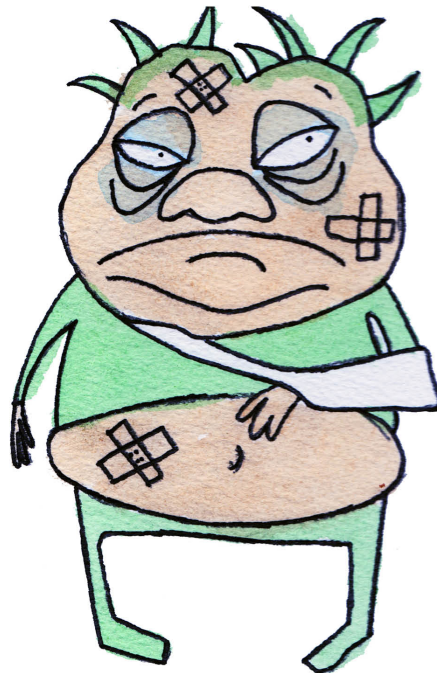
Karakter nr 57: stein,
inspirert etter minne



Karakter nr 58: stein,
inspirert etter ferske sanseopplevelser



Karakter nr 59: kastanjenøtt,
inspirert etter minne



Karakter nr 60: kastanjenøtt,
inspirert etter ferske sanseopplevelser

Figur 58: Karakterer inspirert etter minner og ferske sanseopplevelser av stein og kastanjenøtt

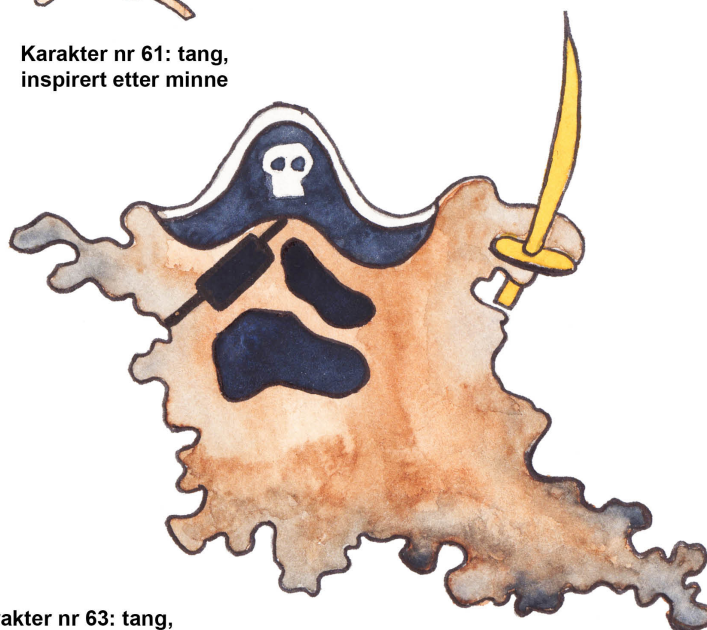
4.10.4 Karakterene fra Hovedundersøkelse 4, andre runde



Karakter nr 61: tang,
inspirert etter minne

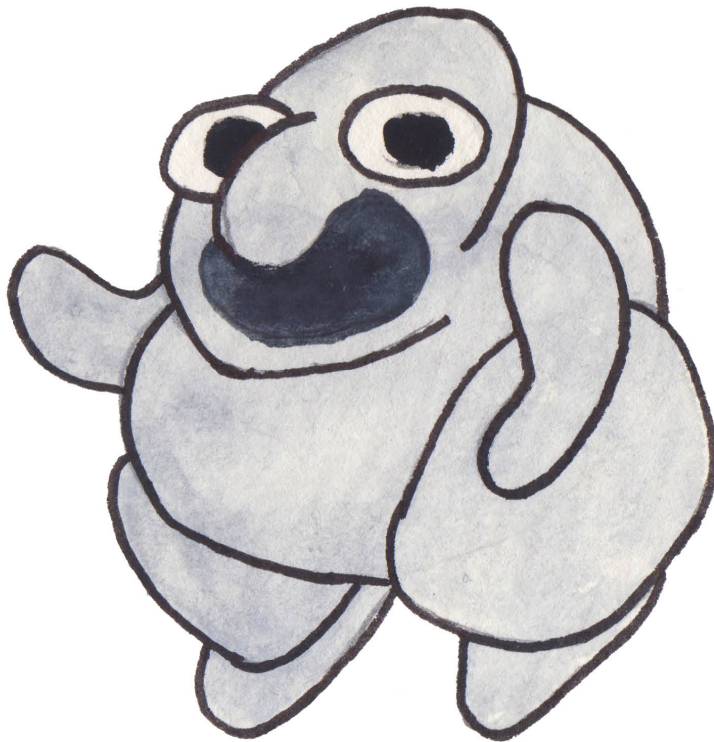


Karakter nr 62: tang,
inspirert etter ferske sanseopplevelser,
første gang



Karakter nr 63: tang,
inspirert etter ferske sanseopplevelser, andre gang

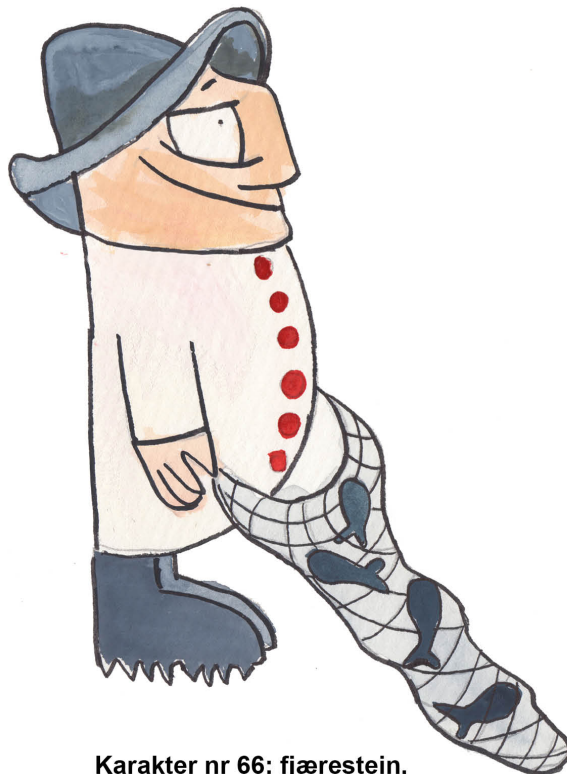
Figur 59: Tangkarakter inspirert etter minner og to runder ferske sanseopplevelser



Karakter nr 64: fjærestein, inspirert etter minne



Karakter nr 65: fjærestein, inspirert etter ferske sanseopplevelser, første gang



Karakter nr 66: fjærestein, inspirert etter ferske sanseopplevelser, andre gang

Figur 60: Fjæresteinkarakter inspirert etter minne og to runder ferske sanseopplevelser



Karakter nr 67: sneglehus, inspirert etter minne



Karakter nr 68: sneglehus, inspirert etter ferske sanseopplevelser, første gang



Karakter nr 69: sneglehus, inspirert etter ferske sanseopplevelser, andre gang

Figur 61: Sneglehuskarakter inspirert etter minne og to runder ferske sanseopplevelser



Karakter nr 70: strå,
inspirert etter minne



Karakter nr 71: strå,
inspirert etter ferske sanseopplevelser,
første gang



Karakter nr 72: strå, inspirert etter ferske sanseopplevelser, andre gang

Figur 62: Stråkarakter inspirert etter minne og to runder ferske sanseopplevelser



Karakter nr 73: rekved,
inspirert etter minne



Karakter nr 74: rekved,
inspirert etter ferske
sanseopplevelser,
første gang



Karakter nr 75: rekved, inspirert etter ferske sanseopplevelser, andre gang

Figur 63: Rekved-karakter inspirert etter minne og to runder ferske sanseopplevelser

4.11 Funn

Her følger en kort beskrivelse av funnene i analysen. Funnene blir dypere beskrevet i diskusjonskapittelet.

4.11.1 Funn 1: Inspirasjon gjennom ferske sanseopplevelser skaper

karakterer med tydeligere mimikk, mer detaljer og mer kontraster

Det mest sentrale funnet i dette masterprosjektet forekommer i den undersøkelsen der jeg sammenlikner det å inspireres i å lage karakterer ut ifra minnet om et objekt, med å inspireres av direkte sanseopplevelser jeg får gjennom å oppleve naturobjektet. I undersøkelsen der jeg først tegner karakterer med inspirasjon fra minnet og siden etter sanseopplevelsene, har karakterene som er inspirert etter sanseopplevelser endret fargebruk, tydeligere mimikk, mer detaljer og mer kontraster. At de har mer kontraster innebærer at noen har kontraster mellom sitt fysiske utseende og sine indre egenskaper (som også gjenspeiles i karakterens utseende), mens andre har mer kontrastfylt personlighet. Disse karakterene har også større kontraster i formen. Jeg ser også at karakterene som er tegnet med inspirasjon etter minnet har mer utydelig personlighet og færre detaljer enn noen andre karakterer også sammenlignet med de andre undersøkelsene. Samtidig har karakterene som er tegnet basert på minnet av naturobjekter, en utydelig personlighet, de har «tommere» og mindre komplekse personligheter.

4.11.2 Funn 2: Inspirasjon gjennom bilder og innhenting av fakta skaper

kontrastfylte karakterer

Et annet funn er at de karakterene som har mest kontraster i personligheten, utenom de som er inspirert av ferske sanseopplevelser, er de karakterene som er inspirert av kombinasjonen «studere bilder og lese fakta». Dette skjer i undersøkelsen der karakterene er inspirert av sjødyr.

Dette ser jeg for eksempel i hummerkarakteren, der karakteren skal være feminin samtidig som at hun er aggressiv. I denne undersøkelsen brukte jeg bilder og jeg leste meg opp på fakta. Jeg ser dette også i en rekke andre karakterer i undersøkelsene som er inspirert av sanseopplevelser, som for eksempel «pærekarakteren» som skal være søt og syrlig på en gang. Men jeg ser altså at karakterene som er inspirert av det å studere bilder, samt lese seg opp på fakta, også har mer kontrastfylt personlighet enn karakterer som er utviklet på bakgrunn av bare minne, eller den undersøkelsen der karakterene er utviklet etter inspirasjon av en kombinasjon mellom å se på bilder og hente frem minnet av naturobjektene.

4.11.3 Funn 3: Inspirasjon etter minner og fotografi skaper stereotype karakterer

Det tredje funnet er at én inspirasjonsmetode har gitt mer stereotype karakterer enn de andre inspirasjonsmetodene. Dette skjer i insektundersøkelsen, der jeg bruker minner og ser på bilder av naturobjektene. Denne undersøkelsen har resultert i færre karakterer med sammensatte personligheter enn de undersøkelsene der jeg har brukt sanseopplevelser, eller en kombinasjon av å studere bilder og lese meg opp på fakta om naturobjektet. Disse karakterene er de mest stereotype fordi de har tydelig og ensidig personlighet, og karakterene likner rent utseendemessig på det opprinnelige inspirasjonsobjektet.

5 Diskusjon

5.1 Diskusjon av funn

5.1.1 Funn 1: Inspirasjon gjennom ferske sanseopplevelser skaper

karakterer med tydeligere mimikk, mer detaljer og mer kontraster

Det mest sentrale funnet i dette masterprosjektet forekommer i den undersøkelsen der jeg sammenlikner det å skape karakterer ut ifra minnet om et objekt, med å inspireres av direkte sanseopplevelser jeg får gjennom å oppleve naturobjektet. I undersøkelsen der jeg først tegner karakterer med inspirasjon fra minnet og siden etter sanseopplevelsene, har karakterene fått endret fargebruk, tydeligere mimikk og kroppsspråk, mer detaljer, mer kontrastfylt personlighet og større kontraster i formen. Jeg ser også at karakterene som er tegnet med inspirasjon etter minnet, har mer utydelig personlighet og færre detaljer enn noen av de andre karakterene jeg har laget i masterprosjektet, også sammenlignet med de andre undersøkelsene.

Jeg tror at dette skjer fordi ferske sanseopplevelser gir meg flere idéer. De ferske sanseopplevelsene gir meg en serie nye sanseintrykk som jeg kan «oversette» til egenskaper hos karakteren jeg skal lage, derfor får jeg idéer til flere detaljer og mer kontraster i disse karakterene. Dette skaper også en tydeligere personlighet, rett og slett fordi karakteren *er* en personlighet med et sett av egenskaper og ikke bare er et skall.

Samtidig har karakterene som er tegnet basert på minnet av naturobjekter, en utydelig personlighet, de har «tommere» og mindre komplekse personligheter. Jeg tror dette har med å gjøre at jeg ikke har husket disse naturobjektene ned til hver minste detalj. I minnet mitt fantes bare de tydeligste kjennetegnene på naturobjektene, at for eksempel en stein er tung og grå. Minnet gir meg derfor ikke like mange idéer som de ferske sanseopplevelsene.

Men hvorfor har jeg bare utydelige minner om naturobjektene før jeg går ut og opplever dem med de fleste av sansene mine? Jeg har i løpet av prosjektet mitt forstått at ferske sanseopplevelser gir meg bedre idéer enn minnet, og jeg mener det er fordi jeg involverer mer av meg selv i objektet når jeg har de ferske sanseopplevelsene. Jeg er også mer bevisst og fokusert på det jeg opplever.

For å ta det sistnevnte først, så tror jeg at årsaken til at jeg ikke husker alle detaljene om hvordan en stein er, nok er fordi jeg ikke har vært like konsentrert om en stein før jeg involverte alle sansene i møtet med steinen. Det Kaja Nordengen sier om minnet og fokus, bygger opp under dette. Hun sier at for at noe skal lagres i hukommelsen er det først og fremst viktig at du kan fokusere og er konsentrert, det er bra at du tvinges til å fokusere. Hvis følelser som interesse, glede eller til og med sinne er involvert, øker sannsynligheten for at det du leser eller opplever blir lagret. Følelser knyttet til det vi ønsker å huske, øker oppmerksomheten vår. Ifølge Kaja Nordengen husker man bedre hvis man er konsentrert om noe. Lite lagres hvis man er ukonsentrert (Nordengen, 2017, s. 64). Derfor tror jeg at det at jeg ikke har vært fokusert på en stein på det jeg kan huske, har påvirket at jeg ikke har husket særlig detaljerte ting rundt steinen, og videre er dette en årsak til at ideene og inspirasjonen ikke kommer like lett til meg, da det er gjennom at flere detaljer rundt objektet åpenbarer seg for meg at jeg får idéer. Fokus på inspirasjonsobjektet gir meg altså mer idéer.

Så til det førstnevnte, det at jeg får flere idéer når jeg involverer alle sansene mine i opplevelsen av naturobjektene. Minnene om naturobjektene er ikke like detaljsterke som de detaljene jeg opplever at naturobjektene har under de ferske sanseopplevelsene. En annen grunn til det, bortsett fra dette med fokus, er at man husker bedre jo flere av sansene som er involvert. Det dette betyr, er at dersom jeg hadde involvert alle sansene mine i tidligere opplevelser av naturobjektene, så kan det være at jeg også hadde husket dem bedre, minnet hadde gitt meg flere detaljer som jeg kunne oversette til egenskaper hos karakterene. For det er egenskapene hos naturobjektene som «er» egenskapene hos karakterene jeg lager. De ferske sanseopplevelsene produserer en rekke ulike egenskaper som jeg kan «oversette» og bruke i karakterutviklingen.

Men hvorfor husker jeg dårligere de naturobjektene som jeg ikke har opplevd med flere ulike sanser? Nordengen sier at «Alt vi skal huske er informasjon som kommer via en eller flere av sansene våre» (Nordengen, 2017, s. 58). Vi husker bedre når vi involverer alle sansene våre, fordi minnene ikke blir lagret bare på ett sted. «Synsinntrykket blir lagret i synsbarken, hørselsinntrykket blir lagret i hørselsbarken, de emosjonelle følelsene i amygdala og berøring i den sensoriske hjernebarken» (Nordengen, 2017, s. 59). Jo flere sanser vi bruker, jo bedre setter minnet seg. Hukommelsen er altså fordelt over hele hjernebarken. Hippocampus må kode inn det vi skal huske, hvis ikke vil det bare forsvinne. Hippocampus samler sammen inntrykkene fra de ulike delene av hjernebarken og lager «fragmenter av minner som senere kan bygges sammen igjen» (Nordengen, 2017, s. 51). Vi husker bedre når alle sanser er involvert i det vi skal huske, fordi at flere av delene av hukommelsen blir «aktivert». Vi får et mer helhetlig minne.

Dersom jeg tidligere hadde opplevd naturobjektene med flere sanser, kan det godt være at minnet mitt om naturobjektene hadde vært sterkere, og at jeg dermed ville produsert karakterer med lik grad av kompleksitet og detaljer som de karakterene som er produsert etter de ferske sanseopplevelsene. Jeg har aldri involvert alle sansene mine rundt disse naturobjektene tidligere, i hvert fall ikke bevisst. På den annen side er det slett ikke sikkert at det er så enkelt, for vi husker også best det som akkurat er skjedd, noe som nettopp er tilfelle med de ferske sanseopplevelsene. Et minne er ikke en perfekt gjengivelse av fortiden. Hukommelsen konstrueres og rekonstrueres gjennom det vi vet om våre omgivelser (Nordengen, 2017, s. 55). Lagring av minner er en pågående prosess der nye opplevelser og minner veves sammen med vårt gamle minne (Nordengen, 2017, s. 64). Hjernen vår sorterer ut og vurderer hva som er viktig og uviktig, og det som blir vurdert som uvesentlig blir vanligvis ikke lagret som minne (Nordengen, 2017, s. 65). Hukommelsen vår er assosiativ, den knytter ny informasjon til den som allerede er lagret i langtidsminnet vårt (Nordengen, 2017, s. 59). Vi kan ikke helt stole på hukommelsen, for vi lagrer bare det viktigste i minnet. Ny kunnskap, og nye miljøforhold, følelser og forventninger, kan påvirke hvordan vi husker det (Nordengen, 2017, s. 75).

Dermed kan det være at selv om alle sanser var involvert og hadde tidligere skapt et sterkt minne om naturobjektene, kan senere hendelser ha «forkludret» minnene, fordreid dem litt, og kanskje skapt andre assosiasjoner til naturobjektene enn dem jeg fikk, nettopp fordi jeg hadde de ferske sanseopplevelsene på det tidspunktet jeg hadde dem - i tilnærmet nåtid, der senere minner ikke hadde tid til å fordreie dem. Derfor kan det være riktig å si at ferske sanseopplevelser gjør at jeg husker mer enn gamle sanseopplevelser selv om alle sansene var involvert på dette tidligere tidspunktet. Og videre kan det være riktig å si at ferske sanseopplevelser derfor også vil produsere mer detaljer (som i videreført betydning blir «oversatt» til flere egenskaper hos karakterer som er utviklet på bakgrunn av dem), i forhold til karakterer som er utviklet på bakgrunn av gamle sanseopplevelser eller minner.

Jeg setter også strengere rammer for karakteren når den skal ha egenskapene som jeg opplever under de direkte sanseopplevelsene. Jeg tror dette er en av årsakene til at karakterene får mer detaljer og mimikk, og mer kompleks personlighet og form. I utviklingen av karakterer basert på minner er det færre rammer, fordi det er færre detaljer å huske. Ifølge Erik Lerdahl setter nettopp rammer en liten gnist i kreativiteten. Han sier at det er mange myter omkring kreativitet, og en av dem er at kreativitet bare handler om å tenke fritt og ha så lite rammer som mulig. Kreativitet anses som noe litt useriøst, uforpliktende og ustrukturert. Men Lerdahl påpeker at det ikke er lett å skape ut av ingenting og at også kreativiteten trenger rammer for å blomstre (Lerdahl, 2017, s. 11).

Rammer er en form for begrensninger som legger føringer for hvordan noe kan være og hvordan det ikke kan være. Saidshahagha & Stølen, som har forsket på hvordan begrensninger og gruppedynamikk påvirker kreativitet i innovasjonsgrupper, skriver i sin masteravhandling at hos informantene i deres undersøkelser ble begrensninger oppfattet som positivt. Det å bli begrenset av tid, kostnader, kundekrav og menneskelige ressurser, skapte kreative løsninger og økt fokus. Slik ble begrensninger – eller rammene - en styrke som skapte kreativitet (Saidshahagha & Stølen, 2019, s. 86). En av informantene sa til og med at «Jeg tror at begrensninger er helt avgjørende for at

du skal klare å sette i gang den kreative prosessen i det hele tatt» (Saidshahagha & Stølen, 2019, s. 86).

Innovasjonssjef i Tine, Amela Koluder-Døvre, sier i et debattinnlegg i Dagsavisen (2018) at «KREATIVITET + STRUKTUR = SANT». Videre skriver hun at «Kreativitet og struktur klarer seg ikke uten hverandre. Kreativitet uten strukturen er kaos og struktur uten kreativitet er livløs. Mellom struktur og kreativitet oppstår det naturlig spenning, en slags søt musikk som driver innovasjon» (DA 2018). Selv om dette sitatet ikke er fra en forskningsartikkel, tar jeg det med her fordi denne formuleringen setter ord på det som jeg selv har opplevd i karakterutviklingsprosessen min. Under utviklingen av karakterene som ble utviklet bare på bakgrunn av minnet, hadde jeg ikke særlig sterke rammer, jeg stod mer fritt. Det ble da vanskeligere å utvikle noe konkret, eller mer konkrete og tydelige karakterer. I prosessen med å utvikle karakterene etter sanseopplevelsene, hadde jeg mye sterkere rammer, og dette produserte tydeligere og mer komplekse og detaljerte karakterer. Det er som om de første karakterene bare uttrykker et «omriss» av sin egen personlighet.

5.1.2 Funn 2: Inspirasjon gjennom bilder og innhenting av fakta skaper kontrastfylte karakterer

Et annet funn er at de karakterene som har mest kontraster i personligheten, utenom de som er inspirert av ferske sanseopplevelser, er de karakterene der jeg har hentet inspirasjon fra kombinasjonen «studere bilder og lese fakta». Dette skjer i undersøkelsen jeg kaller for *sjødyrundersøkelsen*. Dette ser jeg for eksempel i hummerkarakteren, der karakteren skal være feminin samtidig som at hun er aggressiv. I denne undersøkelsen brukte jeg bilder og jeg leste meg opp på fakta. Jeg ser dette også i en rekke andre karakterer i undersøkelsene som er inspirert av sanseopplevelser, som for eksempel «pærekarakteren» som skal være søt og syrlig på en gang. At dette skjer i undersøkelsen der jeg sammenlikner karakterer inspirert etter minnet og karakterer inspirert etter ferske sanseopplevelser, har jeg allerede diskutert i underkapittelet som heter «Funn 1». Men jeg ser altså at karakterene som er inspirert av det å studere bilder, samt lese seg opp på fakta, også har mer kontrastfylt

personlighet enn karakterer som er utviklet på bakgrunn av bare minne, eller den undersøkelsen der karakterene er utviklet etter inspirasjon av en kombinasjon mellom å se på bilder og hente frem minnet av naturobjektene. Men når to undersøkelser fører til nesten det samme resultatet, hva er forskjellen i karakterene som er laget etter inspirasjon etter minnet, og de som er laget etter inspirasjon etter «innhenting av kunnskap» og studie av bilder?

Forskjeller mellom Funn 1 og Funn 2:

En forskjell mellom disse to undersøkelsene, er at jeg i sjødyrundersøkelsen ikke har opplevd naturobjektene selv, med mine egne sanser. Jeg har riktignok brukt synssansen, fordi jeg har *sett* på bilder av naturobjektene, men dette er bilder av naturobjektene fryst fast i en stilling. Jeg har ikke sett dem fra flere ulike vinkler. På bilder ser vi bare det todimensjonale. Når vi ser en gjenstand i virkeligheten, har vi også mulighet til å se de andre sidene ved gjenstanden. Vi ser ikke bare det utsnittet en fotograf har valgt ut at vi skal se. Vi oppdager kanskje da at gjenstanden er mer kompleks.

En annen ting er at både bildene og teksten er annenhånds informasjon. Det er informasjon som *andre* har opplevd og beskrevet for et publikum, i dette tilfellet er det jeg som er det publikumet. Det er ikke informasjon jeg selv har opparbeidet meg. Jeg må stole på at de som tok bildene ikke har manipulert dem, og at de som har skrevet faktaene om naturobjektene ikke tar feil, eller lyver, for den saks skyld. Når jeg inspireres etter et bilde, inspireres jeg etter et utsnitt som andre har valgt ut for meg, det er ikke meg som er regissør. Dette i motsetning til når jeg inspireres etter egne sanseopplevelser og slik kommer tettere på inspirasjonskilden enn når jeg studerer et fotografi. Jeg har heller ikke følt på de ru fiskeskjellene, selv om jeg absolutt er i stand til å forestille meg at en fisk har dette. Men jeg kan ikke vite hvordan akkurat denne fiskens hud kjennes ut for meg, og hvilke assosiasjoner og idéer jeg ville fått ved å faktisk kjenne på fiskeskjellene. Dersom jeg selv hadde opplevd disse naturobjektene, er det mulig at jeg ville ha hatt andre idéer enn de som har kommet opp.

Hva er forskjellen i selve utseendet til karakterene?

Jeg ser at i sjødyrundersøkelsen er karakterene mer inspirert av utseendet til naturobjektene enn karakterene i undersøkelsen med ferske sanseopplevelser. I sistnevnte er det flere inspirasjonsfaktorer som spiller inn. Disse faktorene er de ulike egenskapene jeg opplever at objektet har, når jeg føler det, ser det, lukter det og smaker det. Selv om karakterene i sjødyrundersøkelsen har kontraster i seg (fordi jeg også har brukt fakta som inspirasjon), er det færre inspirasjonsfaktorer å spille på. Egentlig er det bare naturobjektens utseende (på ett bilde som KAN være manipulert) i tillegg til litt ekstra faktaopplysninger. I undersøkelsen med ferske sanseopplevelser, har de ferdige karakterene i større grad løsrevet seg fra naturobjektens opprinnelige utseende.

Jeg har altså i større grad latt meg inspirere etter utseendet til karakterene når jeg har brukt bilder fremfor sanseopplevelser, trolig fordi jeg ikke har så mange andre inspirasjonsfaktorer å spille på. Det Erik Lerdahl skriver om temaet bygger opp under dette. Metoden med ferske sanseopplevelser passer inn under det han beskriver som «tvungen kobling-metoden». Denne kreative metoden føyer seg inn i rekken av det han kaller «tenk ut av boksen-metoder» i boken «Nyskaping». Her beskriver han at denne typen metoder nettopp kan gi mer overraskende idéer, noe jeg selv ser fordi karakterene som har blitt til ved denne metoden, har et litt mer komplekst utseende enn de som har blitt til ved innhenting av fakta og studere bilder. Videre sier han at denne typen metoder «bidrar til å åpne sinnene til deltakerne, slik at de blir friere i tenkningen» (Lerdahl, 2017, S. 120). Metoden baner vei for flere løsninger enn de mest åpenbare. Lerdahl sier at metoden «tvungen kobling» gir uvante og overraskende idéer, noe som kan forklare hvorfor karakterene som ble til på dette viset er mer komplekse enn andre. «Det er en av de mest kraftfulle metodene til å utvikle ny innsikt og nye løsninger» (Lerdahl, 2017, S. 128). Dette sier noe om hvorfor det å inspireres av ferske sanseopplevelser skaper «friere» idéer og karakterer med mer overraskende trekk.

Riktignok er det å ta bilder av objekter og så hente inspirasjon utfra bildene av dem, også regnet inn under denne metoden. Men Lerdahl sier samtidig at en svakhet ved å bruke bilder, skaper en viss distanse til objektet og man mister den taktile og fysiske

nærheten til objektet (Lerdahl, 2017, S. 204). Når man mister den taktile og fysiske nærheten til objektet, faller også disse bort som mulige inspirasjonsfaktorer, og man får følgelig færre ting å inspireres av. I undersøkelse 2 har jeg riktignok ikke tatt bildene selv, men jeg mener at det samme prinsippet kan gjelde her. Kanskje til og med i enda større grad, nettopp *fordi* jeg ikke har tatt bildene selv. Bildene jeg har brukt er også gode utsnitt av perfekte utgaver av arten objektene tilhører. Derfor kan jeg ikke bli inspirert av den uvanlige bulken på ryggen som akkurat *denne* flyndra har, eller den avbitte forkloa på en krabbe. Jeg tror det er gode sjanser for at fantasien ville settes videre i sving dersom jeg hadde hatt muligheten til å oppdage slike små særegenheter i objektene som skulle være til inspirasjon.

5.1.3 Funn 3: Inspirasjon etter minner og fotografi skaper stereotype karakterer

I insektundersøkelsen bruker jeg minner og ser på bilder av naturobjektene. Denne undersøkelsen har resultert i færre karakterer med sammensatte personligheter enn de undersøkelsene der jeg har brukt sanseopplevelser, eller en kombinasjon av å studere bilder og lese meg opp på fakta om naturobjektet. Disse karakterene er de mest stereotype. De er mer stereotype fordi de har tydelig og ensidig personlighet, og karakterene likner rent utseendemessig på det opprinnelige inspirasjonsobjektet.

Jeg tror dette kommer av at jeg har benyttet gamle minner om naturobjektene, og som Nordengen skriver, er ikke minner eksakte bilder av fortiden. Jeg hadde en vag forestilling om noen av insektene, og en litt sterkere av andre. Men det er lenge siden jeg har sett disse insektene nå, og jeg vet ikke mer enn normalt om insekter generelt. Men om akkurat de enkeltinsektene jeg skulle inspireres av, visste jeg ingenting, bortsett fra litt generell kunnskap om artene de tilhører. Senere opplevelser kan ha fordreid og forkludret minnene om naturobjektene, og skapt nye assosiasjoner til dem. Ettersom tiden går, hører man også historier som er med på å forvrengte gamle minner, og blande dem sammen med stereotypier og fordommer.

Ifølge Dahl dannes stereotypier av andre kilder enn egne erfaringer (Dahl, 2018), så det er godt mulig jeg har fått mine oppfatninger, eller stereotypier, om hvilket temperament og natur de ulike insektene har, gjennom media og historier som jeg har blitt fortalt. Walter Lippmann kalte for øvrig stereotypier for «bilder vi lager i hodet» (Dahl, 2018), og jeg tror nok at bildene jeg hadde i hodet på forhånd var med på å utforme disse karakterenes personlighet i den grad den kom til uttrykk i den fysiske todimensjonale karakteren. Ifølge Dahl er etablerte stereotypier ganske standhaftige, og når vi er forhåndsprogrammerte til å se noe, er vi ikke like flinke til å legge merke til detaljene som bryter med stereotypien (Dahl, 2018). Dette taler vel for at man må gjøre det man kan for å se med nye øyne på en gjenstand man skal inspireres av, da minsker sjansen for at man produserer stereotype resultater.

Sannsynligvis ble jeg minnet på stereotypien av for eksempel en veps da jeg så bildet av den, og assosiasjonen min var egenskaper som «sint og aggressiv». Dermed fikk vepsekarakteren et sint og aggressivt uttrykk. Mine fordommer og stereotypien av veps hadde mye å si for personligheten til karakteren, men når det gjelder det fysiske utseendet, som selvsagt også gjenspeilte personligheten, var dette svært preget av det fysiske utseendet på naturobjektet som var avbildet.

Jeg vet selvsagt ikke noe om akkurat *disse* insektene som jeg skulle lage karakterer etter. Jeg så insektene bare på bilder. Jeg ble muligens minnet på mine fordommer mot insektene da jeg så bildene av dem, og det var det visuelle av insektet jeg kan se på bildet, pluss mine fordommer, som sammen skapte inspirasjon i karakterutviklingen. Fordommer går hånd i hånd med stereotypiene, og jeg tror det er derfor karakterene i denne undersøkelsen er mer preget av stereotypiene av de insektene de er inspirert etter. Her har jeg blitt inspirert av stereotypien av naturobjektene og ikke mine egne sanseopplevelser av akkurat en spesiell utgave av arten dette naturobjektet tilhører. Når jeg inspireres etter en stereotypi, er det kanskje ikke så rart at karakterene, som er laget med nettopp det som inspirasjon, blir stereotype? Fordommer og stereotypier har vokst frem over tid, en fersk sanseopplevelse av de samme naturobjektene hadde kanskje gitt helt andre karakterer i dette tilfellet.

Bør vi unngå stereotypiene?

Jeg mener at det ikke er et bastant svar på dette spørsmålet. Som illustratør opplever jeg at jeg kan bruke stereotypier for å få frem budskap. Stereotypier er jo en slags forenklet felles forståelse av hvordan noe eller noen er, og selv om vi vet at denne felles forståelsen avviker langt fra slik virkeligheten er, kan vi alle gjenkjenne oss i stereotypien, og motta et budskap fordi stereotypiene er tatt i bruk. Da jeg for eksempel skulle lage en maskotversjon for hvert fylke, av maskoten Totty for cøliakiforeningen, tok jeg i bruk stereotypier for hvert fylke for å skape en samlende identitet i hver maskotversjon. Selv om vi alle er klar over at Oslo er mer enn Holmenkollbakken, tegnet jeg en maskot på hoppkanten, fordi det er et symbol på Oslo. Da jeg skulle lage fylkesmaskoten for Troms, tegnet jeg en maskot som så på nordlyset, mens fylkesmaskoten for Sør-Trøndelag klatret i spiret på Nidarosdomen. Dette er eksempler på bruk av stereotypier for å få frem en form for budskap, i dette spesifikke tilfellet ønsket jeg å få frem et budskap om en samlende felles identitet for hvert fylke, for medlemmer av cøliakiforeningen.

I noen sammenhenger bruker vi stereotypier for å orientere oss i samfunnet. Rybakken sier at et samfunn uten stereotypier vil få oss til å føle oss bortkomne, for de forteller oss hva vi kan forvente av det vi ser. Han trekker frem trafikklys som eksempel, og sier at trafikklyssystemet fungerer fordi det er stereotypisk (Rybakken, 2004, s. 75). Vi stopper på rød mann fordi den innlærte stereotypien forteller oss at rødt betyr at vi må vente. Vi går over veien på grønn mann, fordi vi har lært at grønt betyr at det er klar bane. Dette er bare ett av eksemplene på at stereotypiene kan hjelpe oss, i dette tilfellet hjelper de oss med å ferdes trygt i trafikken.

Selv om vi kan gjenkjenne oss i stereotypiene og motta budskap gjennom dem, tror jeg imidlertid ikke det er vanlig at vi gjenkjenner oss i dem 100 prosent. Vi identifiserer oss ikke som flate pappfigurer, vi vet at vi er komplekse av natur. Jeg mener at derfor bør vi ikke støtte oss for mye på stereotypiene når vi utvikler karakterer for historier som skal engasjere mennesker. Dette stemmer overens med det Lamb sier om at karakterer er viktige for å drive en historie fremover, men stereotype karakterer kan gjøre at historien blir kjedelig. Videre sier hun at leserne ikke klarer å gjenkjenne seg i

stereotype karakterer, det er derfor man bør unngå dem. Man bør lage komplekse karakterer, til og med de verste skurkene bør ha en myk og sårbar side, ellers blir de uinteressante. Det at karakterer er for stereotype, kan gjøre at historien de er en del av, blir monoton, kjedelig og uengasjerende. Lamb sier at årsaken til at stereotype karakterer ikke engasjerer oss, er at de minner så lite om oss selv. For det finnes ikke et ordentlig menneske som bare har én egenskap. Selv skurkene kan være sårbare innimellom. Det gjør at vi kan kjenne oss igjen også i skurkene, og det er nettopp dette som gjør en historie engasjerende.

Som Lamb sier også McCloud at lesere ikke vil kunne identifisere seg med altfor stereotype karakterer. Han nevner også at stereotype karakterer kan føre til at lesere ikke engasjerer seg i historien. I tillegg sier han at karakteren ideelt sett skal forestille mennesker, som tross alt er kompliserte skapninger som kan være både onde og snille i ulike settinger. En stereotyp karakter blir både ensidig og lite troverdig. Videre sier han at bruk av arketyper i karakterdesign kan sikre at et persongalleri skiller seg nok fra hverandre, ved at de representerer ulike tilnærminger til livet og verden. Men ofte blir arketyper stereotypisk fremstilt. Derfor må man ved bruk av arketyper passe på at karakterene ikke blir klisjefylte og stereotypiske.

Samtidig kan bruk av stereotyper fungere i noen varianter av historiefortelling. Salmond hevder at i spilldesign, kan man lage stereotype karakterer når karakterene ikke er viktige for selve hovedhandlingen. Dette er karakterer som bare trenger å symbolisere at de er kjeltringer, eventuelt at de *ikke* er kjeltringer. Men Salmond sier også at når man skal designe hovedkarakterer, er det viktig at disse ikke blir for stereotype. Årsaken er at det er hovedkarakteren spillerne skal identifisere seg med, og da må deres personligheter ligne på den komplekse naturen vi mennesker er utstyrt med. I karakteren må det finnes noe vi gjenkjenner i oss selv.

Jeg tror at dette kan være gjeldende for vanlige historier også. Jeg klarer for eksempel ikke identifisere meg så veldig med orkene i Ringenes Herre, og jeg tror at årsaken rett og slett er at disse fremstår som helt stereotype kjeltringer. De fremstår som ganske flate karakterer, de er utelukkende onde og avslører ikke noe følelsesliv eller noen

kompleks personlighet. Selv om de er onde skapninger, hadde vi likevel klart å ha medynk med dem, dersom det hadde kommet frem at orkene hadde et komplekst følelsesliv og at de virkelig hadde grunn til å handle som de gjør i Ringenes Herre. Kanskje vi til og med hadde kunnet identifisert oss med dem, på et eller annet plan. Å identifisere seg med hovedkarakterene er langt enklere. Nå støtter også hovedkarakterene i Ringenes Herre seg ganske støtt på stereotypene, men de er likevel mindre stereotype enn orkene, ved at de viser komplekse sider ved sin natur. Det finnes mange eksempler, men jeg trekker frem to av dem. Selv om Frodo i bunn og grunn er en hederlig hobbit som ønsker å gjøre det rette og kaste ringen i flammehavet for å ødelegge den, tar hans egoistiske ønske om å beholde den selv overhånd, når det kommer til stykke. Og selv om Eowyn er en sterk og tøff dame som ikke er redd for å dra i krigen for å slåss for frihet for folket sitt, kommer det også frem hvor vondt hun synes det er å bli avvist av mannen hun er forelsket i. Begge eksemplene viser kontraster i menneskenaturen de fleste kan gjenkjenne i seg selv og identifisere seg med. Dette finner vi til en viss grad igjen i alle hovedkarakterene i Ringenes Herre. Og jeg tror at dette er en av årsakene til at Ringenes Herre har engasjert så mange. Dersom hele persongalleriet hadde bestått av orker, tror jeg ikke vi hadde sett det samme engasjementet til denne bok- og filmtrilogien.

5.2 Karakterutvikling og sanseopplevelser som undervisningsmetode i skolen

Masterprosjektet har sakte, men sikkert, over tid, meislet seg ut til å handle om sanseopplevelser som kreativ metode for idéutvikling. Dette har ikke vært klart helt fra starten av prosjektet, men idéutviklingsaspektet har trådt stadig tydeligere frem, og nå står idéutviklingen klart frem som en sentral del av prosjektet.

5.2.1 Sanseopplevelser som kreativ metode i undervisningsopplegg i videregående skole

Nettopp dette med idéutvikling, gjør at jeg ser for meg at prosjektet er relevant i forhold til et undervisningsopplegg på linjen Informasjonsteknologi og Mediekommunikasjon. Da jeg hadde praksis på linjen Medier og Kommunikasjon, under

PPU-studiet skoleåret 2015/2016, hadde klassen jeg var mest inne i, en oppgave som gikk ut på å designe et spill, der spillkarakteren var sentral i oppgaven. Mitt masterprosjekt handler jo om å utvikle karakterer, og jeg har gjort meg erfaring med å bruke sanseopplevelser som metode i idéutviklingen. Jeg ser for meg at den kunnskapen jeg har skaffet meg underveis i prosessen kunne vært et nyttig verktøy i en slik type oppgave, fordi, som Erik Lerdahl sier, nye idéer kommer ikke alltid av seg selv, det er større sjanse for at man får nye idéer ved å benytte seg av kreative metoder for å utvikle ideene. I mitt prosjekt, har jeg altså jobbet med en kreativ metode som minner om Lerdahls metode «tvungen kobling».

I dag vet jeg ikke om elevene på *Informasjonsteknologi og mediekommunikasjon* jobber med utvikling av spillkarakterer, men jeg ser at de har kompetansemål der idéer og idéutvikling er nevnt. Ifølge Utdanningsdirektoratet skal Programfagene på VG1 Informasjonsteknologi og Mediekommunikasjon, bidra til at «elevene utvikler praktiske ferdigheter, teknisk forståelse og kreativitet innenfor design, historiefortelling og programmering» (Utdanningsdirektoratet, 2020). Vi finner blant annet disse to kompetansemålene:

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne:

- «visualisere og utvikle konsepter og idéer tilpasset ulike plattformer» (Utdanningsdirektoratet, 2020).
- «bruke teknikker for idéutvikling, kreativitet og historiefortelling i produksjon» (Utdanningsdirektoratet, 2020).

Dette forteller at idéutvikling er en viktig del av fagene på Informasjonsteknologi og mediekommunikasjon. Siden metoden jeg har jobbet med ikke nødvendigvis trenger å handle om utvikling av karakterer, men kan brukes på flere ulike områder, ser jeg for meg at prosjektet mitt fortsatt er relevant her. Ifølge Lerdahl kan Tvungen Kobling-metoden brukes særlig når et produkt skal utvikles, og dette trenger ikke være spillkarakterer, faktisk nevner ikke Lerdahl karakterer i det hele tatt. Men jeg vil tro at også karakterutvikling kan være nyttig å lære seg, siden historiefortelling er en del av kompetansen elevene skal ha etter å ha gått på denne linjen. Siden det er karakterene

som driver en historie fremover, er det naturlig å tenke at kunnskap om karakterutvikling er relevant. I denne settingen ser jeg for meg et undervisningsopplegg der elevene tar i bruk sanseopplevelser som kreativ metode for å lage en karakter til en historie. Elevene skal oppleve et naturobjekt med sansene sine, skrive ned egenskapene de opplever at objektet har, og utvikle karakteren ut ifra dette. I dette undervisningsopplegget vil elevene både øve på å utvikle idéer ved hjelp av metoder, og de vil øve på å utvikle karakterer, og dermed dekkes begge de nevnte kompetansemålene.

5.2.2 Sanseopplevelser som kreativ metode i undervisningsopplegg i grunnskolen

Jeg mener at sanseopplevelser som kreativ metode også kan brukes i undervisningsopplegg i grunnskolen. Jeg ser for meg at et undervisningsopplegg kan foregå på denne måten: Elevene får utdelt en frukt eller grønnsak hver. De bruker flest mulige sanser når de undersøker objektene. De ser, lukter, smaker og føler. Deretter skriver elevene ned egenskapene til frukten. En variant av denne undersøkelsen kan være at elevene også ser på naturobjektene over tid, og skriver ned hvilke nye egenskaper som utvikler seg hos naturobjektene. Dette skaper bevissthet om at alt endres over tid, både naturobjekter og mennesker. Når elevene har skrevet ned egenskapene, skal de se på egenskapene og prøve å forestille seg hvordan en person ville se ut basert på dem, og så tegne denne personen. Dersom elevene har undersøkt naturobjektene over tid, kan de først tegne karakterene med egenskaper hentet fra en fersk frukt eller grønnsak. Så kan de tegne karakterer med egenskaper som er hentet fra den samme frukten eller grønnsaken etter at det har gått en viss tid. Karakterene kan også lages tredimensjonale, i plastilina, leire eller annet materiale. Eventuelt kan karakterene tegnes først og siden lages i tredimensjonal form. Deretter kan elevene reflektere over prosessen de har hatt og det visuelle uttrykket de har kommet frem til. Så kan elevene bruke karakterene de har laget og skrive egne historier om dem. Historiene elevene skriver kan handle om det å ikke passe inn med de egenskapene man har. Det kan være lettere for barna å fortelle om såre følelser de har, når de skal formidles gjennom at det er dyr eller figurer som har dem. I dette

undervisningsopplegget er det viktig å gjøre elevene bevisste på hva man gjør når man ser, når man føler, hører, smaker og lukter. Det er viktig at læreren modellerer hvordan elevene skal sanse. Det er også viktig at læreren hjelper elevene til å oversette det de sanser til det temaet de lærer om. Hva har ulike egenskaper ved en frukt med menneskers egenskaper og personligheter å gjøre? Læreren må være oversetter for å dra disse linjene, noe som betyr at læreren må bevisstgjøre seg selv først.

I dette undervisningsopplegget jobber elevene med et tema på flere områder. De sanser naturobjekter, de reflekterer over sanseopplevelsene av naturobjektene, de formulerer egenskapene til naturobjektene og de skaper et visuelt uttrykk ut av dette. Dette undervisningsopplegget vil være relevant innenfor flere kompetansemål på både 4. og 7. trinn:

Kompetansemål etter 4. trinn Kunst og håndverk:

- «gjennomføre kunst- og designprosesser ved å søke inspirasjon, utforske muligheter, gjøre valg og lage egne produkter» (Utdanningsdirektoratet, 2020).

Kompetansemål etter 7. trinn Kunst og håndverk:

- «bruke ulike strategier for idéutvikling og problemløsning» (Utdanningsdirektoratet, 2020).

Undervisningsopplegget rommer disse kompetansemålene fordi opplegget innebærer det å utvikle idéer, gjennom å søke inspirasjon «utenfor boksen», samtidig som at de tar egne valg i prosessen og lager egne karakterer. I dette undervisningsopplegget gjennomgår elevene en designprosess.

Kompetansemål etter 7. trinn Mat og helse:

- «bruke sansene til å utforske og vurdere matens smak og tekstur og til å utforske anretning av mat» (Utdanningsdirektoratet, 2020).

Undervisningsopplegget rommer disse målene fordi opplegget innebærer det å utforske og vurdere frukt og grønnsakers smak og tekstur, i tillegg til lukt og utseende.

Kompetansemål etter 4. trinn Norsk:

- «beskrive, fortelle og argumentere muntlig og skriftlig og bruke språket på kreative måter» (Utdanningsdirektoratet, 2020).

Kompetansemål etter 7. trinn Norsk:

- «beskrive, fortelle, argumentere og reflektere i ulike muntlige og skriftlige sjangre og for ulike formål» (Utdanningsdirektoratet, 2020).

Undervisningsopplegget rommer disse målene fordi opplegget innebærer det å beskrive og fortelle, både muntlig og skriftlig, egenskaper hos mennesker, i tillegg til å reflektere rundt temaet.

Menneskeverdet har en stor plass i læreplanens overordnede del. Her står det at «Formålsparagrafen bygger på at menneskeverdet er ukrenkjeleg, og at alle menneske er like mykje verd, uavhengig av kva som elles skil oss» (Utdanningsdirektoratet, 2017). I læreplanens overordnede del står det også en beskrivelse av tverrfaglige tema i skolen. Under «Demokrati og medvirkning» står det at skolen skal «skape respekt for at mennesker er forskjellige» (Utdanningsdirektoratet, 2017) og under «Folkehelse og livsmestring» står det at skolen skal gi elevene kompetanse som fremmer god psykisk og fysisk helse» (Utdanningsdirektoratet, 2017) og at en trygg identitet og utvikling av et positivt selvbilde er spesielt viktig i barne- og ungdomsårene. (Utdanningsdirektoratet, 2017).

Det å jobbe med identitet gjennom karakterutvikling, kan være en måte å arbeide med disse tverrfaglige temaene på. Når man jobber med karakterutvikling, handler det om å finne det spesielle som forteller hvem karakteren er. Dette skaper bevissthet rundt at alle karakterene, og videre også at alle mennesker, har ulike egenskaper og forskjellige måter å uttrykke sin identitet på. Vi trenger at ulikhetene anerkjennes og verdsettes, og at selve menneskeverdet ivaretas. Dette har skolen et ansvar for. Vi finner flere kompetansemål som omhandler menneskeverdet. I kompetansemål etter 4. trinn Samfunnsfag står det for eksempel at elevene skal kunne:

- «samtale om identitet, mangfold og fellesskap og reflektere over korleis det kan opplevast ikkje å vere ein del av fellesskapet» (Utdanningsdirektoratet, 2020).

I kompetansemål etter 7. trinn Samfunnsfag står det at elevene skal kunne:

- «utforske ulike sider ved mangfold i Noreg og reflektere over menneska sine behov for å vere seg sjølve og for å høyre til i fellesskap» (Utdanningsdirektoratet, 2020).

Gjennom dette undervisningsopplegget vil elevene bli bevisst sine egne egenskaper, og de vil bli bevisste på at alle mennesker har forskjellige egenskaper, enten de er fysiske eller psykiske. Undervisningen skaper en bevisstgjøring rundt menneskeverdet, og er dermed i tråd med både kompetansemål i Samfunnsfag og den overordnede delen av læreplanen.

I de nye læreplanene legges det til rette for mer dybdelæring enn tidligere. Undervisningsopplegget jeg skisserer opp, fremmer i stor grad dybdelæring, og er dermed i tråd med de nye læreplanene. Ludvigsen-utvalget sier at dybdelæring handler om å gradvis utvikle «sin forståelse av begreper og sammenhenger innenfor et fagområde» (NOU 2014: 7, s. 35). I dette undervisningsopplegget jobbes det med temaet «egenskaper» på tvers av fagområder. Innenfor mat og helse jobbes det med å «utforske matens smak og struktur». Elevene skal sette ord på hvilke egenskaper grønnsakene og fruktene har. Videre jobber elevene med å utvikle idéer til egne figurer, som har de egenskapene som fruktene og grønnsakene har. Elevene jobber altså her med å omdanne egenskapene til visuelle uttrykk, og både det og dette med idéutvikling dekker kompetansemål i faget kunst og håndverk. Elevene skal også skrive historier om karakterene de skaper, og her er også karakterenes egenskaper sentrale. Dette dekker kompetansemål i norsk. I samfunnsfag skal elevene samtale om egenskaper og menneskeverd. Slik jobbes det med temaet egenskaper innenfor flere fag i grunnskolen, noe som eksemplifiserer at undervisningsopplegget fremmer dybdelæring. Forhåpentligvis vil dette skape dypere og varig forståelse av begrepet *egenskaper* hos elevene.

Forfatterne av boken *Dybde//læring* mener at læring må forstås som skaping. Forfatterne mener at eleven må skape for å kunne lære, og at eleven må gjøre dette på sin egen måte. I undervisningsopplegget er det å skape sentralt, elevenes prosess med å skape karakterer og historier *skaper* også læring hos eleven. Det fokuseres også på det forfatterne av *Dybde//læring* kaller kroppslig læring. Med «kroppslig læring» mener de at læringen skjer i hele kroppen, både gjennom grovmotorisk læring og gjennom sansninger, intensiteter, anelser og kroppsstemninger. Det er lettere å lære og huske noe man selv har gjort, sett, kjent og luktet på. Læringen skjer i hele mennesket og mellom mennesker i sosiale og romlige virkeligheter. Dette er også tilfellet i undervisningsopplegget som jeg har skissert opp. Her fokuseres det på at elevene skal lære gjennom sansene, ved at de lukter, smaker, ser og kjenner på frukt og grønnsaker. Læringen skjer også mellom mennesker i sosiale virkeligheter ved at elevene diskuterer temaet egenskaper med hverandre. Dette eksemplifiserer den kroppslige læringen i undervisningsopplegget, og nettopp kroppslig læring fremmer dybdelæring. Ifølge forfatterne kan det å arbeide med kroppen, bygge bro mellom forskjellige aspekter ved læring, som sammen skaper «dybde//læring».

Noe annet som kjennetegner dybdelæring, er at elevene reflekterer over sin egen forståelse og sin egen læringsprosess, i motsetning til i overflatelæring, der elevene memorerer uten å reflektere over formålet eller over egne læringsstrategier (NOU 2014: 7, s. 36). Det å reflektere over egen prosess er en viktig del av undervisningsopplegget. Etter at elevene har tegnet karakterene og videreført dem i tredimensjonal form, skal de reflektere over sin egen forståelse og læringsprosess. I tillegg må elevene reflektere når de skriver historier om karakterene sine etterpå.

Dette undervisningsopplegget er et eksempel på hvordan vi kan jobbe med estetiske læreprosesser i undervisning. Austring og Sørensen definerer estetiske læreprosesser som læreprosesser der man anvender estetisk symbolspråk til å bearbeide og kommunisere om opplevelser man har i møtet med verden (Austring & Sørensen, 2011, s. 8). Forfatterne av *Dybde//læring* snakker om estetiske læreprosesser som læreprosesser der det fokuseres på arbeid med opplevelse, sanselighet og

formskapende aktiviteter (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 67). Slik jeg ser det, samsvarer disse definisjonene med hverandre, og når jeg bruker begrepet «estetiske læreprosesser», så er det disse definisjonene jeg støtter meg til.

Når elevene arbeider med sanseopplevelser som kreativ metode slik jeg beskriver over, gjennomgår elevene en estetisk læreprosess, fordi de lærer gjennom å omdanne sine inntrykk til visuelle uttrykk. Elevene opplever fruktene og grønnsakene med flere av sansene sine. De lukter, kjenner, ser og smaker. Til sammen danner dette en rekke sanseintrykk. Deretter skal elevene kommunisere sine sanseintrykk, ved å omdanne dem til visuelle uttrykk. Her i form av at sanseintrykkene omdannes til egenskaper i en karakter. Elevene søker å kommunisere sanseintrykkene sine gjennom det visuelle uttrykket i karakteren de lager. For å kunne kommunisere om egenskaper, må elevene reflektere rundt hva begrepene som beskriver egenskapene betyr og om disse begrepene virkelig beskriver sanseopplevelsene de har i møtet med naturobjektene. Dette vil bidra til å bevisstgjøre elevene og gi dem dypere kunnskap. Så ved å oppleve naturobjekter gjennom sansene, og siden bearbeide disse sanseintrykkene til visuelle uttrykk, har elevene fått dypere kunnskap om både naturobjektene og egenskapene som er tilknyttet naturobjektene. Elevene har lært ved å oppleve, sanse og skape, og det er dette som er en estetisk læreprosess.

Undervisning som legger til rette for estetiske læreprosesser bidrar til å skape dybdelæring, for estetiske læreprosesser inngår, ifølge forfatterne av *Dybde//læring*, i en type didaktisk design som skaper dybdelæring. Forfatterne hevder at et *sanselig didaktisk design* er design som fungerer best i og for dybde//læring (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 60). Dette handler om at elevene undersøker et tema for å skape kunnskap, gjennom at elevene selv utfører, undersøker, bearbeider og skaper form (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 68). Sanselig didaktisk design benytter seg av flere ulike ressurser, og estetiske læreprosesser er en av dem (Dahl, Petersen, Selander, Strømme, Østern, & Østern, 2019, s. 66). Kroppslig læring er en annen slik ressurs. Med dette ser vi at undervisningsopplegget inneholder to av ressursene som det såkalte *sanselig didaktiske designet* kan benytte seg av. Det inneholder læring gjennom *estetiske læreprosesser* ved

at elevene skaper visuelle uttrykk av sine inntrykk av frukten / grønnsaken. Og det inneholder kroppslig læring, ved at elevene undersøker naturobjektene med hele kroppen sin, eller involverer større deler av kroppen i innhenting av kunnskap enn dersom de bare skulle ha lest om naturobjektene i en bok eller på internett.

Jeg vil også argumentere for at undervisning der elevene jobber med sanseopplevelser som kreativ metode, kan være med på å fremme elevenes kreativitet. Ved å bruke sanseopplevelser som kreativ metode i undervisningen, må elevene «tenke utenfor boksen» når de skal lage karakterene sine. Fukt og grønnsaker har ikke nødvendigvis noe med menneskelige egenskaper å gjøre. Når elevene skal lage menneskekarakterer basert på egenskapene til frukt og grønnsaker, må de tenke på menneskelige egenskaper på en annen måte enn de kanskje pleier. Slik jeg ser det, må altså elevene arbeide kreativt. Jeg støtter meg på det Kaufmann sier om det å «tenke utenfor boksen», når han sier at dette er et element ved kreativ tenkning og at det ofte kan være sånn at man begynner et sted, men ender opp et helt annet sted (Kaufmann, 2006, s. 12). I undervisningsopplegget begynner elevene med å utforske frukt og grønnsaker og ender opp med å lage karakterer med menneskelige egenskaper. Når det gjelder Lerdahls definisjon på kreativitet, at kreativitet skal «skape noe nytt som gir en merverdi til sluttbrukerne» (Lerdahl, 2017, s. 14), så kan en kanskje tenke seg at denne definisjonen samsvarer mer med de kreative aktivitetene som påvirker samfunnet på et høyere nivå. Men «sluttbrukerne» kan være nesten hvem som helst. I denne sammenhengen er sluttbrukerne elevene. Det er elevene den kreative aktiviteten skal skape merverdi for, for hensikten med undervisning er jo at det skal ha verdi for elevene, i form av at undervisningen skal gi dem kompetanse og kunnskap. Etter fjerde trinn er det et kompetansemål om at elevene skal kunne «gjennomføre kunst- og designprosesser ved å søke inspirasjon, utforske muligheter, gjøre valg og lage egne produkter» (Utdanningsdirektoratet, 2020) og etter syvende trinn er det et kompetansemål om at elevene skal kunne «bruke ulike strategier for idéutvikling og problemløsning» (Utdanningsdirektoratet, 2020). Når elevenes aktiviteter og arbeider gjør at elevene oppnår denne kompetansen, mener jeg at elevaktivitetene og -arbeidene har en verdi. Dermed mener jeg videre at aktivitetene, og de eventuelle

resultatene av aktivitetene, i dette undervisningsopplegget, samsvarer med Lerdahls definisjon på kreativitet.

Også Gulliksen & Olafsen opererer med kreativitetsbegrep som ikke bare rommer kreative bidrag på høye nivå i samfunnet. De mener at kreativitet begynner allerede i opplæringen (Gulliksen & Olafsen, 2018, s. 250) og de opererer med fire nivåer av kreativitet. Det høyeste nivået rommer de typer kreative handlinger som revolusjonerer sine felt, mens det laveste nivået rommer kreativitet som bare har betydning for individet (Gulliksen & Olafsen, 2018, s. 257). Hvis man ser på hele dette masterprosjektet, så vil jeg si at prosjektet i sin helhet rommer flere nivåer av kreativitet. Sannsynligvis vil verken masteroppgaven i sin helhet eller undervisningsopplegget isolert sett, revolusjonere sitt felt, slik kriteriet er for det høyeste nivået av kreativitet, som kalles Big-C. Det som kjennetegner det nest høyeste nivået, er at de kreative bidragene ikke har fått bred anerkjennelse, men de bidrar likevel til at feltet utvikles. Det finnes helt sikkert prosjekter som utvikler sitt felt i større grad enn det masterprosjekter gjør, men masterprosjekter er likevel med på å bidra til utvikling i fagfeltet. Dette gjør at masterprosjektet i sin helhet befinner seg i kategorien som kalles Pro-C.

Selve undervisningsopplegget isolert, befinner seg i Little C-kategorien. Det som kjennetegner Little C er at herunder kommer «hverdagskreativiteten», den som løser hverdagsproblemer, som for eksempel når en lærer finner en ny og bedre måte å undervise på (Gulliksen & Olafsen, 2018, s. 252). Jeg mener at undervisningsopplegget er kreativt i seg selv fordi det er en ny måte å undervise på, i tillegg til at det kan ha verdi for både læreren og elevene. For læreren gir undervisningsopplegget nye verktøy å bruke i opplæringen i flere ulike fag og for elevene har undervisningsopplegget verdi fordi det skaper læring hos dem.

Når det gjelder elevaktivitetene, hører de kreative handlingene som elevene utfører, med til Mini C-kategorien. Det som kjennetegner kreativitetsnivået som kalles Mini-C er at det handler om «det som er meningsfullt for den enkelte i en utviklingsprosess» (Gulliksen & Olafsen, 2018, s. 252). Det trenger ikke ha verdi for andre enn individet

som er involvert i den kreative handlingen (Gulliksen & Olafsen, 2018, s. 254). I elevaktivitetene oppnås det kunnskaper som har verdi individuelt for elevene, selv om kunnskapen ikke nødvendigvis har verdi for omverdenen. Men eleven oppnår mer bevissthet rundt menneskelige egenskaper, noe som kan bidra til økt livsmestring.

Hvorfor er det verdifullt å undervise på måter som fremmer elevenes kreativitet? For det første er det i tråd med den overordnede del av læreplanen. Her understrekes det at «Kreative og skapende evner bidrar til å berike samfunnet» (Utdanningsdirektoratet, 2017). Ifølge læreplanen har nettopp skolen ansvar for å fremme kreativitet hos elevene, skolen skal «dyrke fram forskjellige måter å utforske og skape på. Elevene skal lære og utvikle seg gjennom sansning og tenkning, estetiske uttrykksformer og praktiske aktiviteter» (Utdanningsdirektoratet, 2017). Den siste setningen vitner om at det undervisningsopplegget som jeg har skissert over, med sanseopplevelser som kreative metoder, er i tråd med læreplanen. For undervisningsopplegget involverer både sansning, tenkning, estetiske uttrykksformer og praktiske aktiviteter.

For det andre er kreativitet viktig også i andre fag enn Kunst og Håndverk. Naturfag er for eksempel et fag der det er nyttig å utvikle kreativ tenkning. I sitt masterprosjekt utforsker Finn A. Melhus hvordan kreativitet ivaretas i naturfagundervisning. Han henviser til Kunnskapsdepartementet og skriver at «Gjennom egen erfaring med naturvitenskapelige arbeidsmetoder og tenkemåter vil elever få mulighet til å utvikle egne kreative evner og samtidig få innsikt i naturvitenskapens kreative sider» (Melhus, 2015, s.1). På bakgrunn av dette mener han at naturfagundervisningen kan forstås som en viktig arena for elevenes utvikling som kreative tenkere, og hevder at utvikling av kreativitet inngår i den naturfaglige allmenndannelsen. Videre påpeker han at selv om mange studenter og lærere forestiller seg at vitenskapelig kunnskap er blottet for kreativitet og fantasi, er faktisk vitenskapelige idéer produkter av kreativitet, og «det å være forsker er et kreativt yrke» (Melhus, 2015, s.1).

Melhus viser til Gardner, som knytter kreativitet til evnen til å løse problemer (Melhus, 2015, s.7). Å ha evne til å løse problemer er viktig i svært mange sammenhenger. Når elever undervises slik at de opplever mini-c- og little-c-kreativitet, kan dette føre til at

de senere utvikler kreativitet på pro-c- og big-c -nivå (Gulliksen & Olafsson, 2018, s. 255), og som nevnt tidligere er kreativitet på pro-c-nivå kreativitet som utvikler domener i samfunnet, mens kreativitet på big-c-nivå revolusjonerer sine felt. Slik kan kreativitet i skolen bidra til å på sikt frembringe den kreativiteten som utvikler samfunnet og skaper verdi og innovasjon, og som kan bidra til å løse de klima- og samfunnsproblemene som vi ikke har noen løsning på i dag.

5.3 Personlig læringsutbytte av masterprosjektet

Siden jeg skrev den første prosjektbeskrivelsen til masteroppgaven, har jeg skiftet fokus flere ganger. Det har skjedd flere ganger at jeg har følt at jeg var på riktig spor, men så har jeg fått nye innspill eller tanker som har gjort at jeg har endret retning. Alt dette har vært min læringsprosess.

En del av læringsutbyttet er at jeg har blitt mer bevisst mitt eget uttrykk. Tidligere har jeg ansett denne måten å tegne på, som noe «skriblete» og tilfeldig. Når jeg har tegnet på denne måten tidligere, har jeg gjort det for moro skyld, og ikke ansett det som noe profesjonelt. Selv om dette er en måte å tegne på som jeg gjør «naturlig» uten å legge mye arbeid i å tegne akkurat slik, har arbeidet med prosjektet likevel utviklet min evne til å lage mange ulike karakterer innenfor samme stil. Kanskje har det at jeg har holdt meg til en teknikk bidratt ekstra mye til dette. Når jeg nå har laget flere titalls karakterer i samme stil, ser jeg at jeg har laget et sjangerunivers som er mitt eget. Jeg ser at karakterene som er tegnet er visuelt «i slekt» med hverandre.

Jeg har også fått øvet meg i det å koble sammen min virksomhet som illustratør og min jobb som lærer. Jeg har erfart hvordan jeg kan se på problemstillinger og tematikk innenfor illustrasjonsvirksomheten, som noe som kan overføres til undervisning i klasserom. Jeg har blitt bevisst at den samme arbeidsmåten jeg jobber etter når jeg skal utvikle idéer som illustratør, også kan brukes i undervisningsopplegg som kan gagne elever.

Jeg vil også nevne at jeg har fått mer kunnskaper om det å skrive lengre oppgaver. Jeg har fått erfaring i det å forske, og i å se etter sammenhenger mellom det praktisk

skapende arbeidet jeg gjør og arbeid som er gjort av andre fagpersoner tidligere. Dette, sammen med arbeidet med å strukturere forskningsmaterialet, dele opp prosjektet og plassere de ulike komponentene inn i riktige kapitler og på passende steder, har gitt meg faglige verktøy som er nyttige i forhold til det å komponere større oppgaver. Disse verktøyene kan jeg ta i bruk ved senere prosjekter.

Gjennom dette prosjektet har jeg fått erfaring og innsikt i det å arbeide med sanseopplevelser som kreativ metode. Jeg har sett at det å ta utgangspunkt i sanseopplevelser fungerer som idéutviklingsmetode for meg i mine karakterprosjekter. Jeg tror at også andre designere kan nyttiggjøre seg denne metoden i sin søken etter økt idétilfang, og jeg håper at mitt masterprosjekt kan være til nytte for andre i fremtiden.

6 Diskusjon

6.1 Oppsummering

I hovedundersøkelse 4 sammenlikner jeg karakterer som er tegnet etter minnet om et naturobjekt, med karakterer som er tegnet etter ferske sanseopplevelser av samme naturobjekt. Her ser jeg at karakterene som er tegnet etter ferske sanseopplevelser har annerledes fargebruk, tydeligere mimikk, mer detaljer, mer kontrastfylt personlighet og større kontraster i formen, enn karakterene som er tegnet etter minnet. Karakterene som er tegnet etter minnet har dessuten mer utydelig personlighet og færre detaljer enn noen andre karakterer, hvis man ser alle undersøkelsene samlet. Jeg tror at dette skjer fordi ferske sanseopplevelser gir meg flere idéer, noe som kommer av at disse gir meg mer detaljer som kan inspirere meg, enn det minnene gjør. Forklaringen er i korte trekk at vi husker bedre det som hele sanseapparatet er involvert i, i tillegg til at det å være fokusert på inspirasjonsobjektet mens vi opplever det, gjør at vi husker bedre. Dette er to faktorer som er til stede under de ferske sanseopplevelsene, mens minnene må hentes frem så godt det lar seg gjøre, fra hjernens «lagringsplass» altså hukommelsen. Det kan også være en faktor at man husker best det man akkurat har opplevd, noe som også er tilfelle med de ferske sanseopplevelsene, men ikke med minnene. Dette kan peke på at karakterene som var inspirert etter minner om naturobjekter hadde sett annerledes ut dersom minnene om objektene hadde vært ferskere. En annen årsak til at karakterene som er inspirert etter ferske sanseopplevelser får mer detaljer og mimikk, og mer kompleks personlighet og form, er at de er skapt under strengere rammer. Rammer kan fremme kreativitet, de tilfører noe konkret i idéutviklingsprosessen som skaper struktur og hjelper ideen til å bli «håndfast».

I Hovedundersøkelse 2 hentet jeg inspirasjon gjennom å studere bilder av naturobjektet og lese informasjon om objektet i bøker og på internett. Karakterene fra denne undersøkelsen hadde også kontraster i personligheten. Dette er et trekk jeg også finner i karakterene der jeg har blitt inspirert etter ferske sanseopplevelser. Forskjellen er at informasjonen jeg har blitt inspirert etter i Hovedundersøkelse 2, er informasjon andre har funnet og formulert for meg, mens jeg i de ferske sanseopplevelsene har funnet og

formulert informasjonen selv. I Hovedundersøkelse 2 er karakterene dessuten i større grad inspirert av utseendet til naturobjektet. Selv om jeg hadde både bilde og fakta å hente inspirasjon fra, hadde jeg likevel færre inspirasjonsfaktorer enn i undersøkelsene der jeg brukte ferske sanseopplevelser. I sistnevnte hadde jeg en inspirasjonsfaktor for hver sans. I Hovedundersøkelse 2 har karakterene kontraster i personligheten fordi deres utseende og faktainformasjonen om dem forteller to ulike ting, men det er likevel bare to faktorer å spille på. Det er også derfor de to faktorene får en større plass i karakteren, altså utgjør bildet av objektet hele 50% av karakteren.

I Hovedundersøkelse 3 lot jeg meg inspirere etter minner og fotografi av naturobjektene. Disse karakterene har blitt de mest stereotype. Karakterene har tydelig og ensidig personlighet, og de likner rent utseendemessig på det opprinnelige inspirasjonsobjektet. Dette skyldes at bildet er en stor del av inspirasjonsgrunnlaget, samtidig som at minnene mine om naturobjektene inneholdt stereotypier. Dersom jeg hadde hatt ferske sanseopplevelser av naturobjektene, ville kanskje karakterene vært mindre stereotype. Da hadde jeg sannsynligvis oppdaget andre sider ved objektene enn det bildet jeg hadde i hodet av dem, i form av mine stereotypi-minner. Selv om jeg også brukte fotografi, minnet fotografiene meg heller om stereotypien, fremfor å tilføre meg ny informasjon som gjorde stereotypien til skamme. Dersom man skal lage engasjerende karakterer i en historie, lønner det seg kanskje ikke å benytte denne inspirasjonsmetoden. Stereotype karakterer bør unngås, da de gjør historien kjedelig, monoton og uengasjerende. Årsaken er at stereotypiene minner oss for lite om oss selv, for så ensidige er ikke vi mennesker.

Jeg mener at sanseopplevelser som kreativ metode kan benyttes i undervisning på videregående skole. Idéer og idéutvikling er begreper som er gjentatt i flere kompetansemål ved linjen Informasjonsteknologi og medieproduksjon, og det er særlig her kreative metoder kan tas i bruk. Det er nyttig for elever å lære seg kreative metoder som et verktøy, for det er sjelden at gode idéer kommer flyvende av seg selv. Jo mer man bruker kreative metoder som verktøy, jo mer fortrolig blir man med å bruke dem. Og jo raskere man blir fortrolig med å jobbe med kreative metoder og får innlemmet

dem som en del av sin arbeidsstrategi, desto raskere kommer man i gang med idéutviklingen.

Selv om den didaktiske delen av prosjektet er aktuell for linjen Informasjonsteknologi og medieproduksjon i videregående skole, inneholder prosjektet også aspekter som kan være aktuelle i undervisningsopplegg i grunnskolen. Det å fokusere på sanseopplevelser og omdanne sanseinntrykkene til nye uttrykk, inngår i det vi kaller estetiske læreprosesser. Undervisning som legger til rette for estetiske læreprosesser, bidrar til å skape dybdelæring. Dybdelæring er et begrep som har blitt viktigere og viktigere i løpet av de siste årene og er sentralt i Fagfornyelsen. Undervisning som fremmer dybdelæring, er dessuten i tråd med de nye læreplanene, siden de innebærer at skolen skal legge til rette for mer dybdelæring.

6.2 Veien videre

Gjennom dette masterprosjektet har jeg arbeidet med flere temaer. Prosjektet omhandler sanser og hukommelse, kreative metoder og karakterutvikling. I tillegg reflekterer jeg over hvordan prosjektet kan brukes i undervisning. Dette er et prosjekt jeg kan videreføre i flere ulike retninger. En måte å videreføre prosjektet på, er å gjennomføre undervisningsoppleggene jeg skisserte i diskusjonskapittelet.

Undervisningsoppleggene har ikke vært prøvd ut i noen reell undervisningssituasjon, så det hadde vært interessant å se hvordan de hadde fungert i praksis. I dag vet jeg ikke om elevene ville greid å se sammenhengen mellom det at karakterene de selv lager har ulike egenskaper, og det at alle mennesker også har det. Jeg kunne utføre dette undervisningsopplegget og intervjuet elevene etterpå, for å drive forskningen videre. Da ville jeg vite mer om hva slags utbytte elevene hadde hatt etter et slikt opplegg.

I videregående skole kunne jeg utført undervisningsopplegget jeg skisserte for linjen Informasjonsteknologi og mediekommunikasjon. Da ville det gitt en pekepinn på om elevene der kunne nyttiggjøre seg sanseopplevelser som kreativ metode i sine prosjekter.

Jeg har jobbet med, og forsket på, mitt eget skapende arbeid. Denne prosessen har gjort meg nysgjerrig på hvordan prosjektet hadde sett ut dersom jeg hadde videreutviklet det, og masterprosjektet har vekket min videre utforskertrang. I prosjektet har jeg fått ulike resultater fra undersøkelse til undersøkelse, i form av at det var forskjell mellom karakterene som ble utviklet. En måte å videreføre prosjektet på utenom undervisningssammenheng, er å invitere flere illustratører til å gjennomføre de samme undersøkelsene som jeg gjorde, på de samme premissene. Da kunne jeg undersøkt om de hadde fått liknende resultater, eller om de hadde fått helt andre resultater enn meg. Det siste ser jeg ikke bort fra, for resultatene jeg har fått i mine undersøkelser springer i stor grad ut av mine egne sanseopplevelser, enten de er gamle eller nye, og sanseopplevelser skjer i en selv og er individuelle.

En annen måte å videreføre prosjektet på, er å utvikle karakterene fra skisser til ferdige karakterer. Jeg kunne tegnet karakterene i flere ulike vinkler, utviklet et bevegelsesmønster og laget mer detaljer i klær og tilbehør. Videre kunne jeg ha utviklet en bakgrunnshistorie til hver av karakterene, og plassert dem sammen i en fortelling, der de ulike karakterene interagerer med hverandre, med sine ulike fysiske og indre egenskaper og med sine forskjellige bakgrunnshistorier. Kanskje ville de skapt konfliktfylte historier sammen, på grunn av sine ulikheter? Det hadde vært spennende å utforske hvilke av karakterene som kunne fungere sammen i en historie, hvilke som ville vært bestevenner og hvilke som ville vært uvenner. Videre er det også mulig å lage en eller flere barnebøker med utgangspunkt i dette karaktergalleriet. Jeg har skrevet en bok for barn tidligere, men jeg laget ikke illustrasjonene til denne boka. Jeg har som drøm og ambisjon om å gjøre et forsøk på en barnebok til, men her ønsker jeg å være både forfatter og illustratør. Kanskje er det nettopp en eller flere av de karakterene jeg har utviklet i dette masterprosjektet, jeg skal bruke i neste barnebok? Jeg har tegnet 75 karakter på skissestadiet. Dersom jeg tegner ut hver og en av dem til helt ferdig utviklede karakterer, vil jeg opparbeide meg et solid portfoliomateriale. Dette kan gi meg flere oppdrag som illustratør i fremtiden, og kanskje vil jeg også få et enda mer variert utvalg av typer oppdrag.

I innledningen skrev jeg at min personlige motivasjon med masterprosjektet, var å bli mer utforskende i karakterutvikling, slik at jeg skal kunne lage enda mer troverdige og morsomme karakterer i fremtidige prosjekter. Jeg vil si at arbeidet med masterprosjektet har gitt meg en større bevissthet rundt de ulike sidene ved karakterutvikling og utvikling av idéer generelt. Jeg har stor tro på at denne økte bevisstheten vil hjelpe meg i fremtidige prosjekter der karakterutvikling inngår. Sånn sett kan man si at jeg er kommet et godt stykke på veien.

I min jobb som designer og illustratør må jeg være i stand til å skape og fornye, for å ikke falle utenfor markedet. Den økte bevisstheten rundt idéutvikling vil være til hjelp for meg her, for det å skape, begynner med at man får en idé.

Referanser/litteraturliste

- Andersson, T. (2017, 23. mai). *Fortelleteknikk i sjangerfilm*. NDLA.
<https://ndla.no/nb/subject:1/topic:1:172416/topic:1:172650/resource:1:176456?filters=urn:filter:ee84a147-0472-4fc6-832b-704faefa2ff0>
- Austring, B. D. & Sørensen, M. (2011). Æstetik – Et hurra-ord? *DRAMA – Nordisk dramapedagogisk tidsskrift*, 48(2), 6-8.
- Berkaak, O. A. & Norbye, A. K. B. (2014). Sansningens antropologi - en tematisk og teoretisk reorientering. *Norsk Antropologisk Tidsskrift*, 134-150.
- Bjørnstad, G. B. & Karlsen, K. H. (2019). *Skaperglede, engasjement og utforskertrang: Nye perspektiver på estetiske og tverrfaglige undervisningsmetoder som redskap i pedagogisk virksomhet*. Universitetsforlaget.
- Dahl, T., Petersen, J. A., Selander, S., Strømme, A., Østern, A. L. og Østern, T. P. (2019). *Dybde//Læring - en flerfaglig, relasjonell og skapende tilnærming*. Universitetsforlaget.
- Dahl, Ø. (2018, 17. desember). *Stereotypier*. NDLA.
<https://ndla.no/nb/subject:18/topic:1:185338/topic:1:185530/resource:1:52884?filters=urn:filter:18569f4e-5901-472a-96a0-b06c09b201fb>
- Gulliksen, M. S. & Olafsson, B. (2018). Kreativitet i begynneropplæringen. I Michaelsen, E. & Palm, K. (Red.), *Den viktige begynneropplæringen: En forskningsbasert tilnærming*. Universitetsforlaget.
- Halvorsen, E. M. (2016). *Kunstfaglig og pedagogisk FOU: Nærhet, distanse, dokumentasjon*. Cappelen Damm.
- Helgesen, A. (2007). *Karakterdesign for actionfigurer* [Masteroppgave]. Kunsthøgskolen i Bergen.
- Hjardemaal, F., Kleven, T. A. & Tveit, K. (2014). *Innføring i pedagogisk forskningsmetode: En hjelp til kritisk tolkning og vurdering* (2. utg.). Fagbokforlaget Vigmostad & Bjørke AS.
- Koluder, A. (2018, 29. mai). KREATIVITET + STRUKTUR = SANT. *Dagsavisen*.
<https://www.dagsavisen.no/nyheter/2018/05/29/kreativitet-struktur-sant/>
- Kaufmann, G. (2006). *Hva er kreativitet*. Universitetsforlaget.

- Lamb, N. (2001). *The Writer's Guide to Crafting Stories for Children*. Writer's Digest Books.
- Lerdahl, E. (2007). *Slagkraft: Håndbok i idéutvikling*. Gyldendal Norsk Forlag.
- Lerdahl, E. (2017). *Nyskaping: Arbeidsbok i kreative metoder*. Gyldendal Norsk Forlag.
- Lewis, M. (2018). *Creating Stylized Characters*. 3dtotal Publishing.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. HarperCollins Publishers.
- McCloud, S. (2006). *Making comics: Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. HarperCollins Publishers.
- Melhus, F. A. (2015). *Kreative spirer: En kvalitativ studie hvor utforskende arbeidsmåter i naturfag kobles mot kreativ tenkning* [Masteroppgave]. Universitetet i Oslo.
- NAOB. (u.å.). *Figur*. Hentet 23. april 2021 fra <https://naob.no/ordbok/figur>
- Nordengen, K. (2017). *Hjernen er stjernen: Ditt eneste uerstattelige organ*. Kagge Forlag.
- Norsk Helseinformatikk. (2016, 16. desember). *Smak*.
<https://nhi.no/kroppen-var/organer/smak/>
- Norsk Helseinformatikk. (2019, 25. april). *Hørsel*.
<https://nhi.no/kroppen-var/organer/horsel/>
- Norsk Helseinformatikk. (2019, 19. desember). *Synet*.
<https://nhi.no/kroppen-var/funksjoner/synet/>
- Norsk Helseinformatikk. (2020, 27. februar). *Luktesansen*.
<https://nhi.no/kroppen-var/funksjoner/luktesansen/>
- Norsk Helseinformatikk. (2020, 4. mai). *Følesansen, sensoriske nerveimpulser*.
<https://nhi.no/kroppen-var/funksjoner/folesans/>
- NOU 2014: 7. (2014). *Elevenes læring i fremtidens skole: Et kunnskapsgrunnlag*. Kunnskapsdepartementet.
- Pink, S. (2015). *Doing Sensory Ethnography*. Sage.
- Rybakken, B. (2004). *Visuell Identitet*. Abstrakt Forlag.
- Saidshahagha, A. & Stølen, H. K. (2019). *Kreativitet, begrensninger og gruppedynamikk: Hvordan begrensninger og gruppedynamikk påvirker den kreative prosessen i innovasjonsgrupper* [Masteroppgave]. Universitetet i Sørøst-Norge.

- Salmond, M. (2016). *Video Game Design: Principles and Practices from the Ground Up*. Bloomsbury Publishing Plc.
- Silver, S. (2017). *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Design Studio Press.
- The University of Melbourne. (2013, 26. august). *The Science of Cuteness- How do we perceive cute?*
<https://blogs.unimelb.edu.au/sciencecommunication/2013/08/26/the-science-of-cuteness/>
- Universitetet i Bergen. (u.å.). *Karakterutvikling*. Hentet 17. mai 2021 fra
<https://www.uib.no/emne/KMD-VIS-115>
- Utdanningsdirektoratet. (2017). *Overordnet del – verdier og prinsipper for grunnopplæringen*. <https://www.udir.no/lk20/overordnet-del/prinsipper-for-laring-utvikling-og-danning/tverrfaglige-temaer/folkehelse-og-livsmestring/?lang=nob>
- Utdanningsdirektoratet. (2017). *Overordnet del – verdier og prinsipper for grunnopplæringen*. <https://www.udir.no/lk20/overordnet-del/opplaringens-verdigrunnlag/1.4-skaperglede-engasjement-og-utforskertrang/?lang=nob>
- Utdanningsdirektoratet. (2017). *Overordnet del – verdier og prinsipper for grunnopplæringen*. <https://www.udir.no/lk20/overordnet-del/opplaringens-verdigrunnlag/1.1-menneskeverdet/?lang=nob>
- Utdanningsdirektoratet. (2017). *Overordnet del – verdier og prinsipper for grunnopplæringen*. <https://www.udir.no/lk20/overordnet-del/opplaringens-verdigrunnlag/1.6-demokrati-og-medvirkning/?lang=nob>
- Utdanningsdirektoratet. (2020). *Læreplan i kunst og håndverk (KHV01-02)*.
<https://www.udir.no/lk20/khv01-02/kompetansemaal-og-vurdering/kv157?lang=nob&Kjerneelementer=true>
- Utdanningsdirektoratet. (2020). *Læreplan i kunst og håndverk (KHV01-02)*.
<https://www.udir.no/lk20/khv01-02/kompetansemaal-og-vurdering/kv158?lang=nob>
- Utdanningsdirektoratet. (2020). *Læreplan i norsk (NOR01-06)*.
<https://www.udir.no/lk20/nor01-06/kompetansemaal-og-vurdering/kv109?lang=nob&TverrfagligeTema=true>

- Utdanningsdirektoratet. (2020). *Læreplan i norsk* (NOR01-06).
<https://www.udir.no/lk20/nor01-06/kompetansemaal-og-vurdering/kv110?Progresjon=true&lang=nob>
- Utdanningsdirektoratet. (2020). *Læreplan i mat og helse* (MHE01-02).
<https://www.udir.no/lk20/mhe01-02/kompetansemaal-og-vurdering/kv154>
- Utdanningsdirektoratet. (2020). *Læreplan i Vg1 informasjonsteknologi og medieproduksjon* (IKM01-01). <https://www.udir.no/lk20/ikm01-01/kompetansemaal-og-vurdering/kv234>
- Utdanningsdirektoratet. (2020). *Læreplan i Vg1 informasjonsteknologi og medieproduksjon* (IKM01-01). <https://www.udir.no/lk20/ikm01-01/kompetansemaal-og-vurdering/kv236>
- Utdanningsdirektoratet. (2020). *Læreplan i Vg1 informasjonsteknologi og medieproduksjon* (IKM01-01). <https://www.udir.no/lk20/ikm01-01/om-faget/fagets-relevans-og-verdier>
- Utdanningsdirektoratet. (2020). *Læreplan i samfunnsfag* (SAF01-04).
<https://www.udir.no/lk20/saf01-04/om-faget/fagets-relevans-og-verdier>
- Utdanningsdirektoratet. (2020). *Læreplan i samfunnsfag* (SAF01-04).
<https://www.udir.no/lk20/saf01-04/kompetansemaal-og-vurdering/kv145>
- Utdanningsdirektoratet. (2020). *Læreplan i samfunnsfag* (SAF01-04).
<https://www.udir.no/lk20/saf01-04/kompetansemaal-og-vurdering/kv146>

Oversikt over tabeller og figurer

Figur 1: Fire karakterer jeg har utviklet for Miljøagentene: Mikkel, Ravn, Erle og Leon.

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 2: Totty, den første karakteren jeg lagde for Cøliakiforeningen.

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 3: Totteline, Tottys lillesøster.

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 4: Modell over masterprosjektet. Arbeidet med masterprosjektet har gitt meg ny innsikt i idéutvikling og kreative metoder.

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 5: Modell for mitt fokus i masterprosjektet.

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 6: Modellen viser utviklingen i masterprosjektet. Prosjektet er delt inn i sideundersøkelser - markert med «SU» i modellen, og hovedundersøkelser som har fått navn «Hovedundersøkelse 1», «Hovedundersøkelse 2», «Hovedundersøkelse 3» og «Hovedundersøkelse 4».

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 7: Lærdahls modell for metodikk for nyskaping (Lerdahl, 2017, s. 22).

Figur 8: Modell over de fire nivåene av kreativitet.

Illustrasjon: Tegnet av Ingvild Wollstad, tekstinnholdet hentet fra *Kreativitet i begynneropplæringen* (Gulliksen & Olafson, s. 257)

Figur 9: Lærdahls modell for metodikk for nyskaping (Lerdahl, 2017, s. 22).

Figur 10: Eksempel på sanseetnografisk undersøkelse i prosjektet.

Illustrasjon og foto: Ingvild Wollstad

Figur 11: Modell over datainnsamlingsmetoder som er benyttet

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 12: Modell over koding og kategorier

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 13: Modellen viser utviklingen i masterprosjektet. Prosjektet er delt inn i sideundersøkelser - markert med «SU» i modellen, og hovedundersøkelser som har fått navn «Hovedundersøkelse 1», «Hovedundersøkelse 2», «Hovedundersøkelse 3» og «Hovedundersøkelse 4».

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 14: Modellen viser gangen i masterprosjektet. Prosjektet er delt inn i sideundersøkelser - markert med «SU» i modellen, og hovedundersøkelser som er markert med samme navn.

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 15: Modellen viser hvor Sideundersøkelse 1 befinner seg i prosjektets tidslinje.

Sideundersøkelse 1 er markert med rød sirkel.

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 16: Skisser fra utviklingen av sjiraffkarakteren.

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 17: Modellen viser hvor Hovedundersøkelse 1 befinner seg i prosjektets tidslinje.

Hovedundersøkelse 1 er markert med rød sirkel.

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 18: Naturobjektet banan og banankarakteren

Illustrasjon og foto: Ingvild Wollstad

Figur 19: Utvikling av banankarakteren

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 20: Analyse av banankarakteren

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 21: Banankarakteren

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 22: Karakterer inspirert etter plomme, pære, kiwi og sjampinjong

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 23: Karakterer inspirert etter daddel, appelsin, sitron og lime

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 24: Karakter inspirert etter granateple

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 25: Modellen viser hvor Sideundersøkelse 2 befinner seg i prosjektets tidslinje.

Sideundersøkelse 2 er markert med rød sirkel.

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 26: Karakterer inspirert etter trær

Illustrasjon og foto: Ingvild Wollstad

Figur 27: Modellen viser hvor Sideundersøkelse 3 befinner seg i prosjektets tidslinje.

Sideundersøkelse 3 er markert med rød sirkel.

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 28: Karakter inspirert etter leveren

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 29: Karakterer inspirert etter nyrene og bukspyttkjertelen

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 30: Karakterer inspirert etter hjernen, tynntarmen og lungene

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 31: Karakterer inspirert etter hjertet, tykktarmen og milten

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 32: Karakter inspirert etter galleblæren

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 33: Modellen viser hvor Hovedundersøkelse 2 befinner seg i prosjektets tidslinje.

Hovedundersøkelse 2 er markert med rød sirkel.

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 34: Naturobjektet hai og haikarakteren

Illustrasjon: Ingvild Wollstad, Foto: Pxhere.com

Figur 35: Utvikling av haikarakteren

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 36: Analyse av haikarakteren

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 37: Karakteren inspirert etter hai

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 38: Karakterer inspirert etter breiflabb, steinbit og sjøhest

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 39: Karakterer inspirert etter blobfisk, skate, kulefisk og hummer

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 40: Karakter inspirert etter akkar

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 41: Karakter inspirert etter reke

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 42: Modellen viser hvor Hovedundersøkelse 3 befinner seg i prosjektets tidslinje.

Hovedundersøkelse 3 er markert med rød sirkel.

Figur 43: Naturobjektet mygg og myggkarakteren

Illustrasjon: Ingvild Wollstad, Foto: Magnus Bjerke Vik, Wikipedia

Figur 44: Utviklingen av myggkarakteren

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 45: Analyse av myggkarakteren

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 46: Karakter inspirert etter tordivel

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 47: Karakterer inspirert etter flue, sommerfugl og veps

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 48: Karakterer inspirert etter edderkopp og marihøne

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 49: Karakterer inspirert etter humle, øyenstikker og gresshoppe

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 50: Karakter inspirert etter mygg

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 51: Modellen viser hvor Sideundersøkelse 4 befinner seg i prosjektets tidslinje.

Sideundersøkelse 4 er markert med rød sirkel.

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 52: Haikarakteren, tordivelkarakteren og banankarakteren blir videreført tredimensjonalt.

Foto: Ingvild Wollstad

Figur 53: Modellen viser hvor Hovedundersøkelse 4 befinner seg i prosjektets tidslinje.

Hovedundersøkelse 4 er markert med rød sirkel.

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 54: Til venstre er kastanjenøttkarakteren som var inspirert etter minnet. I midten er kastanjenøtta som ble brukt til inspirasjonsobjekt. Lengst til høyre er kastanjenøttkarakteren som var inspirert etter ferske sanseopplevelser.

Illustrasjon og Foto: Ingvild Wollstad

Figur 55: Analyse av begge kastanjenøttkarakterene

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 56: Karakterer inspirert etter minner og ferske sanseopplevelser, av blomst og trepinne.

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 57: Karakter inspirert etter minner og ferske sanseopplevelser av høstblad

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 58: Karakterer inspirert etter minner og ferske sanseopplevelser av stein og

kastanjenøtt

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 59: Tangkarakter inspirert etter minner og to runder ferske sanseopplevelser

Figur 60: Fjæresteinkarakter inspirert etter minne og to runder ferske sanseopplevelser

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 61: Sneglehuskarakter inspirert etter minne og to runder ferske sanseopplevelser

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 62: Stråkarakter inspirert etter minne og to runder ferske sanseopplevelser

Illustrasjon: Ingvild Wollstad

Figur 63: Rekved-karakter inspirert etter minne og to runder ferske sanseopplevelser

Illustrasjon: Ingvild Wollstad