

# DIGITAL BILETSKAPING I KUNST OG HANDVERKSFAGET

| MED VEKT PÅ SJANGEREN PORTRETT OG SAMANSETTE DIGITALE SKAPINGSPROSESSAR |



| MASTEROPPGÅVE – IKT I LÆRING – KUNSTPROFIL: KUNST OG HANDVERK - MAI 2009 |

**GRO KRISTIN OPDAL - HØGSKULEN STORD HAUGESUND**

# SAMANDRAG

*Digital biletskaping i kunst og handverksfaget* er ei masteroppgåve skriven av *Gro Kristin Opdal*, i samband med studiet Master IKT i læring. Oppgåva tek utgangspunkt i Kunnskapsløftet sine målsetjingar om bruk av digitalt verktøy i kunst og handverksfaget. Den fokuserar på korleis ein kan skape todimensjonale digitale portrett gjennom samansette digitale skapingsprosessar, der ein kombinerer digital biletmanipulasjon og tradisjonell måling. Ut i frå dette er oppgåva knytt opp mot problemstillinga: *Kva moglegheiter og utfordringar gir dei samansette digitale skapingsprosessane for kunst og handverksfaget, med tanke på sjangeren portrett?*

Gjennom ei kvalitativ og fenomenologisk tilnærming, brukte eg litteraturstudie, læreplananalyse og eige skapande arbeid for å søkje kunnskap som ville belyse problemstillinga mi. Dette resulterte i at eg fekk kjennskap, og ei rekkje erfaringar til korleis ein kan skape digitale portrett på ulike måtar. Ved å bruke mine erfaringar, saman med teori og min læreplananalyse, har eg difor fått eit innblikk i kva moglegheiter og utfordringar prosessane kan gi kunst og handverksfaget.

For det fyrste vil dei samansette digitale skapingsprosessane kunne gi kunst og handverksfaget moglegheiter til å la elevane bruke ulike digitale verktøy, som: digitalt kamera, skannar, bilethandsamingsprogram, skrivar og projektor i ein samanhengande prosess. Utøvar må ha ferdigheiter til å meistre desse verktøya, slik at han kan gjennomføre alle dei ulike fasane som den samansette prosessen består av. Dette vil også gi utfordringar til kunst og handverksfaget, då undervisninga må leggje opp til opplæring av desse verktøya. Spesielt gjeld dette bilethandsamingsprogrammet Adobe Photoshop, der opplæringa må skje gradvis over tid, gjennom ei veksling mellom instruksjonsbasert verktøyoppøving og kreativt arbeid.

Dei samansette digitale skapingsprosessane vil også kunne gi kunst og handverksfaget moglegheiter med tanke på sjangeren portrett. Den er spesielt godt eigna for skaping av digitale og modernistiske portrett, med motiv innan kunstnarportrett eller typeportrett. Desse portretta vil vere spesielle og nyskapande, og ein kan skilje mellom måla portrett med eit digitalt uttrykk og digitale portrett med eit målerisk preg.

Ut i frå Kunnskapsløftet sine målsetjingar vil dei samansette digitale skapingsprosessane kunne gi moglegheiter for ei tilpassa og variert undervisning, der ein kombinerer tradisjonelle og digitale teknikkar. Dette vil gi grunnlag for at elevane kan utvikle både spesielle og generelle erfaringar med bruk av digitalt verktøy.

Oppgåva viser med dette korleis dei samansette digitale skapingsprosessane gir moglegheiter, som vil vere gunstige å bruke i skulen og i kunst og handverksfaget. Men konklusjonane og resultatet baserer seg på mine egne erfaringar og tolkingar, og må sjåast i lys av dette. Vidare forskning ville difor vore interessant, der eg kunne testa ut prosessane på ulike årstrinn i skulen. Fyrst då kan ein trekkje slutningar rundt korleis prosessane vil fungere i praksis.

## FORORD

For to år sidan fullførte eg mi allmennlærerutdanning, der eg det siste året hadde spesialisert meg i faget kunst og handverk. Gjennom dette studiet hadde eg fått god kjennskap til tradisjonelle felt innan faget, som til dømes teikning, måling, grafikk, tekstil, leire og sløyd. Men i fylgje den nye læreplanen skal kunst og handverksfaget ikkje berre ta utgangspunkt i desse kjende områda. Ein skal også kunne skape gjennom bruk av digitale verktøy. Dette var noko eg kjende som litt skremmande, då min kompetane på området ikkje var tilstrekkeleg. Med tanke på at eg var nyutdanna, tykte eg dette var ein kompetanse eg burde ha. Eg søkte meg difor inn på masterstudiet, i håp om at min digitale kompetanse innan kunst og handverksfaget ville bli betre.

Etter snart to år ved studiet, vil eg seie at kompetansen har auka betrakteleg, og denne oppgåva er ein sterk bidragsytar til dette. Gjennom denne har eg fått fordjupa meg i korleis digitale verktøy kan brukast i mitt største interessefelt biletskaping. Og då med eit fokus på samansette digitale skapingsprosessar, der ein kan kombinere digitale verktøy og tradisjonelle teknikkar. For min eigen del vil denne oppgåva vere av stor relevans for mitt virke som kunst og handverkslærer, der den viser til ulike metodar og framgangsmåtar for digital biletskaping. Håpet er også at den vil kunne vere interessant for andre kunst og handverkslærarar, og gi dei eit innblikk i eit felt som enno er ukjent og lite brukt i skulen.

Proessen med å skrive denne oppgåva har vore lang, krevjande og gitt meg ulike former for utfordringar. Likevel har det vore interessant å arbeid med temaet, i vissa om at eg har tileigna meg kunnskap, som vil verte vesentleg å ha som kunst og handverkslærer. Spesielt spanande har det vore å gjennomføre mitt eige skapande arbeid, der eg har fått skapt ei rekkje ulike digitale portrett. Dette har gitt meg både avveksling frå det teoretiske skrivearbeidet, samt opna nye dører for biletskaping som eg ikkje visste eksisterte.

Undervegs i prosessen har eg hatt ei rekkje støttespelarar, som i etterkant av arbeidet fortentar ei takk. I fyrste rekkje gjeld dette min rettleiar gjennom heile prosessen, Kjetil Sømoe. Han har gitt meg mange faglege og verdifulle innspel, samt halde oppe mitt mot gjennom si positive og engasjerande haldning. Eg vil også rette ei takk til professor Else Marie Halvorsen for gode innspel på vegen, samt mine medstudiner for støtte og godt samhald. Til slutt må eg også takke mor mi som har lese korrektur, og resten av min familie som har medverka som modellar for mine portrett, og oppmuntra meg i mitt arbeid.

*Stord, mai 2009*

Gro Kristin Opdal

# INNHALDSLISTE

SAMANDRAG .....	II
FORORD .....	III
1 INNLEIING .....	1
1.1 BAKGRUNN FOR OPPGÅVA.....	1
1.2 PROBLEMOMRÅDE OG AVGRENSINGAR .....	2
1.3 PROBLEMSTILLING.....	4
1.4 OPPGÅVA SIN STRUKTUR .....	4
1.5 EIGEN BAKGRUNN OG ERFARINGAR .....	5
2 TEORI.....	6
2.1 DIGITAL BILETKUNST .....	6
2.1.1 Digitale skapingsprosessar og teknikkar .....	7
2.1.2 Digital biletmanipulasjon.....	9
2.1.3 Digitale manipulasjonsteknikkar.....	11
2.1.4 Digital manipulasjon og kunsttradisjon.....	14
2.1.5 Presentasjon, reproduksjon og distribusjon.....	14
2.2 PORTRETT.....	15
2.2.1 Det tradisjonelle representative oppdragsportrettet .....	15
2.2.2 Det modernistiske frie og eksperimenterande portrettet .....	16
2.2.3 Det digitale portrettet.....	17
2.2.4 Portrettypar .....	18
2.2.5 Portrettpositurar .....	18
2.3 LÆREPLANTEORI OG ANALYSE.....	19
2.3.1 Ulike læreplantypar .....	19
2.3.2 Læreplanar og læringsteoriar.....	19
2.3.3 Læreplanens ulike framtreidingsformer .....	20
2.3.4 Tolking og analyse av læreplanen.....	21
2.4 FERDIGHEITSLÆRING.....	21
2.4.1 Dreyfus og Dreyfus: fem stadium av ferdigheitslæring .....	22
2.4.2 Ferdigheitslæring i form av refleksjon i handling.....	23
2.4.3 Ferdigheitslæring i kunst og handverksfaget .....	24
2.5 DET DIGITALE VERKTØYET, AFFORDANSE OG PERSEPSJON .....	25
2.5.1 Affordanse .....	25
2.5.2 Persepsjon.....	25
2.5.3 Persepsjon, affordanse og overføring av erfaring .....	26
2.5.4 Transparens.....	27
3 METODE.....	28
3.1 METODISK TILNÆRMING.....	28
3.1.1 Fenomenologisk tilnærming.....	28
3.1.2 Hermeneutikk .....	29

3.1.3 Pålitelegheit og gyldigheit .....	30
3.2 GJENNOMFØRING AV UNDERSØKING .....	30
3.2.1 Kunnskapsløftet: skapingsprosessar og digitale verktøy.....	30
3.2.2 Praktisk skapande arbeid .....	31
3.2.3 Forskingsstrategi .....	32
3.3 ANALYSE AV INNSAMLTA MATERIALE .....	32
3.3.1 Fenomenologisk analyse .....	32
4 K06 OG ERFARINGAR MED DIGITAL BILETSKAPING.....	34
4.1 KUNNSKAPSLØFTET: SKAPINGSPROSESSAR OG DIGITALE VERKTØY.....	34
4.1.1 Generell del .....	34
4.1.2 Prinsipp for opplæringa.....	35
4.1.3 Fagplanen for kunst og handverk .....	37
4.2 PRAKTISK SKAPANDE ARBEID.....	40
4.2.1 Utforskande fase .....	40
4.2.2 Oppsummering av utforskande fase, ein førebels analyse .....	48
4.2.3 Spesialiserande fase.....	52
5 ANALYSE OG DRØFTING .....	63
5.1 SAMANSETTE DIGITALE SKAPINGSPROSESSAR OG UTØVAR .....	63
5.1.1 Verktøy og ferdigheitsopplæring.....	64
5.1.2 Eksperimentering, kontroll og refleksjon i handling .....	67
5.2 SAMANSETTE DIGITALE SKAPINGSPROSESSAR OG PORTRETT .....	68
5.3 SAMANSETTE DIGITALE SKAPINGSPROSESSAR OG SKULEBRUK .....	70
5.3.1 Digitale skapingsprosessar og borns skapartrong.....	71
5.3.2 Digitale skapingsprosessar og tilpassa opplæring.....	71
5.3.3 Digitale skapingsprosessar og motivasjon for læring .....	72
5.3.4 Digitale skapingsprosessar og erfaringslæring .....	73
5.3.5 Digitale skapingsprosessar og fagplanen i kunst og handverk.....	74
6 KONKLUSJON.....	76
6.1 PROSESS OG UTØVAR .....	76
6.2 PROSESS OG PORTRETT .....	77
6.3 PROSESS OG KUNNSKAPSLØFTET .....	77
6.4 VIDARE FORSKING.....	78
LITTERATURLISTE .....	79
BILETLISTE .....	81
FIGURLISTE .....	84
VEDLEGG 1: LOGGNOTAT UTFORSKANDE FASE.....	85
VEDLEGG 2: LOGGNOTAT SPESIALISERANDE FASE.....	107
VEDLEGG 3: ANALYSESKJEMA - UTØVAR.....	127
VEDLEGG 4: ANALYSESKJEMA - PORTRETT .....	129
VEDLEGG 5: ANALYSESKJEMA - SKULEBRUK.....	131
VEDLEGG 6: BILETE FRÅ PROSESSANE .....	134

# 1 INNLEIING

## 1.1 BAKGRUNN FOR OPPGÅVA

Skulen og læreplanane endrar seg i takt med utviklinga av samfunnet, og dei seinaste åra har både samfunnet og skulen fått merke korleis den nye teknologien har gjort seg gjeldande i vår kvardag. Digital kompetanse og digitale ferdigheiter er omgrep som ein etter kvart har lært seg til å kjenne, og som dagens læreplan løftar opp og fram. Gjennom Kunnskapsløftet vert det presentert fem grunnleggjande ferdigheiter som elevane må mestre; å kunne: *uttrykkje seg munnleg, uttrykkje seg skriftleg, lese, rekne og bruke digitale verktøy*. Kunnskapsløftet trekkjer med dette den digitale kompetansen fram, og sidestiller den med tradisjonelle ferdigheiter som det å kunne lese, skrive, rekne og delta munnleg. Den digitale kunnskapen glir difor inn i alle fag i skulen, og då også i kunst og handverksfaget (Kunnskapsløftet u.å.).

Til alle tider har kunst og handverksfaget vore basert på praktisk arbeid, og sidan 1960-talet har det kreative og skapande arbeidet vore sentralt. Faget har gjennom kulturelle inntrykk, gitt elevar opplevingar og inspirasjon til å skape og vere kreative gjennom mange ulike reiskapar, materiale og teknikkar. Dette vert også vektlagt i dagens læreplan. Og ved innføringa av dei grunnleggjande ferdigheitene, vert bruk av digitale verktøy dratt fram som viktige reiskapar i faget. Dette belyser også dei ulike kompetansemåla, der det digitale vert knytt saman med ulike skapingsprosessar. Som døme kan eg trekkje fram eit av hovudmåla som vert presentert under dei grunnleggjande ferdigheitene i fagplanen: *Produksjon av digitale bilder står sentralt i elevenes arbeid med foto, skanning, animasjon, film og video* (Kunnskapsløftet u.å.: Grunnleggjande ferdigheter:3).

I forhold til desse målsetjingane har kunst og handverksfaget ei stor utfordring, og då ikkje berre knytt til framskaffing av digitale verktøy, men også til kompetanse. For mange lærarar kan arbeid med digitale verktøy verke avskrekkande, og spesielt i forhold til kreativt arbeid. I Kunnskapsløftet vert det i den generelle delen trekt fram korleis ein treng ei plattform av kunnskapar i botnen, før ein kan vere kreativ. Ein må kunne kjenne til ulike element, verkemiddel og teknikkar før ein kan sjå og forstå korleis desse kan kombinerast på ulike måtar. Dette stiller store krav til læraren. Det er ikkje nok å ha generelle digitale ferdigheiter, ein må også ha kjennskap til ulike verktøy og program basert på digital kunstnarisk aktivitet. Ein må kunne forstå korleis ein kan bruke desse, kva moglegheiter det gir, og korleis ein kan kombinere dei ulike verktøya i kreative skapingsprosessar. Dette krev ein brei kompetanse. Likevel er dette noko lærarar i kunst og handverk må få innblikk i, dersom dei skal fylgje krava i læreplanen.

I tillegg til fagplanens mål for elevane, vert det i delen prinsipp for opplæringa, vist til fylgjande krav når det gjeldt den kompetente lærar: *Kva kompetanse lærarane og instruktørane treng, må heile tida vurderast ut i frå dei krava og forventningane som går fram av lov og forskrift, medrekna læreplaneverket, og ut i frå utviklinga i faga.(...) Lærar og instruktør skal også kunne oppdatere og fornye den faglege og pedagogiske kompetansen sin* (Kunnskapsløftet 2006: Lærar og instruktørar: 5). Dette viser kor viktig det er å utvikle sin fagkompetanse som lærar med tanke på den digitale utviklinga av samfunnet generelt, men også på grunn av den digitale utviklinga ein ser innan

kunstverda. Stadig fleire kunstnarar skapar i dag kunstverk ved hjelp av digitale teknikkar og verktøy, og det er relevant for kunst og handverkslæraren å få ein kjennskap til denne digitale kunsten og trekkje det inn i undervisinga.

Med bakgrunn i dette vil eg gjennom masterarbeidet fokusere på den digitale kunsten, og korleis ein i kunst og handverksfaget kan bruke digitale verktøy i skapande prosessar. Målet er å vise nyttig kunnskap om digitale verktøy, og gi eit inntrykk av bruksområde og moglegheiter desse innehar. Dette vil såleis vere til hjelp for lærarar når dei skal utvikle sin digitale kompetanse, og når dei skal leggje opp til kreativt arbeid med digitale verktøy i kunst og handverksundervisinga.

Frå tidlegare av finst det ei rekkje oppgåver og bøker som handlar om dette emnet. Men problemet med desse, er at dei grip fatt i den førre læreplanen. Med tanke på den teknologiske utviklinga sitt tempo, er mykje av dette materialet også utdatert og gammaldags i forhold til dagens digitale verden. Det kjennest difor relevant å gripe fatt i området, med tanke på at Kunnskapsløftet i mykje større grad enn L97 vektlegg den digitale utviklinga.

## 1.2 PROBLEMMOMRÅDE OG AVGRENSINGAR

Digital biletkunst kan definerast som *visuelle kunstuttrykk, der digital teknologi vert brukt som reiskap eller medium i skapingsprosessen*. Dette kan då vere digital fotokunst, ulike former for digitale installasjonar, videokunst eller andre former for elektronisk og digital kunst (Digital kunst u.å., Billedkunst u.å.). I mi oppgåve har eg valt å avgrense mitt arbeid til dei *todimensjonale digitale bilettuttrykka*. Dette høver godt med tanke på at Kunnskapsløftet i størst grad vektlegg den digitale biletskapinga, slik sitatet på føre side viste til. Eg vil også avgrense mitt fokus til stillbilete, og ser då bort ifrå videokunst og animerte bilete, som er døme på digitale levande bilete.

Når ein skal skape todimensjonal digital biletkunst, går ein gjennom prosessar som består av ulike fasar, der ulike teknikkar og element kan brukast. Moglegheitene er mange, men ein kan likevel skilje mellom to former for skapingsprosessar: *Reine digitale skapingsprosessar* og *samansette digitale skapingsprosessar*. Den fyrste forma viser til bilete som fullt og heilt er skapt gjennom digitale teknikkar og verktøy. I den andre forma kombinerar ein digitale og analoge teknikkar og verktøy på ulike måtar. Medan bileta frå dei reine digitale prosessane helst skal presenterast digitalt, kan dei samansette bileta presenterast fysisk i glas og ramme eller bli overført til lerret (Paul 2003). I mitt arbeid vil eg avgrense meg til denne siste forma, som eg tykkjer verkar mest interessant å få eit innblikk i. Her ligg det større moglegheiter, samtidig som ein rører seg i eit grenseland med tanke på kva som kan reknast som digital biletkunst og ikkje.

I dei ulike skapingsprosessane av digital biletkunst, kan ein bruke mange ulike teknikkar. Verktøya og omfanget av korleis desse vert brukt varierer innanfor teknikkane, og ofte vert kombinasjonar av teknikkane nytta. Nokre av dei mest kjende og brukte teknikkane er digital teikning, fraktaler, 3d-modellering og rendring, skanning og digital biletmanipulasjon. Med tanke på mangfaldet ein finn innanfor kvar av desse teknikkane, vil eg også her gjere ei avgrensing. *Eg vel difor å knyte mitt tema opp mot digital biletmanipulasjon, der både foto og andre bilete kan vere utgangspunkt*. Grunngevinga for mitt val av manipulasjon, kjem frå eit av kompetansemåla i læreplanen. Etter

sjuande årstrinn, vert teknikken framheva på fylgjande måte: *eleven skal kunne fotografere og manipulere bilder digitalt og reflektere over bruk av motiv og utsnitt* (Kunnskapsløftet u.å.:6).

Det som kjenneteiknar digital biletmanipulasjon, er at ein rører seg bort frå eit gitt utgangspunkt og bryt opp det opphavlege. Ein kan til dømes vise til foto, som vert oppfatta som stiliserte bilete av ein verkeleg augeblink i tid og rom. Når eit foto blir manipulert vert desse rammene brotne ned, og ein får eit uverkeleg bilete som rører seg mot fiksjonen. Dette er eit interessant trekk ved den digitale biletmanipulasjonen, og ei av årsakene til mitt val av denne teknikken. I tillegg tykkjer eg også at dette er ein teknikk, som gir store moglegheiter med tanke på kunst og handverksfaget, samt at biletmanipulasjon i seg sjølv kan sjåast på som eit slags fenomen i dagens samfunn.

Sidan eg vil gjennomføre samansette digitale skapingsprosessar, må eg også ta stilling til kva tradisjonell og analog teknikk eg vil bruke saman med den digitale biletmanipulasjonen. *Med bakgrunn i kva eg har mest erfaring med sjølv, og kva teknikk som i stor grad vert brukt i skulen, vel eg måling.* I arbeidet med denne teknikken vil eg bruke akrylmåling som medium og papir og lerret som underlag. Når det gjeld den digital biletmanipulasjon, vil eg i størst grad nytte meg av bilethandsamingsprogrammet Adobe Photoshop. Det vil også verte naudsynt å bruke digitalt fotokamera, skannar, skrivar og projektor i ulike delar av prosessane.

I den digitale biletkunsten skapar ein bilete innan dei fleste tradisjonelle kunstsjangrar, og både *historiebilete, portrett, landskap, stilleben, genrebilete, akt, arkitekturbilete, interiørbilete, dyrebilete* og *abstrakte bilete* er representert. Innholdsmessig ligg dei digitale bileta ofte tett opp mot dei tradisjonelle måleria, og det er i fyrste rekkje uttrykket og teknikken som skil dei digitale bileta frå tradisjonelle biletframstillingar. Når eg skal avgrense mitt arbeid i forhold til ein sjanger, vil mitt val knytast til eiga interesse, tradisjon og eit av kompetansemåla i Kunnskapsløftet.

Mennesket har frå tidlege tider vore utgangspunkt for visuelle framstillingar, og då både gjennom bilete og skulptur. På 1500-talet var portrettsjangeren saman med historiemåleri og landskapsmåleri, dei tre viktigaste og mest prestisjetunge sjangrane. Sidan den tid har portrettet hatt ei sterk stilling i kunsthistoria, med periodar der det har vore særleg populært. Portrettet er også den einaste kunstsjangeren som vert omtala i Kunnskapsløftet, og då etter tiande årstrinn under hovudområdet kunst: Her står det at elevane skal kunne: *diskutere hvordan kunstnere i ulike kulturer har framstilt mennesker gjennom tidene, og bruke dette som utgangspunkt for eget skapende arbeid med portrett og skulptur* (Kunnskapsløftet u.å.:7).

Portrettet som sjanger kan ut i frå dette også sjåast i samanheng med det meiningssøkjande mennesket, som vert omtala i den generelle delen av Kunnskapsløftet. Her vert viktigheita av kunnskap om kulturarv, personleg utvikling og identitet trekt fram. Dette er noko portrettsjangeren kan vere med å byggje opp under. Med bakgrunn i alle desse faktorane, vel eg portrettet som sjanger for dei digitale skapingsprosessane mine. Eg vil også avgrense sjangeren, og i hovudsak fokusere på *hovudportrett* og *bryststykke*, der andletet til personen er i fokus.



### 1.3 PROBLEMSTILLING

Med bakgrunn i problemområdet og avgrensingane eg har sett, vert temaet for mi masteroppgåve digitale portrett med vekt på dei ulike skapingsprosessane. Målet er å undersøke korleis ein skapar digitale stillbilete gjennom samansette digitale prosessar, og korleis ein kan bruke desse i skapande arbeid i skulen og i kunst og handverksfaget. Problemstillinga for oppgåva mi vert difor:

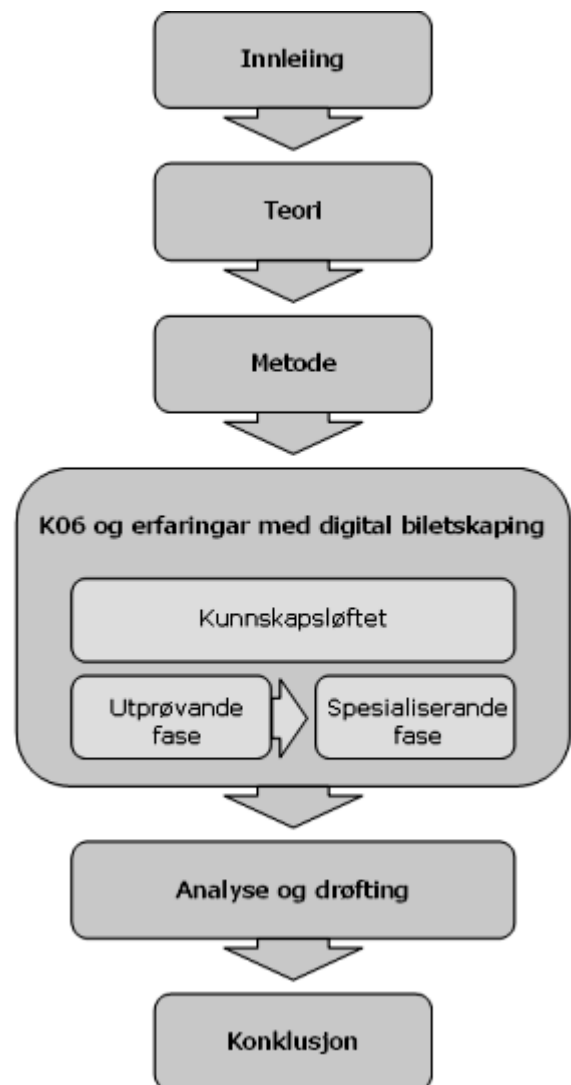
*Kva moglegheiter og utfordringar gir dei samansette digitale skapingsprosessane for kunst og handverksfaget, med tanke på sjangeren portrett?*

Gjennom denne problemstillinga vil det verte sentralt å fokusere på opplæring i bruk av digitalt verktøy, portrettsjangeren og digitale prosessar i forhold til Kunnskapsløftet sine målsetjingar. Eg viser også på nytt til mine avgrensingar for den samansette digitale prosessen, der eg nyttar *digital biletmanipulasjon*, som den digitale teknikken, og *måling* som den tradisjonelle og analoge teknikken. Eg tek også med at portrettsjangeren vert avgrensa til *hovudportrett* og *bryststykke*.

### 1.4 OPPGÅVA SIN STRUKTUR

Når det gjeld oppbygginga av sjølve masteroppgåva, vil den utformast på tradisjonelt vis, slik figur 1 viser. I etterkant av denne innleiinga vil det komme ein teoridel, der eg presenterer relevant teori. Dette vil vere generell teori knytt til mitt fagområde digital biletkunst, digital manipulasjon og portrettet som sjanger. Etter dette vil det komme ei innføring i læreplanteori og analyse, ulike teoriar knytt til ferdigheitslæring, og til slutt vil eg sjå på korleis ein møter og brukar dei digitale verktøya i forhold til affordanse og persepsjon.

Etter teoridelen fylgjer metode, der eg viser til mine metodiske val og korleis gjennomføringa av min studie vil gå føre seg. Eg vil så i den fjerde delen presenterer læreplananalysen min av K06, og mine erfaringar med digital biletskaping. Fyrst vil eg vise til mine tolkingar av læreplanen, og bruk av digitale verktøy. Etter dette vil eg vise til mitt skapande arbeid, gjennom ein utforskande og spesialisierende fase. Denne fjerde delen vil saman med teoridelen så danne grunnlaget for den femte delen, analyse og drøfting, samt konklusjonen der eg viser til vidare forskning. Sidan eg skal arbeide skapande gjennom mi utforsking, vil den endelege masteroppgåva bestå av denne teoretiske oppgåva og ei utstilling av dei digitale portretta mine.



Figur 1: Struktura i masteroppgåva.

## 1.5 EIGEN BAKGRUNN OG ERFARINGAR

Med tanke på fagfeltet eg vil gå i djupna på i dette masterarbeidet, vil det for deg som lesar vere relevant å få eit lite innblikk i min bakgrunn. Dette fordi eg som person med mine erfaringar og eigenskapar vil prege dei ulike delane av oppgåva. Gjennom mitt praktiske og skapande arbeid, og i mine analysar og refleksjonar, vil dette komme til uttrykk. Det vert difor viktig å ha desse opplysningane som eit bakteppe, og som ein kan lese oppgåve mi ut i frå.

Å skape bilete er noko eg alltid har vore interessert i, og som eg har hatt som hobby sidan eg var liten. Men etter å ha gått på formgivingsfaglina på vidaregåande utvikla denne hobbyen seg til noko meir. Der opparbeida eg meg ei rekkje kunnskapar om generell biletskaping, og med ein kunstmålar som lærar, vart det etterkvart måleriet eg skaffa meg størst erfaring med. Dette vart ytterlegare forsterka då eg i samband med mi lærarutdanning spesialiserte meg i kunst og handverk, der eg fekk måle ei rekkje ulike type måleri. Men sjølv om det er måleri eg har mest erfaring med, likar eg også å bruke andre teknikkar, og gjerne kombinasjonar. Eg likar å eksperimentere og prøve ut nye moglegheiter, og det er med bakgrunn i dette at eg i mitt arbeid vil kombinere tradisjonell målekunst med digital manipulasjon.

Når det gjeld bruk av teknikken digital manipulasjon er situasjonen litt annleis, og noko eg har forholdsvis liten erfaring med. Det einaste eg kan vise til er enkle retusjeringar av fotografi i standarprogrammet *Microsoft Office Picture Manager* på datamaskina, samt eit par manipulasjonar eg gjorde i samband med ei oppgåve for eit år sidan. Til desse manipulasjonane brukte eg programmet Adobe Photoshop, som eg også skal bruke i denne oppgåva. Men operasjonane eg utførte var enkle. Eg har difor i samband med denne oppgåva, gjort ein del øvingar med programmet ved hjelp av instruksjonsbok. Gjennom dette arbeidet har eg opparbeida meg nokre basisferdigheiter, og står difor ikkje på heilt bar bakke. Men eg vil likevel rekne meg som ein nybegynnar i forhold til programmet og dei ulike manipulasjonsteknikkane. Skal eg vise til den generelle datakunnskapen min, er den på eit gjennomsnittleg godt nivå, sidan eg brukar datamaskina mykje i det daglege.

Portrettet som sjanger har eg litt erfaring med frå tidlegare. For det fyrste i samband med eigen biletskaping gjennom måleri og teikning. Med bakgrunn i ei oppgåve eg jobba med tidlegare i dette masterstudiet, har eg også fått litt erfaring med det digitale portrettet. I oppgåva studerte eg korleis digitale bilete basserar seg på dei tradisjonelle kunstsjanrane, og eg samla i dette arbeidet inn ei rekkje digitale bilete, der den største delen viste seg å vere portrett. Dette var bilete frå nettet som ulike digitale kunstnarar og hobbykunstnarar hadde skapt. Mange av desse portretta var interessante, og dette var ein av grunnane til at eg ville sjå nærare på det digitale portrettet.

Denne oppgåva har ein klar didaktisk innfallsvinkel, og min pedagogiske bakgrunn vert difor relevant med tanke på refleksjonane mine undervegs. Etter fullført allmennlærerutdanning for to år sidan, begynte eg direkte på denne masterutdanninga. Eg har difor liten erfaring frå skuleverket, og liten praksis å vise til ut over det som har inngått i opplæringa og elles ulike vikarjobbar.

## 2 TEORI

I denne teoridelen vil eg trekkje fram teori, som på ulike måtar vil belyse mi problemstilling og vere vesentleg for mitt vidare arbeid med oppgåva. I fyrste omgang vil eg presentere teori rundt *digital biletkunst*, som viser til det faglege aspektet ved oppgåva. Dette for å få ein introduksjon til feltet, og for å få kjennskap til korleis digital biletkunst kan skapast, og då spesielt gjennom manipulasjon. Eg vil vise til ulike teknikkar ein kan bruke i manipulasjonsarbeidet, og desse vil då liggje til grunn for mitt praktiske arbeidet som skal komme. Desse grunnleggjande teknikkane vil også vere naudsynt å ha kjennskap til dersom ein skal skape digital biletkunst i skulen.

*Portrettet* som sjanger vert også presentert i denne teoridelen, og dette fordi eg i mi oppgåve har valt å skape digitale portrett. Eg må då ha ein bakgrunn om sjangeren, og kjenne til dei ulike typane og kva tradisjonar portrettet kan representere. Dette vert også viktig med tanke på skulebruk. Dersom ein skal bruke sjangeren portrett i undervisning, må ein ha kunnskap rundt denne, og min teori vert såleis eit slags grunnlag og ein introduksjon av sjangeren. Denne teorien vert også relevant med tanke på mine analysar i etterkant av mitt skapande arbeidet.

Etter ein introduksjon av mitt fagfelt, viser eg vidare til læreplanteori og analyse. Dette fordi eg også i mitt kommande arbeid vil gå i djupna på Kunnskapsløftet. Eg vil sjå på korleis læreplanen og spesielt fagplanen i kunst og handverk omhandlar og trekkjer fram biletskaping og bruken av digitale verktøy. Det er difor naudsynt å ha kjennskap til læreplanens ulike framtrappingsformer og ha ein bakgrunn i kvifor og korleis tolkingar og analyse av planen bør gjennomførast.

I dei to siste delane i teorigapittelet, kjem eg inn på ferdigheitslæring og korleis møte med digitale verktøy er i forhold til affordanse og persepsjon. Dette er begge omgrep som viser til korleis ein oppfattar eit verktøy og kan opparbeide seg ferdigheiter for å kunne bruke eit verktøy. Dette er særst relevant for mi oppgåve, då mykje av mitt arbeid vil omfatte bruk av digitale verktøy med tanke på biletskaping. For meg sjølv vil bilethandsamingsprogrammet Adobe Photoshop vere eit forholdsvis ukjend verktøy, og det vert difor sentralt å få kjennskap til korleis ein tileignar seg ferdigheiter i møte med nye reiskapar, og korleis dei digitale verktøya i seg sjølv oppfordrar til bruk. Dette vert også sentralt med tanke på skulebruk, der bilethandsamingsprogram og andre digitale verktøy kan vere ukjende for mange, og der ferdigheitslæring difor vil vere sentral.

Slik vil teoridel danne eit grunnlag for oppgåva mi, der eg brukar teorien aktivt for å gjennomføre mitt eige praktiske arbeid. Men teorien vil også verte avgjerande i forhold til analyse og drøfting, der eg set teorien opp mot egne erfaringar for å belyse mi problemstilling.

### 2.1 DIGITAL BILETKUNST

Digital biletkunst er *visuelle kunstuttrykk*, der *digital teknologi vert brukt som reiskap eller medium i skapingsprosessen*. Den digitale kunsten vert rekna som ei forholdsvis ny kunstform, og har i størst grad utvikla seg frå andre halvdel av 1900-talet og fram til i dag. Det fyrste biletet som vart skapt ved hjelp av ei elektronisk maskin, vart laga av Ben Laposky i 1950. I etterkant av dette, og

ettersom teknologien har blitt betre og stadig fleire verktøy og moglegheiter har blitt tilgjengelege, har kunstnarar eksperimentert og innovert stadig nye former for kunstuttrykk (DAM u.å.).

Eit av dei viktigaste stega i den teknologiske utviklinga, med tanke på den digitale biletkunsten, var introduksjonen av den personlege datamaskina på 1980-talet. Denne gjorde teknologien tilgjengeleg for fleire. Men like viktig vart introduksjonen av programvare, som gjorde at ein kunne bruke datamaskina i skapande arbeid, utan å måtte programmere. Eit av programma som var vesentleg i den samanhengen, var bilethandsamingsprogrammet Adobe Photoshop, introdusert i 1990. I utgangspunktet var dette eit avansert program utvikla for Mac, med tanke på redigering av skanna bilete. Men i 1994 vart programmet også tilgjengeleg for Windows, og har sidan den gong blitt rekna som det leiande bilethandsamingsprogrammet (Colson 2007, Lipkin 2005).

I etterkant av dette og framover mot dagens tid, har den digitale kunsten etablert seg. Årsakene til dette er i fyrste rekkje at samfunnet er blitt ei multimedieverd, der ei rekkje ulike medium og verktøy er tilgjengelege. Datamaskinene har fått større kapasitet, og programvare og digitalt utstyr vert stadig betre. Det digitale fotokameraet kom på midten av 90-tallet, og har etter år 2000 fått eit godt rotfeste. Det har gjort at fotografiet har blitt gjenfødd i ei ny drakt, og ein av faktorane for den digitale kunsten si oppblomstring og utbreiing (Colson 2007, Lipkin 2005).

På midten av 1990-talet vart også internett tilgjengeleg for alle. Dette fekk mykje å seie for den digitale kunsten, som brukte nettet som sin viktigaste utstillingsarena. I dag kan ein møte digital kunst på ulike galleri, men nettet er enno den viktigaste utstillingsportalen. Internett er også med å spreie kunnskap og kjennskap til den digitale kunsten, noko som har resultert i at stadig fleire kunstnarar utforskar denne nye kunstforma. Den digitale kunsten veks fram i eit samspel mellom idé, kunstnarisk intensjon og kva som teknologisk let seg gjennomføre. Å skape gjennom det digitale mediet, som er forholdsvis nytt, gir ei ekstra spenning med tanke på at ein kan gå gjennom skapingsprosessar som ikkje er blitt utforska tidlegare (Lipkin 2005).

Det er ikkje berre dei tradisjonelle kunstnarane som skapar digital biletkunst, det er også eit spekter av menneske med ulik kunstnarisk utdanning og erfaring som lagar bilete. Det kan vere grafiske designarar, illustratørar, 3d-operatørar, fotografar eller såkalla hobbykunstnarar, som i utgangspunktet kan vere kven som helst. Desse personane presenterer ofte sin kunst gjennom internett, og når difor ut til folk over heile verda i større omfang enn i eit fysisk galleri. Ein kan av dette seie at den digitale kunsten er i ferd med å endre den tradisjonelle oppfatninga av kunstnaren og kunstomgrepet. Grensene for kva som er kunst og kven som er kunstnarar vert stadig meir flytande, uklare og overlappande (Oldanbourg, Olsen, Pettersen & Skar 1997)

### 2.1.1 Digitale skapingsprosessar og teknikkar

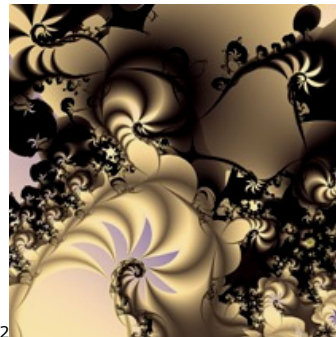
Proessen med å skape todimensjonal digital biletkunst består av ei rekkje ulike fasar der ulike teknikkar og element kan brukast. Moglegheitene er mange, men ein kan likevel skilje mellom to former for skapingsprosessar. *Reine digitale skapingsprosessar* er den fyrste forma, der bileta vert skapt fullt og heilt gjennom digitale verktøy. Som døme kan eg vise til ein digital teikning eller eit

digitalt fotografi som vert manipulert. Framstillingsforma av eit slikt bilete kan vere fysisk, ved at ein skriv ut biletet, men den kan også vere digital. Dette kan ein oppnå ved å stille ut bileta via nettet eller vise dei over monitorar. Den andre forma er *samansette digitale skapingsprosessar*, der ein nyttar digital teknologi saman med analoge verktøy og element. Til dømes kan eg vise til skapingsprosessar der ein tek utgangspunkt i eit analogt skapt bilete, for så å omarbeide dette gjennom digitale verktøy. Eller ein kan gå motsatt veg, og ta utgangspunkt i eit digitalt bilete, som ein brukar vidare i ein analog prosess. Bilete av ein samansett digital skapingsprosess, vert oftast framstilt fysisk som tradisjonelle bilete ein kan henge på veggen (Paul 2003).

Når ein gjennomfører digitale skapingsprosessar, er det mange digitale teknikkar ein kan nytte seg av. Det kan vere glidande overgangar mellom teknikkane, og ofte brukar ein kombinasjonar av dei ulike teknikkane i den same prosessen. Nokon av dei mest brukte teknikkane i digital biletskaping er: digital teikning, fraktalar, skanning, 3d-modellering og rendring og digital bildemanipulasjon.

### *Digital teikning*

Digital teikning kan vere enkle strekteikningar ein lagar på datamaskina, der ein brukar tastatur eller datamus som reiskap. Men det kan også vere teikningar ein lagar ved hjelp av Wacombrett<sup>1</sup>. Dei nyaste av desse har trykkfølsame skjermflater, der ein kan teikne direkte på skjermen med ein trådlus penn. Ein teiknar då nesten som vanleg, og resultatet kan ligge tett opp mot tradisjonelle handteikningar. Teikningane vert av dette digitale frå utgangspunktet, og skil seg såleis frå vanlege teikningar som i etterkant vert digitalisert ved hjelp av skanning (Wacom 2009).



### *Fraktalar*

Fraktalar er ein type digitale bilete, der ein ved hjelp av spesielle program let ei geometrisk form bli gjentatt i ulike former, storleikar og posisjonar. Dette resulterer i ei biletleg samansetning som minner om ornament eller komposisjonar av ulike mønster<sup>2</sup>. Teknikken vart brukt ein del tidlegare, men er ikkje så mykje brukt i dagens digitale kunst (Jones 2004).

### *Skanning*

Skannaren kan brukast til å digitalisere fysiske bilete og objekt, og vert ofte nytta som ein reiskap i ulike digitale skapingsprosessar. Men skannaren kan også nyttast som ein eigen teknikk. Denne går ut på at ein lagar ulike komposisjonar eller collagar på skannebrettet, for så å skanne inn uttrykket til eit ferdig bilete. Eit slikt skanna bilete vil ha eit fotoliknande uttrykk, men ved bruk av

ulike objekt, material, filter og ulik påverknad av lys, kan ein også oppnå andre uttrykk. Eit døme er biletet på førre side, der to pærer er skanna<sup>3</sup> (Worobiec & Spence 2003).

### 3D-modellering og rendring

Gjennom 3D-modelleringsprogram kan ein konstruere og skape tredimensjonale objekt og figurar. Desse kan ein så i etterkant rendre til todimensjonale bilete, ved å kle dei ulike objekta med naturtru overflater, teksturar og simulerte belysningar. Det ferdige biletet vil då gi ei realistisk avbilding, som kan samanliknast med det fotografiske uttrykket. Ein slik prosess krev godt utstyr og bileta er difor blitt betre ettersom datamaskinene har fått større kapasitet og dataprogramma har blitt betre. Tidlegare kunne ein ofte sjå at eit bilete var rendra på grunn av eit urealistisk og modellert preg, men med dagens teknologi kan det vere vanskeleg å skilje eit rendra bilete frå eit fotografi. Dette vert illustrert ved biletet Ananova<sup>4</sup> som har eit urealistisk og modellert ansikt, medan biletet Mamegal<sup>5</sup> ser ut som eit fotografi. Prosessen bak slike bilete kan samanliknast med tradisjonell biletskaping, sidan ein skapar motivet sjølv frå grunnen av, og det er kanskje difor at mange 3D-modelleringar og rendra bilete er av fantasifigurar<sup>6</sup> og omgivnader. Motivet i biletet avslørar difor ofte denne teknikken, og bekreftar at det ikkje er eit fotografi (Lipkin 2005).



### 2.1.2 Digital biletmanipulasjon

Digital biletmanipulasjon vert ofte brukt saman med ulike andre digitale teknikkar, fordi teknikken består av grunnleggjande operasjonar innan bilethandsaming. Ein rører seg bort frå eit gitt utgangspunkt, og bryt opp det opphavlege. Eit fotografi vert ofte sett på som eit stilisert bilete av ein verkeleg augeblik i tid og rom. Dersom eit foto blir manipulert vert desse rammene brotne ned, og ein får i staden eit uverkeleg bilete som rører seg mot fiksjonen (Fjørtoft 2003).

Manipulasjon av bilete har eksistert i lang tid, og frå siste del av 1800-tallet vart det gjennomført ulike manipulasjonsprosessar i det tradisjonelle mørkeromet. Eit døme på dette finn ein i fotokunsten til den britiske fotografen Julia Margaret Cameron (1815-1879). Ho var ein av dei fyrste, som på 1860-tallet eksperimenterte med å bruke mørkerommet sine moglegheiter på utradisjonelle måtar. Hennar ynskje var å avbilde ei anna form for sanning, og i større grad leggje

vekt på personanes kjensler. Dette oppnådde ho ved å la sine foto få eit slørete og mjukt uttrykk, som stod i kontrast til det tradisjonelle og skarpe fotoet på denne tida (The Getty, Zellen u.å.). Det er likevel gjennom den digitale teknologien at manipulasjonen har blitt utbreidd. Dette gjeld ikkje berre for kunstverda, men også i media, reklame og av privatpersonar. Ei av årsakene til denne utbreiinga kjem av at digital biletmanipulasjon gir stor kontroll til kunstnar. Gjennom datamaskina og bilethandsamingsprogram, ser ein manipulasjonane og endringane umiddelbart. Dette står i motsetning til det fotografar opplevde i mørkerommet, og ein kan difor i større grad enn tidlegare utforske og utvikle fleire uttrykk. Det tek lita tid, og ingen ekstra kostnader (Lipkin 2005).

Digital biletmanipulasjon vert gjennomført gjennom forskjellige bilethandsamingsprogram på datamaskina, og byggjer på prinsippet om at kvar enkel piksel eller pikselgruppe i eit bilete kan flyttast, kopierast eller få endra sine fargetonar. Gradene av manipulasjonen varierer difor i forhold til kor mykje ein endrar på pikslane, og rører seg bort frå det originale biletet. Digital manipulasjon vert ofte forveksla med biletkorrigering, sidan ein ofte brukar det same dataprogrammet og dei same verktøya i begge prosessane. Men bruken av verktøya og prinsippet til korrigering og manipulasjon er ulikt. Medan manipulasjonen rører seg bort frå utgangspunktet ved å fjerne og legge til element, er målet med korrigeringa å justere bileta slik at dei vert best mogleg utan at innhaldet vert endra. Ein kan av dette ta bort element, men aldri legge til. Det korrigerde biletet skal stå i eit riktig forhold til det avbilda motivet. Grensene mellom kva som kan oppfattast som korrigering og manipulering er likevel flytande, og biletkorrigeringar vert ofte nytta i manipulasjonsarbeid (Fjørtoft 2003).

Korrigering av bilete består i hovudsak av fem operasjonar, der den fyrste operasjonen er *justering av toneomfanget* i biletet. Toneomfanget er spennet mellom ytterpunktta til fargetonane eller gråtonane i eit bilete. Har bilete til dømes ei kort tonerekkje, vil det seie at biletet har eit lite spenn, og ein vil då auke tonespenntet for å oppnå sterkare kontrastar og eit meir levande bilete.

Den andre operasjonen er *korrigering av fargar*, som går ut på å justere fargane slik at dei best mogleg stemmer overeins med naturlege og realistiske fargar. Ofte kan eit bilete til dømes få eit raudleg eller gulaktig skjær. Dette vil ein då ta bort, og erstatte med eit meir naturleg fargeuttrykk, som samsvarar med det fargeuttrykket ein opplevde då fotoet vart tatt.

*Retusjering* er tredje korrigeringsoperasjon, og går ut på å skjule feil og manglar som ikkje påverkar innhaldet i biletet. Dette kan vere å fjerne flekkar, riper, raude auge eller noko anna som er uregelmessig i eit bilete. Retusjering vert ofte nytta i restaurering av gamle foto, eller i media og modellverda, der ein pyntar på bileta ved til dømes å glatte ut rynker og stramme opp kroppar.

Den fjerde korrigeringsoperasjonen er å *skjære eit bilete*. Dette kan ein bruke for å fjerne element i eit biletet, som eigentleg ikkje skulle vere med. Det kan til dømes innebere å skjære bort ein tommel som har komme med i kanten av eit bilete, eller ein himmel som er blitt altfor høg.

Femte og siste operasjonen er å *gjere biletet skarpare* (Fjørtoft 2003).

### 2.1.3 Digitale manipulasjonsteknikkar

Medan ein har fem operasjonar for å korrigere bilete, har ein mange fleire manipulasjonsteknikkar. Kvar teknikk kan bestå av ulike operasjonar, men felles er at dei opererer innan det same området. Teknikkane og operasjonane kan gjennomførast gjennom ulike funksjonar og verktøy i bilethandsamingsprogram, og moglegheitene er mange. Grensene mellom manipulasjonsteknikkane er flytande, og teknikane vert som oftast kombinert og brukt om ein annan i ein digital manipulasjonsprosess. Manipulasjonsteknikkane kan kategoriserast ut i frå deira bruksområde, og nokre av kategoriane kan likne korrigeringsoperasjonane. Det som då vil skilje desse, er omfanget og formålet med operasjonen. Under vert nokre av dei mest vanlege manipulasjonsteknikkane presentert gjennom ulike kategoriar.

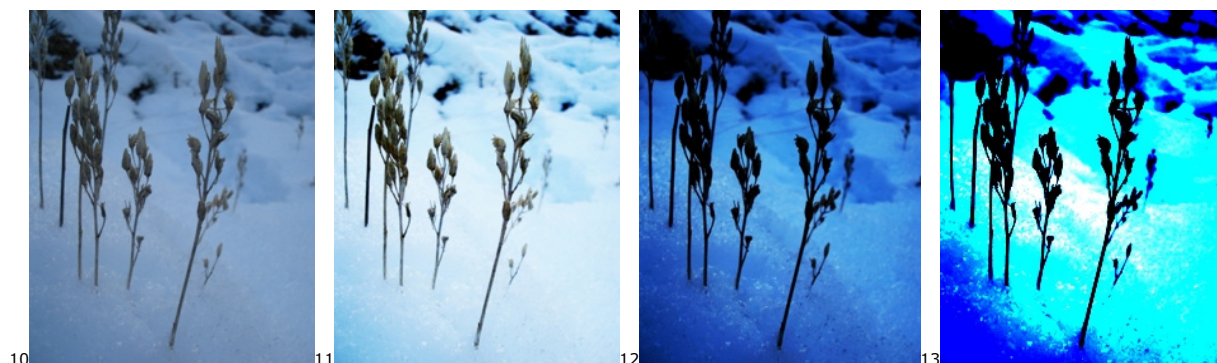
#### *Utsnitt og utskjering*

Fyrste manipulasjonskategori er *Utsnitt og utskjering*, og viser til korleis ein kan skjere i eit bilete. I fyrste rekkje kan ein skjere kantane i eit biletet for å få eit betre eller annleis utsnitt enn det opphavlege. Dette kan likne innhaldet i korrigeringsoperasjonen å *skjere i biletet*, men sjølv om dei same verktøya vert brukt, er det i manipulasjonen snakk om å gå inn i eit bilete og finne noko som ein vil trekkje fram og blåse opp til eit eige bilete<sup>8</sup>. I andre rekkje kan denne kategorien også vise til korleis ein kan skjere ut bestemte figurar frå eit bilete. Dette kan vere utskjeringar som fylgjer figurane heilt og fullt, og ein kan såleis trekkje ut figurar utan bakgrunn<sup>9</sup> (Fjørtoft 2003).



#### *Lysstyrke og kontrast*

Endringar av *lysstyrke og kontrast* er ein enkel manipulasjonsteknikk å bruke, og ved å endre på lyset og skape sterkare eller svakare kontrastar, kan ein gjere eit bilete skarpere og kvikkare i uttrykket. Men ein kan også bevege seg langt bort frå det opphavlege biletet (Fjørtoft 2003). Under ser ein døme på korleis ein kan bruke lysstyrken og kontrasten til å skape ulike uttrykk. Bilete<sup>10</sup> er det originale fotoet, bilete<sup>11</sup> er korrigert, medan dei to siste bileta<sup>12,13</sup> er manipulert i ulik grad.





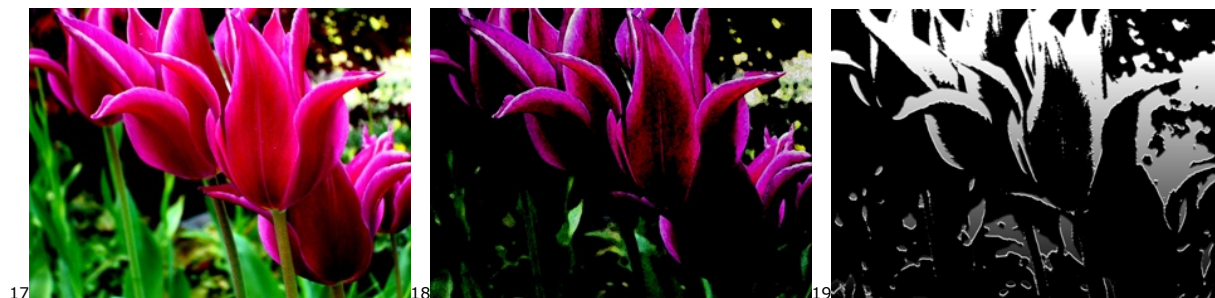
### Fargejusteringar

Fargejusteringar gir mange moglegheiter når det gjeld å endre eit uttrykk. Medan ein søkjer eit naturleg fargeuttrykk når ein korrigerar eit bilete, stiller ein i manipulasjonsprosessen mykje friare. Her kan ein justere fargane kraftig, eller ein kan endre dei totalt til nye fargeuttrykk<sup>16</sup>. Ein kan også med enkle grep gjere biletet om til eit svart-kvitt-bilete<sup>15</sup>, eller eit svart-kvitt-bilete med ein bestemt fargetone (Busselle 2006, Fjørtoft 2003).



### Filter og effektar

*Filter og effektar* er standardiserte operasjonar ein finn i bilethandsamingsprogramma, som ein kan leggje over sine bilete for å skape mange ulike uttrykk. Ein kan justere og tilpasse filtera og effektane, og moglegheitene vert difor mange. Døme på bruk av filter finn ein under, der bilete<sup>17</sup> er det originale fotoet, medan dei to andre bileta<sup>18,19</sup> er ikledd to forskjellige filter som gir heilt ulike effektar og uttrykk (Fjørtoft 2003).



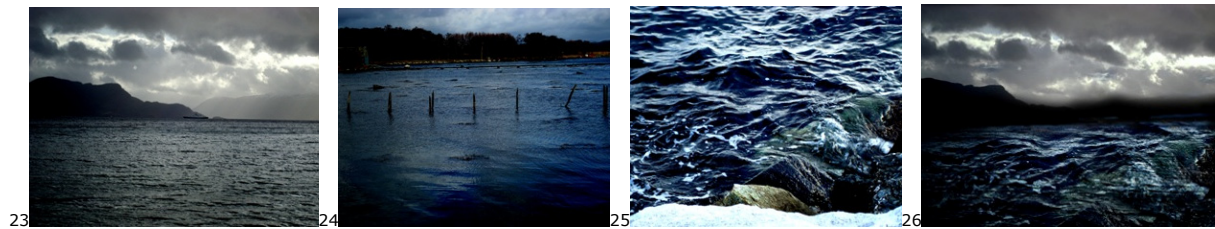
### Mønster

Bruk av *mønster* i manipulasjonsarbeidet, kan også gi artige utfall. Ein kan velje mellom å bruke standardiserte mønster frå bilethandsamingsprogramma, eller lage egne mønster ut i frå fotografi eller skanna materiale. Eit mønster er i utgangspunktet eit opakt bilete, men ved hjelp av lageffektar kan ein få mønster til å bli delvis gjennomsiktige. Ein kan også stille storleiken til dei ulike mønster, og under ser ein to døme på korleis mønster kan brukast<sup>21,22</sup>.



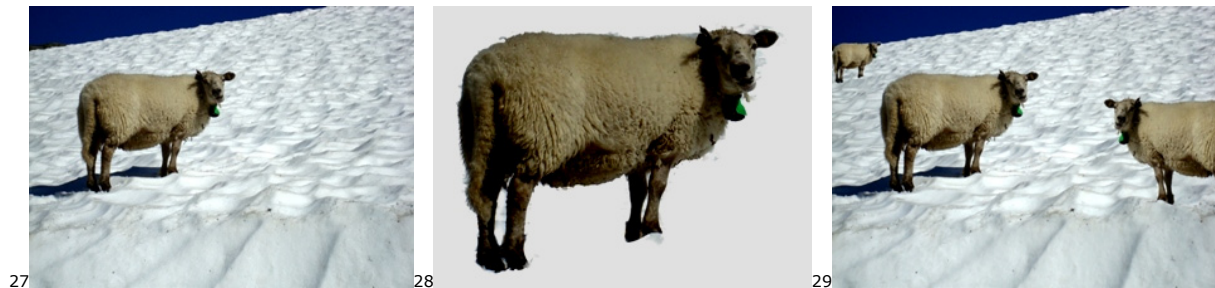
## Montasje

*Montasje* går ut på å kombinere fleire bilete eller trekkje inn strukturar, bakgrunnar, tekst, illustrasjonar eller andre objekt i eit biletleig uttrykk. Montasjen er ei vidareutvikling av collagen, og vert mykje brukt i manipulasjon av bilete. Ofte vil montasjen fortelje ei historie, og elementa i biletet har såleis bevisste funksjonar. Ein montasje kan ha klare overgangar mellom dei ulike elementa, slik ein kjenner det frå collagen, men ein finn også montasjar der overgangane er glidane, og biletet framstå som eit heilskapleg og fotorealistisk uttrykk. Desse kan difor vere vanskeleg å oppfatte som ein montasje (Busselle 2006, Fjørtoft 2003, Lipkin 2005). Eit døme på dette ser ein i biletet *Uro*<sup>26</sup>, som er ein montasje av dei tre fyrste bileta<sup>23,24,25</sup>.



## Kloning

*Kloning* vert ofte brukt i retusjering av eit bilete, der ein til dømes kan klone eit lite hudfelt frå andletet til ein person, for å bruke dette til å dekke over eit sår ein annan stad i andletet. Men kloning kan også brukast i manipulasjonar, og ofte i samanheng med montasje. Kloning går då ut på å kopiere eit objekt opp i to eller fleire eksemplar. Ein kan så justere objekta i ulike storleikar, vinklingar og posisjonar, slik eg har gjort i biletet med dei tre sauene<sup>29</sup> (Lipkin 2005).



## Vend, vri og roter

Siste kategori av manipulasjonsteknikkar eg vil nemne, er *vend, vri og roter*. Her nyttar ein ulike verktøy for å vende og rotere bilete eller element i ulike retningar og grader. Dette kan til dømes omfatte å spegelvende figurar, vri biletet slik at ein får ei perspektivforskyving, eller rotere figurar opp ned. I bileta under ser ein døme på ulike verknader desse manipulasjonsoperasjonane kan gi.



#### 2.1.4 Digital manipulasjon og kunsttradisjon

Den digitale manipulasjonen kan ta utgangspunkt i skanna materiale som teikningar eller måleri, men som oftast vert det digitale fotografiet brukt. Dette har ført til at fotografiet som uttrykksform har endra sin karakter og fått ein ny fødsel. Men det har også ført til at fotografiet har gitt slepp på sitt tidlegare særtrekk. Fotoet har blitt oppfatta som ei sannferdig avbiling av røynda, men med den hyppige bruken av manipulasjon, har denne eigenskapen forsvunne: *Computer-manipulation means that it's no longer possible to believe that a photograph represent a specific object in a specific place at specific time – to believe that it's objective and true* (Lipkin 2005:9). Årsaka til dette er i fyrste rekkje knytt til at ein gjennom manipulasjonen bryt ned den gitte augeblinken som biletet fraus fast. Men også i forhold til at ein kan komponere eit eige bilete ved å setje saman element frå ulike bilete. Ein kan skape ein illusjon av ein augeblink.

Den digitale biletmanipulasjonen gir kunstnaren ein enorm kontroll over skapingsprosessen, der han kan vere bevisst i sitt arbeid. Med utgangspunkt i eit foto eller eit anna bilete, styrer kunstnaren sin manipulasjonsprosess mot eit ynskja resultat. Eit figurativt manipulert bilete vil ofte formidle ein budskap og ei meining, på linje med tradisjonell målarkunst. Medan eit manipulert nonfigurativt estetisk uttrykk vil føye seg inn i den abstrakte kunsttradisjonen. Ein ser av dette at ein gjennom digital manipulasjon nærmar seg den tradisjonelle måleriske skapingsprosessen, der kunstnaren formar sitt bilete ut i frå eigne val og eit indre medvit. Samstundes har dei digitale manipulerde bileta ofte eit fotorealistiske uttrykk, som gjer at dei kan bli tatt for å vere fotografi. Spesielt dersom innhaldet og utføringa er av ein realistisk og naturtru art (Lipkin 2005).

#### 2.1.5 Presentasjon, reproduksjon og distribusjon

Digital biletkunst kan presenterast på ulike måtar, og ein kan skilje mellom ei digital og ei fysisk framstillingsform. Er framstillinga digital, vil det seie at ein presenterer bileta gjennom ein skjerm. Det kan vere ein monitor eller ein fjernsynsskjerm i eller utanfor ein kunstinstitusjon, eller det kan vere gjennom ei datamaskin, der bileta vert presentert via internett eller ein cd-rom. Er framstillinga fysisk vil det seie at dei digitale bileta vert skrive ut og montert i glas og ramme, eller på ulike måtar vert overført til lerret.

Eit digitalt bilete kan kopierast i uavgrensa identiske versjonar. Dette gjer at det digitale biletet ikkje har same forholdet til originalen, som tradisjonell kunst har hatt. Alle kopiane er like, og dei har same kvalitet og verdi. Dette kjem best til uttrykk dersom kunstnaren stiller ut og sel sine bilete over internett. Sjølv om digital biletkunst også vert presentert i galleri, er det gjennom internett den i størst grad vert vist fram. Anten gjennom ulike heimesider, samlesider for digital kunst eller ulike nettgalleri. Å presenterer kunst over nettet gjer at kunsten vert meir tilgjengeleg for folk, og det er for mange kunstnarar ei god marknadsføring. Der finst det ingen avgrensingar, og kunstnaren kan selje det same biletet så mange gonger han vil. Fleire kunstnarar sel meir bilete via nettet, enn om dei hadde stilt ut sine verk i eit fysisk galleri. Denne presentasjonsforma baserer seg også på låge kostnader for kunstnaren, då bileta vert skapt og presentert digitalt. Ein treng ikkje kjøpe dyre lerret eller innrammingar, og heller ikkje bekymre seg for at bileta skal bli øydelagde under transport. Presentasjonen og salet vert difor enklare. Likevel er det utfordringar

også ved å stille ut bilete gjennom nettet, og dei ligg i størst grad i opphavsretten til kunstnaren. Det er vanskeleg å skulle kontrollere at bilete ikkje vil bli tatt og brukt i ulike samanhengar utan at kunstnaren gir sitt samtykke, og ofte kan bileta enkelt bli kopierte utan noko form for vern. For private hobbykunstnarar som stiller ut sine bilete, vil kanskje ikkje dette bli sett på som eit problem. Men for kunstnarar som lever av å selje sine bilete vert situasjonen ein litt anna (Lipkin 2005, Oldanbourg et al. 1997).

Den digitale biletkunsten har ikkje den same statusen som måleriet eller andre tradisjonelle kunstformer. Årsaka til dette kan vere at biletet ikkje lenger er så unikt, med tanke på at det ikkje finst ein original. Mange kunstnarar har difor valt å avgrense biletets opplaget, på same måte som i grafikk. Men den manglande statusen til bileta kan også komme av framgangsmåtane til bileta. Bileta er skapt og prega av ein ukjend prosess, som ein som sjåar ikkje alltid ser eller forstår. Det vert likevel stadig vert fleire kunstnarar som praktiserar kunstforma. Håpet er difor at publikum etter kvart vil sjå gjennom det digitale mediet som vert brukt i biletskapingprosessen, og i staden sjå og forstå kunstverka for det dei er.

## 2.2 PORTRETT

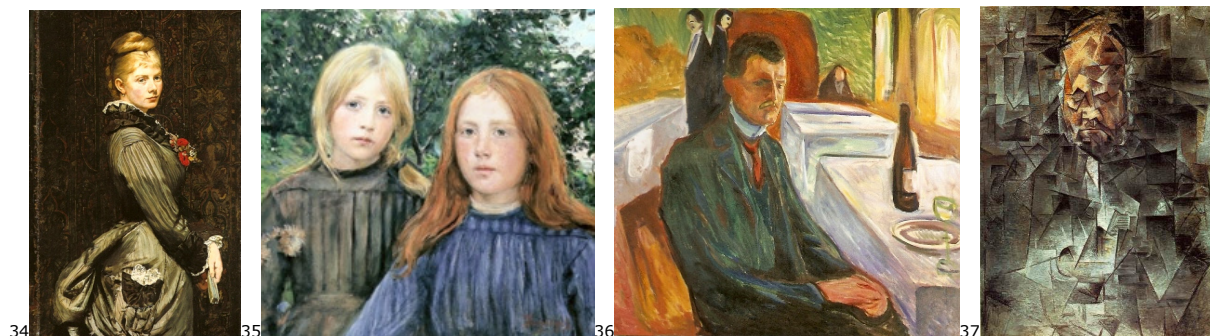
I kunstverda vert eit portrett definert som ei visuell framstilling av personar, med vekt på utsjånad og individuelle personlege trekk. Portrettet kan framstillast både som skulptur og bilete, og har gjennom alle tider fasinert mennesket (Henriksen 1998, Mørstad 2007). Årsaka til dette kan liggje i portrettets evne til å forevige eit menneske. Eit portrett stadfestar ikkje berre ein person i samtida, men han vert avbilda som eit minne også for framtida. Men populariteten kan også komme av vår tru på enkeltmennesket. I ei biletleg framstilling av ein person, vert identitet, karakter og skildring av eit sjeleliv sentralt. Dette gjer at ein gjennom portrettet kan møte eit anna menneske, og fornemme livshistoria eller skjulte forteljingar om personen. Portrettet kan bli framstilt nærverande, og invitere til dialog med personen som ser bilete. Dette engasjerer oss og pirrar vår nysgjerrigheit (Uglestad 2004).

### 2.2.1 Det tradisjonelle representative oppdragsportrettet

Avbildning og attgiving av mennesket har alltid vore sentralt i kunsten, og ein kan gå tilbake til oldtidens Egypt for å finne dei fyrste portretta. Dei ulike faraoane og deira hustruer vart ofte portrettert, men då i form av relieff eller skulptur. Portrett som bilete og måleri kom fyrst for fullt på 1400-tallet med renessansemålarane, men utvikla seg i etterkant av dette til å bli ein av dei viktigaste sjangrane innan målarkunsten. Å bli portrettert var på denne tida ein statusmarkør, som i fyrste rekkje var dei rike og mektige forunnt. Men i dei tidlegaste måleria brukte kunstnarane ofte eit skjematisk oppsett, som gjorde at personane i dei ulike portretta såg ganske like ut. Omgivnadane, klede og påkosta tilbehør var viktigare enn å få fram personen sine individuelle trekk, og ein avbilda ofte ein karakter framfor ein person. Etter kvart endra denne framstillinga seg, og idealet for portrettet vart ei detaljert og naturalistisk avbildning. Dette idealet vart einerådande for portrettet i mange hundre år, og har i ettertida blitt sett på som det tradisjonelle portrettet, også kalla *det representative oppdragsportrettet* (Danbolt & Kjerschow 1996, Henriksen 1998, Woodford

1992). I Noreg hadde denne forma for portrett si stordomstid i realismen og naturalismen, og som døme kan eg vise til biletet *Lucy Parr Egeberg*<sup>34</sup> av Christian Krohg frå 1876 og bilete *Søstrene Marthe og Karen Gjermundsen*<sup>35</sup> av Hans Heyerdal frå 1887.

Fram til midten av 1800-talet hadde portrettet vore einstydig med måleri, men på denne tida vart fotografiet introdusert, og utover 1900-talet vart fotografiet den leiande framstillingsmåten i forhold til det tradisjonelle portrettet. Eit fotografert portrett var raskt og billig å lage i motsetning til oljemåleriet, som til då hadde vore det mest vanlege. Portrettet vart med dette tilgjengeleg for fleire, og mista difor sin status og prestisje. I eit måleri vart ofte kunstnarens tolking av personen synleg i portrettet. Men med fotografiet vart dette borte, og i staden erstatta av ein detaljert, nær og verkeleg attgiving av ein augneblink i eit menneske sitt liv (Uglestad 2004).



### 2.2.2 Det modernistiske frie og eksperimenterande portrettet

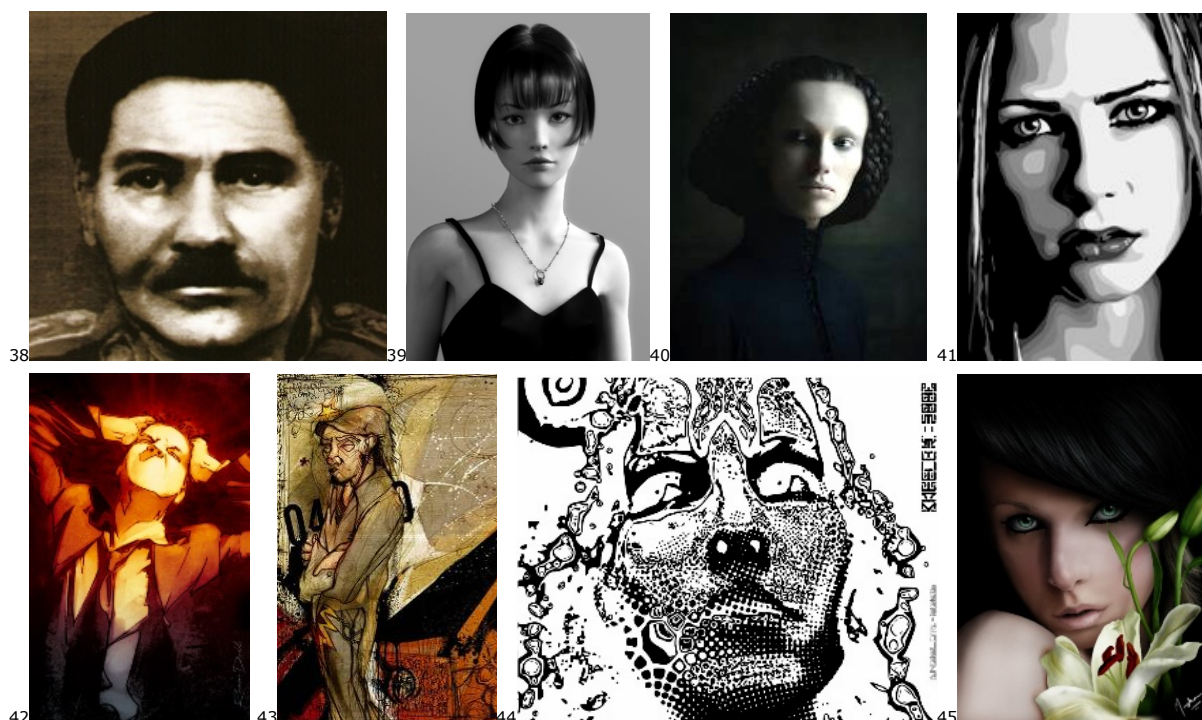
I etterkant av realismen og naturalismen endra portrettet sitt fokus. Gjennom nyromantikken og ekspresjonismen la ein i sterkare grad vekt på dei psykologiske tolkingane av mennesket, og eit døme er Edvard Munchs *Sjølvpportrett ved vinen*<sup>36</sup> frå 1906. Bileta ville uttrykkje personane sine indre liv og personlegdomar, og ei realistisk og detaljert framstillingsform vart ikkje så viktig som det hadde vore tidlegare (Danbolt & Kjerschow 1996, Woodford 1992).

Utover på 1900-talet gjorde modernismen seg gjeldane for fullt, og portrettet utvikla seg vidare gjennom retningar som til dømes kubisme, surrealisme og i abstrakte former. Kunstnarane eksperimenterte med forenkla, oppdelte og surrealistiske avbilingar, og braut med portrettet sine tidlegare kjenneteikn om likskap og realistiske framstillingar. Desse portretta sette personen sine trekk i andre rekkje, og var fyrst og fremst eigne kunstverk. Men sjølv om bileta ikkje var realistiske i si framstilling, kunne bileta likevel ta vare på personlege trekk hjå ein person, og gi eit levande bilete av personlegdomen til den portretterte (Henriksen 1998, Uglestad 2004). Dette ser ein døme på i det kubistiske portrettet av *Ambroise Vollard*<sup>37</sup> måla av Pablo Picasso i 1910.

På grunn av denne utviklinga, fekk ein difor to former for portrett, som levde side om side. Det eine var *det tradisjonelle representative oppdragsportrettet*, medan det andre var *det frie eksperimenterande portrettet*, som famna alle dei modernistiske portrettuttrykka. Dette var begge former for portrett som baserte seg både på foto og måleri (Henriksen 1998, Uglestad 2004).

### 2.2.3 Det digitale portrettet

Det digitale portrettet føyer seg inn i den modernistiske tradisjonen, der fridom og eksperimentring med sjangeren er sentralt. Realistiske framstillingar av menneske kan førekomme, men då ofte av uverkelege og konstruerte personar. Nokre av dei fyrste digitale portretta er frå 1970-tallet, og er biletlege framstillingar av korleis personar ville sjå ut i framtida. Portretta braut med dette ned tidsaspektet, som både fotografiet og måleriet uttrykte. I starten var det også mange digitale portrett, som vart laga ved å manipulere fleire personar sine ansikt saman. Med dette gjekk ein bort frå det individuelle fokuset, og teknikken viser korleis konstruksjon av portrett kan førekomme. Eit døme på eit slikt bilete er *Big brother*<sup>38</sup> frå 1983, der kunstnaren Nancy Burson har sett saman eit portrett av dei totalitære leiarane: Hitler, Stalin, Mussolini, Mao og Khomani. Ei anna form for konstruksjon av portrett er modellering. Der byggjer ein opp ein fiktiv person frå grunnen av, før ein avbildar den som ein verkeleg person, ved hjelp av rendring. Eit døme på dette er portrettet *Mamegal longneck*<sup>39</sup>, som gir uttrykk for å vere eit vanleg fotografi (Lipkin 2005).



Portrettet som sjanger er mykje brukt i den digitale kunsten, og har på mange måtar oppretthalde sin status. Men sjangeren er fri, både med tanke på kven ein portretterer og korleis. Teknikkane og moglegheitene er mange, og portretta viser difor ei enorm breidde med tanke på stil og uttrykk. Ein kan til dømes skape fotorealistiske<sup>40,45</sup>, teikneriske<sup>43</sup> og måleriske uttrykk<sup>40</sup>, som på mange måtar er etterlikningar av dei tradisjonelle teknikkane og portretta. Men ein kan også lage meir forenkla portrett<sup>41,42,44</sup>, som vidarefører den modernistiske tradisjonen. Desse portretta kan ta utgangspunkt i verkelege personar, men gjennom prosessane bli endra til stiliserte<sup>41</sup>, urealistiske eller halvabstrakte attgivingar<sup>44</sup>. Slike portrett er kanskje dei som best uttrykkjer ein digital skapingsprosess, og presenterer såleis noko nytt i forhold til den tradisjonelle portrettkunsten. Med tanke på mitt eige arbeid, vil ei slik form for digitale portrett vere interessant å sjå nærare på.

## 2.2.4 Portrettypar

Portrettsjangeren kan delast inn i ulike kategoriar med tanke på kven som vert avbilda og portrettert, og ein kan skilje mellom typeportrett, kunstnarportrett og samtidsportrett. *Typeportrett* er bilete av historiske, bibelske eller mytologiske skikkelsar. Medan ein gjennom kunsthistoria kanskje har hatt eit fleirtal av historiske og bibelske portrett, finn ein i den digitale kunsten ei overvekt av mytologiske og fantasifulle figurar. *Kunstnarportrett* er eit bilete av ein kunstnar, og då anten sjølvportrett eller portrett av andre kunstnarar. I sjølvportrettet vert kunstnar og modell eitt, og ein har gjennom historia sett på slike bilete som ei sjølvutlevering frå kunstnaren si side. Gjennom den digitale kunsten har denne forma for portrett blitt enklare å lage, då ein kan avbilde seg sjølv ved digitale fototeknikkar. *Samtidsportrett* er eit bilete av vanlege folk i si samtid, og vert ofte gjennomført ved modellstudie, der personen anten vert måla eller fotografert (Mørstad 2007, Uglestad 2004). Medan dette har vore ein stor og omfangsrik kategori i kunsthistoria, er den nesten blitt borte i den digitale kunsten. Dette fordi digitale skapingsprosessar ofte bryt ned tidsaspektet, og portretta ikkje kan gi uttrykk for den samtida det er skapt i.

Når det gjeld personane som vert avbilda i eit portrett, kan ein også skilje mellom verkelege og oppdikta personar. I eit kunstnarportrett vil personen alltid vere verkeleg, men i eit samtidsportrett og spesielt i typeportrettet, kan personane i biletet vere uverkelege og fantasipersonar som kunstnaren har mana fram frå sitt indre. Til dømes kan eg vise til bibelske personar, som ingen veit med sikkerheit korleis såg ut. Sjølv om det er avbilding av verkelege personar som ligg tettast opp til portrettsjangerens målsetjingar og krav, er det likevel dei oppdikta personane og portretta som rører oss mest og som har størst kraft som kunstnarisk uttrykk (Uglestad 2004).

## 2.2.5 Portrettpositurar

Portrettsjangeren kan også delast inn i kategoriar med tanke på kva positur den portretterte har og kva delar av personen som vert tatt med i biletet. Dette er uavhengig av type portrett eller stil, og ein kan i fyrste omgang skilje mellom fem ulike portrettformer: *Hovudportrett*<sup>46</sup>, der ein berre fokuserar på hovudet til den portretterte, *bryststykke*<sup>47</sup>, der hovudet og øvste del av brystet er med, *halvfigur*<sup>48</sup>, med fokus på øvre halvdel av kroppen, *knestykke*<sup>49</sup>, der kroppen frå knea og opp er tatt med og tilslutt *heilfigur*<sup>50</sup>, der ein portretterar heile personen (Mørstad 2007).



Når det gjeld stillingen og posituren til den portretterte, kan ein variere mellom fire ulike vinklar: *Frontal*<sup>50</sup> stilling, der ansiktet ser rett i mot oss, *profil*<sup>47</sup> der ein ser ansiktet frå sida, *halvprofil*<sup>46,48</sup>, der hovudet står i ein posisjon mellom frontal og profil, og *tapt profil*<sup>50</sup> der den avbilda vender hovudet bort i frå oss (Mørstad 2007).

## 2.3 LÆREPLANTEORI OG ANALYSE

Læreplanen er eit styringsinstrument for skulens verksemd, og er utvikla på nasjonalt plan for å sikre og ha kontroll over opplæringa og undervisninga i skulane. Ein kan seie at ein læreplan er ein slags kontrakt mellom stat og kvar enkelt skule og lærargruppe. Læreplanen fortel kva skulen sit arbeid skal bestå av, kva fag som skal undervisast i, tal timar for kvart fag, innhaldet i faga, målsetjingar og elles ulike felles føringar. Kort sagt gir læreplanen innsyn i kva som vert forventa av skulen (Halvorsen 2008).

### 2.3.1 Ulike læreplantypar

Læreplanar kan vere bygd opp på ulikt vis, og medan nokon gir bestemte mål frå sentralt hald, kan andre vere oppnare og i større grad gi ansvar til lærarane og skulane som må utvikle lokale læreplanar. Variasjonen frå skule til skule kan då bli stor, slik ein opplevde det i Noreg før L97 kom med ei sterk nasjonal styring. Kunnskapsløftet byggjer på mange måtar vidare på dette, ved å oppretthalde den generelle delen frå L97 i tillegg til å ha klare kompetansemål. Men planen skil seg likevel frå den førre, og då med tanke på korleis målsetjingane for dei ulike faga vert uttrykt. Medan L97 vart sett på som ein innhaldssentrert læreplan, med konkrete målformuleringar, er Kunnskapsløftets kompetansemål enklare, og opnar opp for lokale tilpassingar av innhald. I staden fokuserar kompetansemåla i sterkare grad på ferdigheiter elevane skal oppnå, og vert såleis oppfatta som ein verktøysentret læreplan. Dette kjem også til uttrykk gjennom fagplanen for kunst og handverk, der kompetansemåla fokuserar på praktisk skapande arbeid gjennom bruk av ulike material, verktøy og teknikkar. Ein kan av dette få eit inntrykk av at kunst og handverk har gått tilbake til å vere eit ferdigheitsfag, der det å meistre ulike verktøy og teknikkar er det viktigaste. Dette vert også underbygd av kompetansemåla, som i mindre grad enn L97, gir rom for å møte kunst og formkultur som kjelde til erkjenning og oppleving (Kunnskapsløftet u.å., Halvorsen 2008).

Kunnskapsløftet vert likevel rekna som ein kulturplan, der overføringa av kulturens verkemiddel vert sett på som ei primær oppgåve for å sikre at eleven vert ein god *språkbrukar* i det visuelle og formgivande feltet. Dette vil seie at elevane skal kunne lese todimensjonale uttrykk og former, samstundes som dei også skal klare å uttrykkje seg bevisst gjennom eige skapande arbeid (Kunnskapsløftet u.å., Halvorsen 2008).

### 2.3.2 Læreplanar og læringsteoriar

Dei ulike læreplanane byggjer ofte opp rundt ulike læringssyn og teoriar, og kva dei baserer seg på heng ofte saman med pedagogiske trendar og kva tid og samfunn dei vert forma i. Kunnskapsløftet vektlegg kulturen borna veks opp i, og dei ferdigheitene dette gir. Denne profileringa gjer at planen byggjer opp under den sosiokulturelle læringsteorien. Menneska lærer gjennom livet og skaffar seg erfaring i møte med lokalmiljø, media, og ulike institusjonar. Elevens kulturelle referanseramme vert difor viktig, og læreplanen lar skulane tilpasse opplæringa etter lokale forhold. Med tanke på kunst og handverksfaget, vert dette sentralt ut i frå korleis born i dag veks opp i eit visuelt og digitalt samfunn. Elevar vil av dette kunne bære med seg erfaringar rundt det å tolke og skape bilete. Mange vil også ha kjennskap til bruk av datamaskin og anna digitalt verktøy. Borna har difor digitale og visuelle ferdigheiter innebygd, som ein gjennom undervisning kan nytte godt av og



utvikle vidare med tanke på det faglege aspektet (Halvorsen 2008). Dette vert også sentralt i forhold til å gjennomføre digital biletskaping i faget.

### 2.3.3 Læreplanens ulike framtreddingsformer

Ein læreplan kan ha ulike framtreddingsformer, og oppfatta på forskjellige nivå i skulesystemet. Den amerikanske læreplanteoretikaren John Goodlad har utvikla ein femdelt modell, som viser desse ulike nivå og framtreddingsformene til læreplanen. Denne modellen legg i størst grad vekt på aktørane på skulenivå, og den fokuserar såleis på læreprosessane som føregår i praksisfeltet (Halvorsen 2008, Øzerk 2006).

Den fyrste forma vert kalla *den ideologiske læreplanen*, og viser til faglege, pedagogiske samfunns- og utdanningspolitiske idéstrømningar som ligg til grunn for læreplanen. Desse strømningsane er eit resultat av debattar i ulike miljø om utdanning, skule, oppseding, opplæring og liknande. Den ideologiske planen er med dette planen forut for den aktuelle læreplanen, og såleis idear, intensjonar og ideal ein ynskjer å oppnå.

*Den formelle læreplanen* er den andre forma, og viser til den konkrete skrivne læreplanen som lærarane må halde seg til, å byggje si undervisning opp rundt. Dette er i dag Kunnskapsløftet, og den består både av ein generell del, prinsipp for opplæringa og dei ulike fagplanane.

Tredje form er *den oppfatta læreplanen*, og viser til korleis den formelle læreplanen vert oppfatta og tolka av lærarar og administrasjonsfolk i skulesektoren. Desse tolkingane kan variere frå person til person, og dei byggjer i stor grad på aktørane sine erfaringar og verdiar, samt menneske-, samfunns- og læringssyn. Dei ulike oppfatningane, kan også skilje seg i stor grad frå det læreplanskrivarane hadde meint og deira intensjonar for planen.

Den fjerde forma er *den operasjonaliserte læreplanen*, som viser til realiseringa og gjennomføringa av den oppfatta læreplanen. Dette vil seie den fagdelte undervisninga og opplæringa som skjer i klasserommet, gjennom ulike arbeidsmåtar, metodar og organisasjonsformer. Dette er den fyrste forma av læreplanen som elevane møter, og det er også her det vert synleg om den operasjonaliserte læreplanen samsvarar med den tiltenkte formelle læreplanen.

Siste og femte forma er *den erfarte læreplan*, og den viser til dei erfaringar lærarar og elevar får av læreplanen gjennom undervisninga. Desse erfaringane baserer seg difor på den operasjonaliserte læreplanen, og kan målast ut i frå kva kunnskap og læring elevane sitt att med. For å måle elevane sitt utbytte av undervisninga kan ein utvikle ulike kompetansemål som elevane skal nå, slik som det er gjort i Kunnskapsløftet. Den erfarte læreplanen viser såleis til eit resultat, og kan seiest å vere den reelle læreplanen (Halvorsen 2008, Øzerk 2006).

I tillegg til desse fem formene som Goodlad har utvikla, viser professor i pedagogikk Kamil Øzerk til at ein også finn ein sjette læreplan. *Den skjulte læreplanen*, som viser til den lærdommen elevane tileignar seg, utan at den var tilsikta frå den formelle læreplanen si side (Øzerk 2006).

### 2.3.4 Tolking og analyse av læreplanen

Tolking av læreplanen er vesentleg for læraren med tanke på å gi den formelle læreplanen eit konkret innhald. Dette for å få kjennskap til korleis dei i neste omgang kan planlegge og leggje til rette for undervisning, som byggjer opp rundt læreplanen sine føringar og målsetingar. Det vert difor naudsynt å ha kompetasne i å analysere læreplanen, og kunne sjå denne som ein heilskap. Ofte nyttar lærar berre fagplanane og dei konkrete målsetjingar i sitt arbeid. Men for å få ei fullstendig forståing av læreplanen sine målsetjingar, er det naudsynt å kunne lese fagplanane ut i frå dei tidlegare delane i planen, generell del og prinsipp for opplæring. I dette tolkingarbeidet nyttar ein seg av hermeneutikken, og den hermeneutiske spiral. Dette er ein prosess der ein stadig vekslar mellom å studere delar av heilskapen, og heilskapen i seg sjølv (Aadland 2004, Halvorsen 2007). Gjennom denne prosessen får ein då ei djupare forståing av ein gitt heilskap, som i dette tilfellet læreplanen. Hermeneutikken som fortolkingsreiskap vil bli nærare omtalt i methodedelen.

For mange lærarar er tolkingarbeidet ei stor utfordring, og det vert difor ikkje gjennomført i så stor grad som det burde. Dette er problematisk når det vert lansert nye læreplanar. Mange lærarar er konservative i forhold til nytenking i skulen, og dei ser ofte på nye læreplanar som urealistiske å gjennomføre. Dei maktar difor ikkje tolke planen, i frykt for å måtte gjennomføre endringar. Sjølv om det kjem ein ny læreplan, vil difor opplæringa i lang tid etter basere seg på den førre læreplanen, og det kan ta år før den nye læreplanen gjer seg gjeldane (Halvorsen 2001).

Med bakgrunn i dette, ser ein viktigheita av å analysere og fortolke læreplanen. Det er difor eg i mitt arbeid vil leggje vekt på dette. Gjennom god kjennskap til læreplanen, vil eg kunne sjå korleis dei samansette digitale skapingsprosessane høver å bruke i kunst og handverksfaget.

## 2.4 FERDIGHEITSLÆRING

For å kunne leve og virke i eit samfunn, er ein som menneske avhengig av å tileigne seg både teoretiske og praktiske ferdigheiter. Medan teoretiske ferdigheiter eller kunnskap ofte vert danna gjennom fakta og klare reglar, vert dei praktiske ferdigheitene tileigna gjennom erfaring. Som liten lærer ein ved å etterlikne andre, og ved å prøve og feile. Men etter kvart som ein vert eldre, kan ein også lære seg praktisk kunnskap gjennom munnlege og skriftlege instruksjonar. Gjennom heile livet opparbeidar ein seg erfaringar og ferdigheiter, og desse vert etter kvart ein del av oss sjølve utan at me merkar det.

Det finst ei rekkje ulike teoriar og tankar rundt korleis innlæringa av nye ferdigheiter kan skje, og eg vil vidare i denne delen presentere to av desse. Eg vil fyrst gi eit innblikk i Dreyfus og Dreyfus sin teori om korleis menneske tileignar seg nye ferdigheiter gjennom fem ulike stadium. Etter dette vil eg vise til Donald Schön sine tankar om korleis refleksjon i handling er med å utvikle våre ferdigheiter, før eg til slutt trekkjer ut moment ved begge desse teoriane i forhold til ferdigheitslæring i kunst og handverksfaget. Dette er teoriar som vil verte sentrale for mitt arbeid, der ein må lære seg å kunne bruke verktoy og teknikkar i bilethandsamingsprogrammet Adobe Photoshop, for å skape digitale portrett.

### 2.4.1 Dreyfus og Dreyfus: fem stadium av ferdigheitslæring

Ferdigheitslæring både i og utanfor skulen, vil som oftast ta utgangspunkt i eit teoretisk grunnlag. Ein vert stilt ovanfor informasjon, reglar og døme på korleis ei handling skal gjennomførast, og ein må så i etterkant teste ut dette i praksis. Gradvis vil ein då gjennom erfaringar ein gjer seg, utvikle ferdigheiter. Desse vil bli betre og betre for kvar gong ein gjennomfører den same handlinga, og til slutt kan ein utøve utan å tenkje seg om. Kor lang tid denne ferdigheitsopplæringa tek, vil variere frå kva ferdigheiter ein tileignar seg og omfanget av desse. I fylgje professorane Hubert L. og Stuart E. Dreyfus vil denne læringa kunne delast inn i fem stadium, der ein oppfattar og utfører den praktiske oppgåva ulikt ettersom ferdigheitene utviklar seg og vert betre. I boka *Mind over Machine* frå 1986, utdjuvar dei desse stadia nærare og presenterer dei som: Nybegynnar, avansert begynnar, kompetent utøvar, kyndig utøvar og ekspert (Dreyfus & Dreyfus 1991).

#### *Fyrste stadium: Nybegynnar*

I det fyrste stadiet startar innlæringa av ei ny ferdigheit, og då gjerne ved hjelp av ei form for rettleiing. Nybegynnaren får enkle reglar for korleis handlinga skal gjennomførast, og begynner så smått å kjenne att ulike trekk ved ferdigheita. Det som pregar den fyrste fasen er at ein manglar ei heilskapleg og samanhengande forståing av den handlinga ein skal utføre. Nybegynnaren fokuserar på reglane, og utfører difor eit skritt om gongen. Ettersom reglane kan bli mange å halde seg til, krev dette stor konsentrasjon, og handlinga vert utført i eit lågt tempo.

#### *Andre stadium: Avansert begynnar*

Etter kvart som nybegynnaren har skaffa seg betydeleg erfaring, når han eit akseptabelt nivå og glir over til å bli ein avansert begynnar. Ein har då fått ei større forsting av området og ferdigheitene, og begynner å bruke meir avanserte reglar. Reglar vert også slått saman, og ein kjenner i større grad att element i handlinga, på bakgrunn av likskap med andre og tidlegare eksempel. Erfaringa ein får gjennom deltaking vert etter kvart viktigare enn reglane og mykje meir verdifull enn ulike verbale beskrivingar. Det som enno er det største problemet, er å lese heilskapen og kunne legge vekt på det som er viktig (Dreyfus & Dreyfus 1991).

#### *Tredje stadium: Kompetent utøvar*

I det tredje stadiet er ferdigheitene blitt enno betre, og ein kan utføre handlingar utan feil. Ein har også utvikla ei forståinga for heilskapen, og klarer difor å oppfatte og setje handlingane i ei bestemt prosedyre. Ein er no blitt ein kompetent utøvar som lagar planar, resonnerer og sjølv vurderer framgangsmåte og rekkjefylgje av handlingar. Utøvaren vert med dette også ansvarleg for framgangsmåten, og vert i større grad emosjonelt involvert. Det som skil den kompetente utøvar frå dei to øvste stadia, er evna til tempo, intuisjon og engasjement i sine handlingar (Dreyfus & Dreyfus 1991).

#### *Fjerde stadium: Kyndig utøvar*

I det fjerde stadiet er utøvaren blitt kyndig og djupt involvert i si oppgåve. På bakgrunn av sine tidlegare erfaringar utfører han no handlingane automatisk. Ein fylgjer planar ein veit fungerer, og baserer sine handlingar ut i frå sin intuisjon. Likevel tenkjer ein analytisk i delar av prosessen,

både på handlingar ein gjer og på dei som skal komme. Ein vekslar difor mellom ei intuitiv utøving og analytiske slutningar i forhold til dei handlingar ein gjennomfører (Dreyfus & Dreyfus 1991).

### *Femte stadium: Ekspert*

Som ekspert baserer ein sine handlingar på bakgrunn av innsikt og erfaring, og ferdigheita er blitt ein del av ein sjølv. Ein glir inn i ein tilstand der ein handlar utan å tenkje og reflektere over det ein gjer. Alt skjer automatisk og naturleg, og handlingane er blitt så innarbeida og sjølvsgade at det vert vanskeleg for eksperten å beskrive korleis han utført ei handling. Sjølv om ekspertar ikkje tenkjer og reflekterer i sine handlingar, kan det vere at dei i ulike situasjonar utfører ein kritisk refleksjon av sin eigen intuisjon. Dette skjer ofte dersom ekspertar skal gjennomføre handlingar der resultatet er av særskild viktig, og dei vil forsikre seg at dei er på rett veg. Ekspertar kan sine ferdigheiter fullt ut, dei kan likevel komme til å gjere feil (Dreyfus & Dreyfus 1991).

### 2.4.2 Ferdigheitslæring i form av refleksjon i handling

I det daglege liv utfører ein som menneske ei rekkje ulike handlingar, og det kan vere alt i frå enkle arbeidsoppgåver i heimen, til meir utfordrande oppgåver i arbeidslivet. Når ein gjennomfører desse handlingane hevdar den amerikanske professoren Donald A. Schön at ein vil reflektere eller vere vitande på ein særskild måte. Det er med utgangspunkt i dette at Schön har utvikla ein teori om den reflekterande praktikal, der han set fokus på korleis ein som profesjonell arbeidar reflekterer både undervegs i ein arbeidsprosess og i etterkant (Schön 2001).

*Refleksjon i handling* viser til korleis ein tenkjer over sine handlingar medan ein utfører dei. Dette er ein slags dialog mellom problemløysar og problemet, som vil endre seg og skifte karakter ettersom løysingar vert utført og nye problem dukkar opp. *Refleksjon etter aksjon* er dei vurderingar og refleksjonar ein gjer i etterkant av utføringa og arbeidet (Schön 2001).

Begge desse formene for refleksjon er viktige bidragsytrarar til å kunne utføre arbeidsoppgåver betre, og dei vert difor sentrale i ein opplæringsfase. I møte med ukjende handlingar og opplæring av nye ferdigheiter vil ein automatisk og i stor grad reflektere over det ein gjer, for å meistre handlingane og for å bli betre (Schön 2001). Dette kan sjåast i samanheng med dei fyrste stega i ferdigheitsmodellen til Dreyfus og Dreyfus, der ein som nybegynnar og avansert nybegynnar arbeider konsentrert og seint ut i frå gitte reglar. Ein er då særskild bevisst i si utføring, og i etterkant tenkjer og reflekterer ein nøye gjennom dei handlingar og prosessar ein har gjort.

Dersom ein utfører den same handlinga fleire gonger, vil etterkvart refleksjonen bli erstatta av ein *vitskap i handling*. Dette vil seie at ferdigheitene og utføringa er blitt automatisert, og ein kan handle spontant utan å tenkje over kva ein gjer eller korleis. Det vil også vere vanskeleg for denne personen å skulle forklare sine handlingar, då dei er blitt ein del av han sjølv og kan seiast å vere taus kunnskap. Dersom ein i profesjonssamanheng oppnår eit slikt stadium vert personen rekna som spesialist på sitt felt (Schön 2001), og ein er då på eit stadium som kan sjåast i samanheng med ekspertnivået i ferdigheitsmodellen til Dreyfus og Dreyfus.

Gjennom refleksjon over eige arbeid, vert ein meir merksam på eige handlingsmønster. Me prøver ut idear frå vår refleksjon, samstundes som me systematisk vurderer effektane. Av dette kan ein seie at refleksjon i handling kan sjåast på som ein forskingsprosess av ein praktisk samanheng. Ein er ikkje avhengig av etablert teori, men konstruerer sjølv teori til den unike situasjonen ein er i, og bringar dette med seg vidare. Refleksjon i handling vert difor eit viktig bidrag med tanke på å utføre og formidle handlingskunnskap. Ein ekspert på eit område kan gjennom praktisk arbeid vise og lære bort sin kunnskap og ferdigheiter. Dei som vert opplærde må bruke dette, i tillegg til sine eigne handlingar og erfaringar, for å kunne opparbeide seg dei same ferdigheitene (Schön 2001).

### 2.4.3 Ferdigheitslæring i kunst og handverksfaget

Ferdigheitslæring med tanke på kunst og handverksfaget kan omfatte to ulike områder. For det fyrste må ein lære seg tekniske ferdigheiter, slik at ein reint praktisk klarar å bruke ulike verktøy og utføre ulike teknikkar. I dette arbeidet vert det lett å knyte opplæringa opp mot Dreyfus og Dreyfus sin ferdigheitsmodell, sidan stadia ofte vil vere synlege med tanke på korleis ein utfører handlingar og etter kvart meistrar verktøy og teknikkar betre. Refleksjonar gjennom denne opplæringa vil også vere viktig, men desse vil ikkje vere synlege på same måten.

Det andre området med ferdigheiter ein må tileigne seg, er estetiske vurderingsevner. Dette omfattar ei heilskapleg forståing av ein skapande prosess, og eit blick for korleis ein kan utforme og skape eit best mogleg resultat ved hjelp av sine tekniske ferdigheiter. Med tanke på ferdigheitsteoriane vil det her vere Schön sin refleksjon i handling som vil verte den viktigaste. Dette fordi handling og refleksjon heng nøye saman i skapingsprosessar, der ein skaper eit produkt eller eit uttrykk. Framstillingsformene i eit kunstnarisk arbeid er ofte komplekse med mange val og moglegheiter ein må ta stilling til. Refleksjonen vert difor viktig i forhold til å ta rette val, og kunne styre prosessen vidare med tillit til at det førre valet ein gjorde var det riktige. Målet er heile tida å arbeide ut i frå det enkelte, med vekt på heilskapen. Til dømes kan ein reflektere over fargevalet til ein figur i eit bilete, både med tanke på figuren i seg sjølv, men også med tanke på korleis den høver i forhold til heilskapsuttrykket i biletet. Kvart einaste val i ein kunstnarisk prosess får konsekvensar, og ofte kan ein vere heldig å oppnå konsekvensar som ikkje var tilsikta. Det er likevel oftast at dei val ein tek, er resultat av refleksjon og utprøvingar av idear ein får.

Dei refleksjonar som kunstnaren utfører undervegs og i etterkant av skapingsprosessen, baserer seg på tre ulike forhold. Det fyrste går ut på å evaluere dei handlingar og val ein har tatt i forhold til deira konsekvensar opp mot det ein såg føre seg. Det andre er vurderingar knytt til korleis vala stemmer overeins med tidlegare val ein har teke, og det tredje er refleksjonar i forhold til nye problem eller moglegheiter som handlingane har skapt (Schön 2001). Gjennom heile prosessen vil ein som kunstnar reflektere over dei neste stega i prosessen, slik at kunstverket skal bli best mogleg. Dersom ein gjer val ein i etterkant angrar på, som tildømes å måle ein bakgrunn grøn, kan ein endre på dette ved å måle over i ein ny farge. I etterkant av skapingsprosessen kan kunstnaren reflektere over uttrykket og prosessen som heilskap, og ta med seg erfaringar til kommande kunstnariske skapingsprosessar. For min eigen del vil refleksjon i etterkant vere relevant, for å betre forstå og sjå dei refleksjonar som har vore styrande undervegs i mitt skapande arbeid.

## 2.5 DET DIGITALE VERKTØYET, AFFORDANSE OG PERSEPSJON

Mennesket brukar verktøy og reiskapar i nesten alle sine handlingar, og ein prestasjon vil alltid vere eit resultat av noko meir enn personen sine evner og ferdigheiter. Resultatet kjem av eit dynamisk samspel mellom dei reiskapar og verktøy ein brukar, personen som brukar desse og konteksten (Witteck 2004). Når ein brukar ei datamaskin, kan ein difor seie at bruken baserer seg på eit samspel eller samarbeid mellom maskin og menneske, der dei to deltakarene har ei klar og tydeleg arbeidsfordeling. Datamaskina og digitale verktøy har gjort at mange handlingar og prosessar kan gjennomførast raskare enn tidlegare, og ofte med ein høgare kvalitet. Men for å dra nytte av dette må ein ha kjennskap til, og ei forståing av korleis digitale verktøy kan brukast. For å oppnå dette vert verktøyets affordanse og menneskets persepsjon viktige aspekt å sjå nærare på.

### 2.5.1 Affordanse

Omgrepet affordanse vart fyrst introdusert av psykologen James J. Gibson, og viser til korleis eit fysisk objekt har ein innforstått instruksjon. Eit objekt eller ein gjenstand kan bli brukt til mange ulike handlingar, og desse moglegheitene for bruksområde er objektets affordanse. Til dømes kan eg vise til korleis eit papir kan brukast til å skrive og teikne på, brettast saman, brettast til papirfly, brettast til papirkunst eller krøllast saman. Dette er alle døme på kva papiret instinktivt kan brukast til, og dette er difor papirets affordanse (Norman 1998).

Kva bruksområde som er synlege hjå eit objekt, vil variere ut i frå kven som møter objektet. Dette fordi affordanse er eit forhold mellom objektet og den som observerer og responderer på objektet. Same objekt kan difor ha ulik affordanse og framtreiding for forskjellige personar. Korleis ein oppfattar eigenskapane til objektet vil også bli påverka av konteksten ein er i, interesser, kunnskap og behov. Til dømes vil ein person med IKT-erfaring sjå moglegheiter ved ei datamaskin og eit bilethandsamingsprogram, som ein tradisjonell biletkunstar ikkje vil sjå. Men sjølv om objektet vil bli oppfatta ulikt, vil affordansen likevel vere til stades i objektet som moglegheiter. Det vil seie at sjølv om ein nybegynnar ikkje vil sjå korleis ein kan bruke dei ulike verktøya i Adobe Photoshop, så er dei likevel tilgjengeleg å bruke (Norman 1998).

Med tanke på utviklinga av bruksgjenstandar vert affordanseomgrepet sentralt, og det er i den samanheng at Donald Norman har bringa omgrepet vidare, og utvida det med tanke på design. Han viser til korleis ein kan skilje mellom ein reell og persipert affordanse. Begge er viktige i ein designprosess, men det er den *persiperte affordansen* som er den viktigaste, då det er denne som viser til om gjenstanden eller objektet er forståeleg for menneske å bruke. Den persiperte affordansen er difor korleis mennesket oppfattar kva ein gjenstand kan brukast til (Norman 1998). Dette vert viktig for mi oppgåve med tanke på korleis me som brukarar forstår korleis verktøya, i til dømes bilethandsamingsprogrammet Adobe Photoshop, skal nyttast.

### 2.5.2 Persepsjon

Persepsjon er omarbeiding av våre sanseintrykk til meining, slik at me skal kunne oppfatte verda rundt oss. Persepsjonen går parallelt med sansinga, og den skjer automatisk og intuitivt utan at ein sjølv er bevisst i handlinga. Me ordnar våre inntrykk og tenking i kategoriar, hierarki eller etter

verdi for å få ei forståing. Måten ein persiperer på er ikkje tilfeldig, då den er påverka av våre erfaringar, forventningar, kjensler, behov, motivasjon og kulturelle bakgrunn. Persepsjonen er med dette utveljande. Ein person som til dømes er opplagt og motivert, vil kunne oppfatte korleis nye verktøy, som eit bilethandsamingsprogram, skal kunne brukast, betre enn ein uopplagt og lite motivert person. Mengda sanseintrykk ein gjer seg er ofte særst stor, og persepsjonen vil difor hjelpe oss til å skilje ut informasjonen som er relevant. Me brukar våre erfaringar og forståing av verda i møte med noko nytt, og persepsjonen vert med dette kontekstuell. Det er våre tidlegare erfaringar som gjer at persepsjonen kan forkaste irrelevant informasjon, og trekkje fram den som er relevant i forhold til den situasjonen ein er i (Ekeland, Iversen, Onstad, & Nordhelle 2004).

Mennesket er meiningssøkjande, i den forstand at om ein møter noko som er ukjent, vil ein gå aktivt inn for å gjere dette kjent i forhold til noko som ein kjenner frå før. Dette vil seie at ein i persepsjonen ikkje berre vil behandle nye sanseintrykk, men også sanseintrykk frå tidlegare erfaringar vil bli trekt fram. Meiningssøking og forståing er difor grunnlaget for persepsjonen, i tillegg til at ein er avhengig av det biologiske sanseapparatet. Forskjellar i sanseapparatet vil også gi ulike utslag i måten ein oppfattar på. Men mennesket er ikkje fanga i sine biologiske rammer, og ein blind person kan til dømes utvikle ein betre høyrsel. Ein kan også gjennom sitt yrke trene opp sine sansar. Ein kokk kan for eksempel utvikle ein god smakssans, medan ein kunstnar vil ha eit godt blikk for estetiske kvalitetar (Ekeland et al. 2004).

### 2.5.3 Persepsjon, affordanse og overføring av erfaring

Persepsjonen vert difor viktig med tanke på korleis ein som menneske oppfattar affordansen til eit objekt eller ein gjenstand. Til dømes vil me i møte med ei dør og eit dørhandtak, persipere moglegheita for aksjon, og gripe om handtaket og opne døra. Dette skjer som oftast intuitivt utan at ein tenkjer seg om, på same måte som ein grip direkte etter datamusa i det ein set seg ved datamaskina. Gjenstandar er ofte bygd opp for å bli brukt til ei viss handling, og gjennom måten dei er konstruerte på, kan ein som brukar sjå dette. Ein oppfattar gjenstanden sin affordanse, og ser korleis den skal brukast ut i frå våre tidlegare erfaringar (Ekeland m.fl. 2004, Norman 1998).

Dette kan ein også setje i samanheng med korleis ein intuitivt oppfattar og brukar program på datamaskina. Dersom ein til dømes har erfaring med bruk av ulike program på data, vil ein i møte med eit nytt program kunne bruke denne erfaringa til betre å forstå det nye programmet. Dette fordi mange dataprogram er utvikla etter same struktur, og brukar dei same verktøya og ikona. Som eksempel kan eg vise til korleis dei fleste program i Windows har ei verktøylinje øvst i skjermbiletet, der ein finn ikon og knappar for å opprette, opne, lagre og skrive ut dokument. I høgre hjørne av skjermbiletet vil ein alltid finne ein X, som er symbol på korleis dokumentet kan lukkast. Ein vil difor i opplæring av nye program raskt oppdage desse verktøya og ikona, som viser til kjende handlingar, og overføre sin kunnskap frå tidlegare erfaringar med andre dataprogram.

Har ein ingen dataerfaring frå tidlegare, vil difor programopplæring ved datamaskina vere mykje meir omfattande og ta lenger tid. Ein må då lærast opp i ein god del grunnleggjande basiskunnskap, samstundes som ein får innføring i det utvalde programmet. I ein slik situasjon vil

brukargrensesnittet og affordansen til dei digitale verktøya bli særst viktige og avgjerande. Har programmet og verktøya eit enkelt brukargrensesnitt, vil det seie at dei er bygde opp slik at det vert enkelt for brukar å forstå korleis ein skal bruke verktøya og programmet. Affordansen er då godt synleg, og for personar med liten erfaring er ein avhengig av at verktøya ein skal bruke er logiske og enkle å forstå. Dei fleste dataprogram, som er basert på allment bruk, er skapt for å vere brukarvenlege. Men sjølv om programma har eit logisk oppsett, vil ikkje innlæringa og forståinga av programmet skje av seg sjølv.

#### 2.5.4 Transparens

Transparens vil seie at reiskapane og verktøyet ein brukar i sine handlingar vert usynleg, og ikkje eit mål å meistre i seg sjølv. Dette kan ein oppnå ved å la innlæringa og bruken av det digitale verktøyet skje i ein fagleg og læringsbasert kontekst. Der vil ikkje innlæringa vere retta mot sjølv verktøyet, men i staden ha hovudfokus på ei fagleg målsetjing. Dette vil kunne gi ein sterkare motivasjon for å bruke verktøyet, då ein i mindre grad vil tenkje gjennom bruken av verktøyet. Verktøyet stiller seg i bakgrunnen og bli transparent (Engelsen 2006, Lave & Wenger 2003).

Men sjølv om verktøyet vert usynleg for utøvar, vil det likevel gi synlege arbeids- og publiseringformer. Bruken av dei digitale verktøya i prosessen vil vere synlege for omverda, og resultatet av arbeidet vil også kunne gi uttrykk for å ha blitt skapt gjennom digitale verktøy. Dette kan illustrerast ved å vise til ein biletskapingssprosess der digitale verktøy vert brukt. Ein elev vil i prosessen fokusere fullt og heilt på biletet han skal lage, og ikkje tenkje over bruken av verktøyet. Likevel kan lærarar og klassekameratar vere vitne til at eleven brukar datamaskina, og dei ulike digitale verktøya i sin skapingsprosess. Når biletet er ferdig vil også dette kunne gi uttrykk for å vere skapt digitalt. Dette på grunn av at manipulasjonen, eller andre digitale teknikkar vil gi biletet eit digitalt uttrykk (Engelsen 2006, Lave & Wenger 2003).

Sjølv om bruken av verktøy kan gli inn i ein fagleg kontekst, vil ikkje dette alltid vere nok for at verktøyet skal bli transparent. Dette fordi ferdigheitene gir sine avgrensingar. Med tanke på Dreyfus og Dreyfus sin modell om ferdigheitslæring, vil ein nybegynnar vere fokusert på reglar for å utføre handlingar, og det vil difor vere vanskeleg at verktøyet skal kunne opptre som transparent. Men har ein komme opp på eit kompetent-, kyndig- eller ekspertnivå, vil situasjonen vere ein annan. Då er ferdigheitene så gode at ein kan planlegge sitt arbeid og handle automatisk. Fyrst då er verktøyet blitt transparent, og i biletskaping kan ein då få bruke sin kreativitet og skape dei bilete ein ynskjer, på linje med korleis ein målar eit bilete med måling og pensel. Her er verktøya kjende for oss, og ein tenkjer i hovudsak på kva ein skal måle og ikkje korleis (Dreyfus & Dreyfus 1991).

Digitale verktøy er i dag transparent for mange, ved at dei er ein naturleg del av kvardagen. Mange brukar datamaskina når dei skal skrive eit brev, på lik linje med blyanten. Ein brukar e-post for å sende brevet, og ein brukar datamaskina til å betale rekningar, bestille billettar, bevare bilete og mykje meir. Datamaskina er blitt transparent i vårt samsfunn, og ein tenkjer ikkje over at dette er eit forholdsvis nytt verktøy, som folk flest ikkje hadde erfaringar med for tjue år sidan.



## 3 METODE

### 3.1 METODISK TILNÆRMING

Med bakgrunn i problemstillinga, er mitt ynskje å få større innsikt og kjennskap til digital biletskaping i og utanfor skulen. Det vert difor naturleg at mi oppgåve føyer seg inn i den kvalitative forskingstradisjonen, der ein søker ei djupare forståing av eit fenomen, individ eller situasjon (Jacobsen 2003). I mitt tilfelle vil det vere fenomenet *digitalt portrett* som skal utforskast, og då med størst vekt på skapingsprosessane. Av dette ligg mi oppgåve nærast ei fenomenologisk tilnærming, der målet er å fange meininga eit menneske opplever gjennom ei bestemt erfaring av eit fenomen (Postholm 2005).

#### 3.1.1 Fenomenologisk tilnærming

Fenomenologien har sitt opphav hjå filosofen Edmund Husserl (1859-1938), som meinte at ein som forskar ikkje kunne vere objektiv. Mennesket er ein del av den verda det lever i, og har av dette tileigna seg bestemte måtar å forstå og tilnærme seg fenomen på. Som menneske ber me også med oss tidlegare erfaringar og fordommar som me møter verda med. Fenomenologien skil seg med dette frå naturvitskapen sitt ideal, der forskaren er objektiv og nøytral. I staden fokuserer fenomenologien på subjektets perspektiv, der ein gjennom erfaringar og opplevingar frå eit enkeltmenneske har som mål å kunne framleggje noko allmenngyldig. Vanlegvis utfører den fenomenologiske forskar si utforsking på andre personar sine opplevingar, for sjølv å få innsikt og erfaring rundt fenomenet som vert utforska. Men ein kan også basere si utforsking på egne opplevingar og erfaringar. Det er difor den fenomenologiske tilnærminga er gunstig med tanke på kunstfagleg forskning, der fokuset ofte er knytt opp mot ein person sitt skapande arbeid (Halvorsen 2007, Moran 2002, Postholm 2005).

I kunstfagleg forskning er ein både den som skapar, og den som analyserar det skapte. Mitt forskingsarbeid illustrerer dette, der eg i fyrste omgang skapar bilete gjennom ulike prosessar, for så i andre omgang å skulle analysere og drøfte desse prosessane og produkta. Som forskar får eg då ei dobbeltrolle, som Husserl og George Herbert Mead (1863-1931) illustrerer med å seie at forskar har ein *eg-fase* i innsamlinga og skapinga, og ein *meg-fase* i etterkant når ein reflekterer. Skiljet mellom desse rollene vil likevel ikkje vere så klare, då ein gjennom det skapande arbeidet stadig vil veksle mellom desse. Medan ein skapar eit bilete, vil ein som kunstnar heile tida vurdere og reflektere rundt neste ledd i skapingsprosessen, og ein vert på mange måtar i ein kontinuerleg dialog med det ein skapar. Dette er noko som også kan setjast i samanheng med tankane til Donald Schön om refleksjon i handling (Halvorsen 2007, Schön 2001).

Sidan undersøkinga mi i sterk grad vert knytt opp mot forskaren og meg som person, vert det difor viktig at eg gir lesaren innsikt i mine perspektiv og fordommar. Lesaren kan då sjå mine prosessar og resultat i lys av dette, og trekkje egne slutningar (Halvorsen 2007). Med bakgrunn i dette, kan eg vise til mi innleiing. Der har eg allereie presentert min bakgrunn, og dei erfaringar eg har til fagfeltet eg skal røre meg i gjennom dette arbeidet.

### 3.1.2 Hermeneutikk

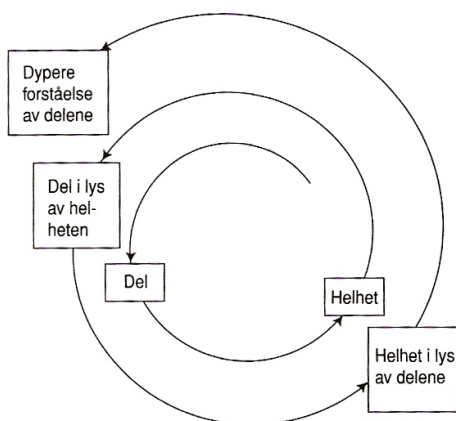
Hermeneutikken er ein fortolkingsvitskap, der ein ynskjer å oppnå meining og ei djupare forståing gjennom å studere og tolke tekstar. Med tekstar meiner ein ikkje berre skrivne tekstar, men også munnleg språk, bilete og handling. Dette gjer at hermeneutikken vert sentral innan all kvalitativ forskning, og også i forhold til mitt arbeid (Halvorsen 2007).

Frå starten av vart hermeneutikken nytta av prestar i deira tolking av bibeltekstar. Men det er filosofen Wilhelm Dilthey (1833-1911) som i ettertida vert rekna som opphavsmannen bak hermeneutikken. Utgangspunktet hans var at det fantes to vitskapar innan forskinga: *Naturvitskapen* som skulle kartlegge og forklare det fysiske, og *humanvitskapen* som skulle forstå det åndelege sjelelivet og handlingane til menneska. I naturvitskapen var tradisjonen å nytte den hypotetisk-deduktive metoden. Men Dilthey meinte at denne metoden ikkje kunne brukast i humanvitskapen, og utvikla difor hermeneutikken (Aadland 2004, Kjørup 1991).

I den tradisjonelle hermeneutikken som Dilthey utvikla, var idealet til forskarrolla nøytralt og objektivt, slik det også var i naturvitskapen. Dette var noko den tyske filosofen Hans-Georg Gadamer (1900-2002) retta sterk kritikk mot, og som resulterte i at han utvikla ein ny retning innan hermeneutikken, *den filosofiske hermeneutikken*. Her gjekk han bort ifrå den objektive forskar, og la i staden vekt på at forskaren skulle vere deltakar i tolkingprosessen. Gadamer meinte at me som menneske tileigna oss ny kunnskap ved å samle på inntrykk, og vere i dialog med verda rundt. Den filosofiske hermeneutikken til Gadamer var i stor grad inspirert av fenomenologien til Husserl, og tilnærminga vert difor også omtala som *fenomenologisk hermeneutisk* (Aadland 2004, Halvorsen 2007, Holgernes 1997, Moran 2002). Med tanke på mi eiga forskning, der eg er særst delaktig, vil denne hermeneutiske tilnærminga verte sentral.

#### *Den hermeneutiske spiral*

Tolkingsprosessen innan hermeneutikken vert omtala som den hermeneutiske spiral eller sirkel, og er ein prosess der ein stadig vekslar mellom å studere delar av heilskapen, og heilskapen i seg sjølv. Gjennom denne prosessen får ein då ei djupare forståing av ein gitt heilskap. Den hermeneutiske spiral kan illustrerast ved *figur 2*, henta frå Einar Aadland si bok (2004:192).



Figur 2: Den hermeneutiske spiral

I mitt arbeid vil den hermeneutiske spiral verte nytta i stor grad. Fyrst med tanke på læreplananalysen, der eg vil bruke metoden når eg skal gå i djupna på *Kunnskapsløftet*. Eg vil også nytte tolkingprosessen i forhold til mitt eige skapande arbeid. Både undervegs i sjølve skapinga av bileta, og i etterkant med tanke på analyse av tekst, prosess og bilete.

For å kunne nytte seg av den hermeneutiske spiral og tolkingprosess, er ein nøydd til fyrst å ha ei sjølvkritisk klargjering av eigne verdiar og haldningar. Eg må difor vise at eg har sjølvinnsikt i mine eigne fordommar,

sidan det er desse som vil verte grunnlaget og bakgrunnen for mine tolkingar. Gadamer uttrykte dette ved å vise til at me alltid møter verda med eit sett briller, og at det er desse som hjelper oss til å sjå system. Utan briller og førestillingar vil det verte umogleg for oss å forstå, sidan me då ikkje har noko å tolke nye inntrykk ut i frå (Aadland 2004).

### 3.1.3 Pålitelegheit og gyldigheit

Med bakgrunn i at mi kvalitative forskning er prega av meg som subjekt, kan det bli stilt spørsmål ved undersøkingas pålitelegheit og gyldigheit. *Pålitelegheita* vil i stor grad bli knytt til resultatata og framgangsmåtane som er nytta i undersøkinga, samt korleis eg som forskar er bevisst på min påverknad i arbeidet og synleggjer denne (Jacobsen 2003, Postholm 2005).

Når det gjeld *gyldigheita* kan ein skilje mellom to former: *Intern gyldigheit* som viser til i kva grad ein har undersøkt det ein i problemstillinga ville finne ut av, og *ekstern gyldigheit* som går ut på om ein kan overføre resultatata til andre samanhengar (Jacobsen 2003). For å skape ei god intern gyldigheit, vert det i mitt arbeid viktig å samle inn relevant og riktig data som kan belyse mi problemstilling. Det vert også naudsynt å nytte seg av dette i drøftinga, slik at forholdet mellom teori og egne erfaringar vert logisk framstilt (Jacobsen 2003). Med tanke på ekstern gyldigheit, viser denne til ei form for generalisering. I kvalitativ forskning er tradisjonell generalisering ikkje noko ein traktar etter, og heller ikkje mogleg å gjennomføre. Men det ein kan nytte seg av er ei *naturalistisk generalisering*, der forskaren gjennom detaljerte beskrivingar av forskingsfeltet legg til rette for at lesar kan kjenne seg att i situasjonen. Lesaren kan då oppleve erfaringane og resultatata som vert lagt fram som nyttige i forhold til sitt eige liv og virke, og på den måten vert resultatet overført til nye samanhengar (Jacobsen 2003). Av dette vert også omgrepet *intersubjektivitet* sentralt, der ein gjennom perspektivet til eit subjekt kan få ein innfallsvinkel og ei forståing av noko allmenngyldig og felles menneskeleg (Halvorsen 2005).

For å styrke pålitelegheita og gyldigheita i mitt arbeid, vil eg nytte meg av fyldig dokumentasjon og refleksivitet i høve til teori og erfaringar. *Refleksivitet* viser i fyrste omgang til korleis ein som forskar klargjer sine fordømmar og perspektiv i forkant av arbeidet, slik eg har gjort det i mi innleiing. Men det er også viktig å reflektere over korleis sjølv forskingssituasjonen påverkar resultatet, og eg vil difor gi lesar eit detaljert innblikk i min forskingsprosess. Gjennom loggnotat, presentasjon og analysar kan lesar sjå vegen eg som forskar har gått, og forstå kva spelereglar som er brukt. Dei vil ut ifrå dette kunne lese mine tolkingar, og trekkje egne konklusjonar.

## 3.2 GJENNOMFØRING AV UNDERSØKING

### 3.2.1 Kunnskapsløftet: skapingsprosessar og digitale verktøy

Med utgangspunkt i litteraturstudiet eg presenterer i teoridelen, vil eg starte mi undersøking med å sjå nærare på Kunnskapsløftet. Her vil eg analysere og tolke den formelle læreplanen, og då ut i frå korleis den omtalar og legg vekt på skapingsprosessar og bruk av digitale verktøy. Med bakgrunn i hermeneutikken vil eg ta for meg heile læreplanen, men i hovudsak vil mine tolkingar vere knytt opp mot fagplanen for kunst og handverk og undervisning i dette faget.

### 3.2.2 Praktisk skapande arbeid

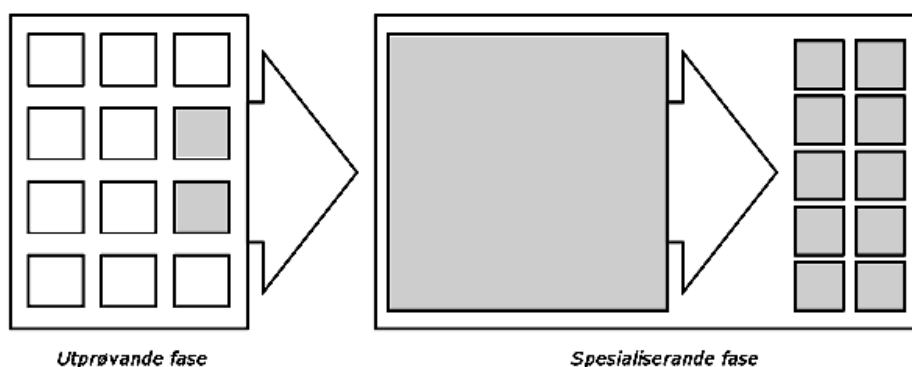
I den andre delen av mi undersøking vil eg tilnærme meg mitt tema gjennom eige skapande arbeid. Eg tenkjer då å skape todimensjonale digitale portrett ved hjelp av samansette digitale skapingsprosessar, der eg brukar digital biletmanipulasjon saman med måling. Eg vil starte arbeidet gjennom ein *utforskande fase*, for så gå over i ein *spesialiserande fase*.

#### *Utforskande fase*

Gjennom den utforskande fasen vil eg skape ulike digitale portrett, ved å teste ut og bruke dei mange moglegheitene ein har til tross for mine avgrensingar. Tanken er at eg står forholdsvis fritt i bruk av ulike framgangsmåtar og teknikkar, men at eg likevel vil prøve å skape portrett med ulik grad av digital hjelp og med ulikt utgangspunkt. Med dette meiner eg at nokre skapingsprosessar vil begynne med eit analogt måla portrett, medan andre vil begynne med eit digitalt foto. I arbeidet med den digitale biletmanipulasjonen vil eg bruke bilethandsamingsprogrammet Adobe Photoshop, medan eg i målearbeidet vil bruke akrylmåling og i hovudsak måle på lerret og papir. Målet for den utprøvande fasen er å bli kjend med forskjellige digitale skapingsprosessar, og få ei oversikt over moglegheiter, framgangsmåtar og ulike uttrykkformer for det digitale portrettet.

#### *Spesialiserande fase*

I den spesialisierende fasen vil eg dra med meg element og prosessar frå den utforskande fasen, for så å skape fleire portrett med utgangspunkt i desse. Dei prosessar eg vil nytte i denne fasen, vil vere dei framgangsmåtane som under utprøvingane interesserte meg mest, og som utmerka seg med tanke på mi problemstilling. Det skal vere prosessar som har eit potensiale til å arbeide vidare med, og som eg gjennom den andre fasen vil få ei djupare forståing av. Målet er at fasen vil resultere i portrett som på ulike måtar viser sider og moglegheiter med utgangspunkt i den same framgangsmåten. Håpet er også at eg etter arbeidet med desse bileta, vil sitje att med erfaringar som er nyttige, og som kan kaste lys over problemstillinga og temaet for oppgåva.



Figur 3: Struktur over det praktiske skapande arbeidet.

#### *Framgangsmåte*

Med bakgrunn i den utforskande og spesialisierende fasen, kan framgangsmåten for mitt praktiske arbeid illustrerast gjennom figur 3. Her ser ein den utprøvande fasen illustrert ved tolv kvadrat, som representerer dei ulike prosessane og bileta som vert skapt i denne fyrste fasen. To av desse tolv kvadrata er grå, og viser til dei prosessar eg vil dra med meg over i den spesialisierende fasen.

Der vert desse blåst opp i eit stort kvadrat, som illustrerer avgrensinga i mitt praktiske arbeid, og korleis eg fordjupar meg i dei prosessar som vart valde ut i den utforskande fasen. Dette resulterer i ti nye kvadrat, som viser til dei prosessar og portrett som den spesialisierende fasen resulterer i.

### 3.2.3 Forskingsstrategi

Innan kunstfagleg forskning, der det skapande arbeidet er ein del av undersøkinga, er det i hovudsak tre tilnærmingar som er aktuelle. Desse tre tilnærmingane er feltstudie, eksperiment og aksjonsforskning. Else Marie Halvorsen poengterer at det er vanskeleg å definere klare grenser mellom feltstudie og aksjonsforskning i kunstfagleg forskning, og at ein uansett er nøydd å tilpasse strategien til den praksisen du vil bruke i ditt arbeid (Halvorsen 2007). På bakgrunn av den gjennomføringa eg ser for meg i undersøkinga mi, vil eg liggje nærast feltstudie. Ved å skape eigne bilete gjennom ulike prosessar, skapar eg mitt eige forskingsfelt, som eg så i etterkant kan studere og analysere. Ei slik form for feltstudie krev at sjølve prosessen med å skape feltet vert grundig beskrive, noko eg vil prøve å oppfylle gjennom dokumentasjon og analyse av mine prosessar.

## 3.3 ANALYSE AV INNSAMLTA MATERIALE

I ein kvalitativ analyse er målet å finne forståing og meining gjennom ein tekstleg analyse. Det finst ei rekkje ulike analysetilnærmingar ein kan nytte seg av i dette arbeidet, men felles for dei alle er at ein i fyrste omgang må samle saman og reinskrive sine rådata (Jacobsen 2003, Postholm 2005). Med tanke på mitt arbeid, vil rådata vere skisser og loggnotat frå dei ulike biletskapingssprosessane eg har vore gjennom. For å reinskrive dette materialet, og gjere det tilgjengeleg for lesarane, vil eg presentere kvar enkelt skapingsprosess gjennom eit detaljert skjema (Vedlegg 1,2). I dette skjemaet vil kvar fase bli illustrert med eit bilete og beskrivingar av framgangsmåte, samt kva teknikk og verktøy som er blitt nytta. Til slutt vil det så komme ei lita oppsummering, der eg viser til mine tankar rundt prosessen, produktet og i forhold til praksis og skulebruk. Kvar skapingsprosess vert med dette grundig dokumentert, og dei ulike skjema vert utgangspunktet for analysearbeidet. Loggskjema vert også utgangspunktet for presentasjonen av dei ulike prosessane i oppgåva sin fjerde del, der essensen frå kvar prosess vert trekt fram.

### 3.3.1 Fenomenologisk analyse

I ein fenomenologisk analyse vert det stilt to krav, og det fyrste viser til at forskaren må leggje fram sine fordommar, ved å presentere sin ståstad og sitt perspektiv. For det andre må ein få fram konkrete beskrivingar av dei erfaringar som subjektet har opplevd, i møte med sitt fenomen gjennom forskinga. Berre på den måten vil forskar kunne gripe essensen av opplevingane og finne meining. Den amerikanske filosofen Amadeo Giorgi har utarbeida ei analysetilnærming som tek vare på fenomenologiens krav, og som eg difor har tenkt å nytte i min analyse (Halvorsen 2007, Langdridge 2006). Analysen består av fire trinn, og eg vil no gå nærare inn på kva dei ulike trinna omfattar, og korleis eg vil bruke dei i mitt arbeid.

#### *Fyrste trinn: Generell oppfatning*

Det fyrste trinnet i analysen går ut på å lese gjennom det reinskrivne datamaterialet, for å få eit bilete av hovudpunkt og den generelle betydinga i det som er blitt skrive. Ein kan lese teksten

fleire gonger, og det kan vere lurt å notere ned tankar og refleksjonar ein får undervegs i leseprosessen (Halvorsen 2007, Langdridge 2006). I dette arbeidet vil eg bruke mine ulike skjema for å få ei generell oppfatning av innhaldet. Truleg vil eg allereie sitje att med ulike oppfatningar, sidan eg har hatt eit tett forhold til materialet gjennom heile prosessen, og spesielt med tanke på at eg nettopp har vore gjennom ein reinskrivingsfase der eg har sett notat og tankar i system.

### *Andre trinn: Oppdeling i meiningseiningar*

Det andre trinnet består av ei slags koding, der ein ved hjelp av nærlesing deler teksten opp i mindre delar, også kalla meiningseiningar. Gjennom denne fasen må forskar vere open for teksten, men avgrense sitt blikk ut i frå si problemstilling og det fagområdet ein er innanfor. Ein må også vere merksam på samanhengen teksten går inn i, og at meiningseiningane er ein del av denne og ikkje element som kan forståast utanfor sin kontekst (Langdridge 2006). I inndelinga av meiningseiningar vil det vere nokre aspekt som i sterkare grad enn andre vert dratt fram i lyset, og nokre kanskje ikkje brukt i det heile. Kva som vert vektlagt vil kunne variere ut i frå forskaren som analyserer, og inndelinga vert av dette subjektiv. Ein kan seie at meiningseiningane vert skapt i møte mellom materialet, og den enkelte forskar med sin bakgrunn (Halvorsen 2007). I dette trinnet av analysen, tenkjer eg å markere ulike einingar i mine skjema, med tanke på kva meining og innhald dei har. Eg vil så vurdere einingane med tanke på problemstillinga mi, og trekkje med meg vidare dei som er relevante eller på andre måtar er interessante.

### *Tredje trinn: Betydinga av meiningseiningane*

Tredje trinn tek utgangspunkt i dei ulike meiningseiningane, og overset dei kvardagslege formuleringane ein finn her, til faglege termar som dekkjer det same innhaldet. Denne fasen kan sjåast på som ei omkoding, der målet er å oppnå faglege relevante kategoriar og finne meiningseiningane si betyding. Prosessen med omkodinga kan presenterast gjennom eit skjema der dei opphavlege formuleringane står i ei kollone til venstre, og dei oversette i ei kollone til høgre (Halvorsen 2007). Det ein må vere merksam på i denne prosessen, er at ein ikkje rører seg bort i frå dei originale meiningane, og at språket ikkje vert for abstrakt (Langdridge 2006). Med utgangspunkt i einingane eg valde ut i andre trinn, vil eg omskrive desse gjennom tre ulike analyseskjema (Vedlegg 3,4,5). Desse tre skjema vil gripe fatt i ulike sider ved mi problemstilling, og eg vil her knyte meiningseiningane opp i mot teori og eigne relevante refleksjonar.

### *Fjerde trinn: Samanstilling av meiningseiningane*

I fjerde og siste trinn, er målet å organisere den innsikt ein har fått av fenomenet gjennom analysen sine tre fyrste trinn i ei tekstleg beskriving. Denne beskrivinga skal vere ei samanstilling som tek utgangspunkt i forskaren sin faglege ståstad, og som reflekterer rundt dei ulike meiningseiningane. Ein kan her velje om ein vil utarbeide ei spesiell eller ei generell beskriving. I den spesielle vil ein ta for seg ei bestemt beskriving av fenomenet, medan ein i den generelle vil fange essensen og dei trekk som alle beskrivingane har felles (Halvorsen 2007, Langdridge 2006). Truleg vil eg i denne siste fasen basere meg på ei generell beskriving, der eg med utgangspunkt i analyseskjema vil samanstille mine ulike erfaringar. Eg vil prøve å finne essensen i dei ulike prosessane, og knytte dette opp mot teorien og problemstillinga.

## 4 K06 OG ERFARINGAR MED DIGITAL BILETSKAPING

I denne delen vil eg i fyrste omgang presentere min læreplananalyse, der eg fokuserar på korleis K06 og fagplanen for kunst og handverk omtalar skaping, biletskaping og bruk av digitale verktøy. Eg vil så presentere erfaringar frå mitt skapande arbeid, der eg har laga digitale portrett gjennom samansette digitale skapingsprosessar. Erfaringane mine vil her basere seg på mine ulike prosessar i den utforskande og spesialisierende fasen, samt dei refleksjonar eg har gjort undervegs i arbeidet.

### 4.1 KUNNSKAPSLØFTET: SKAPINGSPROSESSAR OG DIGITALE VERKTØY

Kunnskapsløftet er dagens gjeldane læreplan, og tredje i kraft hausten 2006. Planen er delt i tre delar, der den fyrste *generell del* er den same som i L97. Den andre delen er *prinsipp for opplæringa*, og den tredje består av dei ulike *fagplanane*. Med bakgrunn i mi problemstilling vil eg gå nærare inn på dei ulike delane av K06, for å få eit innblikk i korleis læreplanen omtalar og legg vekt på skaping generelt, biletskaping og bruk av digitalt verktøy i skulen og i kunst og handverksfaget. Dette vert såleis ein læreplananalyse med vekt på mitt fagområde, der eg baserer mine analysar og refleksjonar i hovudsak på den formelle læreplanen. Dette er læreplanen som John Goodlad presiserar i sin modell, er den endelege dokumentere læreplanen som lærarane skal tolke med tanke på å leggje opp undervisninga. Den ideologiske læreplanen før den formelle, vil likevel kunne skinne igjennom og prege tolkinga. Etter kvart som eg analyserar, vil også den oppfatta læreplanen gjere seg gjeldane, og då ut i frå mine oppfattingar og tolkingar av planen.

#### 4.1.1 Generell del

Å skape vert i den generelle delen av læreplanen trekt fram som eit viktig aspekt med tanke på borns utvikling. Det vert også sett i samanheng med korleis born og unge er naturleg forvitne, eksperimenterande og har ei innebygd skapartrong. Opplæringa må difor: *gi rom for skapingstrongen åt elevane, og samtidig vekkje deira glede ved det andre yter. Gjennom bilete og form, tone og ord må dei kveikjast til å utfalde fantasi og oppleve kunst* (Kunnskapsløftet 2005:2). For å imøtekomme denne skapingstrongen, vert dei ulike skapingsprosessane i kunst og handverksfaget viktige bidrag. Gjennom biletskaping vil til dømes elevane få utløp for si skapartrong, og dei kan lage bilete med utgangspunkt i ei rekkje ulike materiale, medium og teknikkar. Målsetjinga viser også til korleis born må få møte og oppleve kunst, og eg tenkjer i fyrste rekkje på korleis elevane i møte med ulike biletkunst vil kunne få inspirasjon til å skape eigne bilete. Møte med andre sin kunst, vil også vere viktig med tanke på å gi borna eit kulturelt fundament.

Tilpassa opplæring er ei sentral målsetjing i den generelle delen, og viktig med tanke på all undervisning. Skapingsprosessar i kunst og handverk må difor tilpassast elevane sine føresetnader, slik at deira ulike evner og særpreg kan bringast fram og utnyttast (Kunnskapsløftet 2005). Ferdigheitene til elevane er ulike i alle fag, men gjennom praktisk arbeid kan desse i større grad verte synlege. I kunst og handverksundervisninga vert det difor naudsynt at elevane er med å forme sin eigen skapingsprosess, slik at dei kan få bruke sine sterke sider og oppnå eit best mogleg resultat. Dette vert også relevant med tanke på digital biletskaping, der elevane kanskje vil ha ulike kjennskap til dei digitale verktøya, og kan bruke desse på ulike måtar og nivå.

I den generelle delen er det ikkje berre born og unge si skapartrong som vert trekt fram, men også korleis mennesket er skapande, kreativt og kan sjå løysingar på praktiske problem. I kunst og handverksfaget kjem dette til uttrykk gjennom korleis mennesket brukar ulike framgangsmåtar og løysingar, for å få fram nye estetiske uttrykk og produkt. Kreativitet er viktig for å kunne skape, og vert ofte omtalt som medfødt. Men læreplanen påpeikar at kreativitet også må lærast, og då i den forstand at ein må ha ei plattform av kunnskap i botnen før ein kan vere kreativ. Ein må kunne kjenne til ulike element og teknikkar, før ein kan sjå og forstå korleis desse kan kombinerast på ulike måtar. Dette vert viktig i alle former for kreativt arbeid, men kanskje spesielt med tanke på bruk av digitale verktøy i ulike skapingsprosessar. Slike verktøy er for mange ukjende, og elevane må difor tileigne seg ferdigheiter for å bruke desse, før dei kan gjennomføre kreativt arbeid med desse. Med tanke på biletskaping vert det då spesielt naudsynt å kunne meistre verktøy som digitalt fotokamera, skannar og bilethandsamingsprogram.

Å skape er ofte eit resultat av mykje prøving og feiling, og læreplanen viser til at elevane bør få kjennskap til dette. Dei bør sjølve få oppleve både motgang og medgang i deira skapande prosessar, og forstå at det å skape tek tid. I kunst og handverksfaget møter ein mange omfattande skapingsprosessar, som består av ulike fasar. Dei samansette digitale prosessane er eit døme på dette, der ein vil kunne skape digitale bilete gjennom ei blanding av ulike teknikkar. I slike prosessar vil det raskt kunne skje at dei ulike fasane av arbeidet ikkje vil bli fullført etter planen, og det kan vere at prosessane fører deg i andre retningar enn du hadde tenkt. Det å skape er difor ingen eintydig prosess, og resultat vil ikkje alltid bli slik ein har tenkt.

Det arbeidande mennesket vert også trekt fram i den generelle delen, og viser til korleis elevane gjennom praktisk arbeid skaffar seg erfaringar, som vil verte viktig med tanke på å løyse oppgåver både i kvardagslivet og det kommande yrkeslivet. Praktisk arbeid er sentralt med tanke på ulike skapingsprosessar i kunst og handverksfaget, og faget vert difor ein viktig bidragsytar med tanke på praktisk erfaringslæring. Sidan læreplanen vil gi elevane erfaringar, ferdigheiter og kunnskap dei treng for å delta i eit variert og mangfaldig arbeidsliv, påpeikar læreplanen blant anna at elevane må få kjennskap til den teknologiske utviklinga som pregar vårt samfunn. Teknologi vert i Kunnskapsløftet beskrive som framgangsmåtar og hjelpemiddel, som menneska har utvikla for å nå sine mål og arbeidsoppgåver lettare og betre. Dei fleste yrkesoppgåver ein utfører er prega av eit teknologisk hjelpemiddel i ei eller anna form, og teknologien er med dette ein stor del av dagens samfunn. Det vert difor viktig for elevar å kjenne til teknologien, og kunne bruke den i utføring av ulike arbeidsoppgåver og i ulike situasjonar (Kunnskapsløftet 2005). Bruk av digitale verktøy i kunst og handverk vert difor sentralt, då dette kan gi generell og spesiell kunnskap som elevane kan dra nytte av vidare i livet og i andre fag i skulen.

#### 4.1.2 Prinsipp for opplæringa

Prinsipp for opplæringa er bindeleddet mellom generell del og dei ulike fagplanane, og kan seiest å vere ei samanfatning av opplæringslova og generell del. Innhaldet famnar difor ei rekkje overordna mål, som vert vesentleg med tanke på undervisning i alle fag, og skulen som læringsinstitusjon (Kunnskapsløftet 2006). Eg har trekt ut dei mål som i størst grad belyser mitt tema.



### *Sosial og kulturell kompetanse*

Sosial og kulturell kompetanse er viktig med tanke på å fremme kulturforståing. Dette gjeld både med tanke på at born og unge skal utvikle sjølvinnsett og identitet, men også respekt og toleranse. For å fremje ein kulturell kompetanse står det i læreplanen at: *Elevane skal møte kunst og kulturformer som uttrykkjer både individualitet og fellesskap, og som stimulerer kreativiteten og dei nyskapande evnene deira* (Kunnskapsløftet 2006:3). Det står vidare at: *Elevane skal også få høve til å bruke dei skapande evnene sine gjennom ulike aktivitetar og uttrykksformer. Dette kan gi grunnlag for refleksjon, kjensler og spontanitet* (Kunnskapsløftet 2006:3). Med tanke på dette, vert kunst og handverksfaget ein relevant bidragsytar. Her møter ein kunst og kulturformer som planen viser til, og ein får ikkje minst anledning til å skape sjølv. Gjennom målsetjinga ser ein også korleis det å skape vert sett i samanheng med refleksjon og spontanitet. Dette høver godt med tanke på biletskapingssprossar, der ein undervegs vert stilt ovanfor ei rekkje val og ulike løysingsalternativ. Refleksjon vert då naudsynt for å kunne utvikle prosessen best mogleg, og for å få eit godt resultat. Men det er også viktig å vere spontan og fylgje intuisjonen. Moglegheita for dette er alltid tilstades i skapande arbeid, der ein brått kan oppdage nye vegar å gå. Gleda ved å oppleve at spontaniteten og dine val gir eit godt resultat, kan gi ei kjensle av meistring. Men det kan også gi erfaringar ein kan ta med seg vidare. Å skape er difor med å utvikle oss som personar.

### *Motivasjon for læring*

Motivasjon er naudsynt for ei god og målretta opplæring. For å skape motivasjon hjå elevane, vert det difor i fylgje K06, viktig at lærarane er fagleg trygge, engasjerte, inspirerande og brukar varierte arbeidsmåtar. Læreplanen poengterer også korleis fysisk aktivitet og praktisk arbeid er tilnærmingar som imøtekjem elevane og motiverer. Dette høver godt med tanke på kunst og handverk, der det praktiske arbeidet er vektlagt. Faget byggjer også opp under variasjon, då det famnar både sløyd, keramikk, tekstil, teikning, måling og andre uttrykksformer. Faget vert spanande i si allsidigheit, og ein klarar difor å møte fleire elevar og byggje opp under deira sterke sider. Kanskje er det difor at kunst og handverk vert sett på som eit populært fag i skulen, saman med kroppsøving og mat og helse som også er praktiske og allsidige fag.

Elevmedverknad, der elevane aktivt tek del i si eiga undervisning i form av å påverke arbeidsplanar og målsetjingar, er ein annan faktor K06 trekkjer fram for å styrke motivasjonen. Elevane vert då medvitne rundt eigne læringsprossar, noko som kan gi dei ekstra lærelyst og ei positiv og realistisk oppfatning av eige talent og framtidsutsikter. Opplæringa skal også tilpassast kvar enkelt, slik det vart poengtert i den generelle delen. Dette for at alle elevar skal møte utfordringar som dei kan strekkje seg etter, og som dei kan meistre på eiga hand eller saman med andre. I biletskaping vil dette kunne gjerast ut i frå verktøyet som vert brukt i skapinga, omfanget av bruken, og med tanke på innhaldet og kva uttrykk eleven skal skape. Tilpassa opplæring gir av dette grunnlag for meistring, som for mange er den største faktoren for motivasjon. Gjennom skapande arbeid vil mange kunne få denne kjensla. Dette fordi ein gjennom praktisk arbeid vil møte nye oppgåver og utfordringar, som ein gjennom rettleiing, prøving og feiling likevel klarer å løyse. Og i etterkant av ein skapingsprosess vil ein alltid sitje att med eit ferdig og handfast produkt som beviser dette.

## Lærer og instruktør

I prinsipp for opplæringa vert det også framlagt krav til læraren og instruktøren sin kompetanse og rolle. Kompetansen til ein lærarar er samansett av fleire faktorar, som til dømes fagleg dugleik, formidlingsevne, organiseringsevne og ha kunnskap om rettleiing og vurdering. I tillegg må ein også ha kjennskap til elevane sin faglege ståstad og kulturelle bakgrunn. Det som også vert vektlagt i læreplanen, er korleis læraren må oppdatere sin faglege og pedagogiske kompetanse både med tanke på lov og forskrifter, og utvikling som skjer i samfunnet. Dette viser at lærarar må vere opne for nyvinningar, som til dømes bruk av digitale verktøy og digitale skapingsprosessar i kunst og handverk. For å kunne bruke dette i si undervisning og fylgje fagplanen, må ein som lærar difor skaffe seg kompetanse innan området, noko eg også viste til i innleiinga.

### 4.1.3 Fagplanen for kunst og handverk

Fagplan for kunst og handverk er i hovudsak delt inn i fire delar: *Formål med faget, hovudområde i faget, grunnleggjande ferdigheiter og kompetansemål for faget*. I kvar av desse delane er det målsetjingar og moment, som kan knytast direkte opp mot bruk av digital biletskaping i faget. Dette viser viktigheita av å kunne gjennomføre skapingsprosessar, der digitale verktøy vert nytta.

#### *Formål med faget*

Menneskeskapte gjenstandar er viktige og naudsynne for vår eksistens, og i fagplanen står det at: *Kunst, gjenstander og nytteprodukter kommuniserer tanker og ideer, forteller om sosial status, livssyn, makt og tilhørighet, kven vi er, og hvor vi hører hjemme* (Kunnskapsløftet u.å.:1). Eit kunstverk kan gi oss innblikk i kunstnaren og den tida det er skapt i. Med tanke på dagens digitale samfunn, vert den digitale kunsten difor eit vesentleg bidrag. Å uttrykkje seg gjennom digitale medium og teknikkar er eit kjenneteikn ved dagens kunst, som ein også må trekkje inn i dei ulike skapingsprosessane i kunst og handverksfaget. Opplæringa må utvikle seg i takt med endringar i samfunnet, og digital biletskaping vil vere med å byggje opp under dette.

Desse tankane høver også godt i forhold til korleis elevane skal utvikle og skape sine produkt i kunst og handverksfaget: *Arbeidet omfatter bruk av tradisjonelle og nyere materialer, redskaper og teknikker* (Kunnskapsløftet u.å.:1). Læreplanen legg med dette vekt på både det nye og det gamle, noko som vert særleg interessant med tanke på samansette digitale skapingsprosessar. Her er kjenneteiknet at ein kombinerar såkalla tradisjonelle teknikkar med dei digitale.

#### *Hovudområde i faget*

Kunst og handverksfaget er delt inn i fire hovudområde: *visuell kommunikasjon, design, kunst og arkitektur*. Dette er område som utfyller kvarandre og som må sjåast i samanheng. Men med tanke på bruk av digitale verktøy og skapingsprosessar, er det i hovudsak området visuell kommunikasjon som gir klare retningslinjer. *I visuell kommunikasjon er praktisk skapende arbeid med todimensjonal form og digitale bildemedier vektlagt* (Kunnskapsløftet u.å.:2). Denne målsetjinga presiserer krava om skaping ein fann i den generelle delen, og ein får eit konkret mål i forhold til det å skape todimensjonalt digitalt. Dette er ei målsetjing som byggjer opp under skapingsprosessar av todimensjonale digitale portrett, slik eg viser til i denne oppgåva.

## *Grunnleggjande ferdigheiter*

I kunnskapsløftet er det fem grunnleggjande ferdigheiter, som går igjen innan alle fagområde: *å kunne uttrykkje seg munnleg, å kunne uttrykkje seg skriftleg, å kunne lese, å kunne rekne og å kunne bruke digitale verktøy*. K06 presenterer med dette, det å kunne bruke digitale verktøy på same nivå som det å kunne lese, skrive og rekne. Den digitale kunnskapen er viktig i dagens samfunn, og den må difor gli inn i alle fag. I kunst og handverk vert det å bruke digitale verktøy, i størst grad sett i samanheng med biletskaping: *Produksjon av digitale bilete står sentralt i elevens arbeid med foto, skanning, animasjon, film og video* (Kunnskapsløftet u.å.:3).

For å skape må ein ha kjennskap til det materialet ein skal bruke, og dei moglegheiter dette kan gi oss. I den generelle delen vart dette sett i samanheng med kreativiteten til mennesket, og korleis ein må ha ei plattform av kunnskap før ein kan vere kreativ. I fagplanen vert det difor vektlagt at elevane må få kunnskap om både estetiske og digitale verkemiddel. Estetiske verkemiddel er viktig å bruke i all biletskaping, og omfattar til dømes bruk av ulike teknikkar, komposisjon av bilete og fargebruk. Dette er alle verkemiddel som er med å skape stemning og uttrykk i eit bilete. I tillegg til desse verkemidla må ein i digital biletskaping, også få ein oversikt over typiske digitale verkemiddel. Dette kan vere moglegheiter ein ikkje kan nytte gjennom andre medium, og som kan gi spesielle uttrykk som kjenneteiknar det digitale. Dersom elevane får kunnskap om dette, kan dei i det skapande arbeidet i større grad uttrykkje ein bodskap og vere bevisste i sin kommunikasjon.

For å bli kjent med dei digitale verkemidla må elevane få kunnskap frå ein kompetent lærar. Men det vil også vere hensiktsmessig å la eleven utforske dei ulike moglegheitene sjølv. Dette vil då fremje det eksperimenterande barnet, som vert omtala i den generelle delen, og ein let elevane få fridom til å vere kreative og utforskande i sitt arbeid.

## *Kompetansemål i faget*

Kompetansemåla er strukturert etter andre, fjerde, sjuande og tiande årstrinn, og under desse kategorisert i forhold til dei fire hovudområda i faget. Det er hovudområdet visuell kommunikasjon som ligg nærast mitt tema, og difor desse målsettingane som er relevante å trekkje fram.

Dei fyrste kompetansemåla som omfattar digitale skapingsprosessar vert presentert etter fjerde årstrinn, der elevane skal kunne: *Bruke enkle funksjoner i digitale bildebehandlingsprogrammer* (Kunnskapsløftet u.å.:5). For mange kan det verke tidleg at elevar ved tredje og fjerde årstrinn skal bruke digitale verktøy i skapingsprosessar. Men det viser viktigheita av at born får eit tidleg møte med dei digitale moglegheitene, og skapar eit grunnlag for dei høgare trinna der vektlegginga vil verte større. Sjølve kravet om å bruke enkle funksjonar i bilethandsamingsprogram, kan verke avskrekkande. Men for mange born som veks opp i dag, er det digitale ein naturleg del av kvardagen før dei startar på skulen. Difor kan det vere at nokon har erfaring med både å ta bilete, og å leggje desse inn på datamaskina. Frå ein slik ståstad er ikkje spranget langt til å gjere enkle biletreddingingar som til dømes å endre fargar, lysstyrke, kontrastar eller ta utsnitt av biletet. Ein kan gjere mykje med eit bilete med hjelp av svært enkle ferdigheiter.

Etter sjuande årstrinn vert det presentert to målsetjingar som er av interesse for mitt tema. Det fyrste viser til at eleven skal kunne: *bruke fargekontraster, forminsking og sentralperspektiv for å gi illusjon av rom i bilder både med og uten digitale verktøy* (Kunnskapsløftet u.å.:6). Dette målet viser meir konkret til korleis ein skal bruke det digitale verktøyet, enn målet etter fjerde årstrinn. Ein kan også seie at målet er ei presisering av det som vart fremja under dei generelle ferdigheitene for faget. Der vart det poengtert at elevane skulle ha kjennskap til verkemiddel i skapande arbeid med bilete. Det andre målet etter sjuande årstrinn presiserer at eleven skal kunne *fotografere og manipulere bilete digitalt og reflektere over bruk av motiv og utsnitt* (Kunnskapsløftet u.å.:6). Denne målsetjinga er også forholdsviss konkret, og det viser til ein meir heilskapleg prosess. Elevane må meistre å fotografere digitalt, leggje bilete inn på datamaskina og i etterkant av dette manipulere biletet bevisst med tanke på motivet. Denne skapingsprosessen viser då at elevane må ha gode digitale ferdigheiter, då alle fasane av arbeidet føreset bruk av digitalt utstyr. Men prosessen viser også at elevane skal reflektere over motivet og utsnittet. Dette kan setjast i samanheng med eit av måla under dei generelle ferdigheitene i faget, der det vert vist til korleis elevane skal vere bevisste i sine skapingsprosessar og skape uttrykk som kommuniserer.

Etter tiande årstrinn er det også to kompetansemål som er av interesse, og i det fyrste står det at elevane skal kunne: *bruke ulike materialer og redskaper i arbeid med bilder ut i frå egne interesser* (Kunnskapsløftet u.å.:7). Denne målsetjinga viser ikkje direkte til bruk av digitale skapingsprosessar, men det viser mangfaldet ein må oppretthalde i kunst og handverksfaget. Det digitale er ein del av dette, og ein kan difor ikkje ignorere bruk av digitale reiskapar i biletskaping. Det vert også vektlagt at arbeidet med bilete skal skje ut i frå egne interesser, noko som byggjer opp under den tilpassa opplæringa og elevmedverknaden som vart fremja både i generell del og i prinsipp for opplæringa. Eleven vil føle motivasjon dersom han i større grad vert delaktig i sin eigen læringsprosess, då deira føresetnad og ynskje vert lagt til grunn for det skapande arbeidet. Og det er kanskje mange elevar som vil føretrekkje å skape digitalt, framfor tradisjonelle biletskapingsteknikkar, dersom dei føler at dei får bruke sine evner på ein betre måte.

Den andre målformuleringa etter tiande årstrinn, viser til at elevane skal kunne: *bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram* (Kunnskapsløftet u.å.:7). Dette er ei open målsetjing, som ikkje poengterer kva type funksjonar dei skal kunne bruke. Målsetjinga er nesten den same som vart presentert etter fjerde årstrinn, men til forskjell står det *ulike funksjonar* framfor *enkle funksjonar*. Dette viser at elevane skal gå gjennom ei utvikling, sjølv om ikkje vanskegraden på dei ulike funksjonane etter tiande årstrinn er beskrive. Men målsetjinga viser at elevane må meistre eit mangfald av funksjonar, og då gjerne ha ei forståing av bilethandsamingsprosessar.

Kompetansemåla eg har trekt fram, er alle med å byggje opp rundt bruken av digitale verktøy i biletskapinga. Men felles for dei alle er at dei i stor grad baserer seg på målsetjingar om at elevane skal meistre ulike verktøy eller ferdigheiter. Dette byggjer opp under teoridelen, der det vart påpeika at Kunnskapsløftet i større grad enn L97 er ein verktøy- og ferdigheitsbasert læreplan. Dei samansette prosessane vert difor gunstige å bruke i skulen med tanke på deira vektlegging av ulik og variert verktøybruk. Men prosessane vil også kunne byggje opp under andre og meir generelle målsetjingar i faget og læreplanen generelt.

## 4.2 PRAKTISK SKAPANDE ARBEID

Presentasjonen av mitt eige skapande arbeid, vil ta utgangspunkt i mine loggskjema, der eg viser til framgangsmåte og eigne refleksjonar rundt dei ulike prosessane. I denne delen vil eg trekkje ut hovudmomenta ved kvar enkelt skapingsprosess, og såleis gi eit kort innblikk i dei ulike skapingsprosessane. Dersom ein ynskjer ei meir detaljert beskriving av framgangsmåtane og teknikkane, viser eg til fullstendige loggskjema (vedlegg 1,2).

I presentasjonen og mine loggskjema vil eg bruke ei rekkje omgrep i forhold til *teknikk og verktøy* som eg har nytta i arbeidet. Desse er avgjerande for å forstå mine prosessar, og eg vil difor presisere kva eg legg i dei ulike omgrepa. Når det gjeld teknikkar eg har brukt i arbeidet, kan ein skilje mellom fem hovudteknikkar: digital manipulasjon, akrylmåleri, fotografering, digitalisering og analogisering. *Digital manipulasjon* viser til dei fasar i skapingsprosessen der eg manipulerar gjennom Adobe Photoshop. I dette arbeidet kan ein vidare skilje mellom dei ulike manipulasjonsteknikkane eg presenterte i teoridelen: *Utsnitt og utskjering, lysstyrke og kontrast, fargejusteringar, filter og effektar, mønster, kloning, montasje og vend, vri og roter*. Det er med bakgrunn i desse, at *verktøya* kjem på bana. I loggskjema presenterer eg kva verktøy i Adobe Photoshop eg brukar for å gjennomføre kvar enkelt teknikk og fase i skapingsprosessen.

*Akrylmåleri* er den andre teknikken, og viser til dei fasar i prosessane der eg målar på anten lerret eller papir. I denne samanhengen reknar eg måling, penslar og anna måleutstyr som verktøy. *Fotografering* er tredje teknikk, og i utgangspunktet ikkje ein vesentleg teknikk med tanke på oppgåva sitt innhald. Men den vert naudsynt med tanke på nokre av skapingsprosessane, der eg er avhengig av å bruke digitale fotografi som utgangspunkt for manipulasjonsarbeidet. Dei to siste teknikkane *digitalisering* og *analogisering*, er ulike og motstridane overføringsteknikkar. Digitalisering viser til korleis ein lagar ein digital versjon av eit måleri, ved hjelp av skannar eller digitalt fotokamera. Den andre overføringsteknikken, som eg har valt å kalle analogisering, viser til korleis ein kan overføre eit digitalt bilete til ei fysisk og analog overflate, som ein så kan måle vidare på. Ein kan her skilje mellom å skrive ut biletet på papir, skrive ut biletet på papir og lime det på lerret, eller bruke projektor og skissere opp motivet på papir eller lerret.

Vidare i denne delen vil eg presentere mitt eige skapande arbeid, og i fyrsteomgang dei ulike skapingsprosessane i den utforskande fasen. Desse vert etterfylgt av ei oppsummering og ein førebels analyse. Der samlar eg trådane og reflekterer over kva framgangsmåtar frå den utforskande fasen eg vil arbeide vidare med i den spesialisierende fasen. Eg vil så etter dette, presentere prosessar og portrett frå den spesialisierende fasen.

### 4.2.1 Utforskande fase

I forkant av den utforskande fasen var mitt mål å få testa ut flest moglege og ulike samansette digitale prosessar. Eg ville sjå på korleis prosessen som heilskap kunne bli gjennomført på ulike måtar ved anten å begynne prosessen med ulike utgangspunkt, nytte seg av ulike manipulasjonsteknikkar og verktøy, bruke ulike analogiseringsmetodar, underlag og format. Målsetjingane baserte seg difor på dei tekniske og praktiske sidene ved prosessane, og eg stilte

difor ingen krav til innhaldet eller uttrykket eg skulle skape i portretta. Eg opplevde difor at eg stod forholdsvis fritt, samstundes som eg undervegs i prosessane var bevisst på min bruk av ulike verktoy, teknikkar og framgangsmåtar. Til saman gjennomførte eg tolv prosessar i den utforskande fasen. Kva dei enkelte prosessane representerer er ikkje eintydig, då dei vart til på bakgrunn av refleksjonar eller oppdagingar frå dei føregåande prosessane. Det er også prosessar som har utvikla seg i andre retningar enn det eg på førehand hadde tenkt. Rekkjefylgja til dei tolv prosessane har difor ikkje ei bestemt eller strukturert utvikling. Men den viser i staden eit spekter av manipulasjonsteknikkar, og ulike framgangsmåtar med tanke på utgangspunkt og graden av digital manipulasjon. Til dømes tek dei fem fyrste prosessane utgangspunkt i eit analogt måleri, for så å manipulere dette til eit ferdig portrett. I dei sju neste prosessane er prosessen snudd, der eg manipulere fyrst, for så å analogisere og måle vidare på biletet til eit ferdig portrett. Av dette kan ein seie at den utforskande fasen vert delt i to. Dei fem fyrste bileta viser i størst grad til ulik bruk av manipulasjonsteknikkar, medan dei sju siste viser til ulike framgangsmåtar, analogiseringsmoglegheiter, underlag og format ein kan bruke i dei samansette digitale skapingsprosessane.

I presentasjonen som fylgjer, og mine loggskjema av dei ulike prosessane (vedlegg 1), vert mine portrett vist i eit lite format. Dersom ein ynskjer å sjå desse i større format, kan ein sjå bileta frå dei utforskande prosessane i vedlegget (vedlegg 6).

### *Fyrste utforskande skapingsprosess: Jenta*

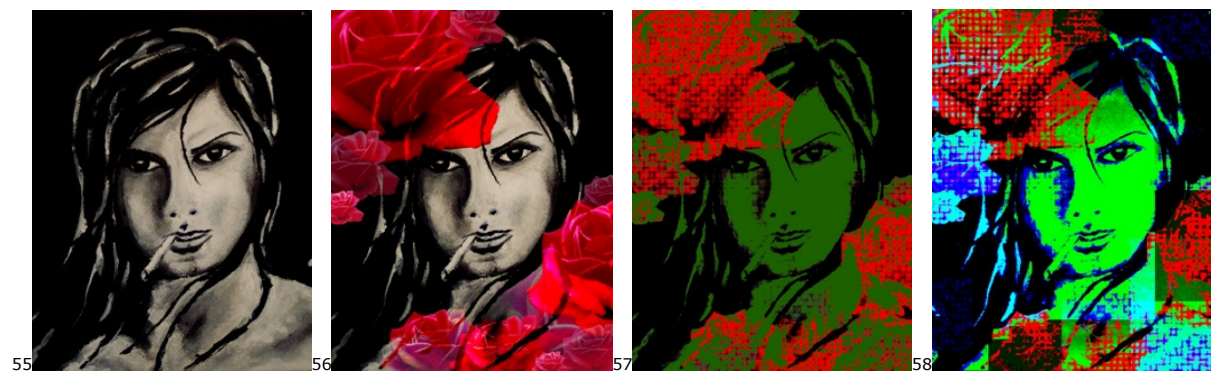
I fyrste prosess begynte eg enkelt, og måla fyrst eit portrett i ein tilnærma naturalistisk stil<sup>51</sup>, som eg har gjort mykje av tidlegare. Eg digitaliserte måleriet ved hjelp av digitalt fotokamera, før eg gjorde enkle manipulasjonar der eg brukte filter<sup>52</sup>, fargejusteringar og lysstyrke og kontrast<sup>53,54</sup>. Sjølv om operasjonane var enkle, konsentrerte eg meg i arbeidet og tenkte nøye over alle operasjonane eg utførte. Dette for å vere sikker på at eg utførte manipulasjonane riktig, oppnådde effektane eg ynskte, og kunne hugse framgangsmåten til seinare bruk. Sjølv om manipulasjonane var enkle og forholdsvis få, fekk det ferdig manipulerede portrettet<sup>54</sup> eit heilt anna uttrykk. Biletet gjekk frå å vere lyst og lett, til å bli mørkt og mystisk. Som portrett ligg biletet forholdsvis tett opp til ei tradisjonell avbilding, sjølv om stilen er grov og bakgrunnen har eit abstrakt drag over seg.



Denne skapingsprosessen baserer seg i størst grad på eit godt målerisk utgangspunkt, då manipulasjonane er enkle og få. Dette gjer at utøvar sine måleferdigheiter vil bli avgjerande i forhold til prosessen, og setje sitt preg på resultatet.

### *Andre utforskande skapingsprosess: Rosa i røyken*

I den andre skapingsprosessen måla eg eit enklare bilete i svart-kvitt<sup>55</sup>, men gjennomførte i etterkant eit meir omfattande manipulasjonsarbeid. Eg begynte med å skjære ut ei rose frå eit foto og kopiere dette inn i måleriet mitt. Eg kopierte rosa i mange eksemplar og plasserte desse i biletet med ulike vinklar og effektar<sup>56</sup>. Etter dette la eg på ulike mønster, eit grønt fargelag<sup>57</sup> og fleire himmelutsnitt som gav biletet lyseblå felt<sup>58</sup>. Til slutt justerte eg fargar, lysstyrke og kontrast og brukte med dette alle manipulasjonsteknikkane eg omtala i teoridelen. Dei fleste manipulasjonane klarte eg å utføre ved å prøve meg fram, men då eg skulle skjere ut rosa, måtte eg bruke rettleiingsmanual. Prosessen var lang og tidkrevjande, og eg opplevde undervegs at det var vanskeleg å ta val i forhold til kva effektar, plasseringar og fargar eg ville bruke og byggje vidare på i prosessen. På grunn av den omfattande skapingsprosessen endra det ferdige portrettet<sup>58</sup> sitt uttrykk i stor grad frå måleriet, og ein ser at det er skapt digitalt ved montasje. Portrettet har eit modernistisk uttrykk, og er i fyrste rekkje eit eige bilete, framfor ei avbilding av ein person.



Denne skapingsprosessen baserer seg i større grad på manipulasjonsarbeidet, og krev difor betre digitale ferdigheiter. Dette gjer at ein kan få eit godt resultat, sjølv om måleriet ikkje er så bra.

### *Tredje utforskande skapingsprosess: Murmannen*

I tredje prosess måla eg eit forenkla portrett<sup>59</sup>, som eg fyrst manipulerte ved å ta eit nærare utsnitt av hovudet<sup>60</sup>. Eg trakk så inn eit foto av ein murevegg, som eg ved hjelp av kloning og effektar fekk til å leggje seg over mannen sitt andlet<sup>61</sup>. Eg brukte biletet av murveggen enno ein gong, men då som eit mindre mønster. Andletet til mannen vart av dette dekkja både av store og små mursteinar. Eg avslutta så prosessen med å justere lysstyrken og kontrasten i biletet<sup>62</sup>.

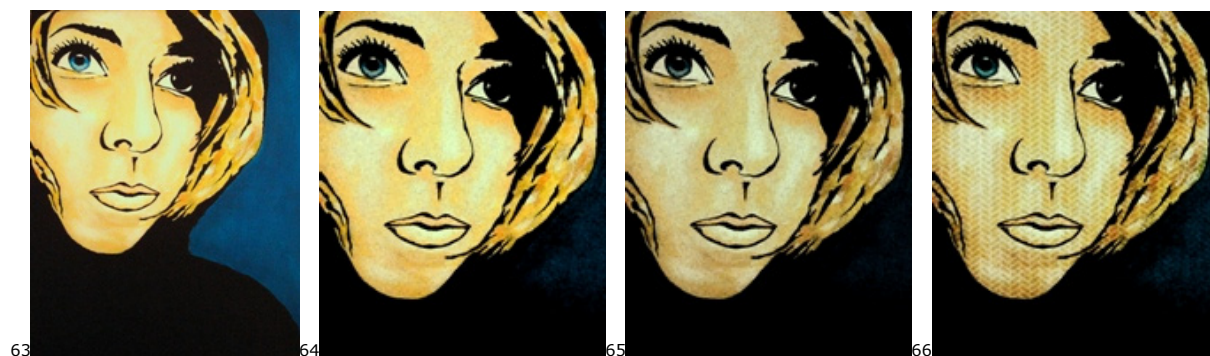


Manipulasjonsarbeidet gjekk forholdsvis lett, og det kjendes mindre utfordrande enn i førre prosess. Dette kan ha samanheng med at eg brukte teknikkar og verktøy eg kjende meg trygg på,

samt at forståinga av programmet begynte å bli betre. Det ferdige portrettet<sup>62</sup> viser også denne gongen at det er skapt digitalt, og eg tykkjer at biletet gir eit stilig og moderne uttrykk. Portrettet er delvis abstrahert og skal i fyrste rekkje opplevast som eit eige biletleg uttrykk. Sidan eg i denne prosessen brukte eit forenkla måleri som utgangspunkt, samt eit mindre omfattande manipulasjonsarbeid, er prosessen samla sett enklare å gjennomføre enn dei to førre.

#### *Fjerde utforskande skapingsprosess: Blåøygd*

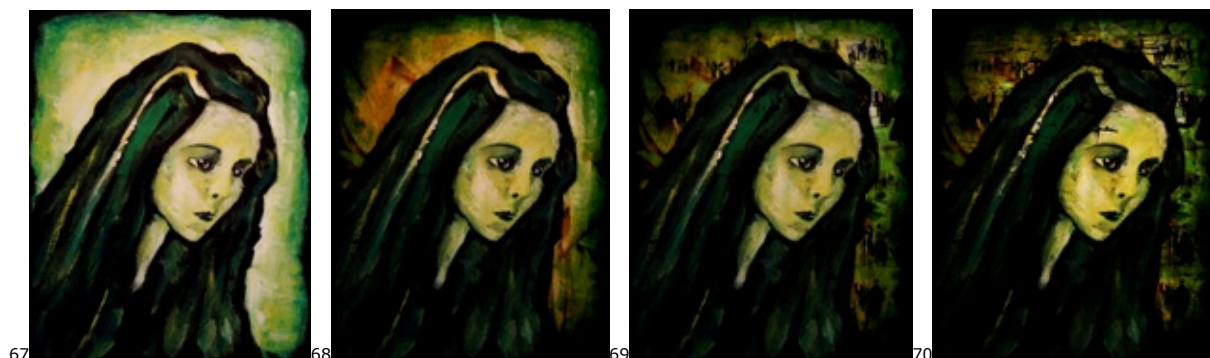
I den fjerde prosessen måla eg også eit forenkla måleri<sup>63</sup>, men då i ein litt anna stil enn det førre. Sjølv om intensjonen for manipulasjonen var stor, enda eg opp med å bruke dei litt enkle teknikkane: filter, utsnitt<sup>64</sup>, fargejustering<sup>65</sup>, mønster, lystyrke og kontrast<sup>66</sup>. Arbeidet gjekk også denne gongen bra, sjølv om eg hadde eit par mislukka utprøvingar undervegs. Det endelege portrettet<sup>66</sup> strekkjer seg ikkje så langt frå det originale måleriet, men mønsteret i andletet gir oss likevel ein peikepinn på at biletet er manipulert. Biletet er mørkare, og utsnittet nærare enn i måleriet. Portrettet har eit moderne uttrykk, som kan minne litt om popkunsten frå 1960-talet.



Denne prosessen baserer seg i likskap med den førre på eit forenkla måleri, og bruk av litt enklare manipulasjonsteknikkar. Det som i størst grad skil denne prosessen frå den førre, er måleriet i forkant. Medan dette måleriet er bygd opp av kontur, var det førre bygd opp av flater. Dette har ingen innverknad på prosessen, men for min eigen del er flatebilette enklare å måle.

#### *Femte utforskande skapingsprosess: Svik*

I femte skapingsprosess måla eg ei jente i grønne fargetonar<sup>67</sup>, og gjennom manipulasjonsarbeidet brukte eg montasjeteknikken. Eg trekte inn ulike bilete som eg la over måleriet, og då fyrst eit biletet av ein blom<sup>68</sup>, så fleire eksemplar av folk<sup>69</sup> og til slutt fleire bilete av ein steinmur<sup>70</sup>.



Arbeidet med denne prosessen var omfattande og tidkrevjande, men eg opplevde likevel at eg hadde kontroll over prosessen og var fortruleg med verktøya og montasjeteknikken. Eg tykte også



at resultatet i mindre grad enn tidlegare baserte seg på tilfeldige og heldige utprøvingar. Det endelege portrettet<sup>70</sup> er i same stil som måleriet, og det er i fyrste rekkje bakgrunnen som er annleis og tydeleg manipulert. Likevel tykkjer eg biletet har fått eit sterkare uttrykk enn måleriet, då det er mørkare, meir mystisk, levande og opnar for fabulering rundt kva biletet vil vise og seie. Portrettet kan med dette setjast i samanheng med den psykologiske retninga ein fann i ekspresjonismen, samstundes som portrettet også har eit modernistisk og litt surrealistisk uttrykk. Denne prosessen skil seg ikkje så mykje frå dei andre eg har utført, då prinsippet er det same i alle dei fem fyrste prosessane. Det er omfanget og kvaliteten på måleriet og manipulasjonsarbeidet som varierar, og som skil prosessane frå kvarandre.

### *Sjette utforskande skapingsprosess: Håpet*

I den sjette skapingsprosessen starta eg med å fotografere, og tok ei rekkje bilete av ulike personar. Eg valde ut eit av desse<sup>71</sup>, som eg manipulerte ved hjelp av filter, utsnitt og lysstyrke og kontrast<sup>72</sup>. Manipulasjonane var difor enkle, og utfordringa kom då eg skulle analogisere manipulasjonen. Eg skreiv biletet ut i fargar, for så å lime det på eit lerret med decoupage. Dette var vanskeleg, og arket blemma seg under liminga. Men etter at biletet hadde tørka godt, strekte det seg ut slik at blemmene ikkje vart så framtrudande. Etter dette kunne målearbeidet begynne. Men eg visste ikkje heilt kva eg skulle endre på i biletet, og eg *opplevde det som vanskeleg å skulle måle over eit bilete som allereie kjendes ferdig*. Eg vart redd for å øydeleggje biletet, og eg enda difor opp med berre å måle over bakgrunnen<sup>73</sup>. Det endelege biletet<sup>74</sup> vart difor ikkje så ulikt det manipulerte, sidan jenta vart bevart. Den portretterte står i tapt profil, og det lengtande blikket til jenta gir grobotn for tolking.



I denne prosessen nytta eg ein framgangsmåte som eg aldri hadde brukt før, og som eg tykte vart litt bakvendt og tungvindt. Det kjendes meiningslaust å måle over eit ferdig fargebilete, og eg opplever difor denne prosessen som ugunstig å gjennomføre.

### *Sjuande utforskande skapingsprosess: Reinebonden*

I sjuande skapingsprosess brukte eg same framgangsmåte som i førre biletet, men då med små endringar. Eg starta prosessen med å plukke ut eit fotografi som eg allereie hadde teke<sup>75</sup>, og valde vidare enkle manipulasjonar som filter, utsnitt, fargejustering og lysstyrke og kontrast<sup>76</sup>. Etter dette skreiv eg ut manipulasjonen, kopierte det til eit gråtonebilete, før eg limte det på lerretet. Eg måla så formene i biletet, og endra fargeuttrykket til vårlege fargar. Å måle på eit gråtonebilete

var enklare enn eit fargebilete, og målearbeidet gjekk difor godt. Arbeidet tok likevel litt tid, då flatene i andletet var vanskelegare å måle då linjene var meir flytande og detaljerte.



Det ferdige portrettet<sup>77</sup> vart forholdsvis ulikt manipulasjonen og det originale fotoet. Dette kom i størst grad av fargebruken, då formene i biletet i stor grad er bevart. Sidan heile biletet vart måla over, er det likevel lite ved dette portrettet som minner om eit digitalt bilete. Som portrett liknar dette biletet difor eit tradisjonelt samtidsportrett, framfor eit moderne og digitalt portrett. Med tanke på gjennomføring var denne prosessen betre enn den førre, sidan å måle på eit gråtonebilete kjendes meir meningsfullt. Men prosessen kravde stor nøyaktigheit, forholdsvis gode måleferdigheiter og sette mitt tolmot på prøve. Prosessen kjendes difor litt tung og lite motiverande.

#### *Åttande utforskande skapingsprosess: Fiskaren*

I åttande skapingsprosess tok eg også utgangspunkt i eit foto<sup>78</sup>. Eg laga så ein rein svart-kvitt manipulasjon ved å bruke eit filter som automatisk gav dette uttrykket. Personen i biletet minna meg då om ein fiskar, og eg skar difor personen ut av biletet og plasserte den på ein kystbakgrunn belagt med same svart-kvitt filter<sup>79</sup>. Manipulasjonen var då ferdig etter ein forholdsvis enkel prosess, og analogisert også denne gongen med decoupage på lerret. Å måle på dette svart-kvitt biletet var ein stor fordel, og måleprosessen vart som ein fargeleggingsprosess. Denne prosessen var difor mykje enklare enn dei to førre, og det einaste eg måtte passe på, var å bruke utvatna måling slik at eg kunne sjå dei svarte felta gjennom, og måle desse på nytt att tilslutt.



Det endelege portrettet<sup>80</sup> fekk etter mitt syn ein fin komposisjon og fargebruk, og eg er godt nøgd med biletet. Stilen i biletet er enkel, og dei svarte felta gir eit inntrykk av den digitale prosessen. På grunn av miljøet personen er sett inn i kan biletet oppfattast som eit samtidsportrett, sjølv om personen er ein oppdikta karakter eg har skapt gjennom mitt arbeid. Prosessen bak dette biletet var enkel å gjennomføre i alle fasar. Det einaste eg ser kan by på problem, er at filteret i manipulasjonen ikkje alltid vil kunne gi eit like godt resultat som i dette tilfellet. For å få til dette er ein avhengig av eit foto, der trekk, linjer og skuggar kjem godt fram.

### Niande utforskande skapingsprosess: Tomheit

I den niande skapingsprosessen enda eg opp med å gjennomføre ein sær enkel manipulasjon av mitt utvalde fotografi<sup>81</sup>, der eg justerte farge, lysstyrke og kontrast. Portrettet vart likevel heilt annleis enn det originale fotoet, og det mørke tomme blikket til jenta gav eit sterkt uttrykk<sup>82,83</sup>. Eg skreiv ut biletet, men måla denne gongen direkte på papiret. Eg brukte uttynna måling i arbeidet, og papiret fekk etter kvart store buktingar. Det vart difor vanskeleg å måle, og papiret opplevdes som lite slitesterkt då det begynte å smuldre litt opp i områder eg måla fleire gonger.



Det ferdige portrettet<sup>84</sup> klarte å oppretthalde uttrykket frå manipulasjonen. Eg tykkjer det er spanande at biletet har bevart sitt fotografiske og digitale uttrykk, samstundes som fargane tydeleg viser til at dei er måla for hand. Problemet med portrettet er at den litt vanskelege måleprosessen har sett sine spor i biletet. På grunn av papir som underlag og uttynna måling, vart portrettet litt bulkete og blast i uttrykket. Denne prosessen var rask og enkel å gjennomføre, men på grunn av utfordringar i måleprosessen kan resultatet bli av varierende kvalitet.

### Tiande utforskande skapingsprosess: Dagane som gjekk

I den tiande skapingsprosessen manipulerte eg mitt fotografi<sup>85</sup> med filter<sup>86</sup>, fargejusteringar og lysterke og kontrast<sup>87</sup>. Dette gav meg eit forenkla bilete i svart-kvitt, som eg måla direkte på det utskrivne papiret. Denne gongen brukte eg tjukk måling, og eg prøvde å fylgje dei ulike felta i biletet. Men eg var ikkje i målehumør denne dagen, og gav etter ei stund opp dette. Eg begynte i staden å måle ganske fritt etter skissa, noko eg ikkje skulle ha gjort då viktige linjer vart borte.



På grunn av ein dårleg prosess vart ikkje det ferdige biletet<sup>88</sup> slik eg hadde sett for meg, og eg var i etterkant av prosessen skuffa over min eigen innsats. Eg tykte portrettet var dårleg måla, og det digitale uttrykket var i liten grad bevart. Denne skapingsprosessen likna den sjuande prosessen,

der eg måla Reinebonden. Men til forskjell klarte eg ikkje denne gongen å vere tolmodig og fylgje formene frå manipulasjonen slik eg skulle. Resultatet vart difor ikkje så bra. Prosessar som dette krev stor konsentrasjon og tolmod, og det finst ingen lettvinne løysingar. Ein må fylgje skissa til punkt og prikke dersom biletet skal bli som manipulasjonen. Viss ikkje misser ein fordelane ved manipulasjonen, og målinga liknar ein vanleg måleprosess der resultatet avslørar måleferdigheitene. Papir som underlag fungerte betre i denne prosessen, men personleg likar eg lerret betre. Motivasjonen for arbeidet vert då større, sidan underlaget er meir verdifullt.

### *Ellevte utforskande skapingsprosess: Raseri*

I denne skapingsprosessen manipulerte eg mitt utvalde fotografi<sup>89</sup> ved å bruke verktøyet kurver<sup>90</sup>. Dette verktøyet var litt vanskeleg å bruke, og eg brukte det difor i fleire omgangar. Då eg skulle analogisere manipulasjonen, brukte eg denne gongen ein ny teknikk. Eg hang eit forholdsvis stort lerret på vegg, for så å bruke projektor til å blåse biletet opp og over på lerretet. Eg kunne så streke rundt dei ulike formene med akvarellblyant. Sidan biletet var forholdsvis detaljert, tok dette arbeidet litt tid, noko eg også fekk merke då eg skulle måle biletet. Det var mange former og flater som skulle fyllast med måling, og eg brukte langt tid på å måle dei ulike formene i rett farge. Prosessen vart med dette som ei avansert fargelegging, der stor konsentrasjon var avgjerande.



Det ferdige måleriet<sup>91</sup> vart tilnærma likt det manipulerte, men gav eit litt meir forenkla uttrykk. På grunn av dette, kan portrettet reknast som eit modernistisk, fritt og eksperimenterande portrett, der biletet i størst grad skal vere eit eige kunstverk. Undervegs hadde eg ingen bestemt plan, men ser i etterkant at biletet kan gi assosiasjonar til biletet *Skrik* av Edvard Munch. Årsaka er i fyrste rekkje motivet med den skrikande personen, men også dei forenkla formene og sterke fargane.

Denne skapingsprosessen var annleis i si form, og opplevdes difor som spanande og motiverande å arbeide med. Spesielt med tanke på at eit manipulert bilete kan overførast til eit stort format og deretter mållast. Prosessen gav også eit godt resultat, og det kom ikkje av mine måleferdigheiter, men takka vere eit nøyaktig og tolmodig arbeid. Ein slik prosess kan difor gjennomførast vellukka av mange, men kanskje vil det vere ein fordel å bruke ein litt mindre detaljert manipulasjon. For å overføre manipulasjonen brukte eg projektor, men ein kan også bruke lysarkframvisar.

### *Tolvte utforskande skapingsprosess: Perledame*

I den tolvte skapingsprosessen manipulerte eg mitt utvalde foto<sup>92</sup> gjennom fargejustering, lystyrke og kontrast, og enda opp med eit gråtonebilete med klare kontrastar og eit fotorealistisk uttrykk<sup>93</sup>. Også denne gongen overførte eg manipulasjonen ved hjelp av projektor, og sjølv om

manipulasjonen ikkje var så markert gjekk overføringa godt. Dei mørke felte i biletet vart forenkla gjennom projektoren, og grå nyansar og smidige overgongar forsvann. Biletet vart difor mindre detaljrikt og enklare å overføre. Ved å måla alle formene eg hadde skissert opp med svartmåling<sup>94</sup> vaks det etter kvart eit forenkla portrett fram, som eg valde å behalde som eit enkelt svart-kvitt bilete. Det endelege måleriet<sup>95</sup> vart ganske bra, men rører seg eit stykkje bort frå manipulasjonen og det originale fotografiet. Biletet gir eit sterkt forenkla uttrykk, som eg tykkjer kan minne litt om Andy Warhol sine portrett av kjendisar som Marilyn Monroe, Elvis og dronning Sonja. Dette portrettet vert difor også eit modernistisk portrett.



Denne skapingsprosessen var lettare å gjennomføre enn den førre, då biletet hadde færre detaljar å ta omsyn til under overføring og måling. For å gjere prosessen enno enklare, kan ein lage ein manipulasjonen i heilt svart-kvitt, slik at formene vert enno klarare og lettare å overføre. Prosessen var likevel enkel å gjennomføre, både gjennom manipulasjonsarbeidet og målearbeidet. Den gav også eit godt resultat, og er difor ein av dei prosessane eg tykkjer har fungert best.

#### 4.2.2 Oppsummering av utforskande fase, ein førebels analyse

Etter å ha gjennomført tolv ulike skapingsprosessar i den utforskande fasen, sit eg att med ei rekkje erfaringar og ei oversikt over moglegheiter, som eg på førehand ynskte å få. Nokon av prosessane tykkjer eg har fungert godt, medan andre har vore mindre vellukka. Eg vil no drøfte dei ulike prosessane med tanke på problemstillinga, og kva prosessar og teknikkar som vil vere gunstige å byggje vidare på i den spesialisierende fasen. Dette vil eg gjere ved fyrst å ta for meg dei ulike prosessane i forhold til utøvar, så sjå nærare på portretta som vart skapt i dei ulike prosessane og til slutt sjå på prosessane i samanheng med praksis og skulebruk.

##### *Prosessane og utøvar*

I dei fem fyrste skapingsprosessane eg gjennomførte, vart alle portretta skapt ved at eit måleri vart manipulert til eit ferdig uttrykk. Framgangsmåten var difor den same, og det er i fyrste rekkje dei ulike måleriutgangpunkta og ulik grad av manipulasjon, som skil prosessane. Å bruke måleri som utgangspunkt for manipulasjon, er på mange måtar ei vidareutvikling av den kjende måleprosessen. Ein målar eit bilete, og forlengar prosessen ved å manipulere. Dette er difor ein trygg og forholdsvis enkel prosess å gjennomføre. Ein vil likevel oppfylle krava frå K06 om å bruke digitale verktøy i faget, og ein kan sjølv velje kor avansert manipulasjonsarbeidet skal vere. Til dømes er mine manipulasjonar i fyrste og fjerde prosess svært enkle.

Personleg hadde eg berre litt eigenopplæring med rettleiingsmanual bak meg då eg starta arbeidet. Eg klarte likevel å gjennomføre dei fleste manipulasjonsteknikkane allereie i den andre skapingsprosessen. Arbeidet var då prega av å fylgje reglar, og etter Dreyfus og Dreyfus sin ferdigheitsmodell var eg på *nybegynnarnivået*. Eg var svært konsentrert og prosessane tok tid, noko det også vil gjere for elevane, dersom dei er på eit nybegynnarnivå. Men eg merka også korleis kompetansen min raskt vart betre. I tredje og fjerde prosessen gjekk arbeidet i eit høgare tempo, og eg forstod prosessane betre. Eg var då kommen opp på nivået *avansert nybegynnar*.

Men mine ferdigheiter vart ytterlegare betra, og i den femte prosessen klarte eg utføre dei fleste handlingar utan feil, samt at eg begynte å leggje planar for arbeidet. Dette viser til det tredje nivået i Dreyfus og Dreyfus sin modell, *Kompetent utøvar*. Verktøybruken begynte på dette tidspunktet og bli transparent, og eg kunne i større grad fokusere på portrettet og uttrykket eg skulle skape. Dette heldt fram også i dei sju neste prosessane, der eg etter kvart utvikla meg til å bli ein *kyndig utøvar*. På bakgrunn av mine erfaringar kunne eg då utføre handlingar automatisk og raskare enn tidlegare. Eg kunne også fylgje planar og teknikkar eg visste fungerte, og eg brukte difor mange av dei same verktøya og teknikane i fleire prosessar. Med tanke på brukargrensesnittet opplevde eg programmet som omfattande, og med mange moglegheiter. Dette gav meg litt prestasjonsangst. Men då eg begynte å nytte verktøya, forstod eg raskt korleis dei skulle brukast. I teoridelen viste eg til korleis personar oppfattar affordansen til eit objekt ulikt ut i frå konteksten og deira eigen bakgrunn. I dette tilfellet opplevde eg verktøya i programmet som enkle å forstå bruken av, men det vil ikkje dermed seie at andre personar vil opplevde det same.

I dei sju siste skapingsprosessane i den utforskande fasen snudde eg framgangsmåten, og manipulerte fyrst, for så å analogisere bileta og måle vidare på desse i ei eller annan form. Framgangsmåtane for desse prosessane varierte i større grad, og eg opplevde undervegs at arbeidet var meir utfordrande enn i dei fem fyrste prosessane. Eg måtte tenkje på nye måtar, teste ut nye teknikkar, og merka at dette arbeidet i større grad var prega av utforsking og utprøving. Heile tida var eg spent på om dei ulike utprøvingane vart slik eg hadde håpa, og eg kjende meg på utrygg grunn. Eg tenkte i mykje større grad enn i dei fem fyrste prosessane, og var i manipulasjonsarbeidet bevisst på å lage manipulasjonar som ville vere gunstige å måle vidare på i neste fase. Prosessen stod fram som ein heilskap, og eg la planar slik ein kompetent utøvar kan gjere. I dette arbeidet vart refleksjon i handling, slik Schön omtala det, eit viktig moment. Dei ulike overføringsteknikane eg brukte, var også eit spenningsmoment. Eg hadde ikkje brukt decoupage og projektor til slikt arbeid tidlegare. Ein kan seie at eg var nybegynnar med tanke på sjølve overføringa og analogiseringsarbeidet, og dei fyrste prosessane vart difor prega av dette.

Sjølv om dei sju siste skapingsprosessane i den utprøvande fasen samla sett var meir krevjande og utfordrande enn dei fem fyrste, var det også desse som var mest spennande å arbeide med. Spesielt gjaldt dette tre prosessar, som utmerka seg positivt med tanke på vanskegrad og resultat. Den fyrste skapingsprosessen er nummer åtte, *Fiskaren*, der ein enkel svart-kvitt manipulasjon er overført til lerret og måla med litt utynna akrylmåling. Dette er ein forholdsvis enkel prosess, med få manipulasjonsoperasjonar, og eit målearbeid der ein fargelegg manipulasjonen med måling. Dei

to neste prosessane eg vil trekkje fram er dei to siste, *Raseri* og *Perledame*. Desse er bygd opp rundt same framgangsmåte, der enkle manipulasjonar vert overført til stort format ved bruk av projektor. Prosessane tok litt tid å gjennomføre, men alle fasar av arbeidet var enkle å utføre. Det var i størst grad konsentrasjonen, nøyaktigheita og tolmodet som vart sett på prøve.

Når det gjeld overføringsteknikkar og måleunderlag i dei sju siste prosessane, måla eg tre bilete på lerret, der eg brukte decoupage i overføringsfasen. Eg måla to bilete på papir, og to på store lerret ved hjelp av projektor. Å måle på papir i staden for lerret, har sine klare svakheiter då papiret buktar seg og er mindre slitesterkt. Men papiret har også fordelar, då det er tidssparande og billigare. Ein slepp kjøpe inn lerret og decoupage, og kan måle så snart biletet er skrive ut. Det ein likevel må vere merksam på, er at om ein vil ramme inn eit papirbilete, med passepartout og ramme, vil dette antakeleg gje større kostnader enn eit lerret, som kan hengast direkte på vegg.

### *Prosessane og portretta*

Mine tolv portrett er svært ulike både i uttrykk, motiv og stil. Likevel kan bileta grupperast, og då ut i frå deira framstillingar og i kva grad uttrykket svarar til prosessen dei har vore gjennom. Alle mine portrett kan med bakgrunn i prosessen omtalast som digitale portrett, likevel er det ikkje alle som gir uttrykk for dette. Bilete ein<sup>96</sup>, sju<sup>97</sup> og ti<sup>98</sup> er døme på dette, der positur, stil, og attgiving ligg nært opp til det tradisjonelle måla portrettet. Bileta gir oss få indikasjonar på at dei er skapt i ein samansett digital prosess, og uttrykka representerer ikkje noko nytt. Desse bileta vert difor litt lite spanande i forhold til nokre av dei andre bileta, der det digitale kjem tydelegare fram.



96



97



98

Bileta der det digitale i større grad kjem til uttrykk, er i det andre<sup>99</sup> og det tredje<sup>100</sup> portrettet. Her er bruken av digital montasje tydeleg, og portretta har eit moderne uttrykk som bryt med den tradisjonelle forma for portrett. Desse bileta er difor gode døme på modernistiske portrett, der sjangeren er fri og eksperimenterande. I desse bileta er det biletlege uttrykket viktigast, og portrettet er ikkje ei attgiving av ein bestemt person.



99



100

Bilete fire<sup>101</sup>, fem<sup>102</sup>, seks<sup>103</sup> og ni<sup>104</sup> er også modernistiske, sjølv om det digitale uttrykket her er mindre prangande. Desse bileta uttrykkjer både noko målerisk og digitalt, og representerer difor den samansette prosessen på ein god måte. Gjennom desse bileta ser ein også tydeleg skilnaden mellom bileta som har eit målerisk utgangspunkt, og dei bileta som har eit foto som utgangspunkt. Portretta med målerisk utgangspunkt kan seiast å vere digitale uttrykk med eit målerisk preg, medan portretta skapt med foto som utgangspunkt har eit målerisk uttrykk med eit digitalt preg.



Når det gjeld bilete åtte<sup>105</sup>, elleve<sup>106</sup> og tolv<sup>107</sup> er desse måleri i si form, men bileta vitnar likevel ikkje om ein tradisjonell måleprosess. Motivet og uttrykket er skapt digitalt, og portrettet vert såleis ein måla versjon av ein manipulasjon. Portretta gir ulike former for modernistiske uttrykk, og er på forskjellige måtar spanande. Biletet av fiskaren er til dømes prega av konturar, medan bilete elleve og tolv er bygd opp av flater. Dette er ein spanande variasjon, og kanskje er det flatebileta som gir dei mest modernistiske uttrykka og som i størst grad viser til noko litt nytt.



### *Prosessane, skulebruk og vidare arbeid*

I Kunnskapsløftet og i fagplanen for kunst og handverk, vert det presisert at produksjon av digitale bilete står sentralt i elevane sitt arbeid. Med tanke på skulebruk vert difor dei fleste av mine prosessar mogleg å nytte seg av. I kompetansemål etter fjerde årstrinn står det at elevar skal kunne bruke enkle funksjonar i digitale bilethandsamingsprogram. Ein kan då bruke min fyrste, fjerde og niande prosess, der ein brukar få verktøy og enkle teknikkar i manipulasjonsarbeidet.

Etter sjuande årstrinn skal elevane kunne fotografere og manipulerer, og bruken av verktøybasert læring vert vektlagt. For at elevane skal få kjennskap til både foto og manipulasjon vil det vere mine sju siste prosessar som høver best, i og med at desse tek utgangspunkt i fotografi. Men på grunn av at sjette, sjuande og tiande prosess var omfattande, vanskelege å gjennomføre og ikkje



gav dei beste resultat, vel eg å sjå bort i frå desse. Eg vel i staden å trekkje fram den åttande, niande, ellefte og tolvte prosessen. Desse baserte seg på enkelt manipulasjons- og målearbeid, samstundes som resultatet vart ganske bra. Eg tykkjer difor at desse vil byggje opp under kompetansemålet, der elevane skal lære å fotografere og manipulere.

Etter tiande årstrinn er målsetjinga mindre konkret, der elevane skal kunne bruke ulike funksjonar i bilethandsamingsprogram. Ein har difor mange moglegheiter for å nå dette målet, og ut i frå mine prosessar kan ein difor nytte seg av alle dei eg til no har trekt fram. I tillegg kan ein også nytte den andre, tredje og femte prosessen, som er dei skapingsprosessane der manipulasjonsarbeidet er mest omfattande og som ein brukar flest funksjonar for å gjennomføre. Såleis er dette gode prosessar, dersom ein vil teste ut flest mogleg teknikkar og verktøy i bilethandsamingsprogramma.

Dei prosessar eg personleg tykte var mest spanande å arbeide med, var den ellefte og tolvte, som eg opplevde som nyskapande i si oppbygging. Prosessane kjendes annleis enn tradisjonell biletskaping, då eg fekk overføre manipulasjonen til eit stort lerret og måle vidare på dette. Eg kjende at arbeidet var utfordrande, samstundes som det også var motiverande. Med tanke på skulebruk og mi vidare utforsking, tykkjer eg det er desse prosessane som har størst potensiale for vidare utvikling. Det er difor eg i den spesialisierende fasen vil trekkje med meg element frå desse to skapingsprosessane, og gjennom arbeid vise til ulike løysingar ein kan oppnå ved å bruke desse framgangsmåtane. Målet er å få større kjennskap til prosessane, og finne enkle og gunstige framgangsmåtar for bruk av desse i skulen.

#### 4.2.3 Spesialisierende fase

I den spesialisierende fasen har eg gjennomført ti ulike skapingsprosessar, som baserer seg på den same framgangsmåten. Eg har i alle prosessane manipulert eit foto, som eg har overført til lerret ved hjelp av projektor, før eg til slutt har måla eit ferdig portrett av manipulasjonen. Prosessane kan likevel skiljast frå kvarandre, og det kjem i hovudsak av omfanget og vanskegraden på manipulasjonsarbeidet i dei ulike prosessane. Eg har difor valt å kategorisere mine ti bilete i tre kategoriar, ut i frå kva type manipulasjon dei tek utgangspunkt i.

Den fyrste kategorien er *prosessar med svart-kvitt manipulasjon som utgangspunkt*, og famnar mine to fyrste prosessar. Desse er begge enkle prosessar i den forstand at eg berre har nytta to teknikkar i manipulasjonsarbeidet.

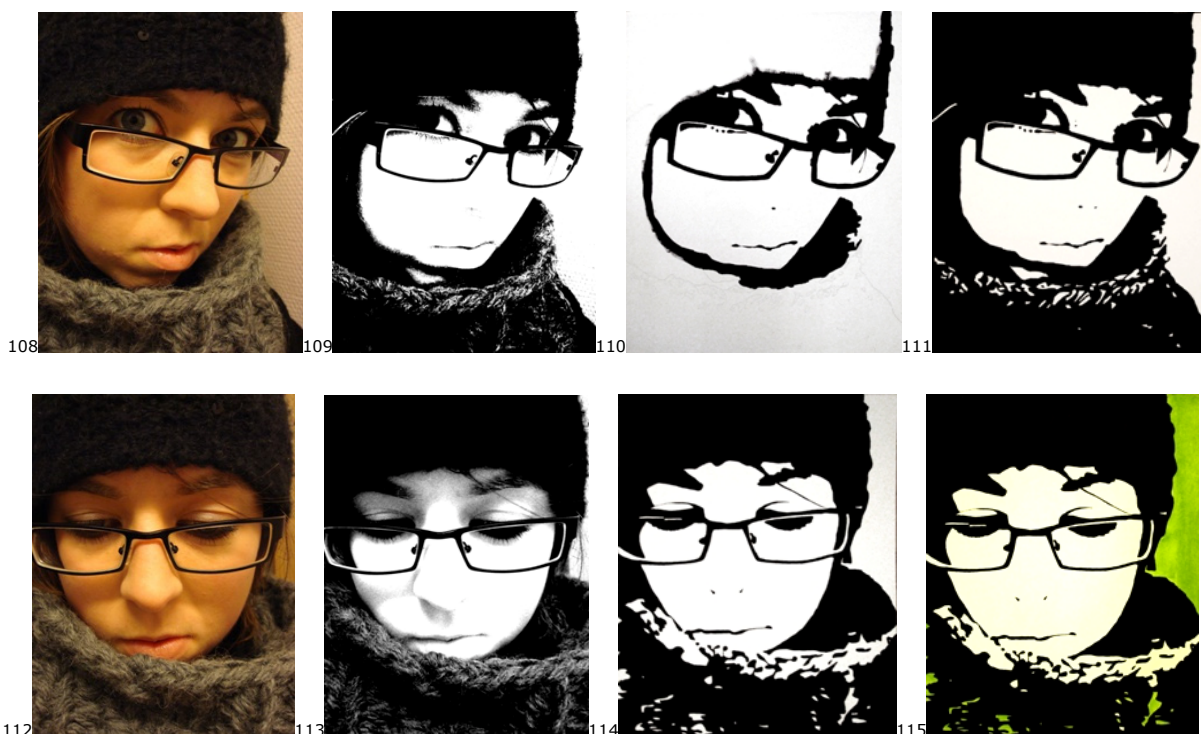
Den andre kategorien er *prosessar med filtermanipulasjon som utgangspunkt*, og består av den tredje, fjerde, femte og sjette skapingsprosessen. I desse prosessane er manipulasjonsarbeidet litt meir omfattande, og baserer seg på bruk av det same filteret.

Tredje kategori er *prosessar med montasjemanipulasjon som utgangspunkt*, og her finn ein den sjuande, åttande, niande og tiande prosessen i mitt arbeid. Manipulasjonane i desse bileta er alle bygd opp rundt montasjeteknikken, og er meir avanserte og omfattande enn i dei tidlegare prosessane i den spesialisierende fasen.

Kategoriane og prosessane viser ei gradvis auke i vanskegrad når det gjeld manipulasjonsarbeidet. Men ein finn også skilnader mellom prosessane når det gjeld overføring og målearbeid, og desse er i størst grad knytt til ulike storleikar på lerreta, fargebruk, og ulikt omfang av målearbeidet. Eg vil vidare presentere mitt spesialiserte arbeid gjennom dei tre nemnte kategoriane, og brukar også denne gongen mine loggskjema som utgangspunkt (vedlegg 2). I presentasjonen vil eg i fyrste omgang ta for meg skapingsprosessane, eg vil så sjå nærare på sjølv portretta, før eg til slutt gir ei oppsummering av prosessane i kvar kategori. Eg vil her trekkje fram erfaringar eg har gjort gjennom prosessane, og kva oppdagingar som er verdt å ta med meg vidare. Undervegs viser eg til biletutgangspunkt og dei endelege portretta i lite format. For å sjå desse i større format viser eg til vedlegget, der ein finn bileta frå mine spesialiserte prosessar (vedlegg 6).

### *Prosessar med svart-kvitt manipulasjon som utgangspunkt*

I den fyrste og andre skapingsprosessen har eg brukt to foto av meg sjølv som utgangspunkt, og eg har i manipulasjonsarbeidet brukt den same framgangsmåten. Eg manipulerte bileta gjennom fargejustering og lysstyrke og kontrast, og brukte då berre to teknikkar. Bileta endra seg gjennom dette til å bli kontrastfylte svart-kvitt bilete<sup>109,113</sup>, som eg så overførte til lerret. Både overføringa og målinga i etterkant gjekk godt, og eg kjende at eg hadde god kontroll over prosessane. Likevel var eg spent på korleis resultata ville bli, og det var fasinerande å sjå korleis portretta vaks fram ved berre å måle svart i dei oppskissa felta<sup>110,114</sup>. Årsaka til denne spenninga var knytt til det faktum at sjølv overføringa med projektor og målinga i etterkant, var forholdsvis ny for meg. Eg hadde skapt to bilete i den utforskande fasen som baserte seg på det same prinsippet. Men det var no tid for å sjå om denne framgangsmåten ville fungere på nytt, og om resultatet ville bli så bra som eg håpa på. Det var ein del pirkearbeid i bileta, og for å skape dei ulike detaljane måtte eg vere tolmodig og nøyaktig i målinga. Men dette var ikkje noko problem, då eg såg at bileta utvikla seg i den retninga som eg ynskte.



### *Portretta*

I den fyrste prosessen valde eg å ta vare på det svart-kvite uttrykket eg hadde måla, og det endelege portrettet vart med dette ganske likt manipulasjonen. I den andre prosessen gjekk eg eit steg vidare, og måla bakgrunnen og delar av halspartiet i ein grøn fargetone. Dette portrettet vart difor eit svart-kvitt bilete med innslag av grønt, og skilde seg difor litt frå manipulasjonen.

Eg er godt nøgd med resultatet av dei to fyrste prosessane, og på grunn av den forenkla stilen i bileta er desse døme på modernistiske portrett. Bileta sitt hovudfokus er likevel personen sine trekk, og dei kan reknast som ei rein avbilding av ein person. I begge bileta kjem ein tett på andletet til personen, og bileta er difor døme på hovudportrett. Personen i det fyrste bilete står i halvprofil, medan personen i det andre portrettet står frontalt, med nedslått blick.

I bileta har eg brukt meg sjølv som motiv, og på grunn av hue, briller og andre trekk tykkjer eg at bileta liknar meg sjølv til ei viss grad. På grunn av motivvalet, vil desse portretta bli rekna som kunstnarportrett. Dette var ein av typane portrett eg omtalte i teoridelen, og har gjennom kunsthistoria blitt mykje brukt. Gjennom den digitale kunsten har sjølvportrettet blitt enklare å lage, då ein kan ta eit digitalt foto av seg sjølv og bruke dette vidare i ein manipulasjonsprosess.

### *Erfaringar frå prosessane*

Desse prosessane var ganske enkle å gjennomføre, gav gode resultat og opnar opp for variasjonsmoglegheiter ved bruk av farge i målearbeidet. I tillegg til å måle delar av eit bilete, slik eg gjorde i den andre prosessen, kan ein også måle heile biletet i fargar. Eg brukte gjennom manipulasjonsarbeidet dei enklaste og mest brukarvenlege teknikkane, og ein er såleis ikkje avhengig av store ferdigheiter for å kunne gjennomføre desse manipulasjonane. Måten eg har brukt teknikkane på, er så enkel at manipulasjonen grensar mot biletkorrigeringsprogram. Dette gjer at ein ikkje er avhengig av Adobe Photoshop, og ein kan i staden bruke program som Microsoft Office Picture Manager. Dette er eit standardprogram i Office-pakken, og ein kan også her lage eit fargebilete om til svart-kvitt-bilete med sterke kontrastar. Dersom ein ikkje har råd til dyr programvare, vert desse prosessane difor gunstige å nytte seg av.

Det som også er artig å merke seg i desse prosessane, er korleis eit fotografi som i utgangspunktet ikkje er så godt, kan utvikle seg bli eit spanande uttrykk gjennom enkle manipulasjonar. Spesielt gjeld dette den fyrste prosessen, der eg hadde eit litt intenst og unaturleg blick i fotoet. I det endelege måleriet er dette borte, og erstatta av eit mørkt blick som fangar merksemda. Dette viser at eit lite vellukka foto, ikkje treng vere eit dårleg utgangspunkt for manipulasjon.

### *Prosessar med filtermanipulasjon som utgangspunkt*

I skapingsprosessane tre, fire, fem og seks var også manipulasjonsarbeidet ganske likt, då eg brukte få teknikkar og det same filteret i alle bileta. Filteret eg brukte braut opp dei originale fotoa i større flater og former, og eg rørde meg med dette lenger bort frå det opphavlege fotoet, enn i dei to fyrste skapingsprosessane. Likevel brukte eg ikkje så mykje lenger tid på å gjennomføre

desse manipulasjonane, då eg i tillegg til filteret berre nytta meg av teknikkar som utsnitt, fargejusteringar, lysstyrke og kontrast. Sjølv om eg brukte same framgangsmåte i desse fire prosessane, viser dei variasjonar i både manipulasjonsarbeidet, og spesielt i målearbeidet.



I den tredje prosessen tok eg utgangspunkt i eit gammalt svart-kvitt-foto<sup>116</sup>, og gjennom forenklinga med filteret vart mannen delt opp i klare og litt geometriske former<sup>117</sup>. Dette var gunstig for overføringa, der eg denne gongen brukte eit lite lerret på 30x40cm. Eg måla biletet i svart, kvitt og grått, og portrettet vart difor ganske likt manipulasjonen<sup>119</sup>. Det same gjorde eg i den fjerde prosessen, som i stor grad liknar den tredje. Det einaste som skil dei to, er at eg i fjerde prosess tek utgangspunkt i eit fargebilet<sup>120</sup> og målar portrettet på eit stort lerret på 50x70cm.



I femte prosess tok eg også utgangspunkt i eit fargebilet<sup>123</sup>, og manipulerte dette til gråtonar<sup>124</sup>. Då eg så skulle overføre biletet til eit middels stort lerret på 40x50cm, opplevde eg å få litt problem. Dette kom ikkje av formatet, men på grunn av kontrastane i manipulasjonen. Det var vanskeleg å skilje dei lysegrå felta frå dei kvite, og dei mørkegrå felta frå dei svarte. Skissa vart difor sterkt forenkla, og eg måtte teikne opp linjene som mangla ved frihand i etterkant. Fyrst etter dette kunne eg begynne å måle, og valde då å bytte ut gråfargen med ein lys blållilla fargetone. Biletet skilde seg difor litt frå manipulasjonen, sjølv om uttrykket og stilen var tatt vare på<sup>125</sup>.



Av dei fire filtermanipulasjonane, er det den sjette skapingsprosessen som skil seg mest ut. For det fyrste brukte eg utsnitt i manipulasjonsarbeidet<sup>127</sup>, for å få det originale fotoet til å bli eit bryststykke. Eg beheldt fargeuttrykket gjennom heile manipulasjonen, og skulle difor overføre eit fargebilete<sup>128</sup> til eit format på 30x40cm. Dette var ikkje så lett på grunn av svake fargekontrastar i biletet og eit lite lerret. Men eg fekk overført biletet, og valde å måle heile portrettet i fargar, og då i litt andre fargetonar enn i manipulasjonen<sup>129</sup>.



### Portretta

Sjølv om portretta er laga gjennom ganske like prosessar, er deira endelege uttrykk ganske ulike, og føyer seg inn i ulike portrettypar. Til dømes kan ein seie at bilete tre og fem er samtidsportrett, då dei avbildar verkelege personar i si samtid. Her er dei personlege trekka og personlegdomen hjå dei portretterte bevart, og bileta kan minne om klassiske og tradisjonelle portrett. Men på grunn av dei forenkla attgivingane er portretta likevel døme på modernistiske portrett, og kan uttrykksmessig minne litt om Andy Warhol sine modernistiske portrett av kjendisar. Når det gjeld tidsaspektet i bileta, kjem det til uttrykk gjennom klede, solbriller, frisyre og positur. Gjennom dette vert det tydeleg å sjå at dei to personane er henta frå ulike tidsepokar. Medan *Jon*<sup>119</sup> er frå 1950-tallet, er *Solbrilledame*<sup>125</sup> henta frå vår eiga tid.

I det fjerde biletet er ikkje dei personlege trekka så viktige, då biletet fyrst og fremst er eit biletleg uttrykk. Personen er sett inn i eit miljø og har ein positur og eit uttrykk, som gjer at biletet får eit innhald og vert ope for tolking. Kvinna står med hendene til hovudet og ser mot bakken. Biletet kan seiast å vere eit bryststykke, men ligg på grensa til ein halvfigur på grunn av armene som er godt synelege. Andletet er delvis skjult for oss som sjåarar, og ein kan undre seg over kvinna si sinnsstemning. I bakgrunnen står det eit hus, og ein kan difor setje dette huset i samanheng med kvinna, som står vendt bort frå dette. Biletet vert med dette ei skildring av personen sine indre trekk, i like stor grad som dei ytre. Portrettet rører seg difor mot ekspresjonismen sine portrett, der ein la vekt på ei psykologisk tolking av mennesket.

Det sjette portrettet er også modernistisk i sitt uttrykk, og i større grad enn dei tre førre bileta. Dette fordi biletet har eit svært forenkla, urealistisk og nærast halvabstrakt uttrykk. Den portretterte er manipulert og måla til det uattkjennelege, og biletet rører seg med dette på grensa for kva som kan oppfattast som eit portrett. I utgangspunktet skulle dette portrettet bli ei avbilding av den kjende karakteren Synnøve Solbakken. Men gjennom prosessen vart yndige personlege

trekk hjå jenta, erstatta av ein litt morsk utsjånad. Den portretterte er også omgitt av eit mørke som gjer biletet meir spanande og dramatisk enn det originale fotoet, som var idyllisk og vakkert. Biletet vert såleis ein slags kontrast til den Synnøve Solbakken ein kjenner, og utvikla seg til noko heilt anna enn eg hadde sett for meg. Likevel er personen i biletet ein skapt og oppdikta karakter, og dette portrettet kan difor kategoriserast som eit typeportrett. Biletet er eit bryststykke, på lik linje med dei tre andre bileta, og personen står i halvprofil.

### *Erfaringar frå prosessane*

Sjølv om manipulasjonsarbeidet i desse fire prosessane er litt meir omfattande enn i dei to fyrste, er teknikkane forholdsvis enkle. Ein treng ikkje ha så store digitale ferdigheiter eller god forståing av Adobe Photoshop for å meistre desse prosessane, og ein kjem langt ved å kunne bruke filterfunksjonen på ein god måte. Her kan ein velje mellom utallige overflatebehandingar der biletet kan bli transformert til det ukjennelege, det spesielle eller det vakre. Alle filtera kan justerast, og ein har difor mange moglegheiter å nytte seg av. Det ein likevel må vere merksam på er korleis filteret gir ulike utslag ut i frå kva foto ein brukar. Kvart enkelt bilete formar difor sin eigen prosess, og ein kan ikkje bruke dei same innstillingane og justeringane på alle bileta.

Bruk av filter kan bli sett på som lite personleg. Dette i fyrste rekkje fordi filtera er standardiserte, og ulike personar kan ende opp med ganske like uttrykk. Men også fordi bruk av filter ofte kan bli prega av heldige val, framfor eit bevisst skapande arbeid. Å nytte filter kan likevel vere gunstig, og spesielt i ein startfase der ferdigheitene til nybegynnaren ikkje er så gode. Bruk av filter gir gode resultat, og kan såleis bli eit springbrett for vidare arbeid med andre manipulasjonsteknikkar.

I ein samansett prosess er bruk av filter gunstig, sidan flater og former vert forenkla. Dette er ein stor fordel når det gjeld overføringa og målingsarbeidet i etterkant av manipulasjonen. I dette arbeidet er det også viktig at manipulasjonen består av store kontrastar, slik at former og linjer vert godt synlege i skisseringsarbeidet. Dette oppnår ein best ved å lage ein rein svart-kvitt manipulasjon, slik eg gjorde i mine to fyrste prosessar. Men det fungerer også godt med ein gråtonemanipulasjon, dersom den ikkje inneheld mange nyansar av grått. Når det gjeld fargemanipulasjon, som eg prøvde ut i den sjette prosessen, fungerer også dette. Men eg merka at det ikkje var like lett som med ein svart-kvitt manipulasjon. Dersom kontrastane ikkje vert store i manipulasjonen, risikerar ein at flater glir over i kvarandre og viktige former kan forsvinne. Ein må då skissere desse på frihand i etterkant, og eg tykkjer då at poenget med heile prosessen fell bort.

Gjennom overføringa skilde dei fire prosessane seg frå kvarandre med tanke på storleiken til lerretet, og medan bilete tre og seks vart overført til A3-storleik, vart bilete fem overført til eit lerret på 40x50cm og bilete fire til eit lerret på 50x70cm. I dette arbeidet kjende eg at dei ulike storleikane hadde mykje å seie for overføringa. Arbeidet gjekk godt med dei to største formata, medan overføringa var vanskeleg med dei små lerreta. Årsaka til dette kom av at projektor forenkla manipulasjonen i større grad dersom biletet skulle vere lite. Skal ein bruke A3-format må ein difor ha ein svært enkel manipulasjon å overføre, og eit format under A3 vil neppe fungere bra. Når det gjeld bruken av store format, tek dette arbeidet mykje lenger tid. Spesielt dersom biletet

har mange detaljar slik som i mitt fjerde bilete. Men eit stort format er også meir spanande å arbeide med, då det er litt annleis og litt meir omfattande å måle på.

I målearbeidet med desse fire bileta kan ein seie at eg i dei to fyrste prosessane måla bileta nesten identiske med manipulasjonane, og spesielt gjaldt dette biletet fire. Desse bileta vart difor i svart, kvitt og grått, og dei beholdt sitt digitale biletuttrykk. Målingsprosessen vart såleis ein slags forstøringsprosess, der målearbeidet i seg sjølv ikkje hadde noko form for utviklande eller skapande arbeid. Eg valde difor i dei neste to prosessane å eksperimentere litt med farge, og korleis ein kunne endre uttrykket i biletet. I bilete fem la eg difor inn eit fargeelement, utan at uttrykket endra seg radikalt. I det sjette bilete strekte eg meg lenger, og måla heile biletet i fargar, og då i litt andre fargar enn manipulasjonen. Slik fekk det endelege måleriet eit anna uttrykk enn manipulasjonen, og ein mista litt av det digitale til fordel for det måleriske. Det vert då ei større likevekt i prosessen, då både manipulasjonsarbeidet og målearbeidet sette sitt preg på det ferdige resultatet. Prosessen er også under stadig utvikling, heilt fram til måleriet er ferdig.

### *Prosessar med montasjemanipulasjon som utgangspunkt*

I den sjuande, åttande, niande og tiande skapingsprosessen, vart alle bileta manipulert ved hjelp av montasje. Dette vil seie at eg trekte inn andre foto og element i mine portrett for å oppnå ulike effektar. Prinsippet var det same i prosessane, men omfanget og framgangsmåten var særst ulikt. Målearbeidet til dei fire prosessane tok også utgangspunkt i forskjellige strategiar, og prosessane viser difor eit spekter av korleis montasje kan brukast i samansette digitale prosessar.



Når det gjeld den sjuande prosessen, tok eg utgangspunkt i eit foto av meg sjølv<sup>130</sup> og manipulerte dette gjennom fargejustering, lysstyrke og kontrast for å få eit svart-kvitt-bilete<sup>131</sup>. I etterkant av dette trekte eg inn foto av blondestoff og rutemønster. Dette var då ein forholdsvis enkel montasje å gjennomføre, sidan eg ikkje brukte så mange element. Men sjølve manipulasjonen gav ikkje eit enkelt uttrykk, då den bevarte eit svært fotorealistisk uttrykk og var prega av mange nyansar og detaljar<sup>132</sup>. Dette gjorde at manipulasjonen vart forenkla under overføringa, og kravde litt finpuss med blyanten i etterkant. Dette saman med å behalde fargane gjennom målearbeidet, gjorde at portrettet likevel kan seiast å vere i same stil som manipulasjonen.

I den åttande prosessen var situasjonen ein litt annan, då eg her prøvde å lage ein litt mindre detaljert manipulasjon enn den førre. Men sjølv om manipulasjonen gav eit enklare uttrykk, var

ikkje sjøve prosessen enkel. Eg tok utgangspunkt i eit arrangert foto<sup>134</sup>, der eg klypte bort bakgrunnen. Den portretterte måtte då plasserast på ein ny bakgrunn, og eg valde eit gammalt kyrkjeinteriør. Vidare brukte eg manipulasjonsteknikkar som: utsnitt og utskjering, vend, vri og roter, fargejustering, lystyrke og kontrast, filter og effektar<sup>135</sup>. Dette gjorde at eg enda opp med ein svart-kvitt montasjemanipulasjon. Arbeidet tok tid og var ganske tidkrevjande. Men dei fleste operasjonane gjekk godt, og eg tenkte sjeldan på korleis eg skulle bruke dei ulike verktøya. Den einaste gongen eg måtte konsentrere meg litt ekstra, var då eg testa ut ein ny framgangsmåte undervegs i arbeidet. Sidan manipulasjonen gav eit enklare uttrykk, gjekk overføringa godt, og eg kunne i målearbeidet fargeleggje dei kvite flatene i biletet slik at portrettet endra karakter og strekte seg langt bort frå manipulasjonen. Det endelege biletet vart såleis som eit eige måleri, sjølv om dei svarte felte i biletet tok vare på litt av det digitale uttrykket.



Den niande prosessen er eit døme på korleis ein kan lage ein svært enkel montasje. I dette arbeidet trekte eg berre inn eitt element, og dette var ei fjør som eg ved hjelp av flytteverktøyet vendte og plasserte i rett posisjon på hovudet til indianaren. I tillegg brukte eg eit filter, som gav biletet eit svart-kvitt uttrykk. Manipulasjonen var difor ferdig etter berre to fasar, og sidan manipulasjonen var i svart-kvitt, gjekk overføringa raskt og godt. I målearbeidet opplevde eg det same som i førre prosess, der eg etter å ha måla dei svarte flatene, kunne eksperimentere og måle fritt med dei fargar ein ynskte i dei kvite områda. På denne måten vart målinga som ein slags fargeleggingsprosess, der ein bevega seg lenger og lenger bort frå det manipulerede uttrykket. På grunn av mange tynne linjer i manipulasjonen, vart indianaren gjennom overføringa og målinga litt forenkla. Men dette tykte eg ikkje gjorde noko, sidan figuren bevarte sin karakter.



I den siste og tiande prosessen brukte eg eit foto av ei jente med hatt som utgangspunkt<sup>140</sup>. Eg trekte så inn foto av ei klokke og ein ventil, i tillegg til å bruke teknikkar som filter og effektar, fargejustering og lysstyrke og kontrast. Manipulasjonen bestod difor av enkle og klare former i fargar som stod i kontrast til kvarandre<sup>141</sup>. Overføringa av manipulasjonen gjekk godt, sjølv om eg brukte fargeinnslag i tillegg til dei svarte og kvite flatene i manipulasjonen. Men då eg skulle måle



biletet, merka eg at fargane i manipulasjonen påverka meg, og eg enda opp med å måle eit bilete med dei same fargetonane. Biletet vart likevel ikkje identisk med manipulasjonen, sidan eg måla andre og fleire former i fargetonane.



### Portretta

Som tidlegare portrett, er også desse fire siste bileta modernistiske. Dette fordi dei har eit forenkla uttrykk, og fordi biletuttrykket er viktigare enn ei korrekt avbiling av ein bestemt person. I desse bileta kjem dette sterkt til uttrykk, der alle bileta i større grad enn tidlegare ber på eit innhald. Personane er sett inn i eit miljø, og deira positur og uttrykk gjer bileta opne for tolking.

Døme på dette finn ein i det sjuande portrettet, som er eit frontalt hovudportrett. Kvinna i biletet har eit fjernt og lengtande blick, og er dekkja av eit rutenett eller gitter. Tittelen på biletet er *Stengsel*, og det vert difor naturleg å trekkje slutningar til kvinna sitt liv og personlegdom. Kvinna kan vere fanga i sitt eige indre, men kan også vere fysisk innestengt, og lengtar ut. I utgangspunktet skulle dette biletet bli eit kunstnarportrett av meg sjølv. Men gjennom manipulasjonen har eg bevega meg bort frå ei naturalistisk attgiving, og det er lite som viser at den portretterte er meg sjølv. I staden har eg skapt ein fiktiv person, som i større grad gir biletet det innhaldet eg ville uttrykkje. Det same er tilfellet i det tiande biletet, der personen sin positur er viktigare enn dei personlege trekka. Biletet viser ei ung kvinne med hatt og med blikket retta framover, ei klokke som går og sirklar som overlappar det heile. Portrettet gir med dette assosiasjonar til tida som går og livets reise. Som portrett er dette eit bryststykke i profil, og det er nettopp profilen til den unge kvinna som skapar uttrykket i biletet.

Når det gjeld det sjuande og tiande biletet, er desse vanskelege å kategorisere i ein bestemt type portrett. Men det som likevel kan kjenneteikne dei, er deira sterke moderne og digitale uttrykk. Ved fyrste augekast kan det vere vanskeleg å sjå desse to bileta som måleri, då uttrykket deira strekkjer seg langt bort frå det tradisjonelle måleriet. Dei vert difor døme på digitale portrett, sjølv om dei står fram i eit anna medium. Dette er også noko som kjem fram i nokre av mine tidlegare portrett, der også det digitale uttrykket er bevart gjennom måleprosessen.

I det åttande og niande portrettet er ikkje det digitale uttrykket bevart på same måte. Desse bileta har eit litt urealistisk og fantasifullt uttrykk som gjer at dei i større grad liknar på måleri ein har sett tidlegare. Bileta er skapt med utgangspunkt i verkelege personar, men har gjennom arbeidet blitt omforma til oppdikta skikkelsar eller figurar. Portretta kan difor kategoriserast som

typeportrett, der personar frå litteraturen, mytologien, bibelen og historia kan skildrast. Når det gjeld bileta mine er det kanskje ikkje alle karakterane som er like sjølvsgde, og det vert kanskje individuelt kva ein ser. I bilete ni var det til dømes min intensjon å skape eit religiøst *Mariabilete*. Men gjennom målinga forsvann dette uttrykket, og det kalde blå andletet gir meg i staden assosiasjonar til eit spøkelse, ein munk eller *Pesta som spreidde svartedauden*. Biletet fekk av dette eit skummelt og litt ekkelt preg som eg eigentleg ikkje hadde sett for meg.

I det tiande bilete er figuren enklare å oppfatte. Her er det ganske tydeleg at biletet er av ein indianar, og med tanke på tittelen er det ei avbilding av indianaren Hiawata. Dette er ein figur eg hugsar frå barnebøker som liten, og som i dette bilete vert framstilt i ein vaksen versjon. Biletet gir sterke kontrastar, både med tanke på fargar, former og linjer, og er som det åttande biletet døme på eit frontalt bryststykke. Dette gjer at ein møter personen rett framifrå, og ein kjem som sjåar tett på personen i biletet.

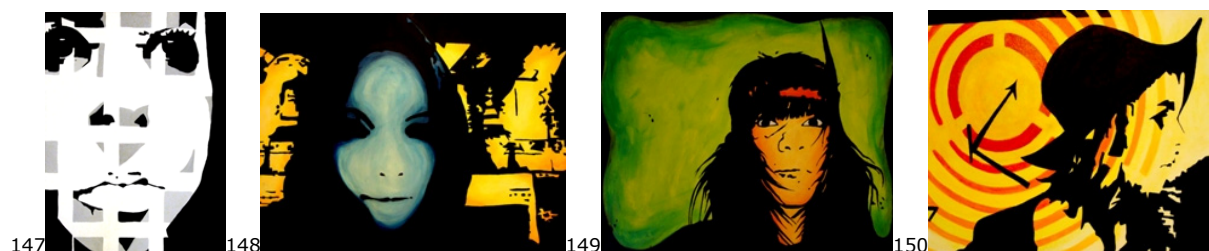
### *Erfaringar frå prosessane*

Å lage ein montasje vil uansett omfang, vere meir tidkrevjande og setje større krav til utøveren sine digitale ferdigheiter. Ein må kunne meistre fleire teknikkar og verktøy, og gjerne ha ei forståing av bilethandsamingsprogrammet for å få ein best mogleg flyt i det skapande arbeidet. For min eigen del hadde eg etter mange tidlegare skapingsprosessar fått eit godt grunnlag, og mine ferdigheiter var jamt over på eit kyndig og høgt nivå. Det var likevel nokre operasjonar som gav meg utfordringar, og spesielt nokre i den åttande prosessen. Eg opplevde difor at eg kunne vere ein kyndig utøvar eller ekspert på nokre områder, medan eg var nybegynnar på andre områder. Moglegheitene er mange i Adobe Photoshop, og etter kvart som ein møter nye framgangsmåtar konsentrerer ein seg om verktøybruka att. Dette gjer at ein misser fokuset frå biletet ein skal skape, og det er difor naudsynt å ha kyndige ferdigheiter dersom ein skal lage montasjar.

Gjennom desse fire prosessane ser ein kor store forskjellar ein kan finne i arbeidet med ein montasje, og då frå det heilt enkle til dei meir avanserte og tidkrevjande. Men ein finn også likskapar i prosessane. Montasjeteknikken er i større grad enn dei andre manipulasjonsteknikkane, skapande i si form. Ein må ha ein plan for arbeidet, og handlingane ein utfører vert såleis meir bevisste. Dette opplevde eg sjølv, då eg i dei fire siste bileta i større grad en tidlegare prøvde å gi bileta eit innhald. Til dømes brukte eg i sjuande prosess eit foto av meg sjølv, der eg hadde eit trist uttrykk. Eg sette dette inn i ein montasje, der eg la over eit rutenett som skulle vise eit stengsel. Operasjonane vart då gjennomtenkte og vala mine ikkje tilfeldige. Det same gjeldt i den åttande skapingsprosessen, der eg også frå fotograferinga hadde ein ide om å lage eit *Mariabilete*. Dette var ein ide som eg gjennom heile manipulasjonen, prøvde å byggje opp under. Det var også difor eg valde å trekkje inn ein religiøs bakgrunn frå ei gammal kyrkje. Dette viser at ein montasje krev ein større plan. Ein kan ikkje berre ha eit foto av ein person, men ein må også ha bilete av andre element som ein vil bruke i montasjen. Dette kan vere foto av ulike figurar, teksturar eller miljø, som alle skal ha ein bestemt funksjon i manipulasjonsarbeidet. Arbeidet ved datamaskina vert difor meir kreativt, dersom ein brukar montasjeteknikken.

Eit resultat av dette skapande arbeidet ved datamaskina, er at manipulasjonen ofte vil bli oppfatta som eit ferdig produkt. Eg opplever difor at ein gjennom bruk av montasjeteknikken i den samansette skapingsprosessen får to resultat. Ein får i fyrste omgang ein ferdig manipulasjon, som kan stå som eit eige uttrykk. For så i andre omgang å få eit måleri som også gir eit eige uttrykk. I dei fleste bileta er det likskap mellom manipulasjon og måleri, men likevel kjennest dei som to ferdige produkt. Dette opplevde eg ikkje like sterkt i dei tidlegare prosessane. Der såg eg manipulasjonen fyrst og fremst som eit fint og enkelt utgangspunkt for den vidare måleprosessen.

På grunn av dette kjende eg sjølv korleis eg i etterkant av dei fire siste skapingsprosessane vurderte manipulasjonen og måleriet opp mot kvarandre. Til dømes likte eg manipulasjonane betre i prosess sju<sup>143</sup>, åtte<sup>144</sup> og ti<sup>146</sup>, medan eg i prosess ni likte måleriet best<sup>149</sup>.



Når det gjeld overføring og måling med tanke på montasjeutgangspunkta, er det verdt å merke seg at omfanget av manipulasjonsarbeidet ikkje har nokon påverknad på målearbeidet. Dette vert synleg gjennom den sjuande og åttande prosessen. I sjuande prosess var manipulasjonen enkel å gjennomføre, men vanskeleg å måle, medan det i den åttande prosessen var omvendt. Det er ikkje manipulasjonsteknikkane som avgjer vanskegraden på målearbeidet, men bruken av teknikane.

Årsaka til at den åttande prosessen var god å overføre, er at den har klare former og kontrastar i svart-kvitt. Mange av flatene og formene i biletet er store, og arbeidet vert difor ekstra lett. I niande prosessen, var manipulasjonen i motsetning prega av mange linjer. Då vert overføringa litt vanskelegare i den forstand at ein vert nøydd til å forenkla nokre av formene undervegs. Såleis er det å føretrekkje å bruke flatebilete, slik som eg også nytta i min tiande og siste prosess. Det som fungerer dårlegast, er detaljerte manipulasjonar som i min sjuande prosess, der overføringa og målinga vart særst vanskeleg og tidkrevjande. Med bakgrunn i desse erfaringane, kan ein seie at overføringa og målearbeidet set sine avgrensingar med tanke på korleis ein skal manipulere.

## 5 ANALYSE OG DRØFTING

Med bakgrunn i mi problemstilling, har eg gjennom mitt arbeid skaffa meg erfaringar og eit innblikk i kva moglegheiter og utfordringar dei samansette digitale skapingsprosessane kan gi kunst og handverksfaget, med tanke på sjangeren portrett. I denne delen vil eg trekkje fram desse erfaringane, og drøfte dei opp i mot ulike delar av mitt teorigrunnlag. Eg vil i størst grad bruke prosessane frå min spesialisierende fase som analysegrunnlag, samt mine tolkingar av K06. Analysen vil bli delt inn i tre delar, der eg gjennom ulike vinklingar vil belyse mi problemstilling.

I den fyrste delen vil eg sjå nærare på den samansette digitale skapingsprosessen i forhold til *utøvaren*. Eg vil her trekkje inn dei ulike fasane av prosessen, og vise til kva ferdigheiter og eigenskapar ein som utøvar må ha for å meistre desse ulike fasane. Eg vil også vise til mine erfaringar i møte med eit nytt digitalt verktøy som nybegynnar, og setje dette i samanheng med ferdigheitslæring og det digitale verktøyet sin affordanse. Til slutt vil delen også omfatte korleis eksperimentring, kontroll og refleksjon i handling pregar ein som utøvar gjennom prosessen.

Den andre delen vil ta for seg dei samansette digitale skapingsprosessane med tanke på portrettsjangeren. Eg vil her vise til korleis det digitale portrettet kan bli skapt, og kva uttrykk og type portrett som eignar seg å lage gjennom prosessen.

Tredje analysedel vil basere seg på korleis dei samansette digitale skapingsprosessane høver til bruk i kunst og handverksfaget, og då med bakgrunn i målsetjingar frå kunnskapsløftet.

### 5.1 SAMANSETTE DIGITALE SKAPINGSPROSESSAR OG UTØVAR

Dei samansette digitale skapingsprosessane eg gjennomførte i min spesialisierende fase, bygde alle opp rundt det same prinsippet om å manipulere fyrst, for så å måle. I utgangspunktet såg eg difor for meg at kvar skapingsprosess skulle omfatte to arbeidsfasar. Men då eg gjennomførte arbeidet, opplevde eg at det i større grad fordelte seg over fire: *forarbeid*, *manipulering*, *overføring* og *måling*. Dette var fire fasar som gjekk føre seg i ulike miljø, og som tok utgangspunkt i ulike ferdigheiter hjå utøvar. Den fyrste fasen, *forarbeid*, baserte seg på å fotografere eit utgangspunkt for manipulasjon, og ein måtte difor som utøvar ha kjennskap til korleis ein kunne nytte eit digitalt kamera. Sjølv opplevde eg også at det var lurt å vere bevisst i sjølve fotograferinga, og ha ein plan for korleis den portretterte skulle vere oppkledd, sminka og kva positur og uttrykk han skulle ha. Men forarbeidet treng ikkje berre bestå av fotografering. Ein kan også leite etter eit gammalt foto eller andre bilete, som ein så skannar inn som eit utgangspunkt. I så tilfelle må ein kunne bruke skannar, samt vere medviten i si leiting etter eit godt utgangspunkt.

Etter at forarbeidet er unnagjort, kan *manipuleringa* starte, og ein er då avhengig av å kunne bruke eit bilethandsamingsprogram på datamaskina. Dette er eit meir omfattande verktøy enn dei andre i prosessen, og krev difor meir av utøvar. Ein må ha ei forståing for korleis mange verktøy i programmet kan brukast, og korleis ulike teknikkar kan gjennomførast. Det er også ein fordel å ha ein plan for arbeidet, og ha eit klart fokus på det biletet og uttrykket ein skapar.

Tredje fase av arbeidet er *overføring* av manipulasjonen til eit lerret eller anna underlag. Utøvar må då henge lerretet opp på vegg, rigge til projektoren, og justere storleiken på manipulasjonen slik at den høver til lerretet. Ein må så finne fram blyant, og skissere opp manipulasjonen for hand. Dette krev konsentrasjon og arbeidet kan vere fysisk slitsamt å gjennomføre dersom biletet er stort og detaljert. Dette opplevde eg i nokre av mine bilete, og då vart både auge og arm trøytt.

Skapingsprosessen vert avslutta med *måling*, og ein glir med dette over i det fjerde stadiet, der utøvar må nytte måling og penslar. Dette arbeidet er kanskje det som flest har kjennskap til frå tidlegare, sidan det baserer seg på bruk av tradisjonelle verktøy og medium. Men på grunn av prosessen forut, vert ikkje målearbeidet heilt slik som ein er kjend med. Det kan til dømes bestå av ei rein overføring av biletet ein manipulerte. Målinga vert då nærast som eit handverk, og ikkje kreativt, slik det brukar å vere. Denne nye måten å måle på, kan gjere at ein i starten kjenner seg som ein nybegynnar, sjølv om ein er på eit felt ein eigentleg har erfaring med.

### 5.1.1 Verktøy og ferdigheitsopplæring

Dei ulike fasane som den samansette digitale prosessen består av, gjer at arbeidet med å skape digitale portrett vert svært variert og omfattar bruk av ei rekkje ulike verktøy. Denne variasjonen gjer prosessen spanande, men krev også at utøvar må kunne meistre mange ulike verktøy. Til dømes må ein kunne bruke digitalt kamera, skannar, bilethandsamingsprogram på datamaskina, projektor, samt dei tradisjonelle verktøya blyant og pensel. For min eigen del var det bruken av bilethandsamingsprogrammet, som gav dei største utfordringane i prosessen. Dette på grunn av at Adobe Photoshop er forholdsvis omfattande, samt at eg hadde liten erfaring med programmet. Eg måtte difor tileigne meg ferdigheiter, og det er gjennom mi innlæring av desse, at eg opplevde korleis ein som nybegynnar kan lære seg å bruke eit program som Adobe Photoshop.

Då eg starta mitt arbeid i den utforskande fasen, hadde eg som tidlegare nemnt, gjennomført ei lita læringsøkt med programmet Adobe Photoshop, ved hjelp av rettleingsmanual. Dette gjorde at eg fekk ei oversikt over kor dei ulike verktøya var plassert, og litt kjennskap til korleis eg kunne bruke desse. Eg hadde då skaffa meg litt grunnleggjande informasjon om korleis ein kunne bruke programmet, før den utforskande fasen byrja. Likevel var eg ein nybegynnar, då eg starta på den fyrste prosessen, slik Dreyfus og Dreyfus beskriv det i sin modell. Eg brukte utruleg lang tid på operasjonar, som eg i dag kan gjennomføre på sekundar, og eg var særskilt konsentrert i manipulasjonsarbeidet. Mine handlingar var alltid gjennomtenkte, og arbeidet var prega av å fylgje reglar. Men gjennom det utforskande arbeidet vart mine ferdigheiter raskt betre, og allereie gjennom tredje og fjerde prosess glei eg over på andre nivå i modellen til Dreyfus og Dreyfus, *avansert begynnar*. Dette på grunn av at eg då hadde fått ei større forståing av verktøya, kunne arbeide raskare og nytte meg av meir avanserte teknikkar. Eg opplevde også korleis mine egne erfaringar etter kvart vart viktigare, då eg i større grad baserte mine handlingar på desse, enn på retningslinjene og reglane i rettleingsmanualen. I den femte prosessen klarte eg utføre dei fleste handlingar utan feil, samt at eg begynte å leggje planar for arbeidet. Eg hadde då nådd det tredje nivået, *Kompetent utøvar*, og verktøybruken begynte på å bli transparent. Fokuset mitt gjekk med dette over på portretta eg skulle lage, og manipulasjonsarbeidet i dei sju siste prosessane i den

utforskande fasen gjekk difor lettare. Ferdigheitene utvikla seg også gjennom dette arbeidet, og eg kunne etter kvart utføre handlingar enno raskare enn tidlegare, og nærast automatisk. Eg begynte å sjå heilskapen i prosessen, og fekk ei betre forståinga av programmet Adobe Photoshop. Eg hadde med dette nådd det fjerde nivået, *kyndig utøvar*.

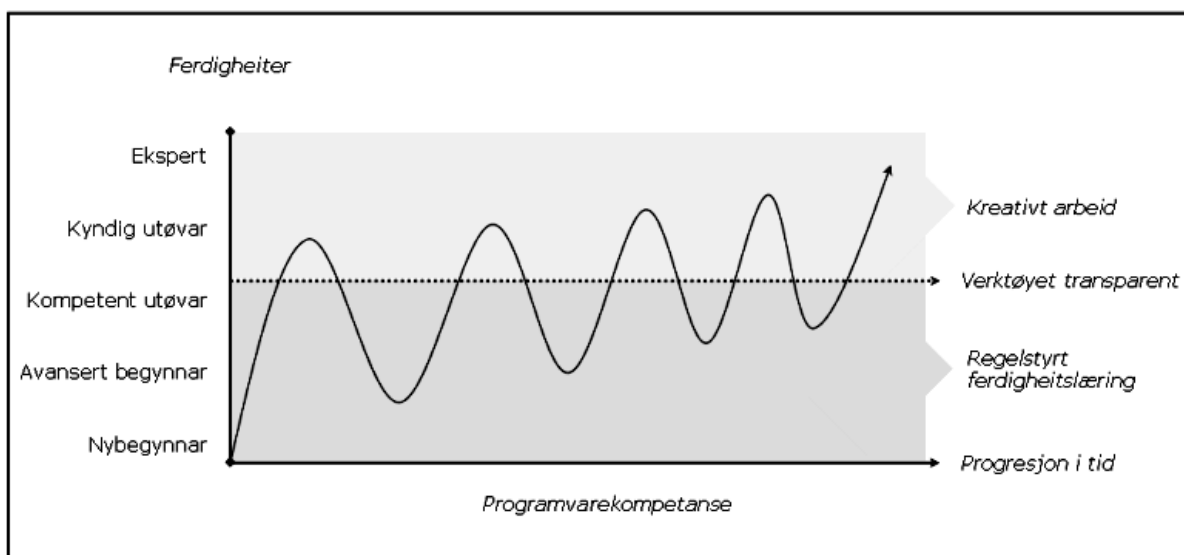
Då eg gjennomførte min spesialisierende fase, tenkte eg sjeldan over bruken av verktøyet. Eg nytta i stor grad dei verktøy eg kjende meg tryggast på, og dei teknikkar som eg etter kvart oppdaga fungerte godt. Verktøyet var transparent, og eg fokuserte i størst grad på uttrykket eg skulle skape. Eg hadde ein plan før eg begynte å manipulere, og brukte så dei ulike verktøya impulsivt og utan å tenke meg om. Arbeidsprosessane flaut difor godt, og ein kan seie at eg var på grensa til å nå det femte ferdigheitenivået, *ekspert*, når det gjaldt dei verktøya eg brukte hyppigast.

Tileigninga av ferdigheitene og bruken av Adobe Photoshop, gjekk jamt over betre enn eg hadde forventa. Ved fyrste møte verka programmet svært så komplisert, men etter å ha prøvd ut dei ulike verktøya, var det likevel lett å forstå korleis dei skulle brukast. Eg oppfatta difor verktøya som brukarvenlege. Men då må ein ta i betraktning at eg var i ein situasjon der eg hadde heile mitt fokus, og all mi tid retta mot bruken av programmet. Ein må også ta med i rekninga at eg frå tidlegare hadde litt erfaring med enkel biletkorrigeringsprogram. Dette var noko eg i utgangspunktet ikkje trudde ville vere relevant, sidan korrigeringsprogram var gjennomførte i det enkle standardprogrammet Microsoft Office Picture Manager. Men det viste seg etter kvart, at denne erfaringa vart ein viktig faktor i mi innlæring. Gjennom dei fyrste prosessane oppdaga eg tidleg at det var nokre av verktøya og teknikkane, som var lettare å forstå bruken av. Dette var til dømes teknikkar som fargejustering, utsnitt og endringar av lysstyrke og kontrast. Årsaka til at desse var lettare å bruke, kom av at dei bygde opp rundt dei same prinsippa som korrigeringsverktøya i Microsoft Office Picture Manager. Eg kunne då overføre min kunnskap, slik eg i teoridelen omtala at ein ofte gjer i læringssituasjonar og i møte med nye verktøy. Eg såg affordansen i dei ulike verktøya, og brukte dei ut i frå mine tidlegare erfaringar. Min generelle datakompetanse, gjorde seg også gjeldande i innlæringa. På grunn av denne vart det lettare å forstå korleis programmet var bygd opp, og gjorde det enklare å meistre det nye programmet.

For å tileigne seg ferdigheiter med bilethandsamingsprogrammet Adobe Photoshop, vil det difor vere gunstig å ha generell erfaring med databruk eller erfaring frå andre bilethandsamingsprogram. Men sjølv om utøvar har erfaring, vil han likevel vere nybegynnar i møte med programmet for fyrste gong. Det vert difor viktig at innlæringa går gradvis fram, og at ein startar enkelt. Adobe Photoshop er eit omfattande program, og eg opplevde sjølv fordelene med å avgrense manipulasjonsarbeidet til eit par verktøy og teknikkar. På den måten vil ein som utøvar i større grad kunne klare å bruke verktøyet, og komme seg raskt opp på eit ferdigheitsnivå der verktøyet vert transparent. Det er fyrst då kreativiteten og fokuset på det biletlege uttrykket vil oppstå. Ved å gjere denne avgrensinga i programmet, vil utøvar også i sterkare grad oppleve meistring og motivasjon for arbeidet. Dette vert viktig med tanke på den vidare opplæringa i programmet, då utøvar må lære eit nytt sett med verktøy og teknikkar. I denne fasen av opplæringa vert utøvar nærast som ein nybegynnar att. Men på grunn av erfaringar frå den fyrste innlæringssekvensen, vil læringa gå lettare denne gongen. Ein vil komme raskare opp på eit godt ferdigheitsnivå, der også

dei nye verktøya vert transparente. Skapinga og kreativiteten vil då kunne ta utgangspunkt i eit breiare felt av verktøy og teknikkar, og manipulasjonen vil kunne bli meir omfattande.

Av dette kan ein sei at innlæringa av bilethandsamingsprogrammet skjer ved ei veksling mellom å tileigne seg ferdigheiter, og å skape kreativt med dei ferdigheiter ein tileignar seg. Denne vekslinga kan illustrerast gjennom modellen i *figur 4*, som eg viser til under. Der viser kurvene til korleis utøvar utviklar sine ferdigheiter etter Dreyfus og Dreyfus sin femdelte ferdigheitsmodell. Ein startar innlæringa som nybegynnar, og fyrste kurvetopp viser til dei fyrste verktøya ein tileignar seg kompetente eller kyndige ferdigheiter i. Dette er då ferdigheiter innan eit område av programmet, og såleis ein delkompetanse av heile programmet. Utøvar må så lære seg nye verktøy, og vert difor trekt ned att til stadiet avansert begynnar. Etter kvart vil han også skaffe seg ferdigheiter med desse nye verktøya, og komme seg oppatt til eit transparent nivå, der han igjen kan skape kreativt. Slik vil innlæringa forsette, og for kvar kurve ein er gjennom, vil den totale forståinga av programmet bli betre, og det vil verte lettare å tileigne seg nye ferdigheiter. Det vil også då verte lettare å komme seg opp på ferdigheitsnivået ekspert, men då i forhold til bruken av ulike verktøy og teknikkar, og ikkje for heile programmet. Kor lang tid innlæringa vil ta, vil vere individuelt. Kurvene representerer dei ulike fasane ein må gjennom for å tileigne seg ulike ferdigheiter, og progresjonen for utviklinga av ein programvarekompetanse. I innlæringsprosessen vil også refleksjon i handling gjere seg gjeldane. Den vil i fyrste omgang vere retta mot ferdigheitsinnlæringa, og korleis ein reint praktisk skal kunne meistre dei ulike verktøya. Men etter kvart som verktøyet vert transparent, vil refleksjonen i staden gli over til det kreative arbeidet, og korleis biletuttrykket skal utviklast, med bakgrunn i kva verktøy og teknikkar ein kan bruke.



Figur 4: Modell over ferdigheitslæringa av bilethandsamingsprogrammet Adobe Photoshop.

Modellen og innlæringsprogresjonen eg har presentert, viser til korleis ein som utøvar er nøydd å ha ferdigheiter og kunnskapar om verktøyet ein skal bruke, før ein kan utfalde seg kreativt og skapande. Dette byggjer såleis opp under Kunnskapsløftet, der det vert poengtert at menneske treng ei plattform av kunnskap i botnen, før ein kan vere kreativ. Men modellen viser også at ein

ikkje er avhengig av å ha ei full forståing av programmet, eller treng nytte seg av alle teknikkane og verktøya som finst. Allereie etter fyrste innlæringskurve har ein skaffa seg ferdigheiter, som gjer at ein kan skape kreativt. Dette kan då vere enkle manipulasjonsteknikkar, på linje med dei eg sjølv utførte i dei to fyrste spesialisierende prosessane. Der skapte eg svart-kvitt manipulasjonar, ved hjelp av berre to manipulasjonsteknikkar, fargejustering og endring av lystyrke og kontrast. Skal ein derimot skape digitale portrett gjennom prosessar med montasjeteknikken som utgangspunkt, krev dette mykje meir. Ein må då kunne meistre fleire verktøy og teknikkar, samt ha ei viss forståing av programmet og av heilskapen av prosessen. Dette for å kunne vere bevisst i forhold til å utvikle eit innhald i biletet, som ein så vil byggje opp under gjennom bruk av teknikkar og verktøy. I dette arbeidet vert difor også refleksjon i handling sentralt, då prosessen i større grad legg opp til mange og ulike valmoglegheiter.

### 5.1.2 Eksperimentering, kontroll og refleksjon i handling

Arbeidet gjennom den samansette prosessen er som sagt variert og byr på ei rekkje utfordringar for utøvar. Men arbeidet er også prega av eksperimentering, samstundes som utøvar gjennom heile prosessen kan oppretthalde stor kontroll over arbeidet. I manipulasjonsarbeidet er det, som eg skreiv i teoridelen, mange moglegheiter å nytte seg av, og bilethandsamingsprogrammet er bygd opp slik at ei eksperimentering med desse moglegheitene er lett å gjennomføre. Dette fordi kvar operasjon ein utfører kan angrast. Ein kan difor prøve og feile så mykje ein vil, utan at det originale utgangspunktet vert endra. Denne moglegheita gjer at ein gjennom det skapande arbeidet har ein enorm kontroll. Ein vil undervegs i prosessen heile tida vurdere sine val, og kontrollere utfallet. Til dømes kan eg vise til korleis eg i mange prosessar prøvde ut tilfeldige verktøy og teknikkar. Nokon gonger resulterte denne utprøvinga i heldige utfall, som eg då valde å byggje vidare på. Men dersom utprøvingane ikkje var heldige, vart dei raskt reversert.

Med tanke på denne eksperimenteringa, vert refleksjon i handling og Donald Schön sine tankar sentrale. Heile tida må ein vurdere dei ulike moglegheitene teknikkane gir deg, og sjå desse opp imot kvarandre. Ein må reflektere over kva det vil vere gunstig å trekkje med seg vidare, og kven som ikkje vil vere det. Dette er refleksjonar som skjer impulsivt og samstundes som ein gjennomfører dei ulike handlingane. Til dømes testa eg ut ulike grader av forenkling i eit bilete, og eg måtte då vurdere dei ulike uttrykka opp mot kva eg tykte var estetisk best, og kva som ville vere gunstig med tanke på det vidare arbeidet med overføring og måling. Prosessen som heilskap vart difor ein viktig faktor som prega refleksjonane og vala mine.

Det å reflektere og ta val i dei ulike prosessane, kan til tider ta litt tid. I den spesialisierende fasen, var mine ferdigheiter som sagt på eit kompetent og kyndig nivå, og fokuset var difor på uttrykket og dei ulike utprøvingane og moglegheitene eg kunne oppnå. Mange val var enkle å ta, og vart gjennomført automatisk og raskt. Men det var også vanskelege val, som kunne få meg til å stoppe opp i prosessen. Eg brukte då litt ekstra tid på å tenkje gjennom og reflektere rundt alternativa, før eg bestemte meg. Slike situasjonar kunne ofte oppstå dersom eg fekk estetisk gode uttrykk, som eg såg ville bli vanskelege å overføre og arbeide vidare med i etterkant.



I målearbeidet opplevde eg at refleksjonen i mindre grad gjorde seg gjeldande. Dette hang saman med at eksperimenteringa og skapingsprosessen ofte var gjort ferdig i manipulasjonen. Målinga vart ein rein overføringsprosess, der eg slapp tenkje og ta val. Ein måtte berre fylgje skissene og bruke dei same fargane som i manipulasjonen, så kom uttrykket fram av seg sjølv. Men då eg i nokre prosessar valde å strekkje meg bort frå manipulasjonen, kom refleksjonen fram att. Spesielt vart den viktig med tanke på fargebruken. I målearbeidet brukte eg difor tid på å tenkje gjennom kva fargar eg kjende ville passe til uttrykket, og som også ville gi uttrykket noko nytt i forhold til manipulasjonen. Ved å ta sjansen på å måle biletet i andre fargar risikerte eg å misse uttrykket frå manipulasjonsarbeidet, og eg fekk då mindre kontroll enn i manipulasjonsarbeidet. Dette kjem til syne gjennom min femte prosess, der eg etter å ha måla halve biletet, valde å måle det på nytt på grunn av at fargen ikkje vart slik eg ynskte. Dette viser også korleis refleksjon i handling skjer medan ein utfører, og korleis ein rettar seg etter dette automatisk. Ein vurderar og tenkjer over dei fleste handlingar ein gjer, både bevisst og ubevisst, og refleksjonen operer heile tida i vårt indre.

Refleksjonen vert også viktig i etterkant av prosessen, og ein kjem då over på det Schön omtalar som *refleksjon etter aksjon*. Då resultatet av ein prosess er ferdig, er det naturleg å vurdere sitt arbeid. Og då gjerne opp mot dei forventningar ein hadde til arbeidet, portretter som uttrykk, og korleis det måla portrettet er i forhold til manipulasjonen. I mange av mine prosessar opplevde eg å verte litt skuffa i etterkant. Dette kom ikkje av at måleriet hadde blitt dårleg, men fordi måleriet ikkje levde opp til dei forventningar og den indre ideen eg hadde hatt i forkant av prosessen. Det kom også av at eg tykte nokre av måleria hadde utvikla seg i feil retning etter manipulasjonen, og gav såleis eit litt dårlegare uttrykk enn det manipulerte. Men det var også måleri eg likte godt, og som eg tykte var betre enn manipulasjonen. Desse refleksjonane eg gjorde i etterkant av prosessen var intuitive og direkte. Prosessen var ferdig, og dette var mine fyrste refleksjonar rundt resultatet. Oppfatningane var difor prega av prosessen, og mine refleksjonar baserte seg på dei ulike fasane i prosessen og korleis dei hadde sett sitt preg på sluttresultatet. Refleksjonane vart difor ikkje berre retta mot produktet, men også på korleis produktet kunne ha blitt betre, dersom fasane i prosessen hadde blitt gjort annleis. Refleksjonen etter aksjon var såleis med å gi meg erfaringar, som eg kunne bruke i dei kommande skapingsprosessane, for å utføre desse betre.

Når eg i dag har fått prosessane på avstand og møter dei ferdige portretta, har oppfatninga av nokon portrett endra seg litt. Eg klarar sjå kvalitetar ved bileta for det dei er, og ser ikkje i like stor grad mine feil frå prosessen gjennom bileta. Med tanke på at eg vurderar mine eigne bilete, vil refleksjonen rundt dei, også vere prega av dette. Dette gjer at eg ikkje klarar å sjå bileta heilt objektivt, og mine oppfatningar vil kanskje ikkje stemme heilt overeins med det andre ser.

## 5.2 SAMANSETTE DIGITALE SKAPINGSPROSESSAR OG PORTRETT

Gjennom mitt praktiske arbeid i den spesialiserte fasen har eg fått eit godt innblikk i korleis portrett kan skapast gjennom samansette digitale skapingsprosessar. Dette er portrett som alle vil kunne reknast som digitale portrett på grunn av at dei har gått gjennom ein prosess der digitale verkøy er brukt. Manipulasjonsarbeidet som er utgangspunktet i dei ulike bileta er likevel ulik både med tanke på kva teknikkar som er brukt og i kva omfang. I presentasjonen av mitt arbeid viste eg

til at mine ti prosessar kunne delast inn i tre kategoriar med bakgrunn i manipulasjonsarbeidet. Dette er ikkje dei einaste vegane ein kan gå. Men dei viser moglege framgangsmåtar, som eg tykte var interessante å arbeide med. Ein brukar ulike teknikkar med ulik vanskegrad, og kategoriane viser med dette spennet av korleis digitale portrett kan bli skapt.

Det som skil det digitale portrettet, skapt gjennom samansette digitale prosessar, frå andre former for portrettskaping, er at resultatet representerer eit digitalt uttrykk gjennom ein annan teknikk. I dette tilfellet er den andre teknikken måleri, og mine portrett er såleis måleri samstundes som deira uttrykk vitnar om noko anna. Dette er eit spanande trekk ved portretta, som nok gjer at ein som sjåar vert nysgjerrig på bileta. Korleis er dei laga? Er det foto, manipulasjon eller måleri? Skapingsprosessen avslører ikkje seg sjølv. Likevel viser blandinga av det digitale og det måla uttrykket til prosessen, og korleis biletet er blitt skapt. Prosessen og portretta representerer med dette noko nytt, og vert såleis spanande i forhold til dei meir tradisjonelle formene for portrett ein kjenner frå før. Men graden av korleis det digitale uttrykket kjem fram gjennom måleriet, kan vere ulik. Til dømes kan eg vise til mine portrett, der det fjerde måleriet, *Nedover*, er nesten identisk med den digitale manipulasjonen. Dette biletet bevarar difor det digitale uttrykket. Men eg har også bilete, der overføringa og måleprosessen har utvikla biletet vidare. Eit eksempel er det åttande bilete, *Mørke Maria*, der det måleriske i sterkare grad påverkar uttrykket, og gjer at ein misser litt av det digitale. Bilete som dette er difor vanskelegare å sjå som digitale portrett, sidan det er lite i uttrykket som viser til ein samansett digital prosess.

Ser ein nærare på kva type portrett som kjem ut av ein samansett digital prosess er dette i fyrste rekkje modernistiske portrett. Som eg omtala i teoridelen er dette frie portrett som utforskar sjangeren, og som i større grad vektlegg eit godt biletelg uttrykk framfor ei korrekt avbilding av ein person. Bileta er ofte forenkla eller surrealistiske, samstundes som mange kan gi uttrykk for det den indre personlegdomen i like stor grad som den ytre. Gjennom min spesialisierende fase er alle portretta modernistiske, men i litt ulik grad. Det er til dømes nokon av portretta som er forenkla, men som likevel bevarer personlege trekk hjå den portretterte. I andre portrett er forenklinga større og personlege trekk vert viska bort. Ein kan då sitje att med eit nærast halvabstrakt uttrykk. Ein finn også døme på korleis nokre bilete er reine avbildingar av personen sine ytre trekk, medan andre fokuserer på det indre livet til personen, og korleis biletuttrykket skal ha eit innhald.

Med tanke på skapingsprosessen, der eg brukar ulike digitale verktøy, opplever eg det som naturleg at portretta vert modernistiske i sitt uttrykk. Gjennom manipulasjonsarbeidet har eg fått erfaring med at ein lett kan lage manipulasjonar som skal etterlikne dei tradisjonelle måla portretta, ved at biletet får eit målerisk og naturalistisk uttrykk. Men med tanke på den samansette prosessen vil ikkje dette vere gunstig å nytte seg av, då eit slikt biletet vil verte vanskeleg å overføre og måle i etterkant. *Prosessen krev ein forenkla manipulasjon, og det er difor det modernistiske uttrykket høver best å nytte.* Då får ein også i større grad arbeide skapande og utforskande i manipulasjonsarbeidet, når ein skapar uttrykket sjølv, og ikkje prøver å etterlikne noko anna. Med tanke på kva som kjenneteiknar digitale portrett generelt, slik eg omtala det i teoridelen, kjem det også her fram at det i størst grad er ulike former for modernistiske portrett som regjerer. Dei samansette prosessane føyer seg difor til dette.

Når det gjeld dei ulike typane portrett og omtala i teoridelen, har eg gjennom arbeidet brukt både samtidsportrett, kunstnarportrett og typeportrett. Å teste ut desse ulike typane har ikkje vore noko bevisst val i mitt arbeid, men eg har undervegs oppdaga at nokre av portrettypane eignar seg spesielt godt å bruke i dei samansette digitale skapingsprosessane. Dette er i fyrste rekkje kunstnarportrettet og sjølvportrettet, der ein kan bruke seg sjølv som motiv og modell. I tre av bileta mine har eg tatt utgangspunkt i foto av meg sjølv, og frå starten av var eg litt usikker på om eg ville klare å ta brukbare bilete av meg sjølv. Men dette var ikkje noko problem, då ein med digitalt kamera kan ta så mange biletet ein ynskjer. Tek ein mange nok, vil det alltid vere nokre som høver til manipulasjonsprosessen. *Og dette treng ikkje vere dei vakraste eller beste portretta, men dei som har kvalitetar som utmerkar seg med tanke på positur, blikk, tydelege trekk og liknande.* Dette ser ein døme på i det fyrste portrettet mitt, der utgangspunktet ikkje var så veldig bra, men derimot manipulasjonen. *Kunstnarportrett eignar seg difor godt i ein slik type prosess.* Både fordi det er enkelt å fotografere, og fordi ein kan bruke seg sjølv gjennom heile prosessen. Ein er ikkje avhengig av andre, og ein kan få utgangspunktet, manipulasjonen og framstillinga av seg sjølv til å bli akkurat slik ein sjølv ynskjer.

Typeportrett utmerka seg også i prosessane, men då kanskje i ei litt ny form. Som eg skreiv i teoridelen var det frå tidlegare av bibelske, mytologiske og historiske personar som vart skildra i typeportrettet. I mitt arbeid har eg i tillegg til dette, utvida typeportrettet til også å omfatte personar frå litteraturen. Dette på grunn av at ein også her finn mange kjende figurar og karakterar, som på mange måtar stiller på lik linje med dei mytologiske figurane. Årsaka til at typeportrettet eignar seg, er at det gjennom manipulasjonsarbeidet, er enkelt å la personar gli over i ulike roller. Ein kan ta utgangspunkt i ein verkeleg person, slik eg gjorde i det niande biletet, men så skape ein fiktiv figur eller karakter av denne personen. I dette bilete skapte eg indianaren Hiawata, sidan eg tykte personen i utgangspunktet minna meg om denne karakteren. Eg brukte då manipulasjonsverktøya, samt målinga i etterkant, til å forsterke dette. I teorien viste eg til korleis manipulasjonen lett kan gli over i fiksjon, og dette gjer at typeportrettet eignar seg. Personlege trekk kan lett viskast bort, og erstattast av symbol og attributt som gjer at ein kan kjenne att personane i portrettet som kjende figurar eller karakterar. I dei prosessane eg brukte typeportrettet, opplevde eg at skapartrongen i manipulasjonsarbeidet auka. Eg hadde då eit klart mål med arbeidet, og prøvde få karakteren til å vekse fram og foreinast med det indre biletet eg hadde av figuren som skulle skapast.

### 5.3 SAMANSETTE DIGITALE SKAPINGSPROSESSAR OG SKULEBRUK

Ved å setje mine erfaringar frå mitt skapande arbeid opp i mot min læreplananalyse, gir dette eit innblikk i korleis dei samansette digitale skapingsprosessar kan brukast i kunst og handverksfaget. I denne delen av analysen vil eg difor i fyrste omgang trekkje ut sentrale opplæringsfaktorar og målsetjingar frå den generelle delen og prinsipp for opplæringa, som eg tykkjer dei samansette digitale prosessane er med å byggje opp under. Eg vil også gå nærare inn på sjølve fagplanen i kunnskapsløftet, der eg vil setje dei ulike typane prosessar opp mot dei krav og kompetansemål ein finn i planen etter dei ulike årstrinna.

### 5.3.1 Digitale skapingsprosessar og borns skapartrong

I læreplananalysen min, omtala eg korleis kunnskapsløftet i den generelle delen vektlegg borns nysgjerrigheit og skapartrong. Med tanke på dei samansette digitale skapingsprosessane, kan desse byggje opp under begge desse faktorane. I fyrste rekkje på grunn av at prosessen er nye i si form, der ein skapar digitale bilete ved å kombinere manipulasjon med måling. Eg opplevde sjølv korleis dette aspektet påverka mi nysgjerrigheit, og korleis denne vart sentral då eg skulle tileigne meg ferdigheiter med programmet Adobe Photoshop. Etter kvart som eg tileigna meg desse ferdigheitene minka nysgjerrigheita, og vart erstatta av skapartrong. Eg kunne då utfalde meg kreativt, og bruke min fantasi til å skape dei biletlege uttrykk eg ynskte. Dette viser igjen til K06, som i den generelle delen trekkjer fram korleis ferdigheiter og kunnskap er som ei plattform, som ein må ha som grunnlag for å vere kreativ og kunne skape.

Men kreativiteten og skapartrongen baserer seg ikkje berre på ferdigheiter. Den byggjer også på inspirasjon frå andre sine kunstverk og tidlegare opplevingar av kunst. I samband med tidlegare oppgåver, hadde eg til dømes studert ei rekkje digitale bilete og portrett. Dette gav inspirasjon til mitt eige skapande arbeid, og sette i gang kreativiteten. Av mine ferdige portrett ser ein også korleis mine prosessar er påverka av kunsthistoria, då nokre av mine bilete kan minne om portretta til Andy Warhol. Det var aldri min intensjon å skape bilete som likna hans kjende portrett. Men då eg i etterkant såg mine eigne bilete, hadde bileta eit attkjenneleg uttrykk, sjølv om dei var prega av min eigen stil, eit anna medium og ei anna tid. Med tanke på å gjennomføre samansette skapingsprosessar i kunst og handverksfaget vert det difor ikkje berre viktig å lære elevane ferdigheitene, men også vise døme på kunstbilete. Dette kan vere digitale kunstbilete, men også andre modernistiske kunstbilete, som kan vere til inspirasjon for digital biletskaping. Ved å vise bilete frå ulike kunstnarar og i frå ulike miljø, byggjer ein også opp under det som i prinsipp for opplæringa omtalast som den sosiale og kulturelle kompetansen. Her vert nettopp møte med ulike kunst og kulturformer vektlagt, og poengtert som eit viktig aspekt i forhold til å stimulere kreativiteten og dei nyskapande evnene til elevane.

### 5.3.2 Digitale skapingsprosessar og tilpassa opplæring

I læreplanens generelle del vert det vektlagt at opplæringa må tilpassast elevane sine ferdigheiter og føresetnader, og gjennom dei samansette digitale prosessane er det store moglegheiter for dette. For det fyrste er prosessen bygd opp av to hovudfasar, der den eine tek utgangspunkt i å manipulere, og den andre tek utgangspunkt i å måle tradisjonelt. Dette er to heilt ulike skapingsteknikkar, og prosessen byggjer med dette opp under elevane sine ulike ferdigheiter og føresetnader. Ein kan til dømes få elevar som meistrar det digitale best, medan andre meistrar målingsarbeidet best. Dersom manipulasjonsarbeidet vert gjennomført fyrst, kan det verke som elevar med digitale ferdigheiter vil få eit fortrinn. Men dette treng ikkje vere slik, då dei samansette digitale skapingsprosessane kan gjennomførast på to ulike måtar. For det fyrste kan ein basere prosessen på eit omfattande og kreativt manipulasjonsarbeid, etterfylgt av eit enkelt og lite utviklande målearbeid. Her vil ein då stille størst krav til manipulasjonsarbeidet. Men ein kan også gå motsatt veg, slik at manipulasjonsarbeidet vert enkelt og gir utgangspunkt for eit meir kreativt og omfattande målearbeid, der ein til dømes lar målinga bli noko meir enn ei rein overføring.

Elevane sine ferdigheiter vert då avgjerande i forhold til kva type prosess dei skal gjennomføre, og kva fasar av prosessen som skal leggjast vekt på.

Skapingsprosessane kan også tilpassat i forhold til innhaldet og motivet i bileta. Ein kan til dømes velje mellom kunstnarportrett og typeportrett. Med bakgrunn i mitt eige arbeid opplevde eg at typeportrettet var meir omfattande enn kunstnarportrettet, i den forstand at ein måtte arbeide bevisst i manipulasjonen. Ein kan også velje mellom å lage eit portrett som skal vere ei avbiling av personen sine ytre trekk, eller portrett som skal skildre personen sitt indre liv. Her vil det sistnemnde oppfattast som meir krevjande, då det krev ei meir medviten biletskaping.

### 5.3.3 Digitale skapingsprosessar og motivasjon for læring

Motivasjon vert i prinsipp for opplæringa omtala som sjølv grunnlaget for ei god og målretta opplæring. Ved å bruke samansette digitale prosessar i kunst og handverk, tyder mine erfaringar på at desse vil kunne skape motivasjon. Årsakene til dette er mange, men i fyrste omgang kan eg nemne at bruk av digitale verktøy i ein biletskapingssprosess er noko nytt. Alt som er nytt er spanande, og eg merka sjølv korleis dette påverka meg positivt. Eg tykte det var spanande å bruke datamaskina som utgangspunkt for skapande arbeid, og eg opplevde at fridomen og dei mange moglegheitene eg møtte i bilethandsamingsprogrammet var faktorar som bidrog til dette. Det var få grenser, og kombinasjonsmoglegheitene var mange. Ein kunne eksperimentere samsundes som ein hadde kontroll, og skapinga ved datamaskinen vart såleis motiverande.

Eit anna moment som kan bidra til motivasjon, er variasjonen i prosessen. Ein går gjennom mange ulike fasar og brukar mange ulike teknikkar og ferdigheiter, før ein kjem fram til eit endeleg resultat. Dette gjer arbeidet dynamisk og ein må heile tida vere klar til å omstille seg for noko nytt. Prosessen består på mange måtar av ulike delmål. Manipulasjonen er ikkje berre eit manipulert bilete, men også eit utgangspunkt for vidare arbeid. Ein kan ikkje ta lett på nokon delar av arbeidet, då alle fasar heng saman og er avhengige av kvarandre. Delane i prosessen er også svært ulike med tanke på gjennomføring, der ein fyrst manipulerar ved hjelp av data og mus, for så å gå over til lerret og pensel. Overgangen er stor, då ein går frå digital biletskaping ved skjerm, til ei fysiske biletskaping der ein kan kjenne lukta av målinga, teksturen på måleunderlaget og vere grisete på hendene i etterkant. Variasjon i undervisninga vert trekt fram i Kunnskapsløftet som ein vesentleg bidragsytar til motivasjon. Spennet og variasjonen ein møter gjennom dei samansette digitale prosessane, er difor med å byggje opp under dette.

I læreplanen vert også meistring trekt fram som ein vesentleg faktor for motivasjon. Ved å møte utfordringar og oppgåver ein kan strekkje seg mot, men likevel klare å gjennomføre, vil elevane oppleve meistring. Dette kan gi kjensler og erfaringar, som vil kunne resultere i iver og motivasjon etter å gjennomføre nye og liknande prosessar. Dette opplevde eg sjølv, då eg etter fyrste prosess i den utforskande fasen klarde å mestre dei digitale ferdigheitene og lage eit bilete. Motivasjonen var difor på topp då eg skulle begynne på den neste prosessen, og eg var spent på om eg også ville klare å gjennomføre denne, sidan vanskegrada var større.

Men det er ikkje berre meistring av ferdigheiter som gir motivasjon, også det å meistre sjangeren portrett er relevant. Resultata av dei ulike prosessane mine vart ganske bra, og som eg har påpeika tidlegare, gav bileta eit nytt og spanande uttrykk. Eg vart såleis godt nøgd med mitt eige arbeid, og dette vart ein av dei viktigaste motivasjonsfaktorane for mine vidare prosessar. Dette viser viktigheita av å få eit godt resultat. Dersom ein møter døme på type bilete ein kan lage i forkant av ein prosess, vil dette difor kunne gi motivasjon. Ein vil då lettare fylgje retningslinjene og utføre arbeidsoppgåvene, for å få eit godt resultat. Dette er noko alle ynskjer å oppnå, ettersom det er resultatet som er målet med ein prosess. Det er også resultatet som er beviset på at ein har meistra utfordringar og ferdigheiter som trengdes for å fullføre prosessen.

#### 5.3.4 Digitale skapingsprosessar og erfaringslæring

I den generelle delen vert det vist til korleis det å skape er eit resultat av prøving og feiling. Gjennom dei samansette digitale prosessane vil elevane få kjennskap til dette, der mykje av arbeidet er bygd opp av utprøving av ulike teknikkar, verktøy og kombinasjonsmoglegheiter. I mine eigne prosessar opplevde eg dette til fulle, der mange av utprøvingar som ikkje førte fram. Eg prøvde då på nytt, og brukte mine erfaringar for å betre framgangsmåtane, og ikkje gjere dei same feila igjen. Dette viser at ein lærer gjennom motgang, og at det er gjennom prøving og feiling at ein skaffar seg erfaringar.

Gjennom prosessane kan ein også oppleve, at uttrykket utviklar seg i andre retningar enn det ein hadde tenkt. Dette gir grunnlag for spontanitet, noko som også vert trekt fram i læreplanen som ein viktig eigenskap å byggje opp under. I mitt eige arbeid hendte det fleire gonger at spontaniteten min endra prosessen. Eit døme er den sjuande prosessen i min utforskande fase. Der testa eg ut ei enkel manipulering, og opplevde momentant å få eit fantastisk uttrykk. Dette var ikkje planlagt, og prosessen tok difor ein annan veg enn eg hadde sett for meg. Men kjensla av å ha funne dette uttrykket, som eg sjølv likte så godt, var fantastisk der og då. Det å vere spontan, å fylgje det utenkte, vil difor kunne lønne seg. Spontaniteten kan komme av tilfeldige og heldige val ein utfører, og dette er eit av trekka som kjenneteiknar digitale manipulasjonar og dei samansette digitale prosessane. Moglegheitene og teknikkane er mange, og ved å prøve seg fram utan mål og meining, kan ein brått få eit heldig uttrykk, utan å ha brukt tid eller energi på skape noko bevisst. Dette er også noko av det som gjer manipulasjonsarbeidet artig å gjennomføre. Prosessane er ikkje sjølvsgdde på førehand, og ein veit ikkje kva dei kan føre med seg.

Gjennom det praktiske arbeidet med dei samansette digitale prosessane, tileignar ein seg heile tida erfaringar, som ein kan nytte godt av i kommande prosessar av same art. Men ein tileignar seg også erfaringar som ein kan nytte godt av i andre samanhengar. I dagens samfunn er ein avhengig av å ha ein god digital kompetanse, for å kunne utføre mange naudsynte oppgåver. Dei fleste i dag har digitale fotokamera som dei tek bilete med, og mange tek bilete i mykje større grad enn tidlegare, då dei måtte framkalle bileta. Ved å bruke digital manipulasjon i undervisninga kan ein også gi kunnskap om bilethandsaming generelt. Ein kan lærer bort prosedyrar, teknikkar og operasjonar, som alle elevar vil ha bruk for dersom dei sjølve skal ta, korrigere og presentere bilete. Gjennom arbeidet med dei samansette digitale prosessane vil ein også få kjennskap til

korleis ein brukar skannar, skrivar, projektor og datamaskina generelt. Elevane utviklar difor ikkje berre kunnskap om manipulering og bilethandsaming, men dei utvidar også sin generelle digitale kompetanse. Dette er ein kompetanse ein kan nytte godt av i andre fag på skulen, i heimen og i det kommande yrkeslivet. På denne måten byggjer dei samansette digitale skapingsprosessane opp under læreplanen, der det i den generelle delen står at elevane gjennom praktisk arbeid må få erfaring som dei kan ha nytte av i livet som kjem, samt at elevane må kjenne til å kunne bruke teknologiske hjelpemiddel som pregar dagens samfunn.

Born i dag, har på mange måtar eit fortrinn når det gjeld å tileigne seg digitale ferdigheiter, sidan dei veks opp i eit samfunn, der dette gjennomstyrer dagleglivet i så stor grad. Likevel er det ikkje alle som har like gode digitale ferdigheiter, og det vert difor viktig å leggje vekt på fagleg bruk av digitale verktøy, slik at elevane klarar å meistre skriveprogram, rekneprogram, bilethandsamingsprogram og kommunikasjonsverktøy på ein måte som samfunnet i dag krev. Dersom elevar allereie har litt erfaring med databruk, vil dette arbeidet gå lettare. Dette på grunn av at elevane då kan overføre sin kunnskap, på same måte som eg gjorde det i mi tileigning av ferdigheitslæring med Adobe Photoshop. Dei vil lettare kunne forstå korleis dei ulike programma er bygd opp, og korleis dei skal bruke dei ulike verktøya. Dei har erfaringar som gjer at affordansen til dei ulike verktøya vert tydeleg, og dermed enklare å forstå. Elevane har det digitale i kroppen, og det er difor viktig å byggje opp under dette i undervisninga, slik at ferdigheitene og meistringa av dei ulike programma tidleg vert ein naturleg del for elevane.

### 5.3.5 Digitale skapingsprosessar og fagplanen i kunst og handverk

I fagplanen for kunst og handverk står det under formål med faget, at elevar skal bruke både tradisjonelle og nyare materiale, reiskapar og teknikkar i sine skapingsprosessar. Dei samansette digitale prosessane er såleis særst interessante, då desse gir rom for å kombinere tradisjonelle teknikkar med dei nye og digitale. I mitt tilfelle har eg brukt manipulasjon og måleri som teknikkar, men ein kan også bruke andre kombinasjonar. Til dømes kan ein manipulere teikningar, eller ein kan bruke ulike tekstilar, broderi, knappar, band og liknande i forhold til å lage eit skanna uttrykk, slik eg viste til i teoridelen. Moglegheitene er mange, og dei fleste digitale teknikkane eg omtala i teoridelen, kan kombinerast med dei fleste tradisjonelle.

Å produsere digitale bilete vert også trekt fram i læreplanen, og då i arbeid med til dømes foto. I mine samansette digitale skapingsprosessar baserer dei to fyrste fasane seg på fotografering og arbeid med foto gjennom manipulasjon. Prosessane vil difor kunne gi elevar erfaring med foto generelt, slik eg sjølv merka gjennom prosessane mine. Tidlegare har eg aldri vore særleg bevisst når eg skulle fotografere. Men gjennom arbeidet oppdaga eg at ein kunne ta mange spanande foto dersom eg tenkte gjennom positur, bakgrunn og påkledning av personane. Eg opplevde også at desse fotoa kunne bli totalt transformerte gjennom manipulasjonen, og misse sitt realistiske uttrykk. Desse ulike sidene ved fotografering og digital biletskaping vil også kunne gi elevane nyttig kjennskap til forholdet mellom foto og manipulasjon. Desse erfaringane vil ikkje berre kunne brukast i samband med kunst og handverksfaget. Dei vil også vere nyttige, dersom elevane skal fotografere og handsame bilete til eige bruk.

Når det gjeld dei ulike kompetansemåla i fagplanen, trekte eg i min læreplananalyse fram nokre av dei som vektlegg bruk av digitale verktøy. Med tanke på dei tre ulike typene prosessar eg brukte i den spesialisierende fasen, kan desse på ulike måtar byggje opp under dei ulike målsetjingane i planen. I *prosessar med svart-kvitt manipulasjon som utgangspunkt*, brukte eg til dømes enkle teknikkar og verktøy i manipulasjonsarbeidet. Dette høver difor med tanke på kompetansemålet etter fjerde årstrinn, der det står at elevar skal kunne bruke enkle funksjonar i digitale bilethandsamingsprogram. Etter sjuande årstrinn får elevane meir konkrete målsetjingar, og dei skal blant anna kunne fotografere og manipulere bilete, samstundes som dei også skal reflektere rundt motiv og utsnitt i biletet. Dette er eit kompetansemål som høver særst godt til alle dei ulike formene for samansette digitale prosessar, som eg brukte i min spesialisierende fase. Dette fordi prosessane inneheld både fotografering, manipulering og refleksjon rundt motivet og utsnittet. Prosessane kan difor ut i frå Kunnskapsløftet sine målsetjingar gjennomførast på mellomtrinnet.

Etter tiande årstrinn vert det trekt fram korleis elevane skal bruke ulike funksjonar i bilethandsamingsprogram i undervisninga. Kompetansemålet er med dette forholdsvis ope, då det ikkje viser til nokon form for konkret bruk eller vanskegrad. Men ut i frå at elevane skal kunne bruke ulike funksjonar, legg eg i dette at dei bør kunne meistre fleire teknikkar. Eg føler difor at *prosessar med filtermanipulasjon og montasjemanipulasjon som utgangspunkt* høver godt til dette målet, der ein i større grad får bruke fleire funksjonar og teknikkar i manipulasjonsarbeidet. Etter tiande årstrinn vert det også vektlagt korleis elevane skal skape bilete gjennom bruk av ulike materialar og reiskapar. Dette byggjer opp under den samansette prosessen som heilskap, der ein nyttar både digitale og tradisjonelle materialar og reiskapar. Biletskaping skal også på ungdomstrinnet ta utgangspunkt i elevane sine interesser, og ein kan sjå dette i samanheng med innhaldet i bileta. I mine prosessar har det vist seg at kunstnarportrett og typeportrett er gunstige former å nytte seg av, men samtidsportrettet går også ann å bruke. Elevane kan då i utgangspunktet portrettere kven dei vil, og dei kan til dømes skape eit portrett av seg sjølv, eit idol, ein figur eller ein oppdikta person. Dei får med dette skape eit portrett ut i frå egne interesser, utan at dette på nokon måte vil påverke den tekniske gjennomføringa av prosessen. Bruken av portrett som sjanger er også, som eg skreiv i innleiinga, den einaste sjangeren som vert nemnt å bruke i undervisninga. Dette er etter tiande årstrinn, og prosessane høver difor ekstra godt med tanke på kunst og handverksundervisning på ungdomstrinnet.

Kompetansemåla i fagplanen er prega av verktøysentrerte målsetingar, der elevane gjennom undervisninga skal kunne meistre ulike digitale verktøy og reiskapar. Både dei samansette og dei reine digitale skapingsprosessane byggjer opp under dette, sidan dei baserer sitt arbeid på bruk av ulike digitale verktøy. Men til forskjell frå dei reine prosessane, vil dei samansette også kunne gi kjennskap til korleis dei digitale verktøya kan kombinerast med tradisjonelle teknikkar. Gjennom dette vil elevane skaffe seg ferdigheiter med dei meir tradisjonelle sidene ved kunst og handverksfaget. Dei vil også oppleve korleis digitale verktøy kan brukast i større samanhengar, på ulike måtar og til ulike formål. Dette gjer at dei samansette digitale skapingsprosessane vil høve godt til kunst og handverksfaget, og det gir også grunnlag for å skape digitale portrett.



## 6 KONKLUSJON

Gjennom denne oppgåva har det vore mitt mål å få betre kjennskap til korleis digitale portrett kan skapast gjennom samansette digitale skapingsprosessar, der digital manipulasjon vert kombinert med tradisjonelt måleri. Det har også vore mitt mål og sjå kva moglegheiter og utfordringar desse prosessane kan gi til kunst og handverksfaget i skulen. Ut i frå teori, læreplananalyse og eige skapande arbeid har eg tileiga meg ei rekkje erfaringar, som eg tykkjer belyser mine målsetjingar. I denne delen vil eg trekkje fram desse, og såleis gi ein konklusjon i forhold til problemstillinga mi:

*Kva moglegheiter og utfordringar gir dei samansette digitale skapingsprosessane for kunst og handverksfaget, med tanke på sjangeren portrett?*

For det fyrste vil eg sjå på kva moglegheiter og utfordringar prosessane kan gi kunst og handverksfaget med tanke på utøvar. Eg vil så ta for meg kva moglegheiter sjangeren portrett har gjennom prosessane, før eg til slutt fokuserer på korleis prosessane som heilskap byggjer opp under Kunnskapsløftet sine målsetjingar. Konklusjonen vil i hovudsak basere seg på analysen av min spesialisierende fase, men eg vil også trekkje inn relevante moment frå den utforskande fasen.

### 6.1 PROSESS OG UTØVAR

Dei samansette digitale skapingsprosessane med manipulasjon og måleri, består av ulike fasar der ein som utøvar må mestre ulike typar digitalt og analogt verktøy. Kreativitet må i fylgje K06 basere seg på kunnskap. Elevar må difor få opplæring i desse verktøya, før dei kan bruke dei i eit kreativt skapande arbeid. Dette gir kunst og handverksfaget moglegheit til å lære elevane å bruke digitale verktøy, som dei både vil kunne nytte i faget og i kvardagslivet generelt.

Av verktøy er det bilethandsamingsprogrammet Adobe Photoshop, som er det viktigaste å gi opplæring i, då dette verktøyet er omfattande og ukjent for mange. Dette vil såleis gi utfordringar med å gjennomføre prosessane i skulen. For best mogleg å leggje opp til læring, vil det etter mine erfaringar, vere gunstig å avgrense manipulasjonsarbeidet til eit par teknikkar. På den måten vil ein raskare tileigne seg gode ferdigheiter, og komme opp på eit nivå der verktøyet vert transparent. Det er fyrst då at ein kan bruke verktøy i programmet på ein kreativ måte, og fokusere på biletet ein skal lage. Etter kvart som elevane vert modne for nye utfordringar, kan ein så gå vidare i opplæringa og introdusere nye verktøy og teknikkar. På grunn av elevane sine erfaringar, vil då denne innlæringa gå raskare enn den fyrste. Ferdigheitslæringa vil difor veksle mellom instruksjonsbasert verktøyopplæring og kreativt arbeid. Det viser også at det ikkje er naudsynt å ha ei full forståing av Adobe Photoshop, men at ein kan skape digitale bilete ved berre å bruke delar av programmet. På den måten vil elevane i større grad kunne bruke verktøyet, og vere kreative ut i frå dei teknikkane dei faktisk meistrar.

*Ein kan difor konkludere med at dei samansette digitale skapingsprosessane, gir kunst og handverksfaget: Moglegheiter til å la elevane bruke ulike digitale verktøy i ein samanhengande prosess. Dette gir utfordringar i opplæring av verktøya, og spesielt Adobe Photoshop der læringa må skje gradvis over tid, gjennom ei veksling mellom verktøyopplæring og kreativt arbeid.*

## 6.2 PROSESS OG PORTRETT

Portrett som er skapt gjennom samansette digitale prosessar, vil bli rekna som *digitale portrett*. Dette på grunn av at digitalt verktøy er brukt i skapingsarbeidet. Bruken av dette verktøyet kan likevel vere ulik, og i manipulasjonsarbeidet kan ein skilje mellom ulike teknikkar og i kva omfang desse vert nytta. Det einaste kravet ein har til arbeidet med manipulasjonen, er at det må resultere i ein forholdsvis forenkla manipulasjon, slik at overføringa og målinga i etterkant vil la seg gjennomføre. Denne forenklinga gjer at portretta vert modernistiske i sitt uttrykk, og prosessane opnar såleis opp for å skape friare og meir uttrykkssentrerte portrett enn det tradisjonelle.

Portrett skapt gjennom samansette digitale prosessar, kan lagast ved fyrst å manipulere eit foto, for så å måle dette til eit ferdig bilete. Desse portretta vil vere spesielle i den forstand at dei presenterer eit digitalt uttrykk gjennom eit måleri. Bileta vert då spanande og interessante, og prosessane bringar med dette noko nytt inn i biletskapinga i kunst og handverkfaget. På grunn av målearbeidet i desse prosessane, kan ein oppnå spanande uttrykk, sjølv om manipulasjonsarbeidet består av enkle operasjonar. Men portrett skapt gjennom samansette digitale prosessar, kan også lagast ved å måle fyrst, slik eg gjorde i nokre av mine utforskande prosessar. Ein avsluttar då med manipulasjonsarbeidet, og kan difor lage enkle måleri som ein manipulerar til spanande uttrykk gjennom meir omfattande manipulasjonsoperasjonar. Desse portretta får eit sterkare digitalt uttrykk, samstundes som det måleriske set sitt preg på biletet. Når det gjeld kva type portrett som eignar seg å lage, er det i fyrste rekkje kunstnarportrett, der ein kan bruke seg sjølv som modell. Men det er også typeportrettet, der ein kan skape ein fiktiv karakter ut i frå eit verkeleg fotografi.

*Av dette kan ein konkludere med at dei samansette digitale skapingsprosessane gir kunst og handverksfaget: Moglegheiter til å la elevane skape digitale og modernistiske portrett, innan kunstnarportrett eller typeportrett. Dette vil vere bilete som er spesielle og nyskapande, og ein kan skilje mellom måla portrett med eit digitalt uttrykk og digitale portrett med eit målerisk preg.*

## 6.3 PROSESS OG KUNNSKAPSLØFTET

Dei samansete digitale skapingsprosessane er varierte, og krev ulike ferdigheiter av elevane. Ein slik variasjon vil ut i frå K06 vere gunstig med tanke på å skape motivasjonen, samt tilpasse undervisninga. Sidan prosessen kombinerer manipulasjon og måleri, vil ein kunne tilpasse opplæringa ved å legge ulik vekt på desse delane. Ein kan gjennomføre eit omfattande og kreativt manipulasjonsarbeid, etterfylgt av eit enkelt målearbeid. Eller ein kan gjennomføre eit enkelt manipulasjonsarbeid, etterfylgt av eit kreativt og omfattande målearbeid. Ein kan også variere ved å snu rekkjefylgja på prosessane, slik at målarbeidet kjem fyrst og manipulasjonsarbeidet til slutt. Elevane sine ferdigheiter vert då avgjerande i forhold til kva framgangsmåtar dei kan gjennomføre.

Fagplanen i kunst og handverk legg opp til at ein gjennom undervisninga skal bruke både nye og tradisjonelle reiskapar, teknikkar og material. Dei samansette digitale prosessane gir difor store moglegheiter for faget, då desse byggjer på prinsippet om å kombinere tradisjonelle teknikkar med dei nye og digitale. I mitt tilfelle har eg brukt manipulasjon og måleri som teknikkar, men dei fleste digitale teknikkar kan kombinerast med dei fleste tradisjonelle. Moglegheitene er difor mange.

Kompetansemåla for kunst og handverk er forholdsvis verktøy- og ferdigheitsbasert, og dei samansette digitale prosessane byggjer opp under dette på grunn av ein mangfaldig verktøybruk. Gjennom prosessane vil ein tileigne seg ferdigheiter til å bruke bilethandsamingsprogram, samt anna digitalt verktøy som digitalt kamera, skannar, projektor og skrivar. Prosessane vil difor kunne gi erfaringar ein kan nytte i faglege samanhengar, men også i kvardagen og i arbeidslivet.

*Ut i frå Kunnskapsløftet sine målsetjingar, kan ein difor konkludere med at dei samansette digitale skapingsprosessane gir moglegheiter for ei tilpassa og variert undervisning, i kunst og handverksfaget. Der kan ein kombinere tradisjonelle og digitale teknikkar, og elevane vil gjennom dette kunne utvikle både spesielle og generelle erfaringar med bruk av digitalt verktøy.*

## 6.4 VIDARE FORSKING

Då eg begynte på dette arbeidet hadde eg liten erfaring med korleis digitale verktøy kunne brukast i kunst og handverksfaget. Men gjennom mitt arbeid har eg fått ei rekkje erfaringar med korleis portrett kan skapast gjennom samansette digitale skapingsprosessar. Eg har også opparbeida meg ferdigheiter med bruk av verktøy og teknikkar i bilethandsamingsprogrammet Adobe Photoshop. Eg har difor fått ein kjennskap til feltet og eit grunnlag for digital bileskapning, som eg ikkje hadde tidlegare. Det er med bakgrunn i desse erfaringar og Kunnskapsløftet sine føringar, at eg har trekt mine konklusjonar i forhold til korleis dei samansette prosessane vil kunne brukast i kunst og handverksfaget. Eg veit då ikkje om desse konklusjonane vil samsvare med den reelle skulekvardagen, og korleis prosessane vil fungere i praksis.

I vidare forskning vil det difor vere interessant å teste ut dei samansette digitale prosessane i skulen. Spesielt med tanke på korleis prosessane kan brukast på ulike årstrinn, og korleis rekkefylgja av manipulasjon og måling kan varierast. Det vil også vere relevant å sjå nærare på korleis den tilpassa opplæringa vil fungere, ut i frå vektlegging av anten manipulasjonsarbeid eller målearbeid. Etter K06 skal borna etter fjerde årstrinn kunne bruke enkle funksjonar i bilethandsamingsprogram. Det hadde difor vore spanande å sjå kva nivå desse elevane er på, og om dei ville klare å gjennomføre delar av prosessane etter sine føresetnadar. Det ville også vore interessant å sjå nærare på korleis elevar i ungdomsskulen ville utført prosessane, då desse med tanke på ferdigheiter og erfaring, ligg tettast opp mot mitt eige nivå.

Undervegs i mitt arbeid har eg gjort meg opp ei rekkje tankar rundt kva trinn dei ulike prosessane ville høve til. Ved å gjennomføre prosessane i skulen, ville eg då fått moglegheita til å sjå om desse tankane stemmer overeins med røynda eller ikkje.

# LITTERATURLISTE

- Aadland, E. (2004) *Og eg ser på deg...: Vitenskapsteori i helse og sosialfag*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Billedkunst (u.å.). I: *store norske leksikon*. Henta 25.mai.2009 frå Store norske Leksikon Online.
- Busselle, M. (2006) *Special Effects and Photo-art*. London: Argentum
- Colson, R. (2007). *The fundamentals of digital art*. Lausanne: Ave Publ.
- DAM (u.å.) *Digital art museum*. Henta 5.desember 2008: <http://www.dam.org/index.htm>.
- Danbolt, G. & Kjerschow, M. (1996) *Billedspor 1: Kunst og kulturhistorie band 1*. Vollen: Tell forlag.
- Digital kunst (u.å.). I: *store norske leksikon*. Henta 25.mai.2009 frå Store norske Leksikon Online.
- Dreyfus, H. & Dreyfus, S. (1991) *Intuitiv ekspertise: den bristende drøm om tænkende maskiner*. København: Munksgaard
- Ekeland, T. J. , Iversen, O., Onstad, A. & Nordhelle, G. (2004) *Psykologi: for sosial- og helsefag*. Oslo: J.W. Cappelens Forlag as.
- Engelsen, K.S. (2006) *Gjennom fokustrengsel. Lærerutdanningen i møte med IKT og nye vurderingsformer*. Doctor Rerum Politicarum (dr.polit), Universitet i Bergen.
- Fjørtoft, M. (2003). *Digital fotografi i praksis*. Tangen: Abrakadabra forlag.
- Halvorsen, E. M. (2008) *Didaktikk for grunnskolen: Fellestrekk og særdrag i et fagdidaktisk mangfold*. Bergen: Fagbokforlaget
- Halvorsen, E.M. (2007) *Kunstfaglig og pedagogisk FOU: nærhet, distanse, dokumentasjon*. Kristiansand: Høyskoleforlaget.
- Halvorsen, E.M. (2005) *Forskning gjennom skapende arbeid?: Et fenomenologisk - hermeneutisk utgangspunkt for en drøfting av kunstfaglig FOU - arbeid*. Hit-skrift (5) Porsgrunn: Høgskolen i Telemark. Henta 08.11.08 frå: [http://teora.hit.no/dspace/bitstream/2282/153/1/skrift2005\\_5.pdf](http://teora.hit.no/dspace/bitstream/2282/153/1/skrift2005_5.pdf)
- Halvorsen, E. M. (2001) *Læreren som kulturbærer og kulturbygger*. Kristiansand: Høyskoleforlaget.
- Henriksen, P. (Red.). (1998) *Portrettkunst*. I: *Store norske leksikon* (Bind 12, s. 188) Oslo: Kunnskapsforlaget.
- Holgernes, B. (1997) *Brytningar i moderne vitenskapsfilosofi: En kort innføring*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Jacobsen, D.I. (2003) *Forståelse, beskrivelse og forklaring: Innføring i samfunnsvitenskapelig metode for helse- og sosialfagene*. Kristiansand: Høyskoleforlaget.
- Jones, D. M. (2004). Information about fractals. Henta 10.desember 2008 frå: <http://www.fractalus.com/info/> .
- Kjørup, S. (1991) *Forskning og samfund: En grundbog i videnskabsteori*. Denmark: Gyldendal.
- Kunnskapsløftet (2006). *Prinsipp for opplæringa i Kunnskapsløftet* av 05.09.2006. Henta 04. 11. 2008 frå [http://www.utdanningsdirektoratet.no/upload/larerplaner/Fastsatte\\_lareplaner\\_for\\_Kunnskapsloeftet/prinsipp\\_er\\_lk06\\_NN.pdf](http://www.utdanningsdirektoratet.no/upload/larerplaner/Fastsatte_lareplaner_for_Kunnskapsloeftet/prinsipp_er_lk06_NN.pdf)

- Kunnskapsløftet (2005). *Den generelle delen av læreplanen* av 24.10.2005. Henta 03.11.2008 frå:  
[http://www.utdanningsdirektoratet.no/upload/larerplaner/generell\\_del/Generell\\_del\\_Lareplan\\_nynorsk.pdf](http://www.utdanningsdirektoratet.no/upload/larerplaner/generell_del/Generell_del_Lareplan_nynorsk.pdf)
- Kunnskapsløftet (u.å.). *Læreplan i kunst og håndverk* av u.å. Henta 04. 11. 2008 frå  
[http://www.udir.no/upload/larerplaner/Fastsatte\\_lareplaner\\_for\\_Kunnskapsloeftet/Grunnskole\\_og\\_gjennomgaaende/kunst\\_og\\_handverk.rtf](http://www.udir.no/upload/larerplaner/Fastsatte_lareplaner_for_Kunnskapsloeftet/Grunnskole_og_gjennomgaaende/kunst_og_handverk.rtf)
- Langdridge, D. (2006) *Psykologisk forskningsmetode: En innføring i kvalitative og kvantitative tilnærmingar*. Trondheim: Tapir akademisk forlag.
- Lave, J & Wenger, E. (2003) *Situert læring: og andre tekster*. København: Hans Reitzels forlag
- Lipkin, J. (2005). *Photography reborn: Image making in the digital era*. New York: Abrams studio.
- Læreplanverket for den 10-årige grunnskolen: L97* (1996). Oslo: Nasjonalt læremiddelsenter.
- Moran, D. (2002) *Introduction to phenomenology*. London and New York: Routledge Tyler & Francis group.  
Henta 11. november 2008 frå Ebrary.
- Mørstad, E. (2007) *Malerileksikon – Motiver, teorier og teknikker*. Otta, Unipub forlag.
- Norman, D. A. (1998) *The invisible computer: Why good products can fail, the personal computer is so complex, and information appliances are the solution*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Oldanbourg K., Olsen E, Pettersen C. & Skar V. (1997) *Digital kunst*. Prosjektoppgave i IT og samfunn. Institutt for informatikk: Universitetet i Oslo.
- Paul, C. (2003) *Digital art*. London, Thames & Hudson.
- Postholm, M.B. (2005) *Kvalitativ metode: En innføring med fokus på fenomenologi, etnografi og kasusstudier*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Schön, D. A. (2001) *Den reflekterende praktiker: hvordan proffesjonelle tænker, når de arbejder*. Århus, Klim.
- The Getty (u.å.) *Julia Margaret Cameron*. Henta 17. mai 2009 frå:  
<http://www.getty.edu/art/gettyguide/artMakerDetails?maker=2026>
- Uglestad, J. S. (2004) *Portrett i Noreg. I: Norsk folkemuseum, Portrett i Noreg*. Oslo: Labyrinth Press.
- Wacom (2009) *Cintiq: Instant creativity*. Henta 10. desember 2008 frå  
<http://www.wacom.eu/index2.asp?lang=en&pid=96>.
- Witteck, L. (2004) *Læring i og mellom mennesker: en innføring i sosiokulturelle perspektiver*. Oslo: Cappelen akademiske forlag.
- Woodford, S. (1992) *Se på kunst – en innføring i kunstens gleder*. Saltrød: Forsythia.
- Worobiec, T & Spence, R. (2003) *Photo art: In camera, darkroom, digital, mixed media*. London: Collins & Brown
- Zellen, J. (u.å.). *Julia Margaret Cameron*. Henta 17. mai 2009 frå:  
<http://artscenecal.com/ArticlesFile/Archive/Articles1996/Articles0496/Cameron.html>
- Øzerk, K. (2006) *Opplæringsteori og læreplanforståing*. Oplandske bokforlag

# BILETLISTE

## *Bilete frå andre del: Teori*

Bilete 1: Wacom. CINTIQ 12WX (2008).

Henta frå: <http://www.wacom.eu/index2.asp?lang=en&pid=96> [09.12.08]

Bilete 2: Rico. *Webfractales* (2004).

Henta frå: <http://www.webfractales.org/Rico/> [09.12.08]

Bilete 3: Tony Worobiec. *Two pears* (2003). Henta frå: Worobiec, T & Spence, R. (2003) *Photo art: In camera, darkroom, digital, mixed media*. London: Collins & Brown s. 105.

Bilete 4: Courtesy Ananova. *Ananova* (2004). Henta frå: Lipkin, J. (2005). *Photography reborn: Image making in the digital era*. New York: Abrams studio: s. 56.

Bilete 5: Koji Yamagami. *Mamegal* (2001). Henta frå: Lipkin, J. (2005). *Photography reborn: Image making in the digital era*. New York: Abrams studio: s. 58.

Bilete 6: Almacan. *Monorouge* (u.å.). Henta frå: [http://fantasyartdesign.com/free-wallpapers/wallpaper.php?u\\_i=15&i=28&s=0&np=&srt=](http://fantasyartdesign.com/free-wallpapers/wallpaper.php?u_i=15&i=28&s=0&np=&srt=) [09.12.08]

Bilete 7-9: Gro Kristin Opdal. *Utsnitt og utskjering* (2009).

Bilete 10-13: Gro Kristin Opdal. *Lysstyrke og kontrast* (2009).

Bilete 14-16: Gro Kristin Opdal. *Fargejustering* (2009).

Bilete 17-19: Gro Kristin Opdal. *Filter og effektar* (2009).

Bilete 20-22: Gro Kristin Opdal. *Mønster* (2009).

Bilete 23-26: Gro Kristin Opdal. *Montasje* (2008).

Bilete 27-29: Gro Kristin Opdal. *Kloning* (2009).

Bilete 30-33: Gro Kristin Opdal. *Vend vri og roter* (2009).

Bilete 34: Christian Krohg. *Lucy Parr Egeberg* (1876). Henta frå: Wichstrøm, A. & Messel, N. (Red) (2004) *Portrett i Noreg*. Oslo: Labyrinth Press.

Bilete 35: Hans Heyerdal. *Søstrene Marthe og Karen Gjermundsen* (1887). Henta frå: Wichstrøm, A. & Messel, N. (Red) (2004) *Portrett i Noreg*. Oslo: Labyrinth Press.

Bilete 36: Edvard Munch. *Sjølvporett ved vinen* (1906).

Henta frå: Wichstrøm, A. & Messel, N. (Red) (2004) *Portrett i Noreg*. Oslo: Labyrinth Press.

Bilete 37: Pablo Picasso. *Ambroise Vollard* (1910).

Henta frå: <http://www.artchive.com/artchive/p/picasso/vollard.jpg> [26.11.08]

Bilete 38: Nancy Burson. *Big Brother* (1983). Henta frå: Lipkin, J. (2005). *Photography reborn: Image making in the digital era*. New York: Abrams studio: s. 32.

Bilete 39: Koji Yamagami. *Mamegal longneck* (2007).

Henta frå: <http://www.beans-magic.com/> [09.12.08]

Bilete 40: Desiree Dolron. *Xteriors VI* (2001-2008).

Henta frå: <http://www.desireedolron.com/work.aspx#> [10.12.2008]

Bilete 41: Samantha Grandy. *Avril Lavigne* (2003).

Henta frå: <http://digitalart.org/art/24764/fan-art/avril-lavigne/> [10.12.2008]

Bilete 42: Rowan Dodds. *Voiceless* (2008).

Henta frå: <http://digitalart.org/art/58677/abstract-surreal/voiceless/> [10.12.2008]

Bilete 43: Ed Valdivieso. *Bump* (2006).

Henta frå: <http://digitalart.org/art/48197/miscellaneous/bump/> [10.12.2008]

Bilete 44: Angelo R. *Antinea* (2007).

Henta frå: <http://digitalart.org/art/54399/abstract-surreal/antinea/> [09.12.08]

Bilete 45: Mazhar Sadig. *Dream girl* (2007).

Henta frå: <http://digitalart.org/art/57695/portraits/dream-girl/> [09.12.08]

Bilete 46: Gian Lorenzo Bernini. *Portrait of a boy* (1638).

Henta frå: <http://www.wga.hu/index1.html> [26.11.08]

Bilete 47: Sandro Botticelli. *Portrait of young woman* (1485).

Henta frå: <http://www.wga.hu/index1.html> [26.11.08]

Bilete 48: Jacob Adriaensz. *Portrait of a lady* (u.å.).

Henta frå: <http://www.wga.hu/index1.html> [26.11.08]

Bilete 49: Agnolo Bronzino. *Allegorical portrait of Dante* (1530).

Henta frå: <http://www.wga.hu/index1.html> [26.11.08]

Bilete 50: Friedrich von Amerling. *Emperor Franz I of Austria in his coronation* (1832).

Henta frå: <http://www.wga.hu/index1.html> [26.11.08]

### ***Bilete frå fjerde del: K06 og erfaringar med digital biletskaping***

Bilde 51-54: Gro Kristin Opdal. *Jenta - skapingsprosess* (2009).

Bilde 55-58: Gro Kristin Opdal. *Rosa i røyken - skapingsprosess* (2009).

Bilde 59-62: Gro Kristin Opdal. *Murmannen - skapingsprosess* (2009).

Bilde 63-66: Gro Kristin Opdal. *Blåøygd - skapingsprosess* (2009).

Bilde 67-70: Gro Kristin Opdal. *Svik - skapingsprosess* (2009).

Bilde 71-74: Gro Kristin Opdal. *Håpet - skapingsprosess* (2009).

Bilde 75-77: Gro Kristin Opdal. *Reinebonden - skapingsprosess* (2009).

Bilde 78-80: Gro Kristin Opdal. *Fiskaren - skapingsprosess* (2009).

Bilde 81-84: Gro Kristin Opdal. *Tomheit - skapingsprosess* (2009).

Bilde 85-88: Gro Kristin Opdal. *Dagane som gjekk - skapingsprosess* (2009).

Bilde 89-91: Gro Kristin Opdal. *Raseri - skapingsprosess* (2009).

Bilde 92-95: Gro Kristin Opdal. *Perledame - skapingsprosess* (2009).

Bilde 96: Gro Kristin Opdal. *Jenta* (2009).

Bilde 97: Gro Kristin Opdal. *Reinebonden* (2009).

Bilde 98: Gro Kristin Opdal. *Dagane som gjekk* (2009).

Bilde 99: Gro Kristin Opdal. *Rosa i røyken* (2009).

Bilde 100: Gro Kristin Opdal. *Murmannen* (2009).

Bilde 101: Gro Kristin Opdal. *Blåøygd* (2009).

Bilde 102: Gro Kristin Opdal. *Svik* (2009).

Bilde 103: Gro Kristin Opdal. *Håpet* (2009).

Bilde 104: Gro Kristin Opdal. *Tomheit* (2009).

Bilde 105: Gro Kristin Opdal. *Fiskaren* (2009).

Bilde 106: Gro Kristin Opdal. *Raseri* (2009).

Bilde 107: Gro Kristin Opdal. *Perledame* (2009).

Bilde 108-111: Gro Kristin Opdal. *Meg I - skapingsprosess* (2009).

Bilde 112-115: Gro Kristin Opdal. *Meg II - skapingsprosess* (2009).

Bilde 116-119: Gro Kristin Opdal. *Jon - skapingsprosess* (2009).

Bilde 120-122: Gro Kristin Opdal. *Nedover - skapingsprosess* (2009).

Bilde 123-125: Gro Kristin Opdal. *Solbrilledame - skapingsprosess* (2009).

Bilde 126-129: Gro Kristin Opdal. *Frøken Solbakken - skapingsprosess* (2009).

Bilde 130-133: Gro Kristin Opdal. *Stengsel - skapingsprosess* (2009).

Bilde 134-136: Gro Kristin Opdal. *Mørke Maria - skapingsprosess* (2009).

Bilde 137-139: Gro Kristin Opdal. *Hiawata - skapingsprosess* (2009).

Bilde 140-142: Gro Kristin Opdal. *Tid - skapingsprosess* (2009).

Bilde 143: Gro Kristin Opdal. *Stengsel - manipulasjon* (2009).

Bilde 144: Gro Kristin Opdal. *Mørke Maria - manipulasjon* (2009).

Bilde 145: Gro Kristin Opdal. *Hiawata - manipulasjon* (2009).

Bilde 146: Gro Kristin Opdal. *Tid - manipulasjon* (2009).

Bilde 147: Gro Kristin Opdal. *Stengsel - måleri* (2009).

Bilde 148: Gro Kristin Opdal. *Mørke Maria - måleri* (2009).

Bilde 149: Gro Kristin Opdal. *Hiawata - måleri* (2009).

Bilde 150: Gro Kristin Opdal. *Tid - måleri* (2009).






# FIGURLISTE

Figur 1: Strukturen i masteroppgåva .....	4
Figur 2: Den hermeneutiske spiral (Aadland 2004:192).....	29
Figur 3: Struktur over det praktiske skapande arbeidet.....	31
Figur 4: Modell over ferdigheitslæringa av bilethandsamingsprogrammet Adobe Photoshop...	66

# VEDLEGG 1: LOGGNOTAT UTFORSKANDE FASE

## Fyrste utforskande skapingsprosess: *Jenta*

*	Skisser og bilete	Teknikk og verktøy	Framgangsmåte
1		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akvarellblyantar</li> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul> <p><i>Digitalisering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Digitalt fotokamera: Sony Cyber-shot</li> </ul>	<p>Fyrste fase i skapingsprosessen var å måle eit portrett. Med utgangspunkt i eit gammalt foto, skisserte eg opp den vesle jenta på eit lite lerret ved hjelp av akvarellblyantar. Eg byrja så å måle portrettet, og prøvde få eit naturalistisk uttrykk. Eg nytta difor naturlege fargar, og prøvde få penselstrøka fine og jamne i andletet til jenta. I bakgrunnen brukte eg litt grovare strøk. Då måleriet var ferdig, vart det avbilda og digitalisert med eit digitalt fotokamera.</p>
2		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Filter og effektar:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Smudge stick</li> </ul> <p><i>Fargejusteringar:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Metning: svakare</li> </ul> <p><i>Lysstyrke og kontrast:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lysstyrke: opp</li> <li>▪ Kontrast: opp</li> </ul>	<p>I den andre fasen av arbeidet gjekk eg over til den digitale manipulasjonen. Og det fyrste eg gjorde var å legge eit filter over biletet. Dette filteret gav portrettet eit uttrykk av å vere teikna med pastellkritt, samt gjorde biletet lysare og meir kontrastfylt. Etter dette la eg til eit justeringslag, der eg stilte metninga i biletet ned, slik at biletet vart litt mindre fargesterkt. Så la eg til eit nytt justeringslag, der eg justerte lysstyrken og kontrasten i biletet opp.</p>
3		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Lysstyrke og kontrast:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nivå: svart</li> </ul>	<p>I tredje fase av skapingsprosessen la eg inn eit nytt justeringslag, slik at eg kunne endre på nivåa i biletet. Dette vil seie å endre på lysstyrken og kontrasten i biletet, og eg brukte verktøyet til å få biletet mykje mørkare, samstundes som eg oppretthalda kontrastane i biletet. Ved å bruke dette verktøyet fekk biletet eit meir dramatisk uttrykk, samt at fargane vart sterkare og varmare. På dette punktet var eg nøgd med manipulasjonen, og såg biletet ferdig.</p>
Tankar rundt skapingsprosessen			
<p><i>Proseszen</i></p> <p>Sidan dette var fyrste prosessen, var tanken å begynne litt enkelt. Eg måla difor eit portrett i ein tilnærma naturalistisk stil, som eg har gjort mykje av tidlegare. I manipulasjonsarbeidet brukte eg enkle teknikkar, som filter, fargejusteringar og endra lysstyrke og kontrast. Eg følte eg hadde god kontroll over desse teknikkane, men var likevel veldig konsentrert, og eg tenkte nøye over alle operasjonane eg utførte. Dette for å vere sikker på at eg utførte manipulasjonane riktig og oppnådde dei effektar eg ynskte. Men også for å kunne hugse framgangsmåten til seinare bruk og til loggskrivninga. Skapingsprosessen gjekk difor litt treigt, og eg følte at situasjonen til dels hindra mitt kreative arbeid. Dette fordi eg stadig måtte notere ned framgangsmåte og eg fekk ikkje flyt i arbeidet eller tid til å eksperimentere slik eg hadde yngst. Av reint teknisk art merka eg gjennom prosessen at det var gunstig å bruke justeringslag i manipulasjonsarbeidet. Dette fordi det då vart enkelt å ta bort eller angre manipulasjonar ein har gjort. Ingen manipulasjonar endrar det originale biletet.</p>			

### Produktet





Sjølvs om manipulasjonane var enkle og forholdsvis få, fekk det ferdig manipulerde portrettet eit heilt anna uttrykk. Biletet gjekk frå å vere lyst og lett, til å bli mørkt og mystisk. Som portrett ligg biletet forholdsvis tett opp til ei tradisjonell avbilding, sjølv om stilen er grov og bakgrunnen har eit abstrakt drag over seg.





### Praksis og skulebruk

Denne skapingsprosessen baserer seg i størst grad på eit godt målerisk utgangspunkt, då manipulasjonane er enkle og få. Med tanke på skulebruk vil prosessen kunne bli gjennomført på alle klassetrinn. Men elevane må måle eit måleri som utgangspunkt for manipulasjon, og alder og dei ulike måleferdighetene til elevane vil difor bli avgjerande i forhold til prosessen og resultatet.

\* Dei ulike fasane i skapingsprosessen.

## Andre utforskande skapingsprosess: Rosa i røyken

*	Skisser og bilete	Teknikk og verktøy	Framgangsmåte
1		<b>Akrylmåleri på lerret</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Akvarellblyantar</li><li>▪ Akrylmåling</li><li>▪ Middels store penslar</li><li>▪ Vatn</li></ul> <b>Digitalisering</b> Digitalt fotokamera: Sony Cyber-shot	I den fyrste fasen skulle eg også i denne skapingsprosessen måle eit portrett. Eg tok utgangspunkt i eit reklamebilete, og skisserte opp kvinna med akvarellblyantar. Eg begynte så å måle portrettet, og valde å måle biletet i svart, kvitt og gråtonar. Penselstrøka var forholdsvis grove, og eg brukte lite vatn i målinga. Portrettet vart måla på lerret, og i etterkant av måleprosessen digitalisert med digitalt fotokamera, slik som det førre biletet.
2		<b>Digital manipulasjon</b> <b>Utsnitt og utskjering</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Utskjering: Trekke ut</li></ul>  <b>Montasje</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Trekke inn rosa i biletet</li><li>▪ Flytteverktøy</li></ul>	I andre fase gjekk eg over til å manipulere, og ville prøve å lage ein slags montasje. Eg ville dra inn ei rose frå eit anna bilete, og måtte då fyrst skjere ut rosa frå sitt originale foto. Dette gjorde eg ved fyrst å markere rosa gjennom verktøyet <i>trekk ut</i> . Då rosa var klypt ut trakk eg ho inn i portrettet ved hjelp av flytteverktøyet, og plasserte den i venstre hjørne oppe i biletet.
3		<b>Digital manipulasjon</b> <b>Kloning</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Kopiere og lim inn</li><li>▪ Flytteverktøy</li></ul> <b>Vend, vri og roter</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Flytteverktøy</li></ul> <b>Filter og effektar:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Lageffekt: Darken, Linar-Vivaldi-, og Pin-light</li></ul>	I tredje fase ville eg trekkje inn fleire roser i portrettet. Eg klona difor rosa opp i mange eksemplar, ved å fyrst kopiere den og så lime dei inn i biletet. Eg brukte så flytteverktøyet til å plassere rosene og justere dei i ulike storleikar. Nokre av rosene vendte eg også horisontalt, ved å dra dei over med flytteverktøyet. Eg bela rosene med ulike lageffektar, slik at dei vart delvis gjennomsiktige, men då med ulik intensitet.

4		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Mønster</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sjakkruter og strekruter</li> </ul> <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lageffekt: Overlay</li> </ul> <p><i>Fargejusteringar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Grønt fargelag</li> </ul> <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lageffekt: Darken</li> </ul>	<p>Etter arbeidet med rosene nytta eg i fase fire to mønster. Desse la eg over heile biletet, og gjorde dei delvis gjennomsiktige med å bruke ein lageffekten. Mønstera vart med dette best synleg i rosene, som er tydeleg rutete. Eg la så eit grønt fargelag over heile bilete. Også denne gong brukte eg en lageffekt for å gjere fargen delvis gjennomsiktig, og for at kvinna skulle tre fram.</p>
5		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Montasje</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Trekke inn foto himmel:</li> </ul>  <p><i>Kloning</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Flytteverktøyet</li> </ul> <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lageffekt: Vivaldi light</li> </ul>	<p>I femte fase av skapingsprosessen ville eg skape litt meir liv i biletet, og trekte inn eit fotoutsnitt av ein blå himmel. Dette klona eg opp i elleve eksemplar, ved å bruke flytteverktøyet og dra himmelutsnittet inn i biletet. Eg nytta også flytteverktøyet til å plassere utsnittet der eg ville. Kvart utsnitt vart belagt med same lageffekt, og vart delvis gjennomsiktig. Dette gjorde at ein fekk innslag av lyseblått og fargane vart sterkare.</p>
6		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Fargejusteringar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Metning: sterkare</li> </ul> <p><i>Lysstyrke og kontrast</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lysstyrke: opp</li> <li>▪ Kontrast: opp</li> <li>▪ Nivå</li> </ul>	<p>I sjette fase var eg forholdsvis nøgd med det overlappende og fargesterke uttrykket eg hadde skapt i førre fase. Eg gjorde difor berre små justeringar, som kan vere vanskelege å sjå. Det fyrste eg gjorde var å stille fargemetninga litt sterkare. Eg stilte så lysstyrken litt opp, slik at biletet vart lysare, og forsterka kontrasten i bilete litt. Etter dette såg eg portrettet som ferdig.</p>

### Tankar rundt skapingsprosessen

#### *Prosess*

Med utgangspunkt i førre prosess, ville eg i denne andre skapingsprosessen måle eit enklare måleri, og auke vanskegrada og omfanget av manipulasjonsarbeidet. Måleriet vart av dette eit litt forenkla portrett i svart, kvitt og gråtonar, medan eg i manipulasjonsarbeidet nytta meg av alle teknikkane eg omtala i teoridelen. Dei fleste av manipulasjonane, klarte eg å få til ved å prøve meg litt fram. Men når eg i fase to skulle klyppe ut ei rose, måtte eg bruke rettleiingsmanualen. Dette arbeidet tok difor litt tid, og konsentrasjonen var stor. Sidan eg i denne skapingsprosessen nytta mange teknikkar, møtte eg moglegheitene ein har ved å kombinere mønster og lageffektar. Dette var svært artig og effektfullt å bruke, men også litt farleg. Eg ville heile tida teste ut nye effektar og mønster, fordi det var spanande å sjå korleis biletet plutselig endra seg. Men problemet vart då at eg etter kvart fekk mange variantar, og det vart vanskeleg å velje ut kva mønster eller effekt eg skulle byggje vidare på. Arbeidsprosessar som i utgangspunktet var enkle å gjennomføre, vart difor tidkrevjande på grunn av refleksjonar og vurderingar. Undervegs i prosessen var det mange gonger eg var usikker på mine val, og følte ikkje at manipulasjonane ville føre meg til eit godt resultat. Men eg gav ikkje opp, og etter mykje strev og pirkearbeid vaks etterkvart biletet fram.

### Produkt

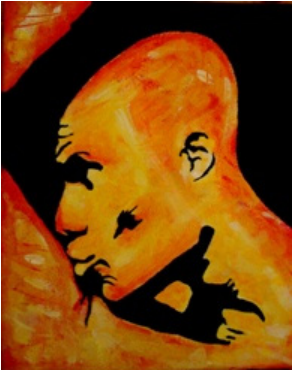

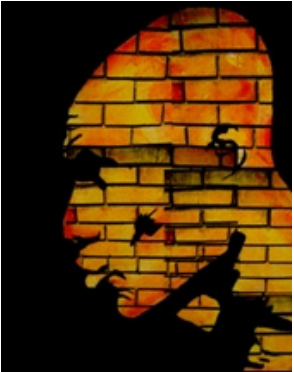

På grunn av den omfattende skapingsprosessen endra det ferdige portrettet sitt uttrykk i stor grad frå måleriet, og ein ser at det er skapt digitalt ved montasje. Portrettet har eit modernistisk uttrykk, og er i fyrste rekkje eit eige bilete, framfor ei avbilding av ein person.

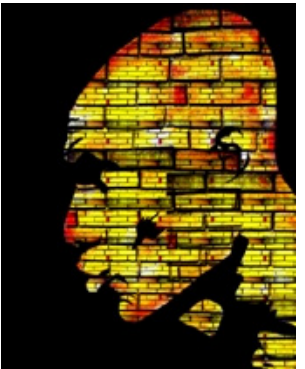
### Praksis og skulebruk

I denne skapingsprosessen baserer resultatet seg i større grad på manipulasjonsarbeidet, og ein kan difor skape gode biletlege uttrykk sjølv om måleriet i utgangspunktet ikkje er så bra. Ferdigheitene ein må meistre vert difor dei digitale. Me tanke på bruk i skulen vil ein slik prosess vere vanskeleg å gjennomføre dersom ikkje elevane har erfaring med bilethandsaming frå før. Personleg ville eg nok ikkje klart og fullføre, dersom eg ikkje hadde hatt litt bakgrunnskunnskap og manualen ved sidan av.

\* Dei ulike fasane i skapingsprosessen.

## Tredje utforskande skapingsprosess: *Murmannen*

*	Skisser og bilete	Teknikk og verktøy	Framgangsmåte
1		<i>Akrylmåleri på lerret</i> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Akvarellblyantar</li><li>▪ Akrylmåling</li><li>▪ Middels store penslar</li><li>▪ Vatn</li></ul> <i>Digitalisering</i> <p>Digitalt fotokamera: Sony Cyber-shot</p>	I den fyrste fasen skulle eg måle eit forenkla portrett, og tok utgangspunkt i eit artistbilete. Men når eg skisserte opp mannen på eit lerret, stiliserte eg han så kraftig at det er uråd å sjå likskapar med <i>modellen</i> . Eg måla mannen i raude og oransje tonar, medan bakgrunnen vart svart. Penselstrøka eg brukte på mannen var grove og raske, medan dei i bakgrunnen var jamne og fine. Det ferdige biletet vart så digitalisert med kamera.
2		<i>Digital manipulasjon</i> <i>Utsnitt og utskjering</i> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Beskjeringsverktøyet</li></ul> <i>Fargejusteringar</i> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Tjukk pensel: svart</li></ul>	I den andre fasen av skapingsprosessen byrja den digitale manipulasjonen. Det fyrste eg gjorde med bilete, var å skjere bilete ned til eit nærare utsnitt av hovudet, ved hjelp av beskjeringsverktøyet. Eg brukte så ein tjukk pensel og svart farge for å måle over restar av den oransje armen måleriet hadde. Då vart fokuset fullt og heilt mot hovudet til mannen, som eg tykte hadde det sterkaste uttrykket.
3		<i>Digital manipulasjon</i> <i>Montasje</i> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Trekke inn gul murvegg.</li></ul>  <i>Kloning</i> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Flytteverktøyet</li></ul> <i>Filter og effektar</i> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Lageffekt: Darken</li></ul>	I den tredje fasen trekte eg inn eit foto av ein gul murvegg. Eg klona dette opp i seks eksemplar ved hjelp av flytteverktøyet. Eg brukte same verktøyet til å minske murbileta og plasserte dei over andletet i portrettet. Eg gav så alle bileta ein delvis gjennomskiktig lageffekt, slik at mannen sitt andletet skein gjennom murveggen. Nokon av dei seks mursteinsfotoa overlappa kvarandre slik at nokon ruter vart mørkare enn andre.

4		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Mønster</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mursteinsmønster</li> </ul> <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lageffekt: Darken</li> </ul> <p><i>Lysstyrke og kontrast</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lysstyrke: opp</li> <li>▪ Kontrast: opp</li> <li>▪ Nivå: kvit</li> </ul>	<p>I fjerde fase lagde eg eit mønster av mursteinsfotoet eg brukte i førre fase. Dette mønsteret la eg så over heile portrettet med ein delvis gjennomsiktig lageffekt. Som mønster vart mursteinane mykje mindre, og mannens andletet vart difor dekkja av store mursteinar med mindre mursteinar inni. Til slutt justerte eg opp lysstyrken, kontrasten og kvitnivået i biletet, slik at portrettet vart lysare, klarare og fekk innslag av kvite felt.</p>
---	---	--	---

### Tankar rundt skapingsprosessen

#### *Prosess*

I denne tredje skapingsprosessen ville eg at både målearbeidet og manipulasjonsarbeidet skulle vere enklare enn i den førre prosessen. Eg måla difor fyrst eit forenkla måleri av det som vart ein oransje mann mot svart bakgrunn. I manipulasjonen brukte eg både utsnitt, fargejusteringar, montasje, kloning, mønster, effektar og lysstyrke og kontrast. Men sjølv om eg brukte mange teknikkar, gjekk arbeidet forholdsvis enkelt og raskt, og eg følte at prosessen var mindre utfordrande enn i den førre. Årsaka til dette har truleg samanheng med at eg brukte teknikkar og verktøy eg følte meg trygg på, samstundes som forståinga av programmet begynte å bli betre. Det som var nytt for meg i denne prosessen, var å lage mitt eige mønster. Dette var ein enkel operasjon, der ein kan lage eigne mønster framfor å bruke standardmønster frå programmet.

#### *Produkt*

Det ferdige portrettet viser også denne gongen at det er skapt digitalt, og eg tykkjer at biletet gir eit stilig og moderne uttrykk. Biletet er abstrahert i sitt uttrykk og personens trekk forenkla. Biletet er såleis eit modernistisk portrett, som i fyrste rekkje skal opplevast som eit eige biletleg uttrykk.


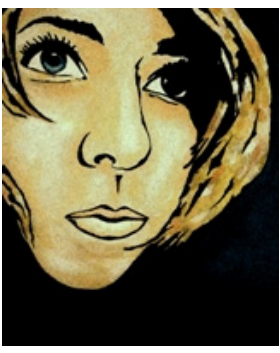

#### *Praksis og skulebruk*

Sidan eg i denne prosessen brukte eit forenkla måleri som utgangspunkt, samt eit mindre omfattande manipulasjonsarbeid, høver denne prosessen betre med tanke på bruk i skulen enn dei to fyrste. I fyrste rekkje for elevar ved ungdomstrinn, men kanskje også på mellomtrinnet dersom ein brukar litt færre manipulasjonsteknikkar. Prosessen er enkel å gjennomføre, og den kan gi eit godt resultat.

\* Dei ulike fasane i skapingsprosessen.

### Fjerde utforskande skapingsprosess: *Blåøygd*

*	Skisser og bilete	Teknikk og verktøy	Framgangsmåte
1		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akvarellblyantar</li> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul> <p><i>Digitalisering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Digitalt fotokamera: Sony Cyber-shot</li> </ul>	<p>I fyrste fase skulle eg måle eit portrett med utgangspunkt i eit fotografi av meg sjølv. Eg begynte med å skissere opp på lerretet med akvarellblyantar. I dette arbeidet endra eg på trekka i fotoet, for å få eit meir forenkla uttrykk i portrettet. Når eg begynte å måle prøvde eg å oppretthalde den enkle stilen, og måla med forholdsvis klare fargeflater og sterke konturar. Då måleriet var ferdig, digitaliserte eg det med digitalt fotokamera.</p>

2		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Filter: Watercolour</li> </ul> <p><i>Utsnitt og utskjering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Beskjeringsverktøyet</li> </ul>	<p>I den andre fasen skulle eg begynne å manipulere biletet, og eg starta med å leggje over eit filter. Filteret skulle gi ein effekt av vassmåling, men gav i størst grad biletet eit mørkare og kraftigare preg. Etter dette brukte eg beskjeringsverktøyet for å få eit nærare utsnitt av hovudet. Eg prøvde meg litt fram med ulike utsnitt, før eg bestemte meg for det ein ser i skissa. Dette sette andletet i større fokus.</p>
3		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Fargejusteringar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Metning: ned</li> </ul> <p><i>Lysstyrke og kontrast</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lystyrke: ned</li> <li>▪ Kontrast: opp</li> <li>▪ Nivå: svart</li> </ul>	<p>I den tredje fasen av skapingsprosessen, gjorde eg forholdsvis små manipulasjonar. Eg justerte fyrst ned metninga i biletet, slik at fargane vart minder intense. Så justerte eg lysstyrken ned og kontrasten opp, samt forsterka dei svarte nivåa i biletet. Biletet vart av dette mørkare i dei mørke felta, og kontrasten til det lyse i andletet auka.</p>
4		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Mønster</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rettmasker</li> </ul> <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lageffekt: Overlay</li> <li>▪ Gjennomsiktig: ned</li> </ul> <p><i>Fargejusteringar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fargebalanse: blått</li> </ul>	<p>I den siste fasen la eg eit mønster over biletet, og eg gav dette ein delvis gjennomsiktig lageffekt. Eg justerte denne, slik at mønsteret vart som eit fint slør over andletet. Etter dette justerte eg fargebalansen i biletet til eit meir blåleg uttrykk. Eg la så til ei lagmaske, og viska bort igjen det blå, alle stader bortsett frå i auga og i bakgrunnen. Såleis fekk desse delane ein skarpere blåfarge.</p>

### Tankar rundt skapingsprosessen

#### *Prosess*

I denne skapingsprosessen skulle eg måle eit forenkla måleri, og manipulere dette til ein avansert montasje. Men etter å ha måla eit teikneserieaktig portrett, vart ikkje manipulasjonsarbeidet slik eg hadde sett for meg. Eg fekk ingen inspirasjon, og enda opp med fleire utprøving der eg trakk inn mange foto og effektar. Ingen av utprøvingane resulterte i noko bra, og eg opplevde faren med å bruke for mange effektar i arbeidet. Bileta vart rotete, og eg enda difor opp med å bruke litt enklare manipulasjonar, og då mange av dei same teknikkane og verktøya som i den førre skapingsprosessen. Av dette føler eg prosessen viser at det enklaste ofte er det beste, og at det ikkje alltid er naudsynt å bruke alle moglegheitene programmet byr på.

#### *Produkt*


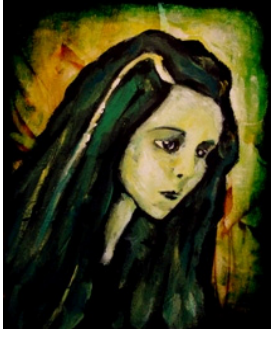


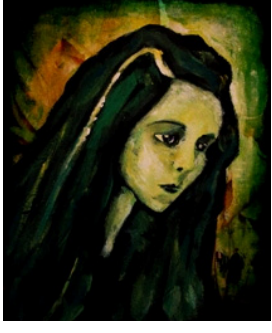

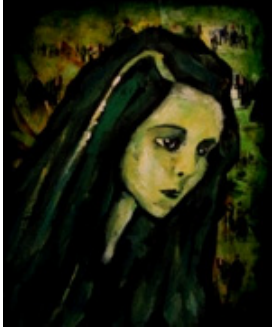
Det endelege portrettet strekkjer seg ikkje så langt frå det originale måleriet, men mønsteret i andletet viser at biletet er manipulert. Biletet er mørkare enn det originale måleriet og utsnittet nærare, noko som gir eit sterkare uttrykk. Portrettet er moderne i sitt uttrykk, og kan minne litt om popkunsten frå 1960-talet.

#### *Praksis og skulebruk*

Denne prosessen baserer seg i likskap med den førre på eit forenkla måleri, noko som eg trur er gunstig med tanke på skulebruk. I dette måleriet brukte eg i stor grad kontur, medan eg i den førre prosessen brukte flater. Kva som er best med tanke på elevane vil truleg vere individuelt, og ikkje relevant for gjennomføringa.

\* Dei ulike fasane i skapingsprosessen.

## Femte utforskande skapingsprosess: Svik

*	Skisser og bilete	Teknikk og verktøy	Framgangsmåte
1		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akvarellblyantar</li> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul> <p><i>Digitalisering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Digitalt fotokamera: Sony Cyber-shot</li> </ul>	<p>I denne prosessen skulle eg også måle fyrst, og starta med å skissere opp ei jente på eit lerret ved hjelp av akvarellblyantar. Eg begynte så å måle med grove penselstrøk og raske rørsler. På førehand hadde eg sett for meg at måleriet skulle vere i grøne fargetonar, og eg held fast ved denne ideen. Men eg nytta også svart og kvit i måleriet. Eg digitaliserte det ferdige biletet ved å bruke digitalt fotokamera.</p>
2		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Montasje</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Trekke inn Amaryllis</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Flytteverktøy</li> </ul> <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lageffekt: Colour burn</li> </ul>	<p>Eg starta manipulasjonsprosessen av måleriet, med å trekkje inn eit fotografi av ein Amaryllis. Eg let fotografiet dekkje heile måleriet, og la på ein lageffekt som gjorde fotoet av blomen delvis gjennomsiktig. Eg la så til ei lagmaske, der eg kunne viske bort blomseterlaget frå andletet til jenta. Såleis vart det berre i bakgrunnen at kronblada til blomen vart synlege.</p>
3		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Mønster</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mørkegrått</li> </ul> <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lageffekt: Overlay</li> </ul>	<p>Neste manipulasjon eg gjorde, var å leggje eit mørkegrått mønster over heile bilete. Eg la så over ein lageffekt som gjorde mønsteret nesten heilt gjennomsiktig. Biletet vart av dette litt mørkare og prega av varmare fargetonar.</p>
4		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Montasje</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Trekke inn 17.mai tog</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Flytteverktøy</li> </ul> <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lageffekt: Darken</li> </ul>	<p>I fjerde fase trekte eg inn eit bilete av eit 17. mai-tog, og brukte flytteverktøyet til å minske biletet litt. Eg bela så fotoet med ein delvis gjennomsiktig effekt, før eg ved hjelp av flytteverktøyet plasserte biletet i høgre nedre hjørne. Dette trekket kan vere vanskeleg å få auge på, men det er med å gi liv til bakgrunnen.</p>
5		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Kloning</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Flytteverktøy</li> </ul> <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lageffekt: Darken</li> </ul> <p><i>Vend, vri og roter</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vende: horisontalt</li> <li>▪ Viskelær</li> </ul>	<p>I femte fasen klona eg biletet av 17.mai-toget til seks nye eksemplar. Eg bela desse med den same lageffekten, men varierte storleiken. Eg vendte nokre bilete horisontalt for å skape variasjon. Målet var å dekkje heile bakgrunnen, og dersom nokre bilete overlappa andletet til jenta, vart dei utstyrt med ei lagmaske, slik at eg kunne viske dette bort og få andletet reint.</p>



6		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Montasje</i></p>  <p><i>Kloning</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Flyttestverktøy</li> </ul> <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lageffekt: Darken</li> <li>▪ Viskelêr</li> </ul>	<p>I den sjette fasen trekte eg inn eit foto av ein steinmur. Eg klona denne i fire eksemplar ved hjelp av flyttestverktøyet, og som i den førre fasen utstyrte eg alle med ein gjennomsiktig lageffekt, og plasserte dei i bakgrunnen. Eg la også no inn lagmasker der eg viska bort mur som overlappa andletet. Men denne gongen let eg litt av muren stå att i andletet til jenta, slik at biletet fekk ein betre heilskap.</p>
7		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Lysstyrke og kontrast</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kontrast: opp</li> </ul> <p><i>Montasje</i></p>  <p><i>Kloning</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Flyttestverktøy</li> </ul> <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lageffekt: Darken</li> </ul>	<p>I den siste fasen finpusa eg på biletet ved å justerte kontrasten opp. Likevel var det litt mørkt enkelte stader i bilete, og eg trekte difor inn ein grå bakgrunn, som eg klona opp i tre eksemplar ved hjelp av flyttestverktøyet. Desse gjorde eg delvis gjennomsiktige med ein lageffekt, før eg plasserte dei på tre ulike stader i biletet der eg ynskte å forsterke lyset og kvikke opp fargane. Dette var små justeringar, men likevel synlege i prosessen.</p>

### Tankar rundt skapingsprosessen

#### *Prosess*

I den femte skapingsprosessen måla eg eit litt forenkla portrett av ei jente i grøne fargetonar, og i manipulasjonsarbeidet brukte eg montasjeteknikken i stor grad. Eg trekte inn ulike bilete som eg la over måleriet, og etter kvart vart desse litt vanskeleg å halde kontroll på. Spesielt dersom eg skulle gjere justeringar eller flytte på dei nokon av bileta og laga. Arbeidet var omfattande og tidkrevjande, men eg følte likevel at eg hadde kontroll over prosessen og følte meg fortruleg med verktøya og montasjeteknikken. Eg hadde ein indre idé om korleis det ferdige biletet skulle sjå ut, og resultatet baserte seg i mindre grad, enn tidlegare på tilfeldige og heldige utprøvingar.

#### *Produkt*


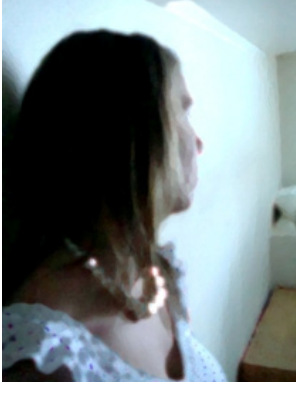
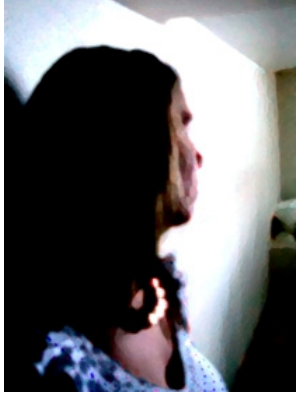

Det endelege portrettet er i same stil som måleriet, og det er i fyrste rekkje bakgrunnen som er annleis og tydeleg manipulert. Likevel tykkjer eg det manipulererte biletet har fått eit sterkare uttrykk enn måleriet, då det er litt mørkare, meir mystisk, levande og opnar opp for fabulering rundt kva biletet vil seie. På grunn av dette kan portrettet gli inn i den psykologiske retninga ein fann i ekspresjonismen, samstundes som portrettet også er modernistisk og litt surrealistisk i uttrykket.


#### *Praksis og skulebruk*

Denne prosessen skil seg ikkje så mykje frå dei andre eg har utført, då prinsippet er likt i alle dei fem fyrste prosessane. Det er omfanget og kvaliteten på måleriet og manipulasjonsarbeidet som varierar. Med tanke på skulebruk må difor prosessen tilpassast elevane sine ferdigheiter og føresetnadar. Når det gjeld denne prosessen krev den ei forståing for programmet, og elevane må kunne eksperimentere og prøve ut moglegheiter på eiga hand. Prosessen er difor for dei litt vidarekomne.

\* Dei ulike fasane i skapingsprosessen.

## Sjette utforskande skapingsprosess: *Håpet*

*	Skisser og bilete	Teknikk og verktøy	Framgangsmåte
1		<p><i>Fotografering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Digitalt fotokamera:</li> <li>▪ Sony Cyber-shot</li> </ul>	<p>I denne skapingsprosessen brukte eg den fyrste fasen til å fotografere, og eg fekk etter kvart eit bilete som eg ville bruke vidare i prosessen. Fotoet er av ei ung kvinne som vender seg bort. Eg følte dette fotoet hadde eit innholdsmessig potensiale. Reint teknisk var biletet litt uskarpt, i tillegg til at ei svart jakke forstyrra i høgre hjørne. Eg valde likevel fotoet då eg gjennom manipulasjonen kunne skjule dette.</p>
2		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Utsnitt og utskjering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Beskjeringsverktøy</li> </ul> <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Filter: Underpainting</li> </ul> <p><i>Lysstyrke og kontrast</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nivå: kvit</li> <li>▪ Lysstyrke: opp</li> </ul>	<p>I den andre fasen byrja manipulasjonsarbeidet, og det fyrste eg gjorde var å skjære bilete slik at den svarte jakka og litt av taket forsvann. Ein fekk då eit mindre utsnitt, og eit nærare portrett. Eg la så over eit filter som gjorde at fargeflatene i bilete vart flytande og uklare. Dette filteret skjulte dermed uskarpheita som var i fotoet. Eg justerte så biletet lysare ved å stille kvitnivået og lysstyrken opp.</p>
3		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Lysstyrke og kontrast</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nivå: svar og kvitt</li> </ul>	<p>I den tredje fasen justerte eg nivået enno eingong, for at kontrasten skulle bli større. Dei mørke felta vart då mørkare og dei lyse felta lysare. Desse justeringane gjorde at biletet såg meir målerisk ut, og ein fekk ein meir utydeleg bakgrunn der gjenstandane og miljøet ikkje var like atkjenneleg. Etter dette følte eg at manipulasjonsarbeidet var ferdig, og portrettet var klart til analogisering og måling.</p>
4		<p><i>Analogisering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fargeskrivar A3</li> <li>▪ Kopipapir</li> <li>▪ Lerret 24x30cm</li> <li>▪ Decoupage-lim og pensel</li> </ul> <p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>I den fjerde fasen analogiserte eg portrettet ved å skrive det ut på ein fargeskrivar. Dette biletet limte eg så over på eit lerret ved hjelp av decoupage-lim og pensel. Etter at biletet hadde tørka godt, kunne eg begynne å måle. Eg valde då å berre måle over bakgrunnen, og måla her med nyansar av grønt før eg måla over med kvitt. Strøka var raske og det grønne skein litt gjennom.</p>

5		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>Etter å ha måla og prøvd ut ei rekkje bakgrunnar, enda eg i den femte fasen opp med ein bakgrunn som likna litt på den originale, men då i ei forenkla og abstrakt utgåve. Personen er med dette ikkje lenger plassert i eit klart definert rom, slik den var i det manipulerete biletet. Som siste finpuss måla eg meir svart i nedre høgre kant og meir kvitt oppe for å få sterkare kontrastar.</p>
---	---	--	---

## Tankar rundt skapingsprosessen

### *Prosess*

Medan eg i dei fem fyrste portretta starta skapingsprosessen med eit måleri som utgangspunkt, ville eg denne gongen starte med å manipulere eit foto. Dette skulle eg så skulle analogisere og arbeide vidare med gjennom måling. Då eg starta prosessen måtte eg i fyrste omgang fotografere bilete som eg kunne jobbe med. Dette var eit arbeid som vart meir omfattande enn eg hadde sett for meg, men som også var veldig artig. Eg vart meir bevisst i mi fotografering, og arrangerte ein liten *photo shoot*. Der fekk personar kle seg opp og *posere* i ulike stillingar som eg følte kunne gi gode utgangspunkt for mitt arbeid. Eg tok ei rekkje bilete, og valde då eit av desse til denne sjette skapingsprosessen.

I sjølve manipulasjonsarbeidet valde eg forholdsvis enkle operasjonar, og utfordringane i prosessen kom fyrst då eg skulle analogisere det manipulerete biletet til eit lerret. For å overføre det utskrivne fargebiletet til eit lerret skulle eg bruke decoupage. Dette var litt vanskeleg då arket blemma seg under påliming. Men då biletet hadde fått tørka over natta, hadde det strekt seg ut og blemmene var ikkje lenger så framtrædande. Då eg så skulle begynne å måle baud også dette arbeidet på litt utfordringar. Eg fekk ei kjensle av at eg var i ferd med å øydeleggje eit ferdig biletet, og eg visste ikkje heilt kva eg skulle endre på. Etter kvart bestemte eg meg for å berre måle over bakgrunnen, og då la den unge kvinna stå at med sitt digitale uttrykk.

### *Produkt*






Det endelege biletet vart ikkje så ulikt det manipulerete, sidan kvinna vart bevart som ho var. Men bakgrunnen fekk eit meir abstrakt og målerisk uttrykk, som høvde til manipulasjonen. I forhold til fotografiet som var utgangspunktet, er forskjellen mykje større og det endelege portrettet gir eit heilt anna uttrykk og ei anna stemning. Portrettet kan også denne gong sjåast på som eit modernistisk portrett, der forenkling og abstraksjon er viktige element for at biletet skal framstå som eit eige kunstverk. Kvinna sine personlege trekk kjem i andre rekkje, og den tapte profilen og det lengtande blikket vert det viktige. Ho ser mot noko som kan oppfatast som lys, og dette gir grobotn for tolking.

### *Praksis og skulebruk*

I denne prosessen nytta eg ein framgangsmåte som eg aldri har brukt før, og som med ein gong verka litt bakvendt og tungvindt. Men når eg i etterkant studerar min prosess tykkjer eg samstundes at prosessen har eit potensiale, og då om eg vel å gjere nokre ting litt annleis. Til dømes følte det heilt meningslaust å måle over eit ferdig fargebiletet, noko eg også trur elevane ville ha kjent det som. Eg ser difor heller at ein kan kopiere biletet til gråtonar fyrst, før ein begynner å måle.

*\* Dei ulike fasane i skapingsprosessen.*

## Sjuande utforskande skapingsprosess: *Reinebonden*

*	Skisser og bilete	Teknikk og verktøy	Framgangsmåte
1		<p><i>Fotografering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Digitalt fotokamera: Sony Cyber-shot</li> </ul>	<p>Fyrste fasen av skapingsprosessen besto av fotografering, og biletet eg valde ut er eit bilete av ein bonde i ein naturleg setting med fjøsklede og driftsbygning og bø i bakgrunnen. Fokuset er ved andletet til personen, men eg likte at ein fekk med ein del av omgivnadane rundt.</p>
2		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Filter: Output</li> </ul> <p><i>Utsnitt og utskjering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Beskjeringsverktøy</li> </ul>	<p>Den fyrste manipulasjonen eg gjorde med fotoet, var å leggje over eit filter. Dette gjorde fotografiet mindre detaljert og ein fekk større fargefelt. Dette kan også sjåast på som ei forenklinga av biletet. Eg skar så biletet til eit mindre utsnitt, for å få andletet litt nærare.</p>
3		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Fargejusteringar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Metning: opp</li> </ul> <p><i>Lysstyrke og kontrast</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lysstyrke: ned</li> <li>▪ Nivå: kvit</li> </ul>	<p>I tredje fase justerte eg metninga i biletet opp, slik at fargane vart sterkare. Vidare justerte eg lysstyrken ned, slik at biletet vart mørkare, før eg auka kontrasten ved å justere kvitnivået i biletet sterkare. Biletet vart med dette også litt skarpere i uttrykket, og manipulasjonen var ferdig.</p>
4		<p><i>Analogisering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fargeskrivar A3</li> <li>▪ Kopimaskin</li> <li>▪ Kopipapir</li> <li>▪ Lerret 24x30cm</li> <li>▪ Decoupage-lim</li> <li>▪ Decoupage-pensel</li> </ul>	<p>I fjerde fase av prosessen skreiv eg ut det manipulererte bilete på fargeskrivar. Eg kopiert så biletet med kopimaskin, slik at biletet vart i gråtonar, før eg limte det på lerretet ved hjelp av decoupage-teknikken. Biletet måtte så tørke godt over natta, slik at lerretet strekte seg ut.</p>
5		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Små penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>I neste fase kunne eg begynne å måle på biletet, og eg brukte då gråtonebiletet som ei detaljert skisse og fylte dei former og linjer den gav med måling. Eg måla fyrst bakgrunnen i andre fargetonar enn i det manipulererte biletet, og gjekk frå vinterlege fargar til eit grønt landskap.</p>

6		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Små penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>Etter at bakgrunnen var nokolunde, gjekk eg i fase seks vidare til å måle andletet. Eg måla dette i tilnærma naturalistiske fargar, men med grove penselstrøk. I dette arbeidet tok eg meg litt fridomar i forhold til gråtonebilete, men la vekt på dei viktigaste linjene skulle bevarast.</p>
7		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Små penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>I siste fase justerte eg småting ved måleriet, som til dømes å gi litt større liv til bakgrunnen, samt gjere den litt mørkar. Eg justerte også fargetonane i jakka og på hua til bonden, slik at desse vart litt raudare og meir fargesterke. Etter dette såg eg biletet som ferdig.</p>

### Tankar rundt skapingsprosessen

#### *Prosess*

I denne sjette skapingsprosessen ville eg bruke same framgangsmåte som i førre bilete, men i staden for å berre måle over bakgrunnen, ville eg denne gongen måle over heile biletet. Eg ville også kopiere biletet til gråtonar før eg limte det på lerretet. Prosessen starta denne gong med å plukke ut eit av dei fotografia som eg allereie hadde teke. Eg begynte så å manipulere, og prøvde ut litt ulike filter før eg bestemte meg. Arbeidet gjekk greitt og då eg hadde valt filter, tatt eit utsnitt og justert fargane var eg ganske nøgd. Då biletet skulle limast på lerret, vart det også denne gongen mykje blemmer i papiret under påliming. Dette gjekk ikkje like godt bort, som det gjorde i den førre prosess. Årsaka til dette kan komme av at eg denne gongen førte lim på papiret og ikkje på lerretet slik eg gjorde det fyrste gongen. Då eg skulle begynne å måle biletet, merka eg med ein gong at det var lurt at det manipulerde biletet var gjort om til gråtonar. Eg følte av dette ingen prestasjonsangst i forhold til å øydeleggje biletet, men såg heller moglegheitene for å måle eit bilete ved hjelp frå dei detaljerte formene manipulasjonen gav meg. Målearbeidet gjekk difor betre enn eg hadde forventa, men kravde til tider eit stort tolmod. Dei vanskelegaste områda å måle var i andletet, der linjene var litt meir flytande. I måleprosessen endra eg på fargane i forhold til manipulasjonen, og dette var enkelt å gjere då manipulasjonen var i gråtonar.

#### *Produkt*


Det ferdige portrettet vart forholdsvis ulikt manipulasjonen og det originale fotoet. Dette kom i størst grad av fargebruken, då formene i biletet i stor grad er bevart. Sidan heile biletet vart måla over, er det likevel lite ved dette portrettet som minnar om eit digitalt bilete. Som portrett liknar dette biletet difor eit tradisjonelt samtidsportrett, framfor eit moderne og digitalt portrett.




#### *Praksis og skulebruk*

Med tanke på skulebruk var denne prosessen betre enn den førre. Å måle på eit gråtone bilete kjendes meir meningsfullt, samstundes som det også er økonomisk sparande då ein slepp å skrive ut i fargar. Men prosessen kravde stor nøyaktigheit og tolmod, og eg ser det som lite truleg at alle elevar vil meistre dette aspektet på same måte som det eg gjorde. Eg føler difor at prosessen kan gjennomførast i skulen, men at den ikkje er så gunstig sidan det vert stilt store krav til målearbeidet og tolmodigheita.

*\* Dei ulike fasane i skapingsprosessen.*

## Åttande utforskande skapingsprosess: *Fiskaren*

*	Skisser	Teknikk og verktøy	Framgangsmåte
1		<p><i>Fotografering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Digitalt fotokamera: Sony Cyber-shot</li> </ul>	<p>I fyrste fase tok eg eit fotografi i ein naturleg setting ute på tur. I utgangspunktet var ikkje biletet tatt med noko spesiell hensikt, men på grunn av dei markerte linjene i andletet og den artige hua følte eg at dette fotoet kunne bli eit godt utgangspunkt for manipulasjon.</p>
2		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Filter: Stamp</li> </ul>	<p>Den fyrste manipulasjonen eg gjorde i biletet, var å leggje på eit filter. Dette gjorde biletet svart-kvitt, og minna om ein penneteikning. Trekka hjå personen vart av dette forenkla, medan bakgrunnen vart litt meir detaljrik, og litt forstyrrende.</p>
3		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Utsnitt og utskjering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Extract: trekke ut</li> </ul>	<p>I den neste fasen klypte eg bort den litt forstyrrende bakgrunnen, ved hjelp av verktøyet <i>trekk ut</i>. Dette arbeidet var litt tidkrevjande, då markeringane rundt personen måtte vere reine og fine, før ein kunne trekke figuren ut og bakgrunnen bort.</p>
4		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Montasje</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sjølandskap: </li> <li>▪ Flytteverktøy</li> </ul> <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Filter: Stamp</li> </ul>	<p>I fjerde fasen måtte eg finne ein ny bakgrunn til portrettet, og eg fann eit sjølandskap, som eg belå med det same filteret som personen. Eg trakk så inn personen ved hjelp av flytteverktøyet og plasserte den i forgrunnen. Etter dette følte eg at manipulasjonen var ferdig.</p>
5		<p><i>Analogisering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Skrivar A3</li> <li>▪ Kopipapir</li> <li>▪ Lerret 24x30cm</li> <li>▪ Decoupage-lim</li> <li>▪ Decoupage-pensel</li> </ul>	<p>I femte fase skreiv eg ut det manipulerde biletet på ein svart-kvitt skrivar. Eg limte så biletet på eit lerret, ved hjelp av decoupage-teknikken. Det kom også no litt rykkjer i papiret, men ikkje meir enn forventa.</p>

6		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Store penslar</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>Eg kunne så begynne å måle, og starta med å måle himmel og sjø i blåtonar. I dette arbeidet brukte eg store penslar og blanda målinga ut med vatn, slik at den vart nesten som vassmåling. Dette for ikkje å måle over dei svarte formene i biletet.</p>
7		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>I den sjuande fasen gjekk eg vidare og måla personen sitt andletet, samt jakka. Med tanke på at portrettet skulle førestille ein fiskar måla eg jakka oransje, som ei oljekledejakke. I dette arbeidet brukte eg tjukkare måling, og måla delvis over nokon av dei svarte strekane og felta.</p>
8		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>I åttande fase måla eg meir liv inn i himmelen, sjøen og den oransje jakka ved å variere med mørke og lyse fargeflater. Eg måla så skjerfet til fiskaren grønt og hua oransje, før eg til slutt gjekk over alle dei svarte felta og linjene og gav dei tilbake sin intensitet og svarte farge.</p>

### Tankar rundt skapingsprosessen

#### *Prosess*

Målet for denne skapingsprosessen var å gå eit steg vidare i forhold til erfaringane frå førre prosess. Eg ville difor lage ein svart-kvitt manipulasjon, for å sjå om dette ville gjere målearbeidet enklare. I manipulasjonsarbeidet brukte eg difor eit filter som automatisk gav meg eit svart-kvitt uttrykk. Personen i biletet minna meg då om ein fiskar, og eg skar difor personen ut av biletet og plasserte den på ein kystbakgrunn belagt med same filter. Manipulasjonen var då ferdig etter ein forholdsvis enkel prosess, og analogisert også denne gongen med decoupage på lerret. Å måle på dette svart-kvitt biletet var ein stor fordel, og vart som ein fargeleggingsprosess. Denne prosessen var difor mykje enklare enn dei to førre, og det einaste eg måtte passe på var å bruke utvatna måling, slik at eg kunne måle dei svarte felta på nytt igjen tilslutt.

#### *Produkt*

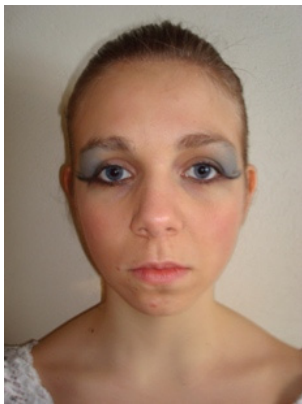
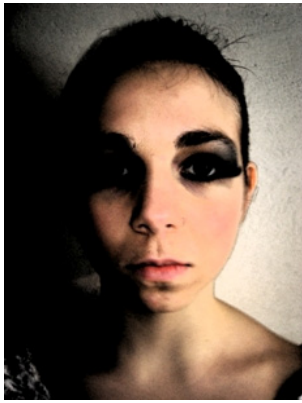


Eg er godt nøgd med det endelege portrettet, og tykkjer både komposisjon og fargebruk er god. Stilen i biletet er enkel, og dei svarte felta i biletet gir eit inntrykk av den digitale prosessen. På grunn av miljøet personen er sett inn i, kan biletet oppfattast som eit samstidsportrett, sjølv om personen i portrettet er ein oppdikta karakter eg har skapt gjennom mitt manipulasjonsarbeid.

#### *Praksis og skulebruk*


Denne prosessen var enkel å gjennomføre, og gav også eit godt resultat. Og medan eg i nokre prosessar har følt at eg måtte nytta mine måleferdigheiter i stor grad, stiller ikkje denne prosessen så høge krav. Ein slik prosess vil difor vere gunstig for skulebruk. Det einaste som kan by på problem, er at filteret ikkje alltid vil gi eit godt resultat. For å få dette er ein avhengig av eit foto, der trekk, linjer og skuggar kjem godt fram.

*\* Dei ulike fasane i skapingsprosessen.*

## Niande utforskande skapingsprosess: *Tomheit*

*	Skisser og bilete	Teknikk og verktøy	Framgangsmåte
1		<p><i>Fotografering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Digitalt fotokamera: Sony Cyber-shot</li> </ul>	<p>I den fyrste fasen tok eg eit fotografi som i utgangspunktet er eit enkelt og lite spanande bilete. Men på grunn av blikket og den litt spesielle sminka rundt augo, følte eg at bilete kunne vere eit godt utangspunkt for å manipulere.</p>
2		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Lysstyrke og kontrast</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kontrast: opp</li> </ul>	<p>Den fyrste manipulasjonen eg gjorde var å justere kontrasten i biletet opp, og berre ved denne enkle manipulasjonen endra biletet seg drastisk.</p>
3		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Fargejusteringar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Svart og kvitt</li> </ul>	<p>I neste fase gjorde eg biletet om til eit svart-kvitt bilete, ved verktøyet svart og kvitt. Her justerte eg også fargane i biletet, slik at dette påverka lysstyrken og kontrastane i svart-kvitt biletet. Etter dette såg eg meg ferdig med manipulasjonen, sjølv om dei operasjonane eg hadde gjort ikkje var så avanserte eller tidkrevjande.</p>
4		<p><i>Analogisering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Skrivar A3</li> <li>▪ Teiknepapir A3</li> </ul> <p><i>Akrylmåleri på papir</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Store penslar</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>Etter at biletet var ferdig manipulert, skreiv eg det ut på teikneark. I motsetning til dei tre førre bileta, ville eg måle dette bilete direkte på teiknearket. Då eg måla biletet brukte eg utvatna måling og store penslar. Eg måla med raske rørsler for ikkje å skape skøyte og begynte med andletet som eg måla i gule og rosa fargetonar.</p>



5		<p><i>Akrylmåleri på papir</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Store penslar</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>I femte fase forsette eg å måle bakgrunnen på same måte, men i ein blå fargetone. Eg måla her fleire lag med tynn måling før eg vart nøgd. Undervegs i arbeidet hadde nokon av dei svarte flatene i biletet blitt måla over og mist sin intensitet. Eg gjekk difor over biletet og måla dei svarte flatene med tynn svart måling. Eg gjorde dette i fleire omgonger, og brukte tid på å prøve bevare dei mjuke overgangane i biletet.</p>
---	---	--	--

### Tankar rundt skapingsprosessen

#### *Prosess*

I denne skapingsprosessen var tanken å bruke same teknikken som i biletet av *fiskaren*, men då eg starta manipulasjonsprosessen høvde ikkje filteret så godt til fotoet. Eg enda difor opp med å eit gråtone biletet, der eg justerte lysstyrke og kontrast. Dette var enkle manipulasjonar, men portrettet vart likevel heilt annleis enn det originale fotoet, og det mørke tomme blikket til jenta gav meg ei kjensle eg ikkje ville gi slepp på. Eg skreiv ut biletet, og ville denne gongen teste ut korleis det var å måle direkte på papiret. Eg måla med uttynna akrylmåling, og papiret fekk etter kvart store buktingar, samstundes som uttrykket vart litt blast. Papiret opplevdes også som lite slitesterkt, då det etter å ha blitt måla fleire gonger begynte å smuldre. Men prosessen var rask og enkel å gjennomføre, både i manipulasjonsfasane og i målearbeidet.

#### *Produkt*

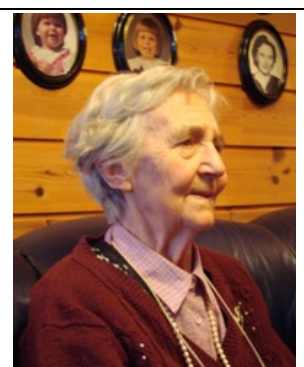
Det ferdige portrettet klarte å oppretthalde uttrykket frå manipulasjonen. Og eg tykkjer det er spanande at biletet har bevart sitt fotografiske og digitale uttrykk, samstundes som fargane tydeleg viser til at dei er måla for hand. Problemet er at den litt vanskelege måleprosessen har sett sine spor i biletet. På grunn av papir som underlag og uttynna måling, vart portrettet bulkete og blast i uttrykket. Som portrett møter personens blikk oss frontalt, og trekka til personen kjem godt fram i biletet. Likevel føler eg ikkje at biletet kan kategoriserast som eit tradisjonelt portrett, då biletet ikkje er ei korrekt avbilding.





#### *Praksis og skulebruk*

Denne skapingsprosessen var rask og enkel å gjennomføre, og burde difor vere gunstig å bruke i skulen. Men då prosessen var litt problematisk kan den resultere i bilete med ulike kvalitet. Eg trur likevel at ein slik prosess kan gjennomførast både på småskule- og mellomtrinn, sidan den er rask og svært enkel å gjennomføre.

\* *Dei ulike fasane i skapingsprosessen*

### Tiande utforskande skapingsprosess: *Dagane som gjekk*

*	Skisser og bilete	Teknikk og verktøy	Framgangsmåte
1		<p><i>Fotografering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Digitalt fotokamera: Sony Cyber-shot</li> </ul>	<p>I fyrste fase valde eg ut eit fotografi som ikkje var tatt i samband med denne oppgåva. Eg valde biletet fordi kvinna i biletet har klare linjer i andletet som kunne vere spanande å bruke i manipulasjonane. Eg tykte også at fotoet gav eit uttrykk av tida som går, med familiebileta i bakgrunnen, der eit av dei viser den eldre kvinna som ung.</p>

2		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Artistic: Cutout</li> </ul> <p><i>Fargejusteringar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kanal miksar</li> <li>▪ Metning: ned</li> </ul>	<p>Den fyrste manipulasjonen eg gjorde var å leggje eit filter over biletet. Dette filtertet forenkla biletet i stor grad, og ein fekk klare fargeflater i staden for jamne overgangar. Ved å justere filteret, bestemte eg sjølv i kor stor grad biletet skulle forenklast. Etter dette justerte eg fargane i biletet gjennom verktøyet kanal miksar i tillegg til metninga i biletet. Fargane vart med dette lysare og mindre intense.</p>
3		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Fargejusteringar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Svart og kvitt</li> </ul> <p><i>Lysstyrke og kontrast</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nivå</li> </ul>	<p>I tredje fase, gjorde eg biletet om til eit svart - kvitt og gråtonebilete. Biletet vart då litt tamt og eg stilte kontrasten i biletet høgare ved å bruke verktøyet nivå. Der stilte eg dei mørke felte mørkare og dei lyse lysare. Etter dette var det manipulerde biletet ferdig, og klart til å analogisering og måling.</p>
4		<p><i>Analogisering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Skrivar A3</li> <li>▪ Teiknepapir A3</li> </ul> <p><i>Akrylmåleri på papir</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Små penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>I fjerde fase skreiv eg ut det ferdige manipulerde biletet på eit teikneark. Som i førre skapingsprosess ville eg også denne gongen måle direkte på papiret. Og eg begynte difor med å måle andletet til kvinna. Eg brukte små penslar og prøvde fylgje dei ulike formene som det manipulerde biletet viste. Dette var litt vanskeleg, og eg enda opp med å måle litt fritt etter skissa.</p>
5		<p><i>Akrylmåleri på papir</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Små penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>Eg forsette å måle på biletet i den femte fasen, og måla fyrst bakgrunnen i gule tonar og kleda til kvinna i kvitt og blått. Bileta i bakgrunnen måla eg i grått for å få fram at dette er gamle bilete. Etter dette måla eg andletet og kleda til personen enno eingong. Då vart målingslaga tjukkare og dekka betre. Til slutt gjekk eg over biletet og måla dei svarte felte i biletet heilt svarte.</p>

### Tankar rundt skapingsprosessen

#### *Prosess*

Målet for denne skapingsprosessen var også å måle direkte på det utskrivne papirbilete. Men denne gongen ville eg bruke tjukk måling for å sjå om arket då bukta seg mindre. Eg manipulerde fyrst biletet gjennom enkle teknikkar som filter, fargejusteringar og lysterke og kontrast. Dette gav meg eit forenkla gråtonebilete, som eg så kunne måle på. Men eg var ikkje i målehumør denne dagen, og då eg etter ei stund hadde prøvd å fylgje dei ulike felte i biletet gav eg opp og begynte å måle ganske fritt etter skissa. Dette skulle eg

ikkje ha gjort, då eg plutselig hadde måla over viktige linjer og trekk, som eg ikkje klarte å måle tilbake.

### Produkt

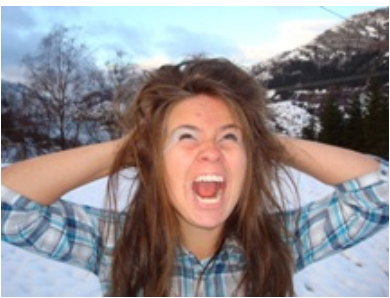


På grunn av ein dårleg prosess vart ikkje det ferdige biletet slik eg hadde sett for meg, og eg var i etterkant av prosessen særskilt skuffa over min eigen innsats. Eg følte portrettet var dårleg måla, og det digitale uttrykket var i liten grad bevart. Sidan manipulasjonen ikkje braut ned tidsaspektet i biletet kan også dette biletet reknast som eit samtidsportrett då den portretterte er ei vanleg kvinne frå dagen samtid.






### Praksis og skulebruk

Denne skapingsprosessen likna i stor grad den sjuande, der eg måla Reinebonden. Men til forskjell klarte eg ikkje denne gongen å vere tolmodig og følgje formene frå manipulasjonen. Resultatet vart difor ikkje så bra, og eg tenkjer at mange elevar kanskje vil oppleve det same, dersom dei skulle gjennomført prosessen. Den krev stor konsentrasjon og tolmod, og ein må følgje skissa til punkt og prikke dersom biletet skal bli som manipulasjonen. Viss ikkje misser ein fordelane frå manipulasjonen, og måleprosessen liknar i større grad ein vanleg måleprosess, der resultatet avslørar måleferdigheitene til den som målar. Eg trur difor ikkje prosessen er ideell å bruke i skulesamanheng, sjølv om nokre elevar vil kunne meistre framgangsmåten. Når det gjeld å bruke papir som underlag, fungerte det betre med tjukk måling. Men personleg likar eg lerret betre då eg føler at motivasjonen vert større. Underlaget er meir verdifullt, og eg vil då skape noko bra.

\* Dei ulike fasane i skapingsprosessen.

## Elleve utforskande skapingsprosess: *Raseri*

*	Skisser og bilete	Teknikk og verktøy	Framgangsmåte
1		<i>Fotografering</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>Digitalt fotokamera: Sony Cyber-shot</li> </ul>	I fyrste fase vart fotograferinga gjennomført. Oppkledning, sminke og miljø var bevisst valt ut i forkant, medan uttrykket hjå personen kom spontant. Eg følte med ein gong at dette biletet ville vere eit godt utgangspunkt for ein vidare prosess med manipulasjon og måling.
2		<i>Digital manipulasjon</i> <i>Fargejusteringar</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kurver</li> </ul>	Den fyrste manipulasjonen eg gjorde med biletet, var å justere uttrykket gjennom verktøyet kurver. Eg hadde ingen planar for justeringa men prøvde meg fram med ulike kurver, før eg fann eit som kunne høve vidare i prosessen.
3		<i>Digital manipulasjon</i> <i>Fargejusteringar</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kurver</li> </ul>	I neste fase brukte eg same verktøyet, og testa ut enno fleire fargekurver. Ved ein av justeringane endra uttrykket seg totalt, og gjekk langt bort i frå det originale. Eg tykte dette høvde til motivet i biletet, og behald desse kurvene.

4		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Fargejusteringar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kurver</li> <li>▪ Farge</li> </ul> <p><i>Lysstyrke og kontrast</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lysstyrke: mørkare</li> <li>▪ Nivå</li> </ul>	<p>I fjerde fase gjentok eg prosessen med kurvene enno eingong, til eg plutselig fann det uttrykket eg jakta etter. Eg justere så fargane, gjorde det litt mørkare og brukte verktøyet nivå for å skape ein større kontrast. Biletet vart av dette også skarpare.</p>
5		<p><i>Analogisering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Projektor</li> <li>▪ Akvarellblyant</li> <li>▪ Lerret 50x70cm</li> </ul>	<p>Då manipulasjonen var ferdig, ville eg test ut ein ny overføringsteknikk. Eg ville måle på eit stort lerret, og brukte projektor til å blåse biletet opp mot lerretet i riktig storleik. Eg brukte så akvarellblyant til å teikne rundt alle former i biletet, slik at ein fekk ei detaljert skisse av manipulasjonen.</p>
6		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>I sjetten fase kunne eg så begynne arbeidet med å måle etter skissa, og byrja med å måle alle dei svarte felta i biletet. I dette arbeidet måte eg stadig bruke det manipulererte biletet for å sjå kor eg skulle måla, då det var mange strekar og former i skissa.</p>
7		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>Etter dette begynte eg å måle med fargar, og starta med hovudet og personen i biletet. Eg bestemte meg for å ha nokolunde det same fargeuttrykket som i manipulasjonen, då eg tykte dette var ganske bra, og måla hovudet i raudt og oransje.</p>
8		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>I den siste fasen måla eg håret til personen i blått, samt bakgrunnen i blått, grønt, lilla og kvitt. Til slutt pynta eg på biletet ved å måle oppatt nokon av dei svarte formene som delvis var blitt måla over med farge undervegs i prosessen.</p>

### Tankar rundt skapingsprosessen

#### *Prosess*

Målet for denne skapingsprosessen var i hovudsak å teste ut ein ny analogiseringsprosess, der eg ved hjelp av projektor kunne teikne det manipulererte biletet over på eit stort lerret. På grunn av dette ville eg i manipulasjonsarbeidet i størst grad fokusere på å lage eit uttrykk som kunne vere eigneleg å overføre til lerretet. Då eg begynte å manipulere brukte eg verktøyet kurver, og då i tre omgongar. Årsaka til dette kom av at verktøyet var vanskeleg å kontrollere. Eg valde difor å avslutte prosessen med ein gong eg fann eit

uttrykk eg likte, for så bruke verktøyet på nytt og justere vidare. På denne måten hadde eg heile tida kontroll over prosessen, og kunne eksperimentere vidare utan å vere redd for å misse dei uttrykkja eg allereie hadde. Dette verktøyet var artig å bruke, men eg føler likevel at manipulasjonar eg gjorde i størst grad baserte seg på heldige korrigeringar og ikkje bevisste val og justeringar.

For å overføre manipulasjonen, hang eg eit stort lerretet på veggen og fekk projektoren til å blåse biletet opp og over på lerretet. Eg kunne så streke rundt dei ulike formene med akvarellblyant. Sidan biletet var forholdsvis detaljert, tok dette arbeidet litt tid, noko eg også fekk merke då eg skulle måle biletet. Det var mange former og flater som skulle fyllast med måling, og eg brukte langt tid på å måle dei ulike formene i rett farge. Prosessen vart med dette som ei avansert fargelegging, der måleprosessen var særskilt kontrollert. Veggen og resultatet vart lagt i manipulasjonsarbeidet, og målinga vart difor som eit handverk der ein fylgde planen og skissa som var lagt.

### *Produkt*

Det ferdige måleriet vart tilnærma likt det manipulerte, men gav eit litt meir forenkla uttrykk. På grunn av dette, kan portrettet reknast som eit modernistisk, fritt og eksperimenterande portrett, der biletet i størst grad skal vere eit eige kunstverk. Posituren i biletet er ganske spesiell og delvis skremmande, og det er fyrst i etterkant at eg oppdaga at biletet kan gi assosiasjonar til biletet *Skrik* av Edvard Munch. Årsaka er i fyrste rekkje motivet med den skrikande personen, men også dei forenkla formene og sterke fargane.





### *Praksis og skulebruk*

Denne skapingsprosessen var særskilt artig å gjennomføre, og opna mine auge for nye moglegheiter. Eg tykkjer denne prosessen vil vere både gunstig og motiverande for elevar ved ungdomstrinnet. Dei vil kunne oppleve at eit manipulert bilete frå datamaskinakan kan overførast til eit større format og målast nesten identisk med den originale manipulasjonen. Dette gir gode resultat, og då ikkje berre for dei som er dyktige målararar. Det eg likevel ser for meg er at manipulasjonen bør vere litt enklare enn den eg sjølv laga. Dette fordi arbeidet tok lang tid å gjennomføre, og fordi dei mange blyantstrekane frå skissa vart vanskeleg å måle over. Når det gjeld gjennomføring av ein slik prosess, kan ein også bruke lysarkframvisar i overføringsarbeidet. Dette dersom ein ikkje har tilgang til projektor eller dersom mange elevar skal overføre samstundes.

*\* Dei ulike fasane i skapingsprosessen.*

## Tolvte utforskande skapingsprosess: *Perledame*

*	Skisser og bilete	Teknikk og verktøy	Framgangsmåte
1		<p><i>Fotografering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Digitalt fotokamera: Sony Cyber-shot</li> </ul>	<p>Fyrste fase av prosessen starta med å fotografere. Også denne gong var oppkledning, sminke og miljø planlagt, og av fleire bilete i same serie, valde eg ut dette portrettet fordi eg følte at blikket, uttrykket og posituren til den portretterte kunne vere utgangspunktet til eit litt klassisk vakkert portrett.</p>

2		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Fargejusteringar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Svart og kvitt</li> <li>▪ Fargane alle</li> </ul>	<p>I den fyrste manipulasjonsfasen gjorde eg biletet svart-kvitt, og justerte dei svarte og kvite tonane forholdsvis lyse i andletet. Dette var små justeringar, som likevel var svært verknadsfulle.</p>
3		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Fargejusteringar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nivå: svart</li> </ul>	<p>I den tredje fasen justerte eg svartnivået i biletet opp i stor grad, slik at portrettet vart mørkare og meir kontrastfylt. Biletet fekk då det uttrykket eg hadde håpa på, og eg avslutta manipulasjonsfasen etter berre to enkle operasjonar.</p>
4		<p><i>Analogisering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Projektor</li> <li>▪ Akvarellblyant</li> <li>▪ Lerret 40x50cm</li> </ul> <p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>I fjerde fase brukte eg projektor til å blåse opp det manipulererte biletet på lerretet, og brukte akvarellblyanten til å teikne rundt dei mest markerte formene og detaljane. Eg fekk då ei enkel skisse som eg kunne fargelegge med måling. Eg valde svart måling og begynte å måle inni alle felte eg hadde skissert opp. Etter kvart ville då trekka hjå personen vekse fram.</p>
5		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>Eg fullførte prosessen ved å måla over dei kvite flatene med kvit, då eg hadde grisa litt undervegs med den svarte målinga. I denne prosessen prøvde eg også å lage kantane og linjene så beine og fine som mogeleg. Etter dette var biletet ferdig, då dette skulle vere eit svart-kvitt bilete.</p>

Tankar rundt skapingsprosessen

*Prosess*

Med utgangspunkt i den førre skapingsprosessen ville eg gjennomføre enno ein prosess der eg brukte projektor som verktøy i overføringsfasen. Men til forskjell ville eg denne gongen bruke ein litt anna type

manipulasjon, samt eit litt mindre format. Då eg starta manipulasjonsarbeidet brukte eg svært enkle teknikkar, som fargejustering, lystyrke og kontrast. Eg enda opp med eit gråtone bilete med klare kontrastar og eit fotorealitisk uttrykk. Sidan biletet beholdt sitt realistiske uttrykk med glidande overgangar og detaljar, var eg spent på korleis overføringa ville bli. Men dette skulle vise seg å ikkje bli noko problem. Dei mørke felte i biletet vart forenkla gjennom projektoren, og eg teikna då opp berre desse formene som markerte seg. Det vil seie at alle grå nyansar og smidige overgongar vart borte. Då eg begynte å måle brukte eg berre svart måling, og det vaks etter kvart fram eit forenkla andletet der hovudtrekka frå manipulasjonen var bevart.

### *Produkt*

Det endelege måleriet vart ganske bra, men strekkjer seg eit stykkje bort frå manipulasjonen og det originale fotografiet. Biletet gir eit sterkt forenkla uttrykk, som eg tykkjer kan minne litt om Andy Warhol sine portrett av kjendisar som Marilyn Monroe, Elvis og dronning Sonja. Dette portrettet vert difor også eit modernistisk portrett, sjølv om trekka til personen er bevart.





### *Praksis og skulebruk*

Denne skapingsprosessen var lettare å gjennomføre enn den førre, der eg også brukte projektor i overføringsfasen. Årsaka til dette det var at biletet hadde færre detaljar å skisse opp og ta omsyn til under målinga. Med tanke på at prosessen gav eit godt og litt moderne resultat, tykkjer eg denne prosessen vil høve til bruk i skulen, både på eit mellomtrinn og eit ungdomstrinn. For å gjere prosessen enno enklare, kan ein lage ein manipulasjonen i heilt svart-kvitt, der formene er enno klarare enn i min gråtonemanipulasjon. Ei moglegheit eg ser ved bruk av denne type prosess i skulen, er at ein heil ungdomsskuleklasse kan lage sjølvportrett i svart-kvitt eller med farge, for så å henge dei opp saman som eit stort kunstverk.


- *Dei ulike fasane i skapingsprosessen.*

## VEDLEGG 2: LOGGNOTAT SPESIALISERANDE FASE

Første spesialisierende skapingsprosess: *Meg I*

*	Skisser og bilete	Teknikk og verktøy	Framgangsmåte
1		<p><i>Fotografering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Digitalt fotokamera:</li> <li>▪ Sony Cyber-shot</li> </ul>	<p>Første fase av prosessen starta med å fotografere. Denne gongen skulle eg fotografere meg sjølv. Med digitalt kamera tok eg ei rekkje biletet, der eg i etterkant valde ut eit av dei som eg tykte hadde eit potensiale til å jobbe vidare med.</p>
2		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Fargejusteringar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Svart og kvitt</li> </ul>	<p>I den første manipulasjonsfasen gjorde eg biletet om til eit svart-kvitt bilete. I dette arbeidet justerte eg også dei ulike svarte og kvite tonane, slik at biletet vart eit forholdsvis lyst svart-kvitt bilete. I dette arbeidet missa andletet nokon av sine trekk, og biletet vart litt forenkla.</p>
3		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Lysstyrke og kontrast</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nivå: svart</li> </ul>	<p>I den tredje fasen justerte eg svartnivået, og då opp, slik at portrettet vart mørkare og meir kontrastfylt. Biletet vart då eit reint svart-kvitt bilete, utan nyansar. Biletet fekk då klare linjer og flater som eg tenkte ville vere gunstige med tanke på det vidare arbeidet med måling av biletet. Eg avslutta difor manipulasjonsfasen etter dette, og gjennomførte såleis berre to enkle operasjonar.</p>
4		<p><i>Analogisering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Projektor</li> <li>▪ Akvarellblyant</li> <li>▪ Lerret 40x50cm</li> </ul> <p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Små penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>I fjerde fase brukte eg projektor til å blåse opp det manipulerde biletet på lerretet, og akvarellblyant til å teikne rundt dei mest markerte formene og detaljane. Eg fekk då ei enkel skisse, som eg kunne fargelegge med måling. Eg ville at biletet skulle vere i svart-kvitt, og brukte difor berre svartmåling. Eg måla nøyaktig i alle felte eg hadde skissert opp, og etter kvart vaks portrettet fram.</p>



5		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>Etter å ha måla alle felta som skulle vere svarte, gjekk eg over dei kvite flatene og måla desse på nytt. Dette fordi desse var blitt litt skitne i måleprosessen. I denne prosessen prøvde eg også å lage kantane og linjene så beine og fine som mogeleg. Biletet var med dette ferdig, sidan det skulle vere eit enkelt svart-kvitt bilete.</p>
---	---	---	---

## Tankar rundt skapingsprosessen

### *Prosess*

I det fyrste portrettet i min spesialiserte prosess, var tanken å ta utgangspunkt i den siste prosessen frå den utforskande fasen. Eg ville gjennomføre ein enkel manipulasjon, som kunne gi eit enkelt utgangspunkt for målearbeidet, der eg ville ende opp med eit enkelt svart-kvitt portrett. Prosessen gjekk godt, og eg følte at ingen av manipulasjonsteknikkane baud på store utfordringar. Eg hadde heile tida full kontroll i arbeidet, og utførte operasjonane raskt. Etter å ha manipulert eit bilete eg var nøgd med, vart det spennande å sjå korleis portrettet vaks fram, ved berre å fylle svartmåling i dei oppskissa felta. Det var ein del pirkearbeid på biletet, og dei små detaljane kravde stort tolmod og nøyaktigheit. Men ein trong ikkje tenkje i arbeidet, det var berre å fylje strekane. Prosessen var difor artig å gjennomføre, og spesielt sidan resultatet vart godt.

### *Produkt*

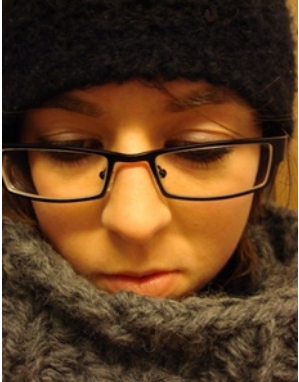



Eg følte at det ferdige portrettet vart veldig bra, og kanskje enno betre enn måleriet *Perledame* frå den utforskande fasen. Ikkje fordi dette var eit sjølvportrett, men fordi utsnittet av hovudet var nærare og trekka i andletet større. På grunn av ein god og enkel manipulasjon, vart måleriet ganske likt det manipulerde, og då i sterkare grad enn i portrettet *Perledame*, der manipulasjonen ikkje var så kontrastfylt. Portrettet gir eit moderne og forenkla uttrykk, men eg tykkjer likevel at biletet bevarar viktige trekk i andletet, som gjer at portrettet liknar meg sjølv til ei viss grad. Det som er artig å merke seg, og som eg stadig opplever gjennom manipulasjonsprosessen, er korleis fotografi endrar seg totalt, med små endringar. Fotografi som i utgangspunktet ikkje er dei vakraste eller mest heldige, kan likevel bli til gode uttrykk, og eg føler at denne prosessen viser dette. Det originale fotoet var eit heilt ordinært foto, der blikket mitt kanskje var litt intenst og unaturleg. Men etter manipulasjon og måling gir portrettet eit naturleg uttrykk, der det er nettopp blikket som fangar merksemd og som gjer det interessant.

### *Praksis og skulebruk*

Som heilskap følte eg at denne prosessen var ganske enkel å gjennomføre, samstundes som den også gav eit godt resultat. Eg trur difor at dette vil vere ein prosess som kan vere motiverande for elevar, og trur prosessen vil kunne gjennomførast ved mellomtrinn og ungdomstrinnet. Med tanke på at manipulasjonsarbeidet var prega av enkle teknikkar som fargejustering, lysterke og kontrast kan manipulasjonane også gjennomførast i enklare bilethandsamingsprogram, og ein er ikkje avhengig av Adobe Photoshop.

*\* Dei ulike fasane i skapingsprosessen.*

## Andre spesialisierende skapingsprosess: *Meg II*

*	Skisser og bilete	Teknikk og verktøy	Framgangsmåte
1		<p><i>Fotografering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Digitalt fotokamera: Sony Cyber-shot</li> </ul>	<p>I denne prosessen valde eg ut eit nytt bilete av meg sjølv, tatt i same serie som biletet i den førre prosessen. Likevel var biletet ulikt, med tanke på posituren og blikket.</p>
2		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Fargejusteringar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Svart og kvitt</li> </ul>	<p>I den fyrste manipulasjonsfasen gjorde eg biletet om til eit svart-kvitt bilete, slik eg også gjorde i den førre prosessen. Og også denne gongen justerte eg dei ulike svarte og kvite tonane, slik at biletet vart lyst.</p>
3		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Lysstyrke og kontrast</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nivå: svart</li> </ul>	<p>I den tredje fasen justerte eg svartnivået, opp, slik at portrettet vart mørkare og meir kontrastfylt. På grunn av dette såg eg manipulasjonen som ferdig i forhold til overføringsarbeidet som venta.</p>
4		<p><i>Analogisering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Projektor</li> <li>▪ Akvarellblyant</li> <li>▪ Lerret 40x50cm</li> </ul> <p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Små penslar</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>I fjerde fase brukte eg projektor til å blåse opp det manipulerde biletet på lerretet, og akvarellblyantar til å teikne rundt former, linjer og detaljar. Eg fekk då ei skisse som i førre prosess, som eg kunne begynne å fylla med svartmåling. I starten brukte eg små penslar til å måle rundt linjene, og var særst nøyaktig for å fylgje linjene å få dei så beine og klare som mogleg. Spesielt rundt augo og brillene tok det tid å måle jamt.</p>

5		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>I neste fase var det større flater som skulle fyllast med svart, og eg gjekk då over til større penslar. Undervegs måtte eg heile tida bruke det manipulerede biletet som mal, og sjå etter kva felt som skulle vere svarte og kva som skulle vere kvite, slik at eg ikkje måla feil. Dette var spesielt vanskeleg og kravde stor konsentrasjon i halspartiet.</p>
6		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Svamp</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>I sjetteste fase ville eg prøve å leggje inn farge i måleriet, og måla grønt i bakgrunnen og i delar av halsen. Målinga vart denne gongen påført med svamp, for å få ein lett og litt transparent grønfarge. Etter dette måtte eg gå over nokon av dei svarte kantane igjen, der litt grønfarge hadde komme over. Etter dette var biletet ferdig.</p>

### Tankar rundt skapingsprosessen

#### *Prosess*

Målet for denne prosessen, var å lage enno eit sjølvportrett gjennom ein liknande prosess som den fyrste. Men til forskjell ville eg denne gongen teste ut korleis biletet kunne bli, dersom ein la inn eit fargeelement. Manipulasjonsarbeidet gjekk raskt, og eg tenkte ikkje så mykje over kva verkøy eg brukte. Men prosessen var bygd opp omlag som den førre prosessen, bortsett frå at manipulasjonen ikkje vart like svart-kvitt då eg let nokre gråtonar stå at. Men dette gav ingen særlege utslag i overføringsfasen, då dei viktige trekka var mørke og enkle og teikne rundt. I sjølve måleprosessen opplevde eg litt utfordringar då eg skulle måle det detaljerte halspartiet. Det var her vanskeleg å bestemme kva felt som skulle vere kvite og kven som skulle vere svarte. Manipulasjonen var ikkje så lett å sjå på, og målearbeidet vart difor prega av mi eiga kjensle for kva som ville høve. I dette arbeidet var eg redd for å øydeleggje noko, til dømes å måle svart i felt som kanskje skulle vise seg å ha vore kvite. Då eg til slutt skulle måle inn eit fargeelement, valde eg å måle bakgrunnen i biletet grøn. Men eg tok også med litt av felta i halsen for å bringe grønfargen inn i andre delar av biletet også. Kva felt eg skulle måle vart vurdert undervegs, og eg valde å la øvste del stå at kvit.

#### *Produkt*




Det endelege portrettet er i same forenkla stil som det førre, og det er i hovudsak brillene som gjer at eg kan kjenne meg sjølv att som personen i biletet. Portrettet har fokus på andletet, og eg er godt nøgd med uttrykket. På grunn av fargeelementet skil dette portrettet seg frå manipulasjonen i større grad enn det førre biletet. Måleriet har også gått gjennom ei større forenkling i overføringsfasen, sidan manipulasjonen denne gongen inneheldt gråtonar og nyansar, medan det førre biletet var nesten heilt svart-kvitt.


#### *Praksis og skulebruk*

Denne prosessen er i stor grad som den førre, og den einaste store skilnaden er å leggje inn farge. Dette var ein enkel vri å gjennomføre, og det kan vere med å kvikke opp eit bilete. Personleg likte eg portrettet betre som svart-kvitt uttrykk, men føler kanskje samstundes at mange elevar vil føle det motsatt. Kanskje ville dei også føretrekkje å måle andletet i farge, noko også eg vurderte undervegs i prosessen.

*\* Dei ulike fasane i skapingsprosessen.*

### Tredje spesialisierende skapingsprosess: Jon

*	Skisser og bilete	Teknikk og verktøy	Framgangsmåte
1		<p><i>Fotografering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Skannar</li> </ul>	<p>I den fyrste fasen brukar eg å fotografere, men tenkte denne gongen at eg kunne bruke eit gammalt fotografi i staden. Eg måtte difor bruke skannar til å digitalisere eit fotografi. Biletet eg fann, er eit klassisk fotografert portrett frå 1950-tallet.</p>
2		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cutout</li> </ul>	<p>I den fyrste manipulasjonsfasen gav eg fotografiet eit filter, som forenkla og stiliserte biletet opp i geometriske former og flater. Eg justerte filteret, og prøvde meg fram med ulike grader av forenkling. Medan nokon var nærast abstrakte, valde eg eit justert filter, der trekka hjå personen var attkjennelege.</p>
3		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Lysstyrke og kontrast</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nivå: svart</li> </ul>	<p>I den tredje fasen justerte eg svartnivået, i biletet opp, slik at portrettet vart mørkare og meir kontrastfylt. Skiljet mellom dei lyse og mørke felte biletet vart med dette meir synlege. Noko som var positivt med tanke på det vidare arbeidet, når biletet skulle overførast og målast.</p>
4		<p><i>Analogisering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Projektor</li> <li>▪ Akvarellblyant</li> <li>▪ Lerret 30x40cm</li> </ul> <p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Små penslar</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>I fjerde fase brukte eg projektor til å blåse opp det manipulerde biletet til lerretet, og akvarellblyant til å teikne rundt dei ulike felte. Dette arbeidet gjekk greitt, men eg merka at det var problem å skilje dei ulike grånyansane, og skissa vart difor enklare enn manipulasjonen. I størst grad var det dei mørke felte opp mot dei kvite som var dei enklaste og teikne over rett. Det var også difor eg begynte å måle dei svarte felte fyrst.</p>

5		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Små penslar</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>Etter å ha måla alle felta som skulle vere svarte, gjekk eg over å måla dei grå felta. I dette arbeidet var det ei utfordring å skulle blande den same gråfargen til alle felta, og det hendte at eg måtte måle over eit felt igjen for at grånyansane skulle bli likast mogleg. Etter dette var biletet ferdig, sjølv om det ikkje vart heilt likt det manipulerte.</p>
---	---	---	---

## Tankar rundt skapingsprosessen

### *Prosess*

Utgangspunktet for denne skapingsprosessen var i fyrste rekkje å teste ut korleis overføringsprosessen ville fungere dersom ein brukte eit lite format i A3-storleik. Eg ville også teste ut ein litt anna manipulasjon enn den eg brukte i dei to fyrste prosessane, men også denne skulle vere enkel å gjennomføre. Eg enda difor opp med å bruke eit filter, justere lysstyrke og kontrast. Desse operasjonane var svært enkle og lite tidkrevjande. Men dei gav likevel portrettet eit annleis og meir manipulert uttrykk enn dei to førre bileta. Årsaka til dette kom i fyrste rekkje av filteret delte fotoet opp i store flater, og dette skulle vise seg å vere særst gunstig då eg i etterkant skulle overføre biletet via projektoren. På grunn av dei store og klare flatene vart det ikkje så vanskeleg å teikne rundt formene, sjølv om formatet var lite. Dei største problema med overføringa var å skilje dei lysegrå flatene frå dei mørkegrå, og desse vart difor gjennom skisseringa smelta saman. Bilete vart difor bygd opp av tre hovudfargar, kvitt, grått og svart. Når det gjeld sjølv måleprosessen var denne ganske lett, og lettare ein i dei to førre prosessane. Årsaka til dette var dei klare og forholdsvis store flatene. Det var lite detaljar, og enkelt å halde seg innanfor linjene. Det største problemet var å blande lik gråfarge til alle dei ulike flatene.

### *Produkt*







Det ferdige portrettet vart ganske bra, og eg tykkjer det liknar eit klassisk portrett, sjølv om stilen er forenkla og grov. Portrettet liknar det manipulerte biletet, men vart gjennom overføringa litt meir forenkla, utan at det gjorde store utslag med tanke på likskapen og trekka hjå mannen. Det eg likte best med biletet, var korleis dei grå flatene gav biletet gav eit ekstra løft, utan at det vart brukt farge.

### *Praksis og skulebruk*

Denne skapingsprosessen var enkel å gjennomføre både i manipulasjonsarbeidet og i målearbeidet. Filteret eg brukte denne gongen, og som eg også brukte i nokon av dei utforskande prosessane, var særst gunstig å bruke. Det forenkla biletet utan at personen i biletet misst sine trekk. Overføringa av manipulasjonen vart difor enkel, noko eg ikkje trur den ville blitt dersom manipulasjonen innehaldt ulike detaljar. Når formatet er så lite som A3, vert manipulasjonen forenkla i stor grad gjennom projektoren, og det er difor naudsynt å ha klare og store flater for å kunne overføre. Sjølv om denne prosessen gjekk godt, merka eg at eit mindre format enn A3 ville blitt vanskeleg å bruke. Når det gjeld fotografiet eg brukte i denne prosessen, var dette eit gammalt fotografi som eg skanna inn. Med tanke på skulebruk kan dette gi tematiske oppgåver, der ein kan bruke gamle bilete som utgangspunkt. Om bileta er av dårleg kvalitet, treng ikkje dette bety noko då ein kan leggje over filter og effektar som skjuler dette.

*\* Dei ulike fasane i skapingsprosessen.*

## Fjerde spesialisierende skapingsprosess: *Nedover*

*	Skisser og bilete	Teknikk og verktøy	Framgangsmåte
1		<p><i>Fotografering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Digitalt fotokamera: Sony Cyber-shot</li> </ul>	<p>I den fyrste fasen fotograferte eg, og som tidlegare fekk <i>modellen</i> fritt spelerom når det gjaldt positur. Av fleire bilete i same serie, følte eg at dette bilete hadde eit interessant uttrykk, som ville vere gunstig å arbeide vidare med.</p>
2		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cutout</li> </ul>	<p>I den fyrste manipulasjonsfasen gav eg fotografiet eit filter som forenkla portrettet. Eg justerte filteret, og bestemte difor grada av forenkling.</p>
3		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Fargejusteringar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Svart og kvitt</li> </ul> <p><i>Lysstyrke og kontrast</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nivå: svart og kvitt</li> </ul>	<p>I den tredje fasen gjorde eg biletet om til eit svart-kvitt bilete. Biletet vart då ganske lyst, og eg måtte difor justere nivået i bilete. Eg gjorde dei mørke flatene mørkare og dei lyse lysare. Såleis fekk biletet ein sterkare kontrast.</p>
4		<p><i>Analogisering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Projektor</li> <li>▪ Akvarellblyant</li> <li>▪ Lerret 50x70cm</li> </ul>	<p>I fjerde fase brukte eg projektor til å blåse opp det manipulererte biletet på lerretet, og brukte akvarellblyanten til å teikne rundt dei ulike formene. Dette arbeidet gjekk greitt, men biletet var forholdsvis detaljert og formatet stort, så det tok litt tid å overføre manipulasjonen.</p>
5		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Små penslar</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>Eg begynte måleprosessen med å måle alle felta som skulle vere svarte, og eg måte då bruke det manipulererte biletet aktivt for heile tida å sjekke at eg måla dei rette felta. I arbeidet brukte eg i størst grad små penslar, og det tok difor litt tid.</p>
6		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Små penslar</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>I siste fasen måla eg dei grå felta, og opplevde på nytt vanskar med å blande lik gråfarge fleire gonger. Men ser ein bort i frå dette vaks biletet fint fram med dei grå felta, og likna på manipulasjonen. Til slutt gjekk eg over og måla dei kvite felta som var blitt tilgrisa under prosessen.</p>

## Tankar rundt skapingsprosessen

### *Prosess*

I denne prosessen ville eg bruke same teknikk og framgangsmåte som eg gjorde i den førre. Men til forskjell ville eg denne gongen måle på eit stort format. Etter å ha valt ut eit gunstig portrett, gjennomførte eg difor manipulasjonsfasar liknande som førre gongen. Eg brukte det same filteret og dei same verktøya til å endre lysstyrken og kontrasten i biletet. Den einaste skilnaden var at eg måtte gjere dette biletet om til svart-kvitt, sidan det i utgangspunktet var i farge. Overføringsarbeidet og skisseringa tok forholdsvis lang tid, og eg opplevde at eg måtte ta pausar underveges for å kvile handa. Dette kom av at formatet var stort og at manipulasjonen var detaljert i forhold til det førre portrettet. Skissa vart difor omfattande, og då eg skulle måle, måtte eg sjå nøye på manipulasjonen for å klare måle felta i dei rette fargane. Det var mange små flater, og arbeidet krav stor nøyaktigheit og tolmod. Men då biletet begynte å ta form og motivet kom til syne, auka motivasjonen og eg vart inspirert til å fullføre biletet. Likevel brukte eg ganske lang tid å fullføre.

### *Produkt*

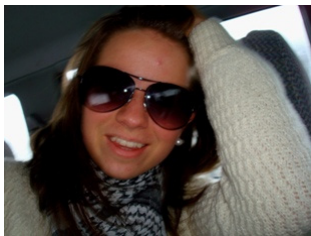
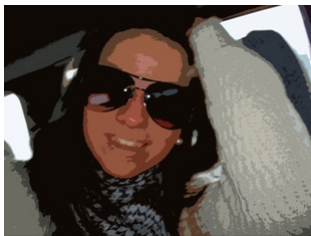
Det ferdige måleriet vart svært likt manipulasjonen, der dei fleste detaljar er bevart. Sjølv om biletet er skapt gjennom dei same manipulasjonsprosessane som det førre portrettet *Jon*, gir desse bileta oss to ulike uttrykk. Årsaka til dette er i fyrste rekkje knytt til motivet, den portretterte og miljøet rundt. Medan det førre biletet var eit klassisk portrett med kvit bakgrunn, har ein i dette biletet eit hus i bakgrunnen. Den portretterte har også ein litt spesiell positur, der ho står med nedslått blick og riv seg i det ville håret. Biletet kan såleis gi assosiasjonar eller opne opp for tolking, noko som gjer at eg likar dette biletet særst godt.



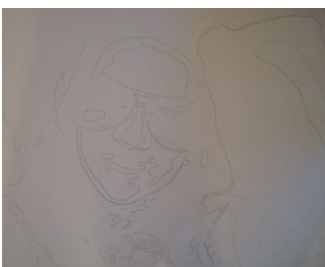
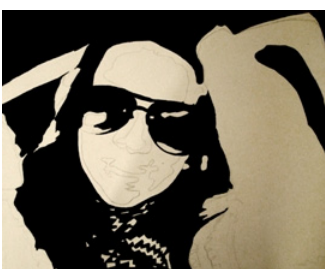

### *Praksis og skulebruk*

Med tanke på skulebruk brukar eg same teknikk som i førre prosess, og eg trur den vil fungere fint ved ungdomstrinnet. Men det å bruke eit så stort format som eg gjorde denne gongen kan vere problematisk, då dette arbeidet tek mykje lenger tid. Spesielt dersom manipulasjonen er detaljert, vil tolmodigheita bli sett på prøve. Likevel gir eit stort format noko ekstra til eit arbeid, og om det kan gjennomførast i praksis, vil det kanskje gi elevane ein ekstra motivasjonen dersom dei ikkje er vane med å bruke større format enn A3.

\* Dei ulike fasane i skapingsprosessen.

## Tredje spesialisierende skapingsprosess: *Solbrilledame*

*	Skisser og bilete	Teknikk og verktøy	Framgangsmåte
1		<i>Fotografering</i> <ul style="list-style-type: none"><li>Digitalt fotokamera: Sony Cyber-shot</li></ul>	Fotografiet til denne prosessen var tatt frå tidlegare, men eg tykte biletet hadde ein fin komposisjon som kunne høve til manipulasjonsarbeidet.
2		<i>Digital manipulasjon</i> <i>Filter og effektar</i> <ul style="list-style-type: none"><li>Cutout</li></ul>	Den fyrste manipulasjonen eg gjorde, var å leggje over eit filter, som eg justerte. Filteret var det same som eg har brukt mykje tidlegare, og som forenkler bilete inn i ulike flater.

3		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Fargejusteringar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Metning</li> </ul>	I tredje fase stilte eg metninga i biletet heilt ned, slik at biletet vart i gråtonar.
4		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Lysstyrke og kontrast</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nivå: kvitt</li> <li>▪ Lysstyrke: opp</li> <li>▪ Kontrast: opp</li> </ul>	For å skape sterkare kontrast og liv i biletet justerte eg kvitnivået i biletet, samt lysstyrken og kontrasten i biletet opp. Manipulasjonen var då ferdig, og klar for neste fase.
5		<p><i>Analogisering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Projektor</li> <li>▪ Akvarellblyant</li> <li>▪ Lerret 40x50cm</li> </ul>	I femte fase overførte eg manipulasjonen til lerret ved hjelp av projektor, og skisserte biletet opp med akvarellblyant. Dette arbeidet var litt vanskelegare enn tidlegare, då nokre av områda og felta i biletet var ganske like. Til dømes forsvann dei mørkegrå felta inn i dei svarte.
6		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Små penslar</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	Eg begynte også denne gongen å måle dei svarte felta, og såg etter det manipulerde biletet for å måle dei rette felta. Arbeidet gjekk ganske raskt då felta ikkje var så detaljerte, og eg trengte ikkje å bruke små pensar heile vegen.
7		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Små penslar</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	I siste fase valde eg å erstatte dei grå felta frå manipulasjonen med ein lys blållilla farge. Dette arbeidet var litt krevjande då desse felta var mindre, samt at eg heile tida måtte blande ny farge som var lik den førre. Eg måla så dei kvite felta i andletet oppatt, før biletet var ferdig.

### Tankar rundt skapingsprosessen

#### *Prosess*

I denne skapingsprosessen var tanken å bruke den same teknikken som i dei to førre prosessane. Men i staden for å måle biletet i svart, grått og kvitt, ville eg bytte ut gråfargen med ein annan farge. I denne prosessen skulle eg også gå tilbake til eit mellomstort format. Arbeidet med manipulasjonen gjekk greitt, men eg merka at bruk av filter gir ulike utslag ut i frå kva foto ein brukar. Kvart bilete vert difor sin eigen prosess, og ein kan ikkje bruke dei same innstillingane på alle bileta. Sjølv om det manipulerde biletet var mindre detaljert enn det førre, vart ikkje overføringa lettare slik eg hadde trudd. Det var vanskeleg å skilje dei ulike felta frå kvarandre, og då dei grå områda. Dei lysegråområda glei saman med dei kvite, og dei mørke glei saman med dei svarte. Skissa vart difor sterkt forenkla, og eg måtte skissere opp linjene som mangla ved frihand. Målearbeidet kunne så begynne, og dette gjekk bra heilt til eg skulle trekkje inn farge i



dei grå felta. Eg blanda fyrst ein blållilla farge som eg brukte, men som eg raskt såg vart for mørk. Eg måla difor dei kvite felta i ein lysare blåfarge og fekk såleis inn to fargeinnslag. Men etter ha måla andletet i lyseblått, fann eg raskt ut at dette var ein dårleg ide. Eg måtte difor måle andletet kvitt igjen, før eg måla over dei blållilla felta i ein lysare tone. Dette fungerte betre, og ein fekk ein større kontrast biletet.

### Produkt

Trass ein litt utfordrande prosess, vart det endelege portrettet ganske bra. Eg likte posituren til den portretterte, og korleis ho møter oss med sine store solbriller. Dette skildrar personen ganske godt, sjølv om ikkje alle trekka kjem så godt fram. Biletet er som tidlegare forenkla i sin stil, og sjølv om portrettet fekk eit fargeinnslag, er det likevel ganske likt det manipulererte. Det eg ikkje er heilt nøgd med i dette måleriet er den lilla fargen. På ein måte føler eg at den passar til biletet og motivet, samstundes som eg ikkje likar fargen.




### Praksis og skulebruk

Denne prosessen baud på ein del utfordringar. Men dette kom i størst grad av eigne dumme val, og eg føler at prinsippet for prosessen fungerte fint. Å bytte ut gråfargen med ein annan farge skapar ikkje dei store endringane for prosessen, bortsett frå at det krev litt større refleksjon rundt kva farge ein vil velje. Når det gjeld overføringsarbeidet viste denne prosessen kor viktig det er at manipulasjonen inneheld store kontrastar, slik at former og linjer vert godt synleg i skisseringsarbeidet. Elles risikerar ein å måtte skissere opp ulike element på frihand, og då føler eg på mange måtar at poenget med heile prosessen fell bort.

\* Dei ulike fasane i skapingsprosessen.

## Fjerde spesialisierende skapingsprosess: *Frøken Solbakken*

*	Skisser og bilete	Teknikk og verktøy	Framgangsmåte
1		<p><i>Fotografering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Digitalt fotokamera: Sony Cyber-shot</li> </ul>	<p>I den fyrste fasen valde eg eit fotografi som var tatt frå tidlegare, og som eg tykte kunne eigne seg til eit portrett, dersom ein fekk eit nærare utsnitt av hovudet til jenta.</p>
2		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Utsnitt og utskjering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Beskjeringsverktøy</li> </ul> <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cutout</li> </ul>	<p>I andre fase begynte eg difor manipulasjonsarbeidet med å beskjerer biletet. Dette for å få eit brystportrett med andletet i sentrum. Neste operasjon var å leggje over eit filter, og eg valde då det same som i førre skapingsprosess. Også denne gongen stilte eg inn filteret manuelt, og det var difor eg som bestemte at trekka skulle bli forenkla i så stor grad som dei vart. Spesielt augeområdet som vart til to store flater.</p>

3		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Lysstyrke og kontrast</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nivå: svart</li> </ul>	<p>I den tredje fasen justerte eg svartnivået i biletet opp, slik at portrettet vart mørkare og meir kontrastfylt. Ved denne operasjonen vart fargane i biletet også meir naturlege, samt at dei mørke områda i biletet vart større og biletet meir forenkla. At viktige trek og felt vart svarte var eit bevisst trekk med tanke på overføringsprosessen som venta i den neste fasen.</p>
4		<p><i>Analogisering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Projektor</li> <li>▪ Akvarellblyant</li> <li>▪ Lerret 30x40cm</li> </ul> <p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Små penslar</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>I fjerde fase brukte eg projektor til å blåse opp det manipulerde biletet på lerretet, og nytta akvarellblyant til å teikne rundt dei ulike formene og felta. Dette arbeidet var vanskelegare enn i det førre portrettet, og eg følte ikkje eg klarte å skilje dei ulike felta i så stor grad som eg ynskte. Skissa veik difor litt bort frå det manipulerde biletet, og eg var usikker på korleis målearbeidet ville bli.</p>
5		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Små penslar</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>I den femte fasen begynte eg å måle biletet, og starta med dei svarte felta. Etter dette gjekk eg over på andletet, der eg møtte problem. Årsaka var at eg ikkje tykte at dei ulike fargefelta andletet var delt opp i, gav det uttrykket eg ynskte. Eg valde difor å måle heile andletet og håret, i nokolunde same gul-oransje fargetone. Eg tok meg også fridomar med fargevalet på dei andre felta i biletet, og måleriet vart av dette annleis enn det manipulerde.</p>

### Tankar rundt skapingsprosessen

#### *Prosess*

I denne skapingsprosessen ville eg teste ut korleis overføringsarbeidet og målearbeidet fungerte dersom manipulasjonen var i fargar. Dette gjorde ikkje så store endringar i forhold til manipulasjonsarbeidet, der eg også denne gongen nytta det same filteret, som eg hadde nytta i dei tre siste prosessane. Eg tok utsnitt og endra lysstyrke og kontrast. Då eg skulle overføre biletet brukte eg eit lite format, og eg opplevde at det var litt vanskelegare å overføre dette biletet til eit lite format, enn biletet *Jon* i tredje prosessen. Årsaka kom av litt fleire detaljar, og ikkje så klare geometriske former. I etterkant av overføringsarbeidet bestemte eg meg for å måle portrettet i dei same fargane som det manipulerde biletet, men då eg begynte å måle var ikkje dette så lett som eg hadde sett for meg, og fargeuttrykket vart difor forenkla.

### Produkt

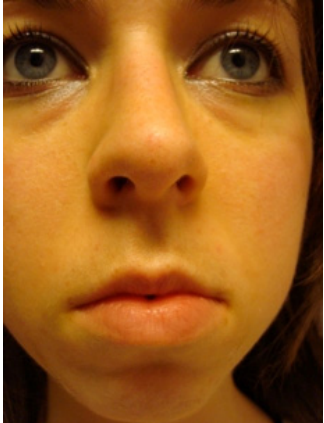
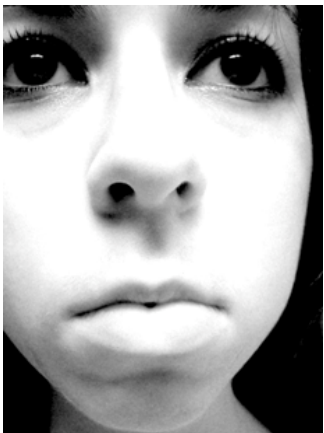
Det endelege måleriet vart på grunn av prosessen ganske annleis enn det manipulererte biletet, og i etterkant av prosessen følte eg ikkje at biletet var så bra som eg hadde håpa. Eg skulle lage eit portrett av den kjende figuren Synnøve Solbakken, men utan tittelen ville nok få kjent igjen denne karakteren. Biletet vart stekt forenkla, og likna nærast eit halvabstrakt. Yndige personlege trekk hjå jenta i fotoet, vart erstatta av ein litt morsk utsjånad. Den portretterte er også omgitt av eit mørke som gjer biletet mykje meir spanande og dramatisk, enn det originale fotoet som var idyllisk og vakkert. Biletet vert såleis ein slags kontrast til den Synnøve Solbakken ein kjenner, og det einaste som peikar mot henne er bunaden og det lyse håret.






### Praksis og skulebruk

Denne prosessen vart ikkje heilt slik eg såg for meg, og eg føler eg at det å ta utgangspunkt i eit fargebilete berre delvis fungerer. Ein må passe på at ein får sterke kontrastar mellom fargeflatene, sidan det er desse som skapar linjene ein skal teikne rundt i overføringsarbeidet. Å måle eit fargemåleri ut av prosessen gjekk greitt, men det stiller då større krav til å blande fargar og refleksjon rundt rett bruk av fargar. Sjølv om dette portrettet ikkje vart så naturalistisk, så kan ein skape meir naturtru måleri dersom ein brukar fleire fargar og prøver å gradere fargane og lage volum i biletet.

\* Dei ulike fasane i skapingsprosessen.

## Sjuande spesialisierende skapingsprosess: *Stengsel*

*	Skisser og bilete	Teknikk og verktøy	Framgangsmåte
1		<i>Fotografering</i> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Digitalt fotokamera: Sony Cyber-shot</li></ul>	Fyrste fase av prosessen starta med fotografering, og denne gongen av meg sjølv. I biletet skulle eg sjå litt trist ut, og som foto vart det eigentleg ikkje så fint. Men på grunn av at fotoet gav eit godt nærbilete, kom både augo, nase, lepper og andre trekk godt fram. Dette gjorde at eg følte biletet kunne eigne seg til manipulasjon, der klare trekk er ein fordel å arbeide med.
2		<i>Digital manipulasjon</i> <i>Fargejusteringar</i> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Svart og kvitt</li></ul> <i>Lysstyrke og kontrast</i> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Nivå: svart</li></ul>	I den fyrste manipulasjonsfasen gjorde eg biletet om til eit svart-kvitt bilete. I dette arbeidet justerte eg også dei ulike svarte og kvite tonane, slik at biletet vart forholdsvis lyst. Etter dette justerte eg også svartnivået i biletet opp, slik at portrettet vart mørkare og meir kontrastfylt.

3		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Montasje</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Trekke inn blondestoff:</li> </ul>  <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lageffekt: Overlay</li> </ul>	<p>I tredje fase skapte eg ein montasje, ved å trekkje inn eit foto av eit svart blondemønster. Dette fotoet bela eg så med ein lageffekt, slik at blondene vart delvis gjennomsiktige og låg som eit lett slør over andletet.</p>
4		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Mønster</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rutemønster</li> </ul> <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lageffekt: Overlay</li> </ul>	<p>I fjerde fase la eg eit rutemønster over heile biletet. Eg justerte mønsteret, slik at rutene vart store og kraftige. Eg bela så mønsteret med ein lageffekt, slik at det vart delvis gjennomsiktig. Mønsteret glei med dette inn som ein del av biletet, og overskugga ikkje dei viktige trekka i andletet. Med dette tykte eg manipulasjonen var ferdig.</p>
5		<p><i>Analogisering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Projektor</li> <li>▪ Akvarellblyant</li> <li>▪ Lerret 40x50cm</li> </ul>	<p>I femte fase brukte eg projektor til å blåse opp det manipulerde biletet på lerretet, og brukte akvarellblyant til å teikne rundt formene og detaljane. På grunn av at den manipulerde montasjen var litt detaljert, vart dette arbeidet litt vanskeleg. Og eg merka raskt at det ikkje var alle detaljar, linjer og former som ville komme med i skissa. Eg var difor spent på korleis målearbeidet med dette biletet ville bli, då skissa, var litt meir avansert.</p>
6		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>I sjette fase byrja målearbeidet, og eg begynte med dei svarte områda, som var dei lettaste og fullføre. Eg forsette så med dei grå områda, og måtte i dette arbeidet vere litt fleksibel i forhold til skissa, og gjere små endringar som eg der og då tykte ville fungere betre. Eg la også inn litt fleire grå felt enn på skissa, slik at rutemønsteret kom betre fram. Til slutt gjekk eg over biletet og retta opp svarte og kvite kantar, for å få dei beine og fine.</p>

## Tankar rundt skapingsprosessen

### Prosess

I dei seks fyrste skapingsprosessane gjorde eg forholdsvis enkle manipulasjonar, for å gjere prosessen enklast mogleg med tanke overføringsarbeidet og målearbeidet. Men i denne sjuande skapingsprosessen ville eg teste ut korleis framgangsmåten fungerte dersom eg laga ein litt meir avansert manipulasjon. Eg enda difor opp med å lage ein montasje, der eg trekte inn ulike bilete og mønster. Arbeidet gjekk greitt og eg kjende at bruken av dei ulike verktya flaut godt. Det var kjekt å gjere litt større manipulasjonar igjen, og eg kjende at arbeidet ved datamaskina kjendes skapande i større grad enn i dei førre prosessane. Eg slapp meg meir laus, og tenkte ikkje så mykje på korleis eg skulle overføre eller måle denne manipulasjonen. Likevel hadde eg i bakhovudet at manipulasjonen måtte vere kontrastfylt og ha klare linjer. Då eg var ferdig med manipulasjonen, var eg godt nøgd med resultatet, samstundes som eg visste at delar av biletet ville bli vanskeleg å overføre. Til dømes innhald blondemønsteret for mange detaljar. Eg valde likevel å ha det med i manipulasjonen, då manipulasjonen og måleriet kan sjåast på som to ulike bilete. Dei treng ikkje bli like, sjølv om dei ofte ligg nært opp til kvarandre. Gjennom overføringa med projektoren, vart manipulasjonen særskild forenkla, og eg måtte difor skissere opp nokre detaljar for hand. Målearbeidet vart vanskeleg, og då i fyrste rekkje med tanke på kva felt som skulle målast og i kva farge. Dei svarte felta var dei enklaste å måle, medan det var dei grå felta som gjorde dei største utslaga i biletet. Desse bringa fram det kvite rutemønsteret i biletet, og det var artig å sjå korleis desse dukka opp når eg eigentleg måle andre flater.

### Produkt


Dette måleriet vart ganske spesielt, og på ein måte meir fasinerande enn vakkert. Biletet skil seg litt frå manipulasjonen, men dette var eg klar over at det ville gjere på førehand. I portrettet kjem ein svært nære andletet, som i stor grad er bygd opp av geometriske former. Trekk i andletet, som auge, nase og munn kjem likevel godt fram. Men med tanke på at biletet i utgangspunktet var eit sjølvportrett, føler eg ikkje at det er så mykje likskap som tilseier dette. Bilete har eit moderne ytre, samstundes som det kan minne litt om kubistiske portrett, der personane også vart delt opp i ulike geometriske former.



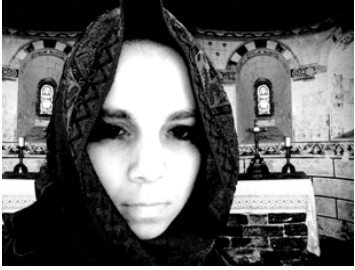
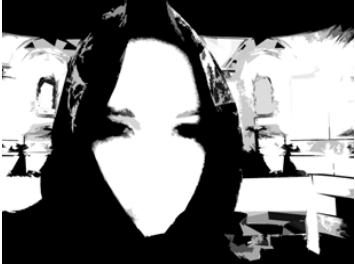



### Praksis og skulebruk

Den prosessen var ikkje like enkel som dei seks fyrste, men kanskje litt meir spanande. Prosessen stiller større krav til digitale ferdigheiter, og arbeidet ved datamaskina vart i større grad enn i dei førre prosessane kreativt og skapande. Manipulasjonen vart av dette meir omfattande, samt at måleprosessen utvikla biletet vidare. Gjennom ein slik prosess får ein difor i større grad enn tidlegare to ulike bilete, eit manipulert og eit måleri. Bortsett frå dette er prosessen bygd opp rundt same prinsippet som dei andre, og eg trur elevar vil kunne gjennomføre ein slik prosess, dersom dei klarar å mestre dei digitale verktya og teknikkane.

\* Dei ulike fasane i skapingsprosessen.

## Åttande spesialisierende skapingsprosess: *Mørke Maria*

*	Skisser og bilete	Teknikk og verktoy	Framgangsmåte
1		<i>Fotografering</i> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Digitalt fotokamera: Sony Cyber-shot</li></ul>	Fyrste fase av prosessen starta med fotografering, der påkledningen denne gongen var planlagt. Eg ville ha ein litt austuropeisk utsjånad på <i>modellen</i> , og brukte eit blått skjerf og augeskugge for å framheve dette.

2		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Utsnitt og utskjering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utskjering: Trekk ut</li> </ul>	<p>I den fyrste manipulasjonsfasen skar eg bort bakgrunnen av fotoet, gjennom verktøyet <i>trekk ut</i>.</p>
3		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Montasje</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Trekke inn bakgrunn:</li> </ul>  <p><i>Vend, vri og roter</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vend: horisontalt</li> </ul>	<p>I neste fase trekte eg inn bakgrunn. Eg valde eit foto med religiøst tilsnitt, og trekte dette inn i to eksemplar ved hjelp av flytteverktøyet. Eg vendte det eine horisontalt, slik at bakgrunnen vart heildekkande. For å få andletet over bakgrunnen, drog eg dette laget opp og over bakgrunnsloga.</p>
4		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Fargejustering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Svart og kvitt</li> </ul> <p><i>Lysstyrke og kontrast</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nivå: svart og kvitt</li> </ul>	<p>I neste fase gjorde eg biletet om til eit svart-kvitt bilete. For å auke toneomfanget og kontrasten i biletet justerte eg også nivået i biletet, og då både det svarte og det kvite.</p>
5		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cutout</li> </ul> <p><i>Lysstyrke og kontrast</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nivå: kvitt palett</li> </ul>	<p>I femte fase la eg fyrst eit filter over biletet, slik at det vart forenkla. Bakgrunnen vart av dette delt opp i geometriske flater. Vidare justerte eg dei kvite flatene i biletet ved å justere nivået. Med dette vart biletet lyst, og visse trekk i andletet forsvann.</p>
6		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Montasje</i></p>  <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Water Paper</li> <li>▪ Paintbrush: soft</li> </ul>	<p>I sjetteste fase ville eg få inn at nase og munn i andletet. Eg trekte inn skissa frå fase nummer fire, og la denne over biletet med eit filter. Eg la så til ei lagmaske, der eg kunne teikne med stor pensel. Eg teikna då delar av det originale biletet fram igjen, men beholdt nasa og munnen frå det nyaste biletet.</p>
7		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Lysstyrke og kontrast</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nivå: svart palett</li> <li>▪ Nivå: kvitt palett</li> </ul>	<p>I neste fase justerte eg lysstyrken og kontrasten i biletet, ved å bruke nivå og den svarte og kvite paletten. Biletet vart av dette mørkare og enno meir forenkla i sitt uttrykk. Med dette følte eg at biletet var ferdig manipulert, og klart for neste fase.</p>

8		<p><i>Analogisering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Projektor</li> <li>▪ Akvarellblyant</li> <li>▪ Lerret 50x70cm</li> </ul>	<p>Eg overførte manipulasjonen til lerretet ved hjelp av projektor. I dette arbeidet vart biletuttrykket forenkla, og dei få grånyansane som var i manipulasjonen forsvann.</p>
9		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Små penslar</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Svamp</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>Eg måla dei svarte felte fyrst, så bakgrunnen i oransje tonar ved hjelp av svamp. Eg gjekk så over andletet og måla dette i blå nyansar for å oppnå kontrast. Til slutt måla eg opp att dei svarte områda som undervegs var blitt overmåla med blått eller oransje.</p>

### Tankar rundt skapingsprosessen

#### *Prosess*

I denne skapingsprosessen ville eg også lage ein montasje, men då ein litt mindre detaljert enn den førre slik at målearbeidet skulle bli lettare. Likevel vart arbeidet med dette bilete krevjande og langdrygt, og eg brukte mange ulike manipulasjonsteknikkar undervegs. Dei fleste gjekk greitt å nytte seg av, og eg tenkte sjeldan på korleis eg skulle bruke verktøya. Men i fase seks testa eg ut ein ny framgangsmåte, og eg måtte då konsentrere meg og tenke gjennom korleis eg kunne utføre operasjonen. Framgangsmåten gjekk ut på å leggje to nesten like bilete over kvarandre, for så å teikne fram at element frå det underste biletet. Uttrykket var då ein kombinasjon av to uttrykk. Operasjonen verkar kanskje litt tungvindt og vanskeleg å forstå, men var spanande å gjennomføre. Overføringsarbeidet til lerret gjekk veldig greitt, sidan biletet bestod av så mange svarte flater. Den fyrste delen av måleprosessen gjekk også godt, og eg fylte svartmåling inn i alle felte. I dei små detaljerte formene i bakgrunnen tok dette arbeidet litt tid, men det var også større flater der eg kunne setje opp tempoet og måle med store strøk. Då det svarte var måla ville eg fylle dei kvite felte med farge, og med dette kom også utfordringane. Eg måla fyrst ein oransje bakgrunn, og tykte at denne vart ganske fin. Men då eg måla andletet til kvinna i blått tykte eg ikkje dette var noko særleg. Eg måla andletet fleire gonger, men gav litt opp då eg ikkje fann nokre betre alternativ.

#### *Produkt*





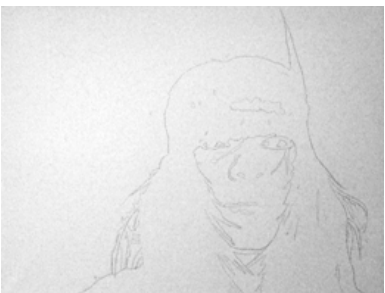

Det ferdige manipulerde biletet vart ganske ulikt manipulasjonen, og eg føler at det endelege måleriet ikkje vart like bra. Årsaka til dette kjem av blåfargen i andletet til kvinna. Denne gjorde henne svært kald, og eg fekk assosiasjonar til eit spøkelse, ein munk eller *Pesta* som spreidde svaredauden. Biletet fekk av dette eit skummelt og litt ekkelt preg som eg eigentleg ikkje hadde sett for meg. Frå byrjinga av skulle biletet verte eit Maria-bilete med religiøse antydningar, men desse forsvann gjennom målingsprosessen, då biletet vart forenkla gjennom former og fargar. Det er mykje bakgrunn i biletet, og andletet gir ingen personlege trekk. Biletet er difor særleg eksperimentierende, og rører seg i grenseland for kva som kan oppfatast som portrett.

#### *Praksis og skulebruk*

Prosessene er bygd opp rundt same prinsipp som den førre, og krev også gode digitale ferdigheiter. Men til forskjell viser denne prosessen korleis ein kan skape ein montasje som likevel vert enkel å overføre og måle. Det var valet av fargar som ikkje klaffa heilt for min del. Men dette har ingen innverknad på gjennomføringa som heilskap, og eg tykkjer denne prosessen er enklare enn den førre med tanke på skulebruk.

\* Dei ulike fasane i skapingsprosessen.

## Niande spesialisierende skapingsprosess: *Hiawata*

*	Skisser og bilete	Teknikk og verktøy	Framgangsmåte
1		<p><i>Fotografering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Digitalt fotokamera: Sony Cyber-shot</li> </ul>	<p>I fyrste fase tok eg eit fotografi, der modellen hadde fått fritt spelarom med tanke på oppkledning og uttrykk. Eg følte med eingong då eg hadde tatt biletet at dette likna ein undrande indianar, og eg ville difor prøve å byggje vidare på dette gjennom manipulasjonsarbeidet.</p>
2		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Stamp</li> </ul>	<p>Den fyrste manipulasjonen eg gjorde med biletet, var å leggje på eit filter. Denne gongen nytta eg eit filter som gjorde biletet svart-kvitt, og som såg ut som ein penneteikning. Ved å justere filteret regulerte eg sjølv i kor stor grad eg ville forenkla trekka hjå personen i biletet.</p>
3		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Montasje</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Trekke inn ei fjør:</li> </ul>  <p><i>Vend og roter</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perspektivforskyving</li> </ul>	<p>I tredje fase trekte eg inn ei fjør i biletet. Denne henta eg frå Windows sitt clip-art galleri, og eg plasserte fjøra på hovudet til personen. For at fjøra skulle høve til personen endra eg perspektivet og forma på fjøra ved å vende den i ein høveleg posisjon. Manipulasjonen var no ferdig og klar for neste fase.</p>
4		<p><i>Analogisering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Projektor</li> <li>▪ Akvarellblyant</li> <li>▪ Lerret 40x50cm</li> </ul>	<p>I fjerde fase overførte eg manipulasjonen til eit lerret ved hjelp av projektor som i dei førre fasane. Men denne gongen tykte eg det var vanskelegare å teikne over manipulasjonen. Dette kom av at biletet var linjert og detaljert, og biletet vart difor forenkla ved skisseringa.</p>
5		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Små penslar</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>Etter å ha skissert opp manipulasjonen på lerret, begynte eg å måle med svart, og eg prøvde vere så nøyaktig som eg kunne. Eg brukte små penslar til detaljane og til dei tynne hårlokkane som indianaren skulle ha. Dette arbeidet tok litt tid.</p>



6		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Små penslar</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Svamp</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>I sjette fase måla eg bakgrunnen i bilete, og eg følte at den skulle vere i grønne tonar. Dette vart litt lyst og eg måla difor ei svart organisk ramme rundt biletet. Når eg måla denne bakgrunnen var dette ei stor flate og eg brukte difor både svamp og penslar når eg måla.</p>
7		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Små penslar</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Svamp</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>I siste fasen måla eg andletet til indianaren, og då i oransje tonar. Også her brukte eg svamp i arbeidet, og eg prøvde gradere fargetonane, med lyst i midten og mørkare i kjakane. Dette gav litt liv i andletet. Eg måla så bandet rundt håret i raudt, for å skape kontrast til det grønne.</p>

### Tankar rundt skapingsprosessen

#### *Prosess*

Eg ville også denne gong lage ein montasje, men så enkel som mogleg med tanke på overføringa og målinga. Manipulasjonsarbeidet gjekk enkelt og greitt, og eg valde denne gongen eit filter som eg også nytta i biletet *Fiskaren*, i den utforskande fasen. Dette filteret høvde godt til motivet, og montasjen vart av minimal art då eg berre drog inn ei fjør i biletet. Overføringa av manipulasjonen vart litt vanskelegare enn eg hadde sett for meg. Årsaka til dette kom av at manipulasjonen innehald mange små og tynne linjer, som var vanskelege å skilje frå kvarandre då dei vart blåst opp med projektoren. Sjølv om eg hadde eit forholdsvis stort format, følte eg undervegs at eg burde hatt eit enno større, for at det då kanskje hadde blitt lettare å skilje linjene. Men eg fekk med dei viktigaste trekka, og då eg begynte å måle gjorde eg eit par forenklingar slik at håret til indianaren vart grovare og hardare i kantane. Når eg så hadde måla indianaren i svart, kunne eg utfalde meg i større grad enn tidlegare med målinga. Eg måla difor ein grøn bakgrunn med litt bølger og dynamikk, og andletet i raude og oransje tonar. Eg likte å måle på dette bilete, då eg følte at eg fekk litt fridom i målearbeidet. Dette stod i kontrast til mange av dei andre prosessane, der alle delar av målearbeidet gjekk ut på å fylje skissa til punkt å prikke. Denne prosessen var difor artig å gjennomføre.

#### *Produkt*








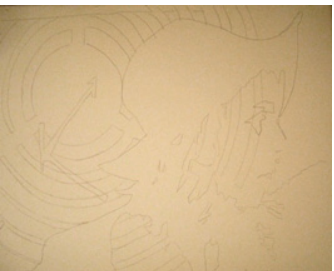
Det endeleg måleriet vart annleis enn manipulasjonen, og omtrent slik eg ynskte på førehand. Undervegs var eg litt bekymra, då overføringa ikkje vart så detaljert som eg hadde trudd, men dette gjorde ikkje noko for det endelege uttrykket av indianaren. Biletet inneheld ei rekkje kontrastar, både med tanke på fargar, linjer og former. Som portrett kan ein seie at biletet avbildar ein karakter eller ein type framfor ein bestemt person, då indianaren er konstruert gjennom manipulasjonen.

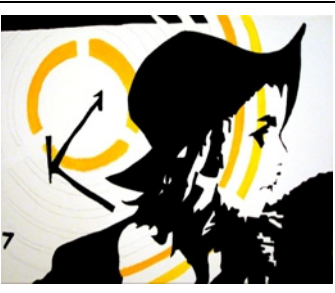

#### *Praksis og skulebruk*

Med tanke på skulebruk innehald denne prosessen ei rekkje element som vil vere gunstige å ta med seg. For det fyrste å kunne lage ein montasje med små og enkle operasjonar, og for det andre å lage montasjen i enkelt svart-kvitt, slik at den gir rom for å kunne måle litt friare etter overføringa. Prosessen har same framgangsmåte som biletet *Fiskaren* frå den utprøvande fasen, bortsett frå overføringa med projektor. Begge desse prosessen har gitt gode resultat, og er difor ein gunstig framgangsmåte å bruke i skulen.

*\* Dei ulike fasane i skapingsprosessen.*

Tiande spesialisierende skapingsprosess: *Tid*

*	Skisser og bilete	Teknikk og verktøy	Framgangsmåte
1		<p><i>Fotografering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Digitalt fotokamera: Sony Cyber-shot</li> </ul>	<p>Fyrste fase av prosessen starta med fotografering, og eg tok eit biletet av <i>modellen</i> med hatt. Posituren var i profil, og eg tykte på grunn av dette, at fotoet hadde ein spanande komposisjonen for arbeidet vidare.</p>
2		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cutout</li> <li>▪ Paint bucket: Svart</li> </ul>	<p>Den fyrste manipulasjonen eg gjorde, var å leggje over eit filter, som forenkla og stiliserte biletet til eit heilt nytt uttrykk. Eg justerte filteret manuelt, og bestemte sjølv graden av forenkling. Eg justerte også dei mørke felte mørkare, ved å fylle på med svart farge i dei ulike felte.</p>
3		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Montasje</i></p>  <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cutout</li> </ul> <p><i>Fargejustering</i></p>	<p>I neste fase trakk eg inn eit bilete av ei klokke, som eg belå med same filteret som i førre fase. Eg gjorde klokka også om til svart-kvitt ved hjelp av fargejusteringar, før eg plasserte den i bakgrunnen til biletet. Plasseringa gjorde at berre visarane og eit sjutal vart synleg.</p>
4		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Montasje</i></p>  <p><i>Filter og effektar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lageffekt: Overlay</li> </ul>	<p>I neste fase trekte eg inn enno eit bilete, og denne gong av ein ventil. Eg plasserte biletet over heile biletet, og belå den med ein lageffekt, slik at det vart delvis gjennomsiktig. På den måten vart ventilen sentral i biletet, men jenta med hatten kom likevel gjennom.</p>
5		<p><i>Digital manipulasjon</i></p> <p><i>Lysstyrke og kontrast</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kontrast: opp</li> <li>▪ Nivå: svart, grå og kvit</li> <li>▪ Nivå: Svart palett</li> </ul>	<p>I neste fase justerte eg fargeuttrykket i biletet ved å endre lysstyrke og kontrast. Eg stilte kontrasten opp maksimalt, og gjennom verktøyet nivå, gjorde eg dei mørke områda mørkare, og dei lyse lysare. Gjennom dette kom gule og raude fargeelement inn i biletet, noko uplanlagt.</p>
6		<p><i>Analogisering</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Projektor</li> <li>▪ Akvarellblyant</li> <li>▪ Lerret 40x50cm</li> </ul>	<p>I sjetten fase overførte eg manipulasjonen til lerretet ved hjelp av projektor. Eg teikna rundt formene med akvarellblyant, og fekk av dette ei litt forenkla, men god skisse.</p>

7		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Små penslar</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>Eg begynte å måle dei svarte felte fyrst. Etter dette måla eg sirklane frå ventilen i gule fargetonar. Arbeidet var krevjande, då eg måtte vere særst nøyaktig i arbeidet.</p>
8		<p><i>Akrylmåleri på lerret</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akrylmåling</li> <li>▪ Små penslar</li> <li>▪ Middels store penslar</li> <li>▪ Svamp</li> <li>▪ Vatn</li> </ul>	<p>I siste fase fullføre eg måleriet ved å måle ferdig sirklane, og då i graderte fargar frå gul til raud innerst. Bakgrunnen måla eg i lyse gule tonar, og graderte også her, slik at bakgrunnen var lysast i høgre kant. Til slutt måla eg oppatt dei svarte områda som undervegs var blitt overmåla.</p>

### Tankar rundt skapingsprosessen

#### *Prosess*

I denne siste fasen var tanken å forsette med montasjeteknikken, og eg prøvde gjennomføre ein skapingsprosess, der eg brukte mine erfaringar frå dei andre prosessane for å lage ein best mogleg prosess. Då eg begynte arbeidet følte eg at eg klarte eg å lage ein god manipulasjon, som bestod av enkle klare former og gode fargekontrastar. Ut ifrå dette vart overføringsarbeidet enkelt og lite tidkrevjande, slik eg hadde håpa. Men då eg skulle begynne å måle vart ikkje dette arbeidet like enkelt. Årsaka til dette var sirkelmønsteret i biletet. Det kravde ei stø hand for å få sirklane fine og runde, og sjølv om eg brukte tid på dette, føler eg ikkje at dei vart så fine som eg hadde sett for meg. Når det gjaldt fargane eg brukte i måleriet, vart desse litt annleis enn i manipulasjonen. Eg valde å gradere fargane i sirklane frå mørkt inst til lyst yst. Dette baud på utfordringar når det gjaldt å blande målinga. Biletet tok difor litt lenger tid å lage enn eg hadde sett for meg.

#### *Produkt*






Det endelege måleriet vart ganske bra, men eg tykte likevel at manipulasjonen var betre. Eg angrar difor litt på at eg ikkje måla same fargeuttrykket i biletet som i manipulasjonen. Men det er spanande å prøve og eksperimentere med nye element, og ikkje kopiere rett av. Portrettet har ein forenkla og moderne stil, der den portretterte sine trekk kjem i andre rekkje. Klokka, sirkelen og hatten er objekt som gir fine linjer i biletet, og som også er viktige element i biletets innhald og uttrykk.

#### *Praksis og skulebruk*

Manipulasjonsarbeidet vart også denne gongen litt omfattande, sidan eg trekte inn fleire element i montasjen. Likevel klarte eg å lage manipulasjonen enkel for overføring. Eg tykkjer denne prosessen var veldig god å gjennomføre, men elevane må ha eit grunnlag med bilethandsaming før dei klarar å lage ein slik manipulasjon. Det som er interessant med montasjeteknikken, til forskjell frå mange av andre manipulasjonsteknikkar, er at ein ofte byggjer eit innhald og ei meining inn i biletet. På den måten vert kreativiteten i større grad gjeldande, også ved datamaskinen. Men dette kan ikkje skjje før ein er blitt fortruleg med verktøya, og det krev ein del øving.

*\* Dei ulike fasane i skapingsprosessen.*

## VEDLEGG 3: ANALYSESKJEMA - UTØVAR



	Sitat frå loggskjema	Sitatet opp mot teoretiske aspekt
1. Prosess: 	<i>Prosessen gjekk godt, og eg følte at ingen av manipulasjonsteknikkane baud på store utfordringar. Eg hadde heile tida full kontroll i arbeidet, og utførte operasjonane raskt.</i>	Dei digitale ferdigheitene er etter Dreyfus og Dreyfus sin modell på fjerde nivå, kyndig utøvar. Eg utfører handlingar automatisk og i høgare tempo.
	<i>Biletet fekk då klare linjer og flater som eg tenkte ville vere gunstige med tanke på det vidare arbeidet med måling av biletet</i>	Reflekterer over kva som vil vere gunstig for dei kommande fasane av prosessen. Eg ser prosessen som ein heilskapleg prosess.
	<i>Det var ein del pirkearbeid på biletet, og dei små detaljane kravde stort tolmod og nøyaktigheit. Men ein trong ikkje tenkje i arbeidet, det var berre å fylje strekane.</i>	Måleprosessen krev ikkje dei store refleksjonane, då motivet og det kreative skapande arbeidet er gjennomført i manipulasjonen. Målinga vert eit reint handverk som skal gjennomførast, for at motivet skal oppstå i eit større format.
2. Prosess: 	<i>Manipulasjonsarbeidet gjekk raskt, og eg tenkte ikkje så mykje over kva verktøy eg brukte.</i>	Verktøyet er blitt transparent, og ikkje lenger eit mål å meistre i seg sjølv.
	<i>Kva felt eg skulle måle vart vurdert undervegs, ...</i>	Refleksjon i handling. Medan eg målar reflekterer eg over kva felt som skal målast.
3. Prosess: 	<i>Eg enda difor opp med å bruke eit filter, justere lysstyrke og kontrast. Desse operasjonane var svært enkle og lite tidkrevjande. Men dei gav likevel portrettet eit annleis og meir manipulert uttrykk enn dei to førre bileta.</i>	Teknikkane og verktøyet eg brukar er enkelt å bruke. Brukarvenleg og synleg affordanse.
4. Prosess: 	<i>Eg brukte det same filteret og dei same verktøya til å endre lysstyrken og kontrasten i biletet.</i>	Viser til kyndig utøvar, der ein brukar dei ferdigheitene og teknikane ein veit ein meistarar, og som fungerer.
	<i>Overføringsarbeidet og skisseringa tok forholdsvis lang tid, og eg opplevde at eg måtte ta pausar undervegs for å kvile handa.</i>	Overføringa krev andre og meir fysiske ferdigheiter.
5. Prosess: 	<i>Arbeidet med manipulasjonen gjekk greitt, men eg merkar at bruk av filter gir ulike utslag ut i frå kva foto ein brukar. Kvant bilete vert difor sin eigen prosess, og ein kan ikkje bruke dei same innstillingane på kvart bilete.</i>	Byggar erfaring med prosessane. Reflekterer gjennom prosessen, og oppdagar nye kjennskapar til teknikane som gjer at mi forståing av programmet og desse teknikane vert større.
	<i>...etter ha måla andletet i lyseblått, fann eg raskt ut at dette var ein dårleg ide. Eg måtte difor måle andletet kvitt igjen, før eg måla over dei blållilla felta i ein lysare tone. Dette fungerte betre, og ein fekk ein større kontrast biletet.</i>	Eksperimentering i målearbeidet, der refleksjon i handling gjer seg gjeldande. Dette dukkar fyrst opp når biletet skal målast annleis enn manipulasjonen.

<p>6. Prosess:</p> 	<p>...eg...nytta det same filteret, som eg hadde nytta i dei tre siste prosessane, tok utsnitt og endra lysstyrke og kontrast.</p> <p>I etterkant av overføringsarbeidet bestemte eg meg for å måle portrettet i dei same fargane som det manipulererte biletet. Men då eg begynte å måle, var ikkje dette så lett som eg hadde sett for meg og fargeuttrykket vart difor forenkla.</p>	<p>Eg er kyndig utøvar, som brukar dei teknikkane eg veit fungerer til sitt formål.</p> <p>Sitatet viser korleis ein reflekterer undervegs i det skapande arbeidet og korleis ein utviklar prosessen gjennom dette.</p>
<p>7. Prosess:</p> 	<p>Eg enda...opp med ein montasje der eg trekte inn ulike bilete og mønster. Arbeidet gjekk godt, og eg kjende at bruken av dei ulike verktøya flaut godt.</p>	<p>Eg brukar fleire teknikkar, men det skapar ikkje utfordringar for prosessen, då det verkar som om mine ferdigheiter jamt over er på eit kyndig nivå. Verktøyet er transparent og arbeidet flyt godt.</p>
<p>8. Prosess:</p> 	<p>...eg brukte mange ulike manipulasjonsteknikkar undervegs. Dei fleste gjekk greitt å nytte seg av, og eg tenkte sjeldan på korleis eg skulle bruke verktøya. Men i fase seks testa eg ut ein ny framgangsmåte, og eg måtte då konsentrere meg og tenke gjennom korleis eg kunne utføre operasjonen.</p> <p>Det ferdige manipulererte biletet vart ganske ulikt manipulasjonen, og eg føler at det endelege måleriet ikkje vart like bra.</p>	<p>Ferdigheitene mine er jamt over gode, men det er likevel nokre operasjonar og framgangsmåtar som gir meg utfordringar. Dette viser at eg er kyndig på nokre områder, og verktøyet vert då transparent. Men det er også områder som er ukjende for meg, og eg vert då som ein avansert begynnar igjen. Då vert eg konsentrert og flyttar fokuset mot verktøya.</p> <p>Refleksjon etter aksjon. Ser resultatet i lys av prosessen.</p>
<p>9. Prosess:</p> 	<p>Når eg så hadde måla indianaren i svart, kunne eg utfalde meg i større grad enn tidlegare med målinga.</p> <p>Eg likte å måle på dette bilete, då eg følte at eg fekk litt fridom i målearbeidet i motsetning til mange av dei andre prosessane, der alle delar av målearbeidet går ut på å fylje skissa til punkt å prikke.</p>	<p>Proessen legg i større grad opp til eksperimentering i målearbeidet.</p> <p>Prosessar som dette set større krav til dei måleriske ferdigheitene til utøvar. Ein må måle vidare på eit manipulert utgangspunkt.</p>
<p>10. Prosess:</p> 	<p>...eg klarte lage ein god manipulasjon, som bestod av enkle klare former og gode fargekontrastar. Ut ifrå dette vart overføringsarbeidet enkelt og lite tidkrevjande...</p> <p>Manipulasjonsarbeidet vart også denne gongen litt omfattande, sidan eg trekte inn fleire element i montasjen.</p>	<p>Manipulasjonsarbeidet må leggje eit grunnlag for dei resterande prosessane, og medan ein manipulerar må ein difor stadig reflektere over utfallet av teknikkane med tanke på dei neste fasane i arbeidet. Såleis heng prosessen som heilskap saman, og alle val vert avgjerande for resultatet.</p> <p>Når ein vel å lage ein montasje krev manipulasjonsarbeidet meir tid og ferdigheiter.</p>



## VEDLEGG 4: ANALYSESKJEMA - PORTRETT

	Sitat frå loggskjema	Sitatet opp mot teoretiske aspekt
1. Portrett: 	<i>På grunn av ein god og forenkla manipulasjon vart måleriet ganske likt det manipulererte...</i>	Måleriet kan seiast å vere ein kopi av manipulasjonen, der ingen endringar er gjort. Det einaste som skil dei to bileta er at måleriet gir eit litt meir forenkla uttrykk. Såleis bevarar det endelege biletet eit digitalt uttrykk, sjølv om det er måla.
	<i>Portrettet gir eit moderne og forenkla uttrykk, men eg tykkjer likevel at biletet bevarar viktige trekk i andletet, som gjer at portrettet liknar meg sjølv til ei viss grad.</i>	Sidan portrettet er eit sjølvportrett, fell det under kategorien kunstnarportrett. Då det ikkje er ei naturalistisk attgiving vert portrettet modernistisk, og då eit hovudportrett i halvprofil.
	<i>Fotografi som i utgangspunktet ikkje er dei vakraste eller mest heldige, kan likevel bli til gode uttrykk,...</i>	Fotoutgangspunktet treng ikkje vere vellukka, når det i etterkant skal manipulerast. Det er posituren, blikket og tydelege trekk som er viktig.
2. Portrett: 	<i>På grunn av fargeelementet skil dette portrettet seg frå manipulasjonen i større grad enn det førre biletet</i>	På grunn av fargen eg har lagt inn i biletet vert ikkje dette biletet ein rein kopi av manipulasjonen. Men biletet strekkjer seg ikkje langt frå manipulasjonen, og den er enno det berande uttrykket i biletet.
	<i>Det endelege portrettet er i same forenkla stil som det førre, og det er i hovudsak brillene som gjer at eg kan kjenne meg sjølv att som personen i biletet. Portrettet har fokus på andletet, og eg er godt nøgd me uttrykket.</i>	Dette portrettet er også eit sjølvportrett, og fell difor under kategorien kunstnarportrett. Biletet er ikkje ei naturalistisk framstilling av meg sjølv, men skildrar likevel min personlegdom. Måleriet er likevel eit modernistisk frontalt hovudportrett.
3. Portrett: 	<i>Det ferdige portrettet vart ganske bra, og eg tykkjer posituren gjer at det liknar eit klassisk portrett sjølv om stilen er forenkla og grov.</i>	Portrettet er eit bryststykk i halvprofil, og på grunn av sine forenkla og delvis geometriske former, vert også dette portrettet modernistisk. Ein kan setje det i samanheng med dei kubistiske portretta.
	<i>På grunn av dei store og klare flatene vart det ikkje så vanskeleg å teikne rundt formene,...</i>	Portrett må vere forenkla og inneha store flater for å kunne bli overført og måla i etterkant.
	<i>Portrettet liknar det manipulererte biletet, men vart gjennom overføringa litt meir forenkla, utan at det gjorde store utslag med tanke på likskapen og trekka hjå mannen.</i>	I dette biletet er måleriet, som i det fyrste biletet ein tilnærma lik kopi av manipulasjonen, og målinga utviklar ikkje uttrykket på nokon måte vidare.
4. Portrett: 	<i>Det ferdige måleriet vart svært likt manipulasjonen, der dei fleste detaljar er bevart.</i>	Igjen vert måleriet ein kopi av manipulasjonen, og det vert i størst grad ein forstøringsprosess, der ein brukar projektor og måling som verktøy. Måleriet bevarar difor sitt digitale uttrykk.
	<i>Den portretterte har også ein litt spesiell positur, der ho står med nedslått blick og riv seg i det ville håret. Biletet kan såleis gi assosiasjonar eller opne for tolking...</i>	Portrettet er eit frontalt bryststykk, der personen er plassert i eit miljø. Uttrykket er i fyrste rekkje eit biletleg uttrykk, og avbildinga av personens ytre trekk kjem i andre rekkje. Personen indre er viktigare, og biletet rører seg mot ekspresjonismens psykologiske tolkande portretter. Dette saman med ein forenkla stil, gjer portrettet modernistisk.

<p>5. Portrett:</p> 	<p><i>Eg likte posituren til den portretterte, og korleis ho møter oss med sine store solbriller. Dette skildrar personen ganske godt, sjølv om ikkje alle trekka kom så godt fram. Biletet er som tidlegare forenkla i sin stil,...</i></p> <p><i>...og sjølv om portrettet fekk eit fargeinnslag, er det likevel ganske likt det manipulerte.</i></p>	<p>Biletet er eit frontalt brystportrett, og som dei andre portretta modernistisk. Biletet viser korleis ein kan skildre ein personlegdom i like stor grad gjennom eit forenkla bilete, som eit naturalistisk.</p> <p>Biletet bevarar sitt digitale uttrykk, sjølv om eg har bytta ut ein av fargane.</p>
<p>6. Portrett:</p> 	<p><i>Det endelege måleriet vart på grunn av prosessen ganske annleis enn det manipulerte biletet...</i></p> <p><i>Biletet vart stekt forenkla, og likna nærast eit halvabstrakt. Yndige personlege trekk hjå jenta i fotoet, vart erstatta av ein litt morsk utsjånad. Den portretterte er også omgitt av eit mørke som gjer biletet mykje meir spanande og dramatisk, enn det originale fotoet som var idyllisk og vakkert.</i></p> <p><i>Eg skulle lage eit portrett av den kjende figuren Synnøve Solbakken,...</i></p>	<p>I motsetning til dei fem fyrste bileta, strekkjer dette måleriet seg eit godt stykke bort frå manipulasjonen og dannar sitt eige uttrykk. Ein misser då litt av det digitale, til fordel for det litt meir måleriske. Prosessen vert med dette i sterkare grad i likevekt, då både manipulasjonsarbeidet og målearbeidet sett sitt preg på det ferdige resultatet. Prosessen er med dette under utvikling, heilt til måleriet er ferdig.</p> <p>Portrettet rører seg i grenseland for kva som kan reknast som eit portrett, og er eit godt døme på eit modernistiske portrett, der sjangeren er open og fri til eksperimentering. Biletet er fyrst og fremst eit eige uttrykk, der trekka til personen er borte. Portrettet eit bryststykke i halvprofil.</p> <p>Døme på eit slags typeportrett, der ein skapar ein bestemt karakter ut i frå manipulasjonen.</p>
<p>7. Portrett:</p> 	<p><i>Biletet skil seg ein del frå manipulasjonen, men dette var eg klar over at det ville gjere på førehand.</i></p> <p><i>I portrettet kjem ein svært nære andletet, som i stor grad er bygd opp av geometriske former. Trekk i andletet, som auge, nase og munn kjem likevel godt fram. Men med tanke på at biletet i utgangspunktet var eit sjølvportrett, føler eg ikkje at det er så mykje likskap som tilseier dette.</i></p>	<p>Biletet rører seg bort frå manipulasjonen, men då i størst grad som ei forenkling. Motivet, fargane og uttrykket er delvis bevart, og portrettet kan likevel seiast å vere i same stilen som manipulasjonen.</p> <p>Portrettet er eit frontalt hovudportrett, som i utgangspunktet skulle vere eit kunstnarportrett. Men gjennom manipulasjonen har eg bevega meg bort frå ei naturalistisk attgiving, slik at det er lite som viser at den portretterte er meg sjølv. Biletet er modernistisk i sitt uttrykk.</p>
<p>8. Portrett:</p> 	<p><i>Det endelege måleriet vart på grunn av prosessen ganske annleis enn det manipulerte biletet,...</i></p> <p><i>Det er mykje bakgrunn i biletet, og andletet gir ingen personlege trekk. Biletet er difor... eksperimenterande, og rører seg i grenseland for kva som kan oppfatast som portrett.</i></p> <p><i>Frå byrjinga av skulle biletet vere eit Maria-biletet med religiøse antydningar,...</i></p>	<p>Biletet brukar manipulasjonen som utgangspunkt, og utviklar seg til å bli eit eige uttrykk. Dette gjer at det digitale uttrykket forsvinn.</p> <p>Portrettet er eit frontalt hovudportrett, og typisk modernistisk då det eksperimenterar med sjangeren.</p> <p>Sidan personen skal førestille Maria, kan portrettet kategoriserast som eit typeportrett, der den avbilda er ein bibelsk person.</p>

<p>9. Portrett:</p> 	<p>Det endeleg måleriet vart annleis enn manipulasjonen, og omtrent slik eg ynskte på førehand.</p>	<p>Måleriet bevarar det digitale uttrykket, på grunn av indianaren som vert overført. Men dette vert eit utgangspunkt for målearbeidet, og det ferdige portrettet vert såleis eit eige måleri.</p>
	<p>Som portrett kan ein seie at biletet avbildar ein karakter eller ein type framfor ein bestemt person, då indianaren er konstruert gjennom manipulasjonen.</p>	<p>Biletet har fått tittelen <i>Hiawata</i>, og personen som er avbilda er difor ikkje ein reell person. Portrettet er såleis eit modernistisk typeportrett, der den portretterte er avbilda frontalt i eit bryststykke.</p>
<p>10. Portrett:</p> 	<p>Det endelege måleriet vart ganske bra, men eg tykte likevel at manipulasjonen var betre... Men det er spanande å prøve og eksperimentere med nye element, og ikkje kopiere rett av.</p>	<p>Manipulasjonen og måleriet kan seiast å vere to ulike versjonar av det same portrettet. Den gongen var det manipulasjonen som var best. Prosessen gir moglegheit for å få to ulike versjonar, og målearbeidet vert meir spanande om ein nyttar seg av dette og utforskar og eksperimenterar litt.</p>
	<p>Portrettet har ein forenkla og moderne stil, der den portretterte sine trekk kjem i andre rekkje.</p>	<p>Portrettet er eit bryststykke i profil, og modernistisk i den grad at biletet er eit eige biletleig uttrykk framfor ei avbilding av ein bestemt person.</p>

## VEDLEGG 5: ANALYSESKJEMA - SKULEBRUK

	Sitat frå loggskjema	Sitatet opp mot teoretiske aspekt
<p>1. Prosess:</p> 	<p>Manipulasjonsarbeidet var prega av enkle teknikkar...</p>	<p>Det er viktig at manipulasjonsarbeidet er enkelt, slik at alle elevar kan klare å meistre desse. Prosessen høver godt til kompetansemålet etter 4.årstrinn, der elevane skal kunne bruke enkle funksjonar i bilethandsamingsprogram.</p>
	<p>Prosessen var difor artig å gjennomføre og spesielt sidan resultatet vart godt.</p>	<p>Eit godt resultat vil kunne gi elvar kjensla av meistring, som igjen vil føre til motivasjon.</p>
	<p>Med tanke på at manipulasjonsarbeidet var prega av enkle teknikkar som fargejustering, lystyrke og kontrast kan manipulasjonane også gjennomførast i enklare bilethandsamingsprogram...</p>	<p>Ein kan bruke programmet Microsoft Office Picture Manager, eit standard bilethandsamingsprogram i Microsoft Office-pakken.</p>
<p>2. Prosess:</p> 	<p>Denne prosessen er i stor grad som den førre, og den einaste store skilnaden er å leggje inn farge. Dette vart eit ekstra ledd i prosessen, og ein enkel vri å gjennomføre for å kvikke opp eit bilete.</p>	<p>Denne prosessen er ei vidareutviklinga av den førre, og viser korleis ein i etterkant av å ha måla personen i svart, kan velje ut fargar og fargelegge i det svart-kvitt biletet ein har laga. Eg valde denne gongen ei delvis fargelegging, men ein kan også fargeleggje heile biletet. Denne prosessen viser moglegheitene til korleis ein kan bruke framgangsmåten i skulen, og opnar opp for at elevar kan eksperimentere litt med tanke på fargeval og kva delar i eit biletet dei vil måle.</p>



<p>3. Prosess:</p> 	<p><i>Denne skapingsprosessen var enkel å gjennomføre både i manipulasjonsarbeidet og i mållearbeidet.</i></p>	<p>Ein enkel prosess vert gunstig med tanke på skulebruk, der mange ikkje har så mykje erfaringa med slike prosessar og digital bruk frå tidlegare.</p>
	<p><i>Sjølv om denne prosessen gjekk godt, merka eg at eit mindre format enn A3 ville blitt vanskeleg å bruke.</i></p>	<p>Med tanke på skulebruk er det verdt å merke seg at prosessen med å overføre manipulasjonar via kanon ikkje fungerer med mindre format enn A3. Framgangsmåten resulterer difor i litt større bilete.</p>
	<p><i>Når det gjeld fotografiet eg brukte i denne prosessen, var dette eit gammalt fotografi som eg skanna inn.</i></p>	<p>Ein treng ikkje starte prosessen med å fotografere, ein kan også la elevane bruke gamle bilete og foto, eller utklypp frå blader og aviser. Prosessen får då ein forarbeidsdel, der ein leitar etter materiale. Dette gir andre erfaringar enn om ein vel å fotografere.</p>
<p>4. Prosess:</p> 	<p><i>Overføringsarbeidet og skisseringa tok forholdsvis lang tid... Dette kom av at formatet var stort og at manipulasjonen var detaljert...</i></p>	<p>Med stort format tek arbeidet lenger tid, og dersom det er mange detaljar vert arbeidet også krevjande. Det er difor ein fordel å ikkje lage så detaljerte bilete. Eit stort format kan i seg sjølv vere nytt og spanande, og difor motiverande.</p>
	<p><i>...arbeidet krav stor nøyaktigheit og tolmod. Men då biletet begynte å ta form og motivet kom til syne, auka motivasjonen og eg vart inspirert til å fullføre biletet.</i></p>	<p>Motivasjonen vert skapt av at manipulasjonen på førehand gir eit innblikk i korleis måleriet vil sjå ut. I prosessen vert det då spennande å sjå om ein klarar å oppretthalde dette.</p>
<p>5. Prosess:</p> 	<p><i>Når det gjeld overføringsarbeidet viste denne prosessen kor viktig det er at manipulasjonen inneheld store kontrastar, slik at former og linjer vert godt synleg i skisseringsarbeidet. Elles risikerar ein å måtte skissere opp ulike element på frihand, og då føler eg...at poenget med heile prosessen fell bort.</i></p>	<p>Ein må sjå prosessen som ein heilskap, der dei ulike fasane er avhengig av kvarandre. Elevane må kunne planleggje prosessen.</p>
	<p><i>...eg føler at prinsippet for prosessen fungerte fint. Å bytte ut gråfargen med ein annan farge skapar ikkje dei store endringane for prosessen,...</i></p>	<p>Å legge inn eit fargeelement på denne måten viser eit alternativ til sluttproduktet og ikkje til utføringa av prosessen. Og med tanke på undervisning vil det vere eit alternativ ein kan velje å nytte seg av. Variasjonsmoglegheiter i prosessane gir grunnlag for tilpassing av oppløringa.</p>
<p>6. Prosess:</p> 	<p><i>...denne prosessen vart ikkje heilt slik eg såg for meg...</i></p>	<p>Prosessar vert ikkje alltid som ein har tenkt, og i K06 står det at elevar må få oppleve dette. Ein skapande prosess består av mykje prøving og feiling, der ein undervegs tileignar seg erfaring som ein kan byggje vidare på ved seinare anledning.</p>
	<p><i>Å måle eit fargemåleri ut av prosessen gjekk greitt, men det stiller då større krav til å blande fargar og refleksjon rundt rett bruk av fargar.</i></p>	<p>Fargemåleri i etterkant stiller høgare krav til måleriske ferdigheiter. Dette viser ein vri frå tidlegare prosessar, og opnar opp for å tilpassing av oppløringa.</p>

<p>7. Prosess:</p> 	<p><i>...på grunn av at fotoet gav eit godt nærbilete, kom både augo, nase, lepper og andre trekk godt fram. Dette gjorde at eg følte biletet kunne eigne seg til manipulasjon, der klare trekk er ein fordel å arbeide med.</i></p> <p><i>Denne prosessen var ikkje like enkel som dei seks fyrste, men kanskje litt meir spanande. Prosessen stiller større krav til digitale ferdigheiter, og arbeidet ved datamaskina vert i større grad enn dei førre prosessane kreativt og skapande.</i></p>	<p>I fylgje K06 skal elevar etter 7. årstrinn fotografere og manipulere bilete. Dette kravet vert då oppfylt gjennom prosessar som dette.</p> <p>Denne prosess byggjer opp under skapande arbeid ved datamaskina, noko elevane bør få oppleve. Men for å kunne utfalde seg kreativt vert det i K06 påpeika at ein treng ferdigheiter og kunnskarar. Og ein slik prosess kan difor ikkje gjennomførast før elevane er oppe på eit ferdighetsnivå, der dei ser forbi verktøya og teknikkane og kan fokusere på det visuelle uttrykket dei skapar.</p>
<p>8. Prosess:</p> 	<p><i>Prosessene...krev også denne gongen gode digitale ferdigheiter. Men til forskjell viser denne prosessen korleis ein kan skape ein montasje som likevel vert enkel å overføre og måle.</i></p> <p><i>...eg brukte mange ulike manipulasjonsteknikkar undervegs...</i></p> <p><i>Fyrste fase av prosessen starta med fotografering, der påkledningen denne gongen var planlagt.</i></p>	<p>I kompetansemålet for 10.klasse står det at elevane skal bruke ulike funksjonar i biletskapsprogram, og det vil dei oppnå gjennom ein slik prosess. Men ein treng ikkje gjere manipulasjonsprosessen så komplisert som eg har gjort.</p> <p>Manipulasjonsarbeidet er meir omfattande, og gir moglegheit for å tilpasse undervisninga til elevar som har gode digitale ferdigheiter.</p> <p>Prosessane gir også kjennskap til fotografering generelt, og då ei bevisst fotografering med tanke på eit formål. Dette gir generell og god erfaring.</p>
<p>9. Prosess:</p> 	<p><i>Eg likte å måle på dette bilete, då eg følte at eg fekk litt fridom i målearbeidet. Dette stod i kontrast til mange av dei andre prosessane, der alle delar av målearbeidet gjekk ut på å fylje skissa til punkt å prikke.</i></p> <p><i>Denne prosessen var difor artig og enkel å gjennomføre...</i></p>	<p>I tidlegare prosessar har målearbeidet gått litt tregt på grunn av mange former ein må fylle med måling. Dette krev nøyaktigheit og tolmod, som mange elevar vil kunne ha problem med. I denne prosessen møter ein ikkje denne problematikken i same grad, då det berre er personen som må målast nøyaktig. Etter skissa stiller ein fritt til å utfalde seg i bakgrunnen og dei kvite områda i biletet.</p> <p>Det enklaste er ofte det beste, og ved å bruke enkle teknikkar er det ofte lettare å kjenne meistring, få gode resultat og like arbeidet.</p>
<p>10. Prosess:</p> 	<p><i>Eg tykkjer denne prosessen var veldig god og gjennomføre, men elevane må ha eit grunnlag med bilethandsaming før dei klarar å lage ein slik manipulasjon.</i></p> <p><i>Det som er interessant med montasjeteknikken,...er at ein ofte byggjer eit innhald og ei mening inn i biletet. På den måten vert kreativiteten i større grad gjeldande, også ved datamaskinen.</i></p>	<p>K06 viser til at ein må ha ferdigheiter før ein kan vere kreativ og skape. I denne prosessen må ein ha gode digitale ferdigheiter for å kunne skape. Ein prosess for elevar med gode digitale ferdigheiter.</p> <p>Ved å bruke montasjeteknikken i undervisninga må ein i større grad ta stilling til motiv, bodskap og innhald. Dei digitale operasjonane vert ikkje då tilfeldig utprøving, mein bevisste handlingar.</p>

## VEDLEGG 6: BILETE FRÅ PROSESSANE

Fyrste utforskande skapingsprosess: *Jenta*



Måleriutgangpunkt



Manipulasjon

Andre utforskande skapingsprosess: *Rosa i røyken*



Måleriutgangpunkt

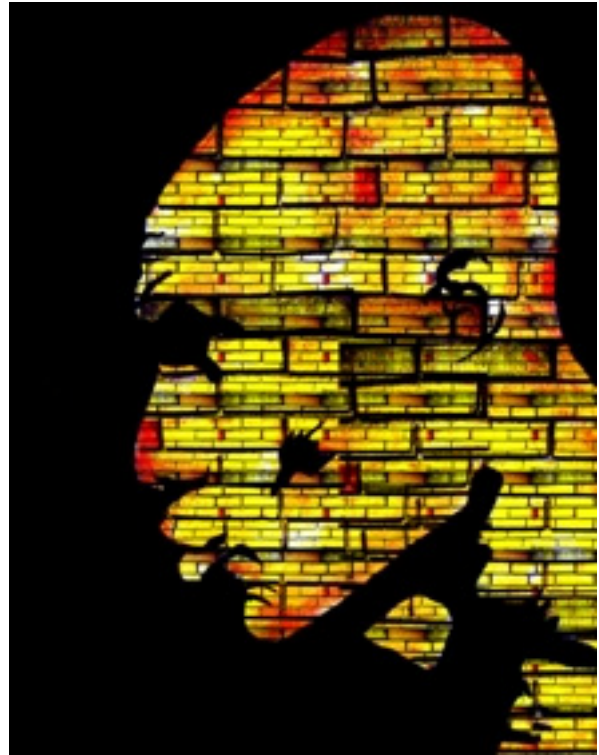


Manipulasjon

Tredje utforskande skapingsprosess: *Murmannen*



Måleriutgangpunkt

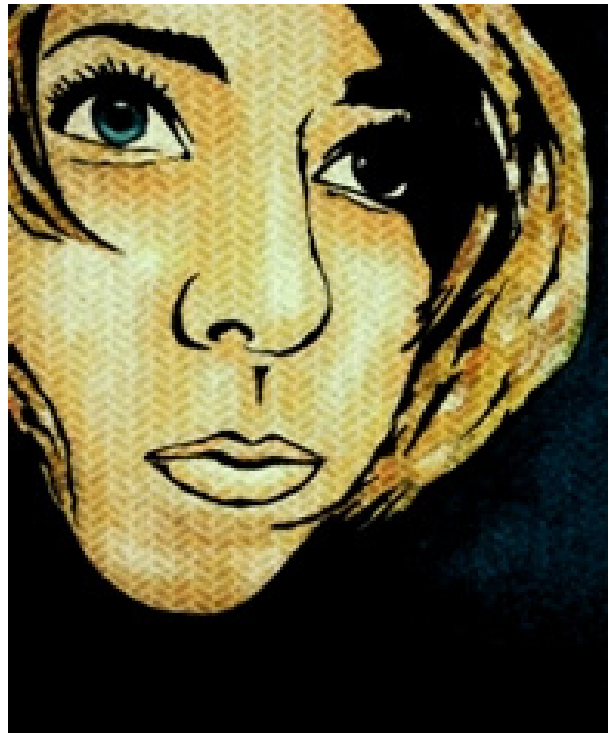


Manipulasjon

Fjerde utforskande skapingsprosess: *Blåøygd*



Måleriutgangpunkt

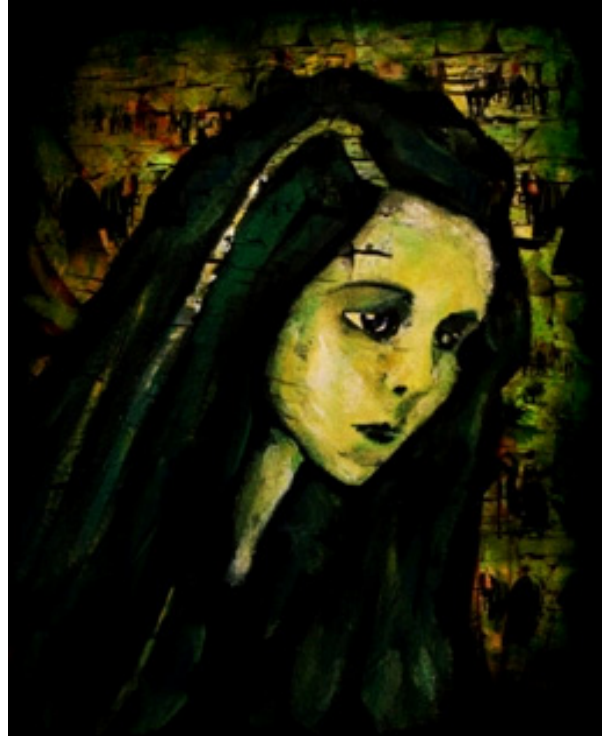


Manipulasjon

Femte utforskande skapingsprosess: *Svik*



Måleriutgangpunkt



Manipulasjon

Sjette utforskande skapingsprosess: *Håpet*



Manipulasjonsutgangpunkt



Måleri

Sjuande utforskande skapingsprocess: *Reinebonden*



Manipulasjonsutgangpunkt



Måleri

Åttande utforskande skapingsprocess: *Fiskaren*



Manipulasjonsutgangpunkt



Måleri

Niande utforskande skapingsprosess: *Tomheit*



Manipulasjonsutgangpunkt



Måleri

Tiande utforskande skapingsprosess: *Dagane som gjekk*



Manipulasjonsutgangpunkt



Måleri



Elleve utforskande skapingsprosess: *Raseri*



Manipulasjonsutgangpunkt



Måleri

Tolvte utforskande skapingsprocess: *Perledame*



Manipulasjonsutgangpunkt



Måleri

Fyrste spesialisierende skapingsprocess: *Meg I*



Manipulasjonsutgangpunkt



Måleri

Andre spesialiserende skapingsprosess: *Meg II*



Manipulasjonsutgangpunkt



Måleri

Tredje spesialiserende skapingsprosess: *Jon*



Manipulasjonsutgangpunkt



Måleri

Fjerde spesialisierende skapingsprosess: *Nedover*



Manipulasjonsutgangpunkt



Måleri

Femte spesialisierende skapingsprosess: *Solbrilledame*



Manipulasjonsutgangpunkt



Måleri

Sjette spesialisierende skapingsprosess: *Frøken Solbakken*



Manipulasjonsutgangpunkt



Måleri

Sjuande spesialisierende skapingsprosess: *Stengsel*



Manipulasjonsutgangpunkt



Måleri

Åttande specialiserande skapingsprocess: *Mørke Maria*



Manipulasjonsutgangpunkt



Måleri

Niande spesialisierende skapingsprosess: *Hiawata*



Manipulasjonsutgangpunkt



Måleri



Tiande spesialisierende skapingsprosess: *Tid*



Manipulasjonsutgangpunkt



Måleri