

Metamorfose



- en lærings- og skapingsprosess
i et digitalt bildebehandlingsprogram

EN UNDERSØKELSE I EGET SKAPENDE ARBEID MED FAGDIDAKTISK SIKTEMÅL.

Masteroppgave i IKT i Læring, kunstfaglig profil.

HSH, september 2009

av Charlotte Tvedte

Sammendrag

Bakgrunnen for denne masteroppgaven er at jeg i lys av nye kompetansemål og dannelsesidealer, nå søker økt innsikt og kunnskap i hvordan digital bildebehandling kan settes inn i et kunstfagdidaktisk perspektiv. Som lærer vil implementeringen av nye læreplaner skje gjennom fortolkninger av hva som skal være fagets innhold. Noen læreplaner har vært detaljerte og gitt lange beskrivelser på hva som skal være fagets innhold, i L-06 derimot, oppfattes innholdet uklart gjennom sine kort formulerte beskrivelser av innholdet. Med dette overføres mye av utvelgelsen av innholdet i faget over på den enkelte lærer/ skole.

Som lærer i kunst og håndverk, ser jeg på meg selv som en kulturbygger som både skal vise til og ta i bruk viktige og betydningsfulle historiske referanser¹, samtidig som jeg skal orientere meg og vise til dagens referanser. Med nye kompetansemål og krav om ferdigheter og dannelse i bruken av digitale verktøy og medier, ser jeg at det ikke minst nå er en utfordring å finne faginnhold som kan være eksemplarisk, fundamentalt og tidstypisk.

Teknologien har for meg vært langt fra transparent² og derfor har jeg hatt lite kunnskaper om arbeidsprosessen bak digitale uttrykk. Hovedproblemstillingen har derfor vært å undersøke hvilke nye uttrykksmuligheter og estetiske kvaliteter digitale verktøy kan tilføre skapingsprosessen. Med utgangspunkt i dette ville jeg ta fatt på en lærings- og skapingsprosess i et digitalt bildebehandlingsprogram³, der jeg selv skulle være forskningsobjektet i en praktisk-estetisk undersøkelse i skapningen av digitale collage. Dette for å få førstehåndskunnskap til feltet. Oppgaven handler med bakgrunn i dette om en bevisstgjøring over egen prosess i møte med et nytt digitalt verktøy. Denne bevisstgjøringen har skjedd både gjennom litteraturstudier, ved hjelp av å skriftliggjøre mine ferdighetskunnskaper i en skapende prosess og gjennom presentasjon og diskusjon rundt digitale collage med samtalepartnere som har fungert som kritiske venner.

Undersøkelsene viser at et digitalt bildebehandlingsprogram tilbyr både muligheter og utfordringer i skapingsprosessen. Som nybegynner i et nokså avansert program, stod jeg

¹ Kunstnere, kunstverk og hendelser som er skrevet inn i kunsthistorien.

² Donald Norman bruker begrepet *The invisible computer*, et mål om at datateknologien blir like usynlig i bruk som papir og blyant.

³ Adobe Photoshop CS3

ovenfor et hav av valgmuligheter. Det viste seg at det å ha et tema for de personlige bildeuttrykkene, skapte en retning som gjorde det enklere i det å navigere og ta valg. Delekulturen på nettet viste seg også å være medskapende i prosessen, og oppgaven reflekterer over utfordringene og mulighetene kunstfagdidaktikken står ovenfor - dersom denne kulturen skal bli en del av undervisningsinnholdet i faget. Ved å velge skapingen av digitale collager som beskrivende for hva som kan kjennetegne samtidskunsten, har dette temaet vist seg å være et mulig *eksempel* på et faglig innhold og en måte en kan iscenesette temaet *visuell kommunikasjon i det postmoderne samfunnet* - i kunst og håndverksfaget.

Forord

Jeg er utdannet og dannet gjennom reformene på 90-tallet. 10 års undervisningspraksis og erfaring i fra skolen trenger nå og utvides og revideres med ny videre(ut)danning.

Tittelen *Metamorfose – en lærings og skapingsprosess i et digitalt bildebehandlingsprogram* har jeg valgt fordi begrepet metamorfose kan være en metafor for hva som har skjedd både i prosessen og i det personlige bildeuttrykket. I løpet av disse to årene har jeg gjennomgått en forvandling gjennom en ”dannelsesreise” eller dannelsesprosess, som har tatt opp i seg både en læringsprosess og en skapingsprosess gjennom nye digitale verktøy og referanser og fragmenter fra min ”*har*”-kultur og min ”*er i*”-kultur.⁴ Jeg har valgt digital collage som beskrivende for den postmoderne visuelle kommunikasjonen.

Takk

I denne masteroppgaven har jeg som nevnt gjennomgått en forvandling - via ulike faser. Faser som har utrustet meg med ”vinger som jeg kan fly og navigere med”, i et komplekst visuelt landskap. Mye takket være fruktbare dialoger med kritiske venner og utallige diskusjoner (frustrasjoner) med mine kjære venner *Marie* og *Kathrine* – og spesielt takket være veilederne mine *Ragnhild* og *Lars Vavik*, som har hjulpet meg med struktur og retning. Deres tilbakemeldinger og innspill har helt klart gjort navigeringen enklere.

Og til *Frida*, *Bendik* og *Roger* – takk for at dere har vært tålmodige mens mamma har kravlet rundt som en larve i ”oppdraget” sitt.

Stord 5.september 2009

Charlotte Tvedte

⁴ Ut i fra *Else Marie Halvorsen* sitt dobbelte didaktikkbegrep, som hun har utarbeidet fra *Johan Fjord Jensen* sitt dobbelte kulturbegrep.

Innhold

1. INNLEDNING	7
1.1 COLLAGEMANIA	7
1.1.2 <i>Digital collage</i>	8
1.1.3 <i>Digital bildebehandling og digital kompetanse</i>	9
1.2 PROBLEMMOMRÅDE OG PROBLEMSTILLING	10
1.2.1 <i>Valg av tema</i>	13
2. TEORI	14
2.1 VISUELL KOMMUNIKASJON I DET POSTMODERNE SAMFUNN	14
2.1.1 <i>Hva menes med det postmoderne samfunn?</i>	14
2.1.2 <i>Delesamfunn og delekultur</i>	15
2.1.3 <i>Kunsten å låne; appropriasjon, referanse, gjenbruk og remix</i>	15
2.1.4 <i>Postproduksjon</i>	16
2.1.5 <i>Bilde som tekst og opplevelse</i>	19
2.1.6 <i>Fotocollage og digital collage som kunstneriske uttrykk</i>	21
2.2 DANNING I DET POSTMODERNE SAMFUNN	31
2.2.1 <i>Ulike dannelsingsformer</i>	33
2.2.2 <i>Delesamfunnet og delekulturen som dannelsingsarena</i>	39
2.3 REDSKAPETS AFFORDANCE	42
2.3.1 <i>Appropriering av et kulturelt redskap</i>	45
2.4 DIGITAL BILDEBEHANDLING I ET KUNSTFAGDIDAKTISK PERSPEKTIV	47
2.4.1 <i>Kunst og håndverk i L-97 og L06 – ulike dannelsingsidealer</i>	47
2.4.2 <i>Dannelsesesteoretisk didaktikk</i>	48
2.4.3 <i>Den dobbelte didaktikk</i>	49
2.5 OPPSUMMERING	51
3. STRATEGI OG METODE	53
3.1 METODISK TEORI	55
3.1.1 <i>Fenomenologi</i>	55
3.1.2 <i>Hermeneutikk</i>	55
3.1.3 <i>Fenomenologisk – hermeneutisk tilnæringsmåte</i>	56
3.1.4 <i>Dialog og samtale med kritiske venner</i>	56
3.1.5 <i>Refleksjon i handling</i>	58
3.2 METODISK PRAKSIS	59
3.2.1 <i>Forskerrollen</i>	59
3.2.2 <i>Analysemetoder</i>	60
3.2.3 <i>Troverdighet</i>	61
3.3 OPPSUMMERING AV STRATEGI OG METODE FOR INNSAMLING AV DATA	62
4. EGET SKAPENDE ARBEID.....	63
4.1 INNLEDNING	63
4.1.1 <i>Metamorfose, gjenbruk og forvandling</i>	64
4.2 METAMORFOSE I; PROSESSEN MED APPROPRIERINGEN AV ET KULTURELT REDSKAP – FASER MED INNLÆRINGEN AV VERKTØYET ADOBE PHOTOSHOP	66
4.3 METAMORFOSE II – RETNING MOT EN SKAPENDE PROSESS	79
4.3.1 <i>Stoppunkt i prosessen - samtaler med kritiske venner</i>	97
5. ANALYSE OG REFLEKSJON.....	104
5.1 PROSESSEN MED APPROPRIERING AV ET KULTURELT REDSKAP	104
5.2 PROSESSEN MED PERSONLIGE BILDEUTTRYKK	108
5.2.1 <i>Analyse og vurdering av uttrykksmuligheter og estetiske kvaliteter som digitale verktøy kan tilføre skapingsprosessen</i>	112
6. DIDAKTISK REFLEKSJON OG KONKLUSJON.....	116

6.1 DIDAKTISKE UTFORDRINGER OG MULIGHETER	116
7. KILDER	121
8. VEDLEGG	125

1. Innledning

Formålet med denne masteroppgaven blir å utvikle innsikt i og kunnskaper om prosessen med digital billedskapning og om estetiske kvaliteter ved digitale uttrykk. Forskningsfeltet og problemområdet inneholder elementer fra mange felt. Feltet vil involvere undersøkelser både i teori, i praktisk-estisk arbeid og gjennom dialog med *kritiske venner* (samtalepartnere).

1.1 Collagemania

Collage har en lang tradisjon og har fått mange *avleggere*⁵ i historiens løp. Den moderne kunsten i det 20. århundret gjorde collageteknikkene og uttrykkene til et høyverdig kunstuttrykk. Kunstkritikerne har diskutert collagens innhold og betydning gjennom hundre år og av mange har den blitt sett på som den letteste og mest demokratiske teknikken i kunsthistorien. Ved starten av vårt eget århundre ser vi en enorm tilvekst av collageuttrykk. Både i massemedia (reklame, informasjon, grafisk design) og i kunsten, møter vi collageuttrykk fremstilt som digitale collage, ofte fremstilt i bildebehandlingsverktøy som *Adobe Photoshop* og *Illustrator*. Dematerialiserte collager er betegnelsen på collager som består av layers og piksler. I mange digitale collager har disse pikslene en gang vært virkelige fragmenter og fysiske bearbeidelser, som nå er blitt digitalisert.

Det finnes et "collagemania"⁶ ute på nettet; egne nettsamfunn og organisasjoner for collageentusiaster, egne software-program for produksjon av collager, egne blogger med temaet collage, egne collagemuseum og collagegallerier og egne kunsthistoriesider med temaet collage (materialiserte og/ eller dematerialiserte collager). I forbindelse med digital billedskapning ser jeg at digital collage kan være en spennende og appellerende uttrykksform for elever/ studenter i både grunnskole- og på høyskolenivå. Med bakgrunn i og referanser til collagen sin hundreår lange historie fra *Papier Collé*⁷ til *digital collage*, viser historien hvordan collage har vært en hyppig bruker av fragmenter som *found objects*⁸ fra

⁵ Med avleggere mener jeg collage som ulike teknikker; assemblage, montasje, fotomontasje og decollage m.fl..

⁶ På Google får du 51 200 000 treff på søkeordet *collage* og 14 400 000 treff på søkeordet *digital collage*.

⁷ Braque regnes for å være den som innførte "klistre-bildet" rundt 1914, inn i den moderne kunsten - en formal-estetisk revolusjon som brøt med den tradisjonelle estetikken; <http://www.ksb-fotograf.no/BRAQUE%201906-1917,%20HOVEDOPPGAVE%20H%C3%98STEN%202000.pdf> (Tilgjengelig 30.08.09)

⁸ Ready made og assemblage inneholder også objekter som er funnet - noen ganger bearbeidet og andre ganger brukt som de er.

populærkulturen og fra massemedia (spesielt fotografier), for å kommunisere en idé og et innhold. Bruken av fragmenter i sammensetningen/ komposisjonen og i oppbygningen av lag i den tradisjonelle collagen, ser ut til å ha blitt lett overførbart til digitale verktøy;

“[...] software naturalizes the 1920s radical communication techniques of montage, collage, defamiliarization, etc., just as it has done in music videos, post-modern design, architecture and fashion.”⁹

1.1.2 Digital collage

Digitaliseringen av collage og fotografi har frambrakt nye måter å uttrykke disse på. En del teori er blitt skrevet om digitale samtidsfotografier, men det er forholdsvis lite beskrevet konkret om *digital* collage. Samtidsfotografiet blir noen ganger omtalt som digitale collage eller digital fotomontasje, når fotografiene er bearbeidet i et digitalt bildebehandlingsprogram.

Jeg har arbeidet med digitale collager på ulike måter og kommer derfor til å støtte meg til en vid definisjon av begrepet digital collage;

Digitale collage er fremstilt ved hjelp av digitale bildebehandlingsverktøy, kombinerer forskjellige mekanisk reproduserte eller tegnede bilder. Collagen kan være laget av ulike digitale fotografier/ bilder, fotografier/ bilder fra Internett, fra et digitalt kamera eller fra analoge fotografier, utklipp eller fragmenter som er skannet og digitalisert.

Fremstillingsmetodene har ut i fra denne definisjonen tatt veien om;

- Sammensetting av fragmenter av konkret og fysisk materiale som er fremstilt og bearbeidet manuelt, for så å bli skannet inn og digitalisert, og deretter bearbeidet videre i et digitalt bildebehandlingsverktøy.
- Sammensetting av fragmenter av analoge foto som er funnet eller tatt selv, for så å bli skannet inn og digitalisert, og deretter bearbeidet videre i et digitalt bildebehandlingsverktøy.
- Sammensetting av fragmenter av digitale foto eller utklipp, jeg har tatt selv eller funnet på nettet.
- Sammensetting av fragmenter fra flere av disse fremstillingsmetodene.

⁹ Under punkt 3. *Post-modernism and Photoshop i Avant-garde as Software*, Lev Manovich (2002), Artnodes; <http://www.uoc.edu/artnodes/espai/eng/art/manovich1002/manovich1002.html> (Tilgjengelig 30.08.09)

1.1.3 Digital bildebehandling og digital kompetanse

Jeg har valgt å utforske en lærings- og skapingsprosess i bildebehandlingsprogrammet *Adobe Photoshop* - versjon CS3.¹⁰ Programmet er en del av en programvarefamilie som heter *Adobe Creative Suite 3*, som i tillegg til Photoshop inneholder *Indesign CS3* (desktop publishing) og *Illustrator CS3* (tegneprogram). Programmet blir omtalt som et *avansert* digitalt bildebehandlingsverktøy og er markedsledende innen kommersiell bildebehandling. I markedsføringen av programvaren henvender en seg til profesjonelle og seriøse fotografer, grafiske designere og webdesignere.¹¹ Dette programmet er mye brukt også i skolen. Det er et kostbart program, men ansees for å være det mest aktuelle programmet for digital bildebehandling.

I L-06 er opplæringsmålene beskrevet som *kompetansemål*; som uttrykk for hva *elevne skal kunne*. [Halvorsen, 2008] Dette innebærer en rekke *grunnleggende ferdigheter* som for eksempel det å kunne uttrykke seg muntlig og skriftlig - og visuelt via digitale verktøy. Digital bildebehandling kommer inn under målformuleringen om *digital kompetanse*;

Digital kompetanse er den kompetansen som bygger bro mellom ferdigheter som å lese, skrive og regne, og den kompetansen som kreves for å ta i bruk nye digitale verktøy og medier på en kreativ og kritisk måte.¹²

I læreplanen for *Kunst og håndverk* kommer kompetansen inn under grunnleggende ferdigheter i faget og definisjonen her kommer inn på *bruken* av digitale medier;

Å kunne bruke digitale verktøy i kunst og håndverk er viktig for å søke informasjon og for selv å produsere informasjon i tekst og bilder. Produksjon av digitale bilder står sentralt i elevenes arbeid med foto, skanning, animasjon, film og video. I denne sammenheng inngår holdninger til kildekritikk, personvern og kjennskap til regler om opphavsrett. Multimedier inngår i presentasjon av egne og andres arbeid. Kunnskap om estetiske og digitale virkemidler er avgjørende for bevisst kommunikasjon.¹³

Definisjonene på begrepet digital kompetanse er mange, og varierer fra en ren *brukerkompetanse* til en mer *sosiokulturell kompetanse*; *det å tilegne seg ferdigheter, kunnskaper og dannelse i å benytte teknologien til samarbeid og kollektive produksjonsformer*. [Erstad, 2005]

¹⁰ Utgitt april 2007

¹¹ Om Adobe Photoshop; <http://www.adobe.com/no/products/photoshop/family/> (Tilgjengelig 30.08.09)

¹² Program for digital kompetanse 2004-2008, UFD, 2004:7; http://www.regjeringen.no/upload/kilde/ufd/red/2004/0016/ddd/pdfv/201402-program_for_digital_kompetanse.pdf (Tilgjengelig 30.08.09)

¹³ Grunnleggende ferdigheter, Udir.no; <http://www.udir.no/grep/Grunnleggende-ferdigheter/?visning=5> (Tilgjengelig 30.08.09)

1.2 Problemområde og problemstilling

Kommunikasjon gjennom massemedia og Web 2.0 er kraftig forsterket siden siste læreplan. Fokuset på digital kompetanse i alle fag kommer klart til uttrykk i de nye planene. Norskfaget har fokus på leseforståelse og kommunikasjon, og i sitt utvidede tekstbegrep omfatter planen blant annet bruken av estetiske virkemidler i reklamebilder, underholdningsbilder, kunstbilder og i multimedieproduksjon. Bruken av disse bildene sammen med tekst, lyd og bevegelse omtales som sammensatte eller multimodale tekster [KUD, 2006]. Jeg ser det som et fremskritt at *bilde* blir tatt med i målene i andre fag, og at elevene blir styrket i det å lese og lage bilder. *Mediedidaktikken*¹⁴ er med dette blitt integrert i læreplanene i større grad enn tidligere. Målformuleringene om visuell kompetanse¹⁵ er et resultat av utviklingen av mediekulturen og nye kommunikasjonsformer, og formuleringene om digital kompetanse er blant annet et resultat av økt digitalisering og ny teknologi. I kunst og håndverk kommer begge disse kompetansene inn under hovedområdet *visuell kommunikasjon*. Hovedområdet visuell kommunikasjon i L-06, behandler bildeemnet helt tydelig som språk og kommunikasjon. Bildeemnet er blitt et *kommunikasjonsemne*, [Halvorsen, 2008] der grunnleggende ferdigheter og kompetanse i visuelle virkemidler og digitale verktøy er sentrale. Begrepet *skape* ser ut til i stor grad å være erstattet med begrepet *produksjon*, men samtidig beholder planen tradisjonen med fritt skapende arbeid i hovedområdet *kunst*, i *Det skapende mennesket* [KUF, 1996 a] og i planen for *Skapende læring*¹⁶. I K&H/ formingsfaget har bildeemnet gått fra å være et *øvingsemne*, via et *kunstemne* til et emne som først og fremst handler om *kommunikasjon*. Med bakgrunn i ny teknologi og utvikling av medie- og kommunikasjonssamfunnet, er faget utvidet med grunnleggende ferdigheter i *digital bildeproduksjon*¹⁷. Bildeemnet i kunst og håndverk ser ut til å være en sammensmelting av mediedidaktikk og kunstfagdidaktikk fordelt på hovedområdene *visuell kommunikasjon og*

¹⁴ Mediedidaktikk blir brukt for å karakterisere medievitenskaplige emner som gjelder barn, unge og media, og bruk av medie- og datateknologi i undervisning, opplæring og formidling. <http://hivolda.studiehandbok.no/hivolda2/content/view/studiehandbok/13541> (Tilgjengelig 30.08.09) Denne didaktikken er et resultat av ”medie literacy-bevegelsen” på 60-70-tallet. [Erstad, 2004]

¹⁵ Artikkelen *Unge medieprodusenter og kreativ mediekompetanse*, referer til *Kathleen Tyner* som definerer ulike literacies i forbindelse med medie- og kommunikasjonssamfunnet, og grupperer disse i to hovedgrupper: *Tools Literacies* og *Literacies of Representation*. I den første kategorien samler hun de mer tekniske kvalifikasjonene som computer literacy og technology literacy, mens kategorien literacies of representation omfatter information literacy, media literacy og visual literacy [Korten, 2006]

¹⁶ Skapende læring - Strategiplan for kunst og kultur i opplæringen 2007 – 2010 (http://www.regjeringen.no/upload/KD/Vedlegg/Grunnskole/Strategiplaner/Strategi_kunstogkultur.pdf) (Tilgjengelig 30.08.09)

¹⁷ Grunnleggende ferdighet i faget kunst og håndverk; *Å kunne bruke digitale verktøy*

kunst. Tendensen ser ut til at det legges hovedvekt på *produksjon av informasjon i tekst og bilder for ulike medier*. [KUD, 2006] Tradisjonen med fritt skapende arbeid med bilder, kommer som nevnt inn under hovedområdet *kunst*. Men begrepet *digital bildeskaping*¹⁸ blir ikke brukt i læreplanen. Fokuset ser ut til å være på *digital bildeproduksjon for ulike medier*. Her savner jeg fokus på *digital bildeskaping med kunstneriske uttrykk*.

I fagdidaktisk sammenheng ser jeg det som en forutsetning at jeg selv mestrer bruken av digitale verktøy. Denne oppgaven blir på mange måter en kunst- og håndverkslærers prosess i jakten på digital kompetanse og dannelse i faget. Etter flere år med undervisning i praktisk-estetiske fag og i arbeid med tradisjonelle verktøy og teknikker, trenger faget (jeg) erfaring og kunnskaper om den digitale prosessen og estetiske kvaliteter ved digitale uttrykk. Med bakgrunn i dette og innenfor rammen av *hovedområdene visuell kommunikasjon og kunst i L-06*, har jeg valgt følgende problemstilling;

Hvilke nye uttrykksmuligheter og estetiske kvaliteter kan digitale verktøy tilføre skapingsprosessen?

Dette er en omfattende problemstilling som krever avgrensning både på hvilke fokus den skriftlige delen av oppgaven skal ha og de visuelle uttrykkene som det blir arbeidet med. Det vil være aktuelt å fokusere på;

1. Hva kjennetegner visuell kommunikasjon i det postmoderne samfunnet?

Her vil det være naturlig å komme litt inn på begrepet postmoderne samfunn, demokratiseringen av bildeskapingen som har oppstått via digitale bildebehandlingsverktøy og gjennom delesamfunnet og delekulturen som finnes på nettet. Begrepene *appropriasjon*, *gjenbruk/ remix* og *postproduksjon* er også sentrale for å beskrive kjennetegn ved den visuelle kommunikasjonen. Under dette punktet støtter jeg meg til estetisk teori om fotografi, collage, og remix-kulturen, med støtte i *Roland Barthes*, *Nicolas Bourriaud* og *Lev Manovich*.

¹⁸ Jeg velger å bruke dette begrepet, siden kunsthøyskoler og lærerhøyskoler innen forming bruker dette. L06 bruker ikke begrepet digital bildeskaping, men bruker begrepene *produksjon av bilder*.

2. Hva innebærer danning i det postmoderne samfunn, og hvordan kan bruk av kunst og kulturhistoriske referanser og fragmenter fungere som springbrett til å skape personlige bildeuttrykk?

Jeg vil se på kunst og kulturformidling i lys av den nye læreplanen og velger å ta utgangspunkt i at møter med kunst- og kulturhistorie og estetiske erfaringer med bildeskapende arbeid virker dannende. Læreplanhistorien viser at de ulike læreplanene har hatt sine dannelsesidealer opp igjennom tidene. Tradisjonelt har særlig "har"-kulturen vært en kilde for danning og inspirasjon i bildeskapende arbeid i skolen. Med det postmoderne samfunnet og de nye kompetansemålene i L-06 som bakteppe, velger jeg å se nærmere på hvilket dannelsesideal faget nå skal bygge på og hva som kan være det eksemplariske, fundamentale og tidstypiske innholdet i faget. Jeg vil belyse dannelsesbegrepet i vårt postindustrielle, flerkulturelle og digitale samfunn. Med fagdidaktiske siktemål, vil jeg se nærmere på hvordan referanser fra min "har" - kultur og min "er i" - kultur kan være et utgangspunkt for mitt praktisk-estetiske arbeid i et digitalt bildebehandlingsverktøy. I teorien om den dobbelte didaktikk støtter jeg meg til *Else Marie Halvorsen*. Om dannelse og estetisk erfaring vil jeg finne støtte hos blant andre *Wolfgang Klafki*, *John Dewey* og *Lars Løvlie*.

3. Hvilke muligheter og begrensninger gir verktøyene i forhold til mine forutsetninger og målsettinger?

Jeg vil belyse læringsprosessen min gjennom approprieringen av et kulturelt (kognitivt) redskap - det digitale bildebehandlingsprogrammet Adobe Photoshop CS3¹⁹. Jeg ser her nærmere på interaksjonen mellom "jeg" og verktøyet, og på hva som hemmer og fremmer det skapende arbeidet. Her støtter jeg meg til teori av *Donald Norman* om affordance, usability og transparens og *Roger Säljö* sin appropriasjonsspiral for læring gjennom et kulturelt redskap. Den skapende prosessen med verktøyet sees i lys av blant annet *Donald Schön* sin teori om *refleksjon i og over handling*.

Som et fjerde underpunkt vil det være interessant å reflektere over de utfordringer og muligheter som den visuelle kommunikasjonen i det postmoderne samfunn, delekulturen på nettet og den nye teknologien gir i en fagdidaktisk sammenheng;

¹⁹ I oppgaven forkorter jeg navnet Adobe Photoshop til Photoshop.

4. Hvilke utfordringer og muligheter kan kunstfagdidaktikken få i møte med nye kompetansemål?

De tre første punktene tvinner seg inn i dette fjerde punktet, som vil gå som en rød tråd gjennom oppgaven min. Jeg håper på gjennom teori, tekniske tilegninger, gjennom praktisk-estetisk arbeid og dialog, å få erfaringer (erkjenning) som kan få betydning for min egen undervisning – og som kanskje også vil være en hjelp for andre. Kompetanse og ferdigheter i digital teknologi forutsetter for de aller fleste støtte utenfra, og i denne sammenheng har nettet blitt en delingsarena for deling av ideer, tips og instruksjoner gjennom blogger, forum, tutorials og guides. Hvilken rolle kan denne delingskulturen (virtuelle praksisfellesskap) ha i en skapende prosess og hva har den å si i en kunstfagdidaktisk kontekst? Min ”dannelsesreise” eller dannelsesprosess vil jeg prøve å sette inn i et didaktisk perspektiv og jeg velger i denne sammenheng å se nærmere på *Wolfgang Klafki* sin didaktiske dannelsesteori og *Else Marie Halvorsen* sin dobbelte didaktikkmodell.

Kort oppsummert vil fokuspunktene for oppgaven være:

1. Visuell kommunikasjon i det postmoderne samfunn.
2. Danning gjennom bruk av referanser og delekulturen i skapende arbeid.
3. Uttrykksmuligheter gjennom digitale verktøy og teknikker.
4. Didaktiske utfordringer og muligheter.

Jeg er klar over at teoridelen av oppgaven (kap.2) kan virke omfattende. Men hvert av de fire fokuspunktene er omfattende områder som må få noe omfang for ikke å miste meningsinnhold i forhold til problemstillingen.

1.2.1 Valg av tema

For meg er det viktig å ha *et tema* eller *et prosjekt* for billedskapingen. Inspirasjonen til temaet henter jeg fra min ”har”-kultur og min ”er i”-kultur. Med andre ord så kommer jeg til å stikke hodet inn i kunsthistorien samtidig som jeg skal besøke min mormor på hennes gamle kjøkken - på jakt i familiens historier og billedarkiv. Jeg skal også på jakt etter mulige fragmenter i min egen ”livsverden”, med mitt digitale kamera. *Minner, assosiasjoner, gjenbruk og remixing* blir sentrale stikkord i den skapende fasen.

2. Teori

I dette kapitlet vil jeg forsøke å legge opp et teoretisk bakteppe for de fokuspunktene som er satt opp i forbindelse med problemstillingen.

2.1 Visuell kommunikasjon i det postmoderne samfunn

Det er ikke lett å si med få ord hva som kjennetegner visuell kommunikasjon i det postmoderne samfunn, men kort oppsummert kan en si at; "Postmodernismen sies ofte å være en ravn som frekt forsyner seg fra kunsthistorien i sin søken etter stilblanding og sitater."²⁰ Kunsten i postmodernismen har hatt et mer utvunget og lekent forhold til fortiden og uttrykket sies å være preget av *lek, tilfeldigheter og mangfold*.

2.1.1 Hva menes med det postmoderne samfunn?

Det var først på 1970-tallet begrepet postmodernisme ble brukt for å beskrive arkitektur som "forsynte seg frekt" av kunsthistorien og blandet stiler fritt sammen i ulike materialer. Det var en tid der en ville ha et brudd med modernismen og frigjøre seg fra "ismene" - og heller legge vekt på egne ideer.²¹ Begrepene *postmodernisme* og *postmodernitet* må ikke forveksles, slik *Andy Hargreaves* ser det;

Postmodernismen er et estetisk, kulturelt og intellektuelt fenomen. Det omfatter visse stilformer, praksiser og kulturelle ytringsformer innen kunst, litteratur, musikk, arkitektur, filosofi og den intellektuelle diskurs i bredere forstand – pastisj, collage, dekonstruksjon, fravær av linearitet, blanding av ulike perioder og stilarter osv. *Postmodernitet* er derimot en samfunnstilstand, som omfatter bestemte mønstre av sosiale, økonomiske, politiske og kulturelle relasjoner. Fra et slikt synspunkt er postmodernismen en del av postmoderniteten. Den er en komponent i og en konsekvens av den postmoderne samfunnstilstand. På mange måter er postmodernismen en *effekt* av postmoderniteten. [Hargreaves, 1994:50]

Det postmoderne samfunnet er konsentrert til Vesten og kjennetegnes ved å være et industrielt, flerkulturelt, digitalt, informasjons- og kunnskapssamfunn, preget av *mediemangfold, ny kommunikasjonsteknologi, informasjon og vandring* (fysisk og digitalt).

²⁰ *Tomrommet etter sjokket og desillusjonen*, Morgenbladet.no (2009). (Tilgjengelig 30.08.09)
<http://www.morgenbladet.no/apps/pbcs.dll/article?AID=/20090227/OBOKER/205162181>

²¹ *Postmodernisme 1970 - og 80-tallet*, KunstWeb. (Tilgjengelig 30.08.09)
<http://www2.skolenettet.no/kunstweb/bruksform/stilretning/postmodernisme.html>

2.1.2 Delesamfunn og delekultur

Det er i dette postmoderne samfunnet vi finner delesamfunnet på Internett. *Tim O'Reilly* lanserte begrepet *Web 2.0* om Internettet som et samfunn som blir formet av brukerne.²² Et samfunn hvor folk deltar (inter)aktivt gjennom produksjon, skaping, deling og vedlikehold gjennom blogger, wikis, forum og portaler. Med *Web 2.0* som et sosialt medie, skapes det grobunn for spontane møteplasser hvor en delekultur blomstrer. Med *Google* som sentral aktør, åpnes det opp for et fritt, åpent, demokratisk og "gratis" samfunn, hvor blant annet bilder, musikk, meninger, vennskap og kunnskap deles med hverandre.

2.1.3 Kunsten å låne; appropriasjon, referanse, gjenbruk og remix

Arven fra *Marcel Duchamp* og *Andy Warhol* i det å bruke og låne fragmenter fra kunsthistorien, hverdagslivet, massemedia og populærkulturen, har preget den moderne kunsten på 1900-tallet og har fortsatt å prege samtidskunsten i det postmoderne samfunnet.

Postmodernismen derimot, sier Lyotard, gir avkall på verkets enhet og de gode formers trøst. Ved å skape nye spilleregler og gjøre uventede trekk i et velkjent spill - som å låne kunsthistoriske sitater og sette dem sammen på nytt – oppstår "den jubel som utløses ved oppfinnelsen av nye spilleregler"²³.

Duchamp hevdet at; "Menneska må ikkje tru dei kan starta frå scratch; dei må starta frå ferdiglaga ting".²⁴ Tankegangen resulterte i ulike retninger og tolkninger av appropriasjon som *sitering*, *replikk*, *kritikk* og *kopiering* av gjenstander og kunstverk. To kjente verk som kan være eksempler på appropriasjon er Duchamps *L.H.O.O.Q.* fra 1919,²⁵ hvor han malte en bart på en plakat (reproduksjon) av *Leonardo da Vinci* sin *Mona Lisa*. Et annet eksempel er Warhols *32 cans* fra 1962,²⁶ som avbilder den kjente amerikanske matretten *Cambells Soup*.

Kort oppsummert har det handlet om "kunsten å låne";

appropriasjon. (av ad- og lat. 'egen'), tilegnelse. I *moderne billedkunst*: Betegnelse på kunststrategi i 1980-årene som hadde som mål å motarbeide ideen om originalitet og mesterverk. Med utgangspunkt

²² *What Is Web 2.0 - Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, Tim O'Reilly, 2005. (Tilgjengelig 30.08.09)

<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>

²³ *Tar vare på undringen*, Hanne Holm-Johnsen. (Tilgjengelig 30.08.09)

http://www.museumsnett.no/alias/HJEMMESIDE/fotografimuseum/main_mikkel.html

²⁴ *Kunsten å låne. Om ei platte av Irene Nordli*. Jorunn Veiterberg, *Kunst og kultur* 1/ 2009 Årg.92: 3, Universitetsforlaget

²⁵ Bildet kan sees på nettsiden DADA, National Gallery of Art. (Tilgjengelig 30.08.09)

<http://www.nga.gov/exhibitions/2006/dada/cities/paris.shtm>

²⁶ Bildet kan sees på nettsiden Wikipedia. (Tilgjengelig 30.08.09)

http://en.wikipedia.org/wiki/File:Campbells_Soup_Cans_MOMA_reduced_80%25.jpg

i popkunstens lån eller tilegnelse av bilder har de postmoderne appropriasjonskunstnerne refotografert eller malt på nytt bilder som har sin opprinnelse et annet sted.²⁷

Den russisk-amerikanske kunst- og medieteoretikeren *Lev Manovich* har skrevet mange artikler og bøker som omhandler kulturen som vokser frem i lys av den nye digitale teknologien og Internett. Han har studert remix-kulturen som musikk og filmverdenen er en del av;

It is a truism today that we live in a “remix culture.” Today, many of cultural and lifestyle arenas - music, fashion, design, art, web applications, user created media, food - are governed by remixes, fusions, collages, or mash-ups. If post-modernism defined 1980s, remix definitely dominates 2000s, and it will probably continue to rule the next decade as well. [Manovich, 2007]

Den visuelle kommunikasjonen i det postmoderne samfunn kan også sees i lys av denne kulturen. Mulighetene i den nye teknologien og multimedia har også skapt nye utnyttelsesmuligheter av originale verk gjennom *remixing* og *sampling*.²⁸ På en annen side har det også skapt store utfordringer og frustrasjoner; *verkets originalitet, tillatelse og opphavsrettslige problemstillinger*. Remixing og sampling har skapt en egen sjanger og estetikk, der *lån, omskaping og rekontekstualisering*²⁹ er sentrale begrep, når fragmenter fra originale verk blir en del av materialet og satt inn i en ny sammenheng. Dette blir av Manovich sett på som selve kjernen i digitale produksjonsprosesser; lagringsmulighetene og klipp og lim-funksjonen i verktøyet, muliggjør og stimulerer remixprosessen. Det er dette Manovich mener er kjerneaktiviteten i web 2.0; en mediekultur der folk er deltakere og produsenter; “The content of an artwork is the result of a collaboration between the artist/ programmer and the computer program.” [Manovich, 2001:67]

2.1.4 Postproduksjon

Postproduksjon er en teknisk betegnelse fra det audiovisuelle vokabularet brukt i TV, film og video. Det refererer til mengden av prosesser som påføres det innspilte materialet: montasje, inkludering av andre kilder (visuelle eller lyd), teksting og spesialeffekter. Den franske forfatteren og kuratoren *Nicolas Bourriaud* sitt essay, *Postproduction. Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World* (2002), diskuterer hvordan et stadig større antall

²⁷ Store Norske Leksikon på nett. (Tilgjengelig 30.08.09) <http://www.snl.no/appropriasjon>

²⁸ En sampler er en teknisk avansert maskin som kan ta opp enkeltlyder og sekvenser. Her kan man spille musikksekvenser forlengs, baklengs, forkorte dem, endre, klippe og lime lydbitene, [...];(Tilgjengelig 30.08.09) <http://www.tono.no/binary?id=495>

²⁹ *På vei ut av gutenberparentesen: lesaren i ei elektronisk verd*, Jill Walker Rettberg (2009). (Tilgjengelig 30.08.09) <http://www.slideshare.net/jilltxt/lesaren-i-ei-elektronisk-verd-korleis-litteratur-og-lesarar-blir-endra-p-net-presentation>

kunstverk har blitt skapt (fremstilt) på basis av allerede eksisterende verk; som *reprogrammering av eksisterende verk*. Flere og flere kunstnere tolker, reproducerer, stiller ut igjen eller bruker verk laget av andre eller av tilgjengelige kulturelle produkter. Denne kunsten innen *postproduksjon*³⁰ ser ut til å respondere til det raskt formerende kaoset i den globale kulturen i informasjonssamfunnet³¹, som karakteriseres av en tilførsel av verk og av kunstverdens innlemming av former som er ignorert fram til nå. [Bourriaud, 2002]

I tankegangen rundt *postproduction*, ser Bourriaud på kunstneren som en post-produsent og knytter begrepet til *relasjonell estetikk*³², som har vært et nøkkelbegrep siden midten av 1990-tallet. Han baserer beskrivelsen av kunsten ut i fra møter han hadde med en del kunstnere og kunstverk på 90-tallet;

I started writing Relational Aesthetics in 1995 with the goal of finding a common point among the artists of my generation who interested me most [...] Each of these artists developed strangely similar themes, but they were not a topic of real discussion, since no one at the time saw these artists' contributions as original and new. In search of the common denominator, it suddenly occurred to me that there was a new thematic framework for looking at their works. I realized that every one of them without exception dealt with the interhuman sphere: relationships between people, communities, individuals, groups, social networks, interactivity, and so on. [Bourriaud, 2002:7]

Istedenfor å lansere en ny isme, presenterte han et begrep som var tilpasset en ny kunstnerisk form; som ikke var for teoritung eller håndverkspreget. Men "med den nye informasjonsteknologien og digitale kulturen som bakteppe, løfter Bourriaud frem et begrep som er like ubestemmelig som kunstfeltet selv."³³ Kritikken mot denne nye formen for estetikk som Bourriaud prøver å løfte frem, går på at den baserer seg på tendenser i museums- og biennalerverdenen.³⁴

I essayet sammenligner Bourriaud måten dagens kunstnere arbeider på, med *DJ'en, samplern og programmørens* rolle - hvis oppgaver er å velge ut kulturelle gjenstander og

³⁰ Bourriaud bruker betegnelsen "Art of Postproduction"

³¹ Bourriaud bruker betegnelsen "Information Age"

³² Begrepet «relasjonell estetikk» ble introdusert av den franske teoretikeren og kuratoren Nicolas Bourriaud gjennom en rekke artikler om nye tendenser i samtidskunsten på 1990-tallet, samlet i boken *Esthétique relationnelle* (1998). Bourriauds observasjon var at mange kunstnere på denne tiden arbeidet med sosial utveksling heller enn representasjon, uttrykk eller materialer. Relasjonell kunst er ifølge Bourriaud et sett praksiser som har som konseptuelt og praktisk utgangspunkt helheten av menneskelige relasjoner og sosiale kontekster, heller enn et uavhengig og privat rom. (Tilgjengelig 30.08.09)

http://no.wikipedia.org/wiki/Relasjonell_estetikk

³³ *Relasjonelt selvbedrag*, Marit Paasche (2008), KUNSTKRITIKK:NO. (Tilgjengelig 30.08.09)

<http://kunstkritikk.no/article/43675>

³⁴ *Der det betyr noe*, Boel Christensen-Scheel (2006), KUNSTKRITIKK:NO. (Tilgjengelig 30.08.09)

<http://kunstkritikk.no/article/9193>

sette dem inn i en ny kontekst. Kunstnerens oppgave er å navigere mellom materiale som allerede sirkulerer på det kulturelle markedet, for så å skape noe nytt ut av disse. Bourriaud deler typer av postproduksjon inn i; *bruken av objekter, bruken av former og bruken av verden*. Bourriaud påpeker at *appropriasjon* er det første steget av postproduksjon, innen bruken av objekt. Saken er ikke lenger å fremstille (lage) et objekt, men å velge ut blant de som eksisterer og bruke eller forvandle (omdanne) dem ut i fra en spesiell intensjon. [Bourriaud, 2002] Denne tankegangen henter Bourriaud støtte i *Marcel Duchamp*;

He asserts that the act of choosing is enough to establish the artistic process, just as the act of fabricating, painting, or sculpting does: to give a new idea to an object is already production. Duchamp thereby completes the definition of the term creation: to create is to insert an object into a new scenario, to consider it a character in a narrative. [ibid:25]

Pop Art, som har i seg en "markedsføringsesetikk", er en kjent sjanger innenfor *appropriasjon*. Kunstnere som tilhørte gruppen "Simulationists" var ledende her og mottoet til *Barbara Kruger*; "I buy, therefore I am", gav gjenklang i uttrykkene. [ibid]

En annen bruk av objekt er *gjenbruk*, eller nærmere bestemt funn på loppemarkedet, som Bourriaud mener er den dominerende kunstformen på 90-tallet. Funn på loppemarkedet kan brukes som *råmateriale* til nye uttrykk, hvor de kan bearbeides til det ugjenkjennelige, løsrevet fra deres opprinnelige ide og mening. Bruken av former – i form av *sampling*, er rettere sagt en *deling av former*. Uttrykket, teknikken og programvaren som brukes i digital, visuell kommunikasjon, har mye til felles med uttrykket og teknikken DJ-en bruker;

A sampler, a machine that reprocesses musical products, also implies constant activity; to listen to records becomes work in itself, which diminishes the dividing line between reception and practice, producing new cartographies of knowledge. This recycling of sounds, images, and forms implies incessant navigation within the meanderings of cultural history, navigation which itself becomes the subject of artistic practice. Isn't art, as Duchamp once said, "a game among all men of all eras?" Postproduction is the contemporary form of this game. [Bourriaud, 2002:18]

DJ-en sine lånte loops kan igjen bli tolket av andre og så videre. Bourriaud trekker også paralleller til surrealistene som benyttet seg av teknikker som *avantgarden/ dadaistene* tok i bruk, og til sjangeren *détournement*³⁵.

³⁵ I kunstuttrykk kan det bety et *forvrent bodskap*. (Tilgjengelig 30.08.09)
<http://en.wikipedia.org/wiki/Détournement>

En siste form for uttrykk innen postproduksjon er bruken av verden, eller reprogrammering av sosiale former. Her nevnes det at kunstnere på en del samtidsutstillinger inviterer publikum til å produsere – noe som utfordrer etablerte normer for utstillinger.

In Postproduction [...] artists' intuitive relationship with art history is now going beyond what we call "the art of appropriation," which naturally infers an ideology of ownership, and moving toward a culture of the use of forms, a culture of constant activity of signs based on a collective ideal: sharing. [Bourriaud, 2002:9]

Med dette sier Bourriaud at også kunsten blir gjenstand for den voksende delekulturen jeg har nevnt tidligere.

2.1.5 Bilde som tekst og opplevelse

I den skapende prosessen med digitale collage har jeg valgt å ta utgangspunkt i fotografier jeg har funnet – eller rettere sagt fotografier jeg har *stoppet opp ved*, når jeg bladde igjennom dem i en skuff. I denne forbindelse ser jeg det naturlig å trekke inn *Roland Barthes*³⁶ tanker om fotografiet, om fotografiets *punctum* og *studium*³⁷ - som kan være et bakteppe til analysen av mine egne skapende uttrykk. I analyse av bilder (særlig av malerier) har kunst og håndverksfaget tradisjon for å ta i bruk *Wölfflin* og *Panofsky*,³⁸ der det legges vekt på både formalanalyse, ikonografisk og (ikonologisk) kontekstanalyse. Siden jeg har valgt fotografi som råmateriale til de digitale collagene, velger jeg å legge vekt på Barthes teori om *punctum* og *studium*.

Visuell kommunikasjon i det postmoderne samfunn og som område i L-06, legger som tidligere nevnt, hovedvekten på å *lese* bilder som tekst og språk, og derfor blir evnen til fortolkning viktig. I et kunstfagdidaktisk perspektiv vil jeg se nærmere på teori som også trekker inn viktigheten av *sansene* og *opplevelsesdimensjonen* i resepsjonen av bilder, teori som kan være til hjelp for å kunne vurdere estetiske kvaliteter ved bilder vi møter. Dette fordi mediedidaktikken i hovedområdet visuell kommunikasjon bør ha en motvekt eller utvidelse med kunstfagdidaktikken, som legger vekt på den estetiske erfaringen i møtet med og i skapingen av bilder.

³⁶ (1915 -1980) fransk litteraturitiker, litteraturteoretiker, filosof og semiotiker

³⁷ Beskrives i *Det lyse rommet – tanker om fotografiet* (1980)

³⁸ Jeg har erfaring med at *Heinrich Wölfflins* modell og *Erwin Panofskys* modell blir brukt mye til å analysere kunstverk (særlig malerier) i skolen.

Artikkelen *Bildets retorikk* fra 1964 innførte et nytt lingvistisk begrep eller retning; *semiologien*³⁹ - der Barthes gav en redegjørelse for hvorfor bildet burde bli sett på som språk. Som semiotiker så han dermed på fotografiet som tekst - noe postmodernismen på 70- og 80-tallet fulgte opp med "en teoretisk orientering mot fotografiet som konstruksjon og som leselig *tegn*, basert på en poststrukturalistisk kontekstuell tilnærming og ideen om verden som grunnleggende formidlet gjennom språk og kultur." [Amundsen, 2008] I *Det lyse rommet* (1980) derimot, utvider Barthes sin betraktning av fotografiet med en opplevelsedimensjon.; "Slik forekom det meg at det ord som (provisorisk) best betegnet den tiltrekning visse fotografier utøvde på meg, var ordet opplevelse. Noen fotografier kan jeg oppleve, andre ikke." [Barthes, 1980:30] Barthes bruker i tillegg et fenomenologisk perspektiv i betraktningen av fotografier – det vil si at han også er opptatt av *hvordan det fremtrer for subjektet*. [Amundsen, 2008] I *Det lyse rommet* er Barthes opptatt av fortiden, noe han beskriver inngående i en historie der han møter et gammelt fotografi av sin mor. Tidspunktet fotografiet ble tatt på var lenge før Barthes ble født – med andre ord kjente han ikke sin mor på denne tiden – samtidig som han vet hvem det er, så er hun likevel fremmed. Historien er et bilde på fotografiets "virkelige uvirkelighet". [Barthes, 1980] Fotografiet viser noe som har vært - i et nå. En opplevelse som gir erkjennelse av døden, av noe som har vært og ikke er lenger, og som dermed gir et *punctum*⁴⁰ i fotografiet. I tillegg til denne opplevelsen, kan møtet forsterkes ved at betrakteren også opplever et annet punctum i fotografiet; dette punctum definerer Barthes som *en detalj* som i stor grad fanger oppmerksomheten til betrakteren. Detaljen gir møtet en personlig dimensjon ved at den kan tiltrekke eller såre, og det er ikke alltid det kommer til syne før senere, når en tenker tilbake på det. Punctum er også noe en føyer til et foto – i form av ettertanke. [Barthes, 1980] Men det er ikke alle fotografier som interesser Barthes på denne spesielle måten. Selv om de fleste fotografiene ikke har slike detaljer å by på, kan mange fotografier interessere ham, men da på en mer intellektuell måte – i form av det han kaller for *studium*;

Det er gjennom dette *studium* at jeg interesser meg for mange fotografier, enten ved at jeg oppfatter dem som politiske vitnesbyrd eller gledes av dem som gode historiske scener, for det er gjennom min

³⁹Læren om tegn, her blir bildet sett på som tegn – ut i fra dette en bildeteori om hvordan man skal oppfatte bilder. Semiotikk er i dag fellestermen for den amerikanske tradisjonen etter *Charles Sanders Peirce* (1839-1914) og den franske tradisjonen etter *Ferdinand de Saussure* (1857-1913); *Semiologi og fenomenologi i teorier om de fotografiske medier*, Liv Hausken (1999). (Tilgjengelig 30.08.09)

<http://www.media.uio.no/personer/lhauske/pdfs/provelivaps.pdf>

⁴⁰ Bruker begrepet i *Det lyse rommet – tanker om fotografiet* (1980)

kultur (denne konnotasjonen er tilstede i ordet *studium*) at jeg blir deltagende i disse figurene, ansiktsuttrykkene, gestene, omgivelsene, handlingene. [ibid:38]

Disse fotografiene som blir gjenstand for studium, vekker det han kaller en "allmenn" eller en "høflig" interesse, de er med andre ord verken mer eller mindre enn bare "OK". [ibid:39] Et slikt fotografi har gjerne *en funksjon*; å "informere, representere, overraske, gi betydning, gi lyst." [ibid:40] For å illustrere dette refererer Barthes til et annet fotografi av moren, der hun er en ung kvinne kledd for å dra på byen. Bildet vekker ham ikke slik det forrige gjorde, det gir ham heller mer informasjon *om tiden* hun levde på (klærne), enn en opplevelse. [Amundsen, 2008] Klærne er fotografiets studium. [Barthes, 1980:91]

Roland Barthes modell for analyse av fotografier;

Jeg ønsker å analysere fotografiene jeg har valgt ut ikke bare som tekst eller språk, men også ut i fra den effekten de har hatt på meg og hva de har tilført de digitale collagene jeg har fremstilt etter møtet med disse fotografiene. Jeg velger derfor å se nærmere på hvordan Barthes sine begreper kan brukes i en analyse av fotografier (og digitale collage/ samtidsfotografier). Ofte kan *punctum* og *studium* veves sammen og gjør fotoopplevelsen til en dobbel erfaring. På denne måten representerer fotografiet et møte mellom det subjektive og det objektive – noe som kan gjøre opplevelsen urovekkende. [Barthes, 1980]

Med begrepene *punctum* og *studium* fra *Det lyse rommet* og begrepene *konnotasjon* og *denotasjon* fra *Bildets retorikk* veksler Barthes mellom en fenomenologisk og semiologisk tilnærming til fotografiet. Ut i fra disse betraktningene vil jeg vurdere og analysere estetiske uttrykk i mine egne digitale collager. Dette kommer jeg tilbake til i punkt 5.2.

2.1.6 Fotocollage og digital collage som kunstneriske uttrykk

Tiden mellom 1912 og 2009 kan vi i kunsthistorien kalle "A Century of Collage". Ulike former for collage har blitt brukt som kunstneriske teknikker av en rekke kunstnere og det har blitt hevdet at collage var den mest betydningsfulle og nevneverdige uttryksmiddelet i det 20. århundre. *Kubismen*, med *Braque* og *Picasso* i spissen, satte collagen inn i den moderne kunsthistorien med sine *Papier Collé*⁴¹, [Taylor, 2004] mens blant annet *dadaismen*, *avantgardismen*, *popkunsten* og *postmodernismen* tok teknikkene og uttrykkene med seg

⁴¹ Klistrebilder

videre frem mot den digitale tidsalderen og det digitale billeduttrykket ved starten av det 21. århundret. Her presenterer jeg et *lite* utdrag av kunstnere og teknikker innen fotocollage/ montasje som har hatt betydning for det digitale uttrykket vi møter i dag [Rosenberg, 1975, Hoffman, 1989, Taylor, 2004];

Avantgarden utviklet mellom 1910 og 1920 nøkkelen til de moderne kommunikasjonsteknikkene; *foto- og filmmontasje, collage, det klassiske filmspråket, surrealismen, bruken av sex appeal i reklame, moderne grafisk design og moderne typografi*. Skaperne bak slike moderne uttrykk fikk også sin profesjonelle status i dette tiåret. [Manovich, 2002] Fotografiet ble hevdet å være mer en *teknologisert reproduksjon* enn en *kunstnerisk form*. Avantgardistene *Man Ray, El Lissitzky og Heinz Hajek-Halke*, var ledende innen *avantgarde fotografiet*. De hyllet fotografiet ved å eksperimentere med teknikk og uttrykk i mørkerommet;



Figurene 1 a) *Marquise Casati*, 1922, Man Ray.⁴² b) *Untitled*, 1924 – 1930, El Lissitzky.⁴³ c) *The Princess in the Backyard*, 1930 Heinz Hajek Halke.⁴⁴

Dobbeleksponeringer enten med kameraet eller på fotopapiret i mørkerommet ble en utbredt teknikk og montasjeestetikk på denne tiden.

⁴² Bildet er hentet fra nettsiden Tate Modern, Centre Pompidou © Man Ray Trust / ADAGP, Paris and DACS, London 2008 Photo CNAC / MNAM Dist.RMN / © Adam Rzepka. (Tilgjengelig 30.08.09)

<http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/duchampmanraypicabia/explore.shtm>

⁴³ Bildet er hentet fra nettsiden MoMA. © 2009 Artists Rights Society (ARS), New York / VG Bild-Kunst, Bonn. (Tilgjengelig 30.08.09) http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=48943

⁴⁴ Bildet er hentet fra nettsiden Cleveland Museum of Art. John L. Severance Fund. (Tilgjengelig 30.08.09) <http://www.clemusart.com/Explore/artistwork.asp?artistLetter=H&view=more&recNo=20&woRecNo=0>

Joseph Cornell, sammen med *Robert Rauschenberg*, er blant de viktigste kunstnerne som brakte fotocollagene og fotomontasjene videre i kunsten. Cornell ble en ledende skikkelse innen *assemblage*.⁴⁵ Han "samlet på folk"⁴⁶ til sine underfundige bokser, og brukte mye kopier (trykte bilder) eller fotografier av kjente portretter, sammen med andre gjenstander han fant, til å kommunisere en historie. Det surrealistiske uttrykket hadde han møtt gjennom kunsten i Europa, som vokste frem i lyset av dadaismen. Kunstnere som blant andre *Marcel Duchamp*, *Max Ernst*, *Kurt Schwitters* og *René Magritte* inspirerte hans arbeid.⁴⁷ Alle disse kunstnerene arbeidet aktivt innenfor sjangeren collage, men i ulike former. [Taylor, 2004] Et eksempel på et av hans verk er den kjente assemblagen *Medici Princess* (fig. 13a);



Figurene 2 *Medici Princess*, 1948, Joseph Cornell⁴⁸ b) *Untitled*, 1955, Robert Rauschenberg.⁴⁹

Robert Rauschenberg benyttet seg av og lånte fritt av alle slags eksisterende verk og gjenstander i sin samtid. Essensen i hans kunstnerskap kjennetegnes nettopp ved bearbeidelsen av allerede eksisterende bilder og materialer. Hans *combines*⁵⁰ i 1950- 60 årene, plasserer ham historisk mellom ekspresjonismen og popkunsten, og han oppfattes å

⁴⁵ Assemblage [*assambla:sj*] (fransk); *sammenføring*. Tredimensjonal collage satt sammen av ulike materialer og gjenstander.

⁴⁶ Lynda Hartigan, kurator, PEMs chief curator. (Tilgjengelig 30.08.09)

<http://www.pem.org/cornell/imagination.html>

⁴⁷ *Joseph Cornell*, Guggenheim Collection. (Tilgjengelig 30.08.09)

http://www.guggenheimcollection.org/site/artist_bio_32.html

⁴⁸ Bildet er hentet fra nettsiden The Artchive. © The Joseph and Robert Cornell Memorial Foundation / Visual Artists and Galleries Association, Inc. (VAGA). (Tilgjengelig 30.08.09)

<http://www.artchive.com/artchive/C/cornell/princess.jpg.html>

⁴⁹ Bildet er hentet fra nettsiden About.com/: Art History. Jasper Johns Collection. © Robert Rauschenberg / Adagp, Paris, 2006. (Tilgjengelig 30.08.09) http://z.about.com/d/arthistory/1/0/I/S/rrc_06.jpg

⁵⁰ Kombinasjonsmaleri; maleri, fotografi, silketrykk og masseproduserte gjenstander – et slags tredimensjonalt maleri.

fornye collageuttrykket som lenge hadde vært en gjentakelse av dadaismen. Han bruker pressebilder, illustrasjoner, diagrammer og gjengivelser av kunstverk – som i kraft av reproduksjon er blitt sugd opp i massemedias billedstrøm.⁵¹ Hans verk bidrog til å redusere skillet mellom høy og lav kultur, noe som senere ble rendyrket i popkunsten.⁵² Silketrykkmaleriene til Rauschenberg har både et objektivt, maskinelt uttrykk med sin bruk av kopieringsteknikk og et mer subjektivt, malerisk uttrykk med sine spor etter spontane bevegelser med penselen (over- og undermaling). Hans teknikk, bruk av fragmenter og komposisjon, åpner opp verkene for lesing på kryss og tvers og tolkning på ulike måter. [60] To eksempler på hans verk innenfor denne sjangeren er *Untitled* (fig. 2b) fra 1955 og *Retroactive*⁵³ fra 1964, der begge tar i bruk fragmenter fra populærkulturen samtidig som han har satt spor etter seg med penselstrøk.

Avantgarde as Software

Lev Manovich diskuterer sammenhengen mellom “New Vision” og “New Media” i artikkelen *Avantgarde as Software* (1999). Han ser forbindelsen mellom mange nye teknikker og uttrykksmuligheter som avantgarden i 1920 årene gav grunnlaget for, og den nye teknologien og uttrykksmulighetene den gir grunnlaget for. Han påpeker at avantgarden på 1920-tallet har lagt grunnlaget for hvordan grensesnitt for software-program har blitt utformet, og at det særlig er *avantgardisk filmproduksjon* som har gitt inspirasjon og form til den nye teknologien. Avantgardisk eksperimentering med foto og film har ført til operasjoner i lag (layers) og ulike vinduer (windows). Med andre ord; “new media is still old media”. [Manovich, 1999:2] Den nye teknologien *simulerer gamle teknikker* eller bruker *språket* fra tidligere perioder. En av grunnene til dette språket for “new cultural forms” ikke er blitt så nytt, mener Manovich er fordi vi ennå er tidlig i utviklingen av “new media”.

⁵¹ *Byen på anden hånd: Robert Rauschenberg og den mediatiserede visualitet*, Storbyens billeder – fra industrialisme til informationsalder, Pettersen A. R. (2002). (Tilgjengelig 30.08.09) http://books.google.no/books?id=T7JVqEptsFkC&pg=PA145&lpg=PA145&dq=Lille+fotografihistorie.+benjamin&source=bl&ots=cNdYqokInb&sig=uBLjBSY77H8ufCb2FhFBb9pMIpk&hl=no&ei=ITYuSoqNIIdyOsAaN283DCQ&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=2#PPA109,M1

⁵² *Robert Rauschenberg er død*, André Gali (2008). Kunstkritikk.no. (Tilgjengelig 30.08.09) <http://www.kunstkritikk.no/article/36565>

⁵³ Bildet kan sees på nettsiden The Artchive. (Tilgjengelig 30.08.09) http://www.artchive.com/artchive/R/rauschenberg/retroactive_i.jpg.html

Digital collage som kunstnerisk uttrykk

Postmodernistene *Gilbert & George* har i lengre tid arbeidet med den "fysiske", materialiserte og analoge fotomontasjen. Men i de siste årene har de gått over til å bruke ny teknologi og digitale verktøy i fremstillingen av sine montasjer. Gilbert & Georg har vært aktive som gruppe siden 1969, og hadde i 2007 en stor retrospektiv utstilling i *Tate Modern*. I forbindelse med utstillingen forteller de i et videointervju, at gjennom flere år har folk trodd at de har brukt datamaskiner for å uttrykke de gigantiske motivene sine;

George: It's quite interesting because for many years young people have said to us at openings of our exhibitions, "What computers are you using?", they assumed that we were using computers already, but luckily we came in just at the right time, it wouldn't have been possible before.⁵⁴

Noe som var bakgrunnen for de unges antagelser, var størrelsen på formatet og uttrykket som minte sterkt om montasjer laget på datamaskiner. Arbeidet deres kunne bestå av hundrevis av esker med nitidig arbeid; fragmenter (negativer), skisser og "design" til paneler, som deretter ble satt sammen til montasjer i størrelsen 5 x 10 meter. Det var først i 2003 at de gikk over til digital fremstilling av motivene. Gilbert & George føler at den nye teknologien er som skapt for dem, og at mange av de operasjonene de har fremstilt motivene gjennom tidligere, er "adoptert" inn i bildebehandlingsprogrammene. Teknikken med klipp og lim i monteringen, er overtatt av verktøyene i de digitale bildebehandlingsverktøyene;⁵⁵

Gilbert: But what is exciting is that all the new technology, it feels like it has been designed for us, because what we used to do, the computer does it all, the same system – all the same layers, masking off, fading in, fading out, colour, all the colour layers, the black and white layers, the cutting out layers, the mask and all that – it is exactly like we would have designed it for ourselves. It is just extraordinary.

George: It's just extraordinary. It's just darkroom technology and darkroom language updated.⁵⁶

Gilbert & Georg ser med andre ord på den digitale teknologien som et støttende verktøy;

Gilbert: It's very good, it's much better, we can sit down, we don't have to go up ladders anymore. It's magic, we really believe it's the magic box.⁵⁷

⁵⁴ Transcript of videointerview. Tate Modern. (Tilgjengelig 30.08.09)

http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/gilbertandgeorge/interview/film4_transcript.html

⁵⁵ Gilbert & George, Major Exhibition: Tate Modern. (Tilgjengelig 30.08.09)

<http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/gilbertandgeorge/>

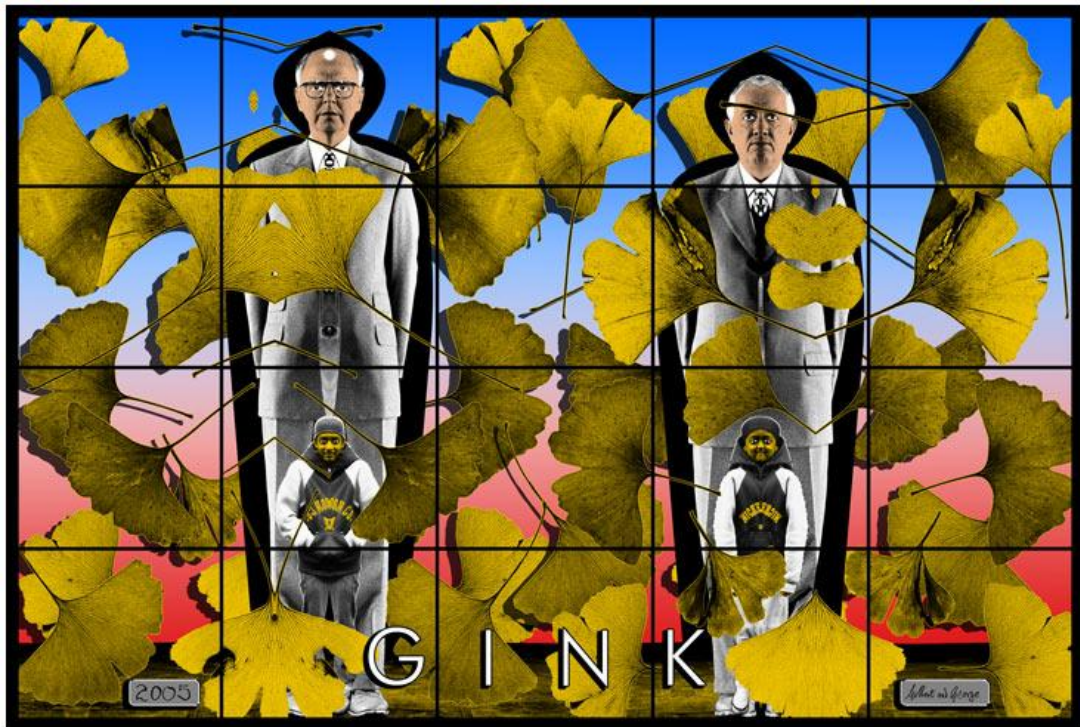
⁵⁶ Transcript of videointerview. Tate Modern. (Tilgjengelig 30.08.09)

http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/gilbertandgeorge/interview/film3_transcript.html

⁵⁷ Transcript of videointerview. Tate Modern. (Tilgjengelig 30.08.09)

http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/gilbertandgeorge/interview/film4_transcript.html

Gilbert: It feels that you are more near to your brain when you do the art, its unbelievable and even that we can call up all the images that we have now but we need an index if not we would be lost. We have to know what the subjects are that we want to experiment with. [ibid]



Figur 3 *Gink*, mixed media, 2005, Gilbert and George⁵⁸

Erfaringene til Gilbert & Georg er i tråd med Manovich sin teori i artikkelen *Avant-garde as Software* der han poengterer at post-moderne kultur ikke bare er et ekko av avant-garde-teknikkene, men utvikler og intensiverer teknikkene videre. Han nevner at teknologien og uttrykkene blir "speeded up to the extreme". [Manovich, 2002]

*Alessandro Bavari*⁵⁹ er en kunstner som virkelig har "speeded (it) up to the extreme". Han har sin bakgrunn fra tradisjonell kunstutdannelse innen scenografi, maleri og kunsthistorie, men har siden 1993 *tilført* digital manipulasjon til sine uttrykk. Fragmentene i bildene hans består av maleri og fotokomposisjoner som han bearbeider videre på datamaskinen. Uttrykkene er "maleriske" fotografier, eller rettere sagt scenografiske "stillbilder" av metaforer, allegorier og historier fra mytologien. Bildene er en form for *moderne surrealisme* – en arv fra *Salvador Dali* som lever videre i datagrafikken;⁶⁰

⁵⁸ Bildet er hentet fra nettsiden Tate Modern. Collection of Maaja Hoffman © Gilbert & George. Tate Modern. (Tilgjengelig 30.08.09) <http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/gilbertandgeorge/rooms/room17.shtm>

⁵⁹ (f.1963) Italiensk scenograf og fotograf

⁶⁰ Alessandro Bavari. (Tilgjengelig 30.08.09) <http://www.alessandrobavari.com/english/biography/biography.htm>



Figur 4 *Cure of Enchantment on Minor Key*, 2006, Alessandro Bavari.⁶¹

Om sitt arbeid skriver Bavari at han mister fasen med den manuelle manipulasjonen i Photoshop, men at den digitale teknikken likevel tillater ham å arbeide mer direkte mens han tenker; "[...] It feels that you are more near to your brain when you do the art [...]".⁶²

Som tidligere nevnt er collage (fotomontasjer) blitt brukt i kunsten i over hundre år. Også i norsk kunsthistorie har teknikken en lang tradisjon som kunstnerisk uttrykk, både den *sømløse*⁶³ og *organiske* collagen.⁶⁴ I mange av samtidskunstfotografiene vi møter i dag, er det nettopp disse gamle konseptene som gjelder; *klippe ut og lime sammen*. Her er derimot den fysiske prosessen med saks (skalpell) og lim eller eksperimenteringen i mørkerommet, byttet ut med handlinger i digitale bildebehandlingsprogrammer. Uttrykkene blir bildemanipulasjoner og datagenererte bilder. Vi har fått begrepet digital collage, som på mange måter simulerer tradisjonelle collageteknikker med "klipp og lim", *organisk* eller *sømløst*. Om digital bildebehandling kan man som nevnt tidligere, si at det er en form for *etterbehandling eller postproduksjon av bilder*. Behandlingen av bilder digitalt, omtales

⁶¹ Bildet er hentet fra nettsiden *Alessandro Bavari official site*, med tillatelse fra kunstneren. ©Copyright 2009 by Alessandro Bavari. (Tilgjengelig 30.08.09)

http://www.alessandrobavari.com/english/cure_enchantment/pictures_html/entire.htm

⁶² *The Photographic Art of Alessandro Bavari*. (Tilgjengelig 30.08.09)

<http://www.hugemagazine.com/photos/bavari.html>

⁶³ Med sømløs collage mener jeg uttrykk der fragmentene er manipulert inn i en kontekst eller der fragmentene ikke har synlige "sømmer" eller utklippskanter.

⁶⁴ Med organiske collager mener jeg uttrykk som minner om tradisjonelle collager der fragmentene har tydelige utklippskanter.

gjern som et arbeid i et "digitalt mørkerom"⁶⁵. Programvaren *simulerer* på mange måter den fysiske behandlingen som en fotograf tidligere utførte i mørkerommet, prosesser som avantgarden eksperimenterte seg frem til og som nå er blitt programmert og gjort mulig i bildebehandlingsprogram.

På 1990-tallet var det flere norske kunstnere som startet med å lage iscenesatte fotografier, ved bruk av digital teknologi. En foregangskunstner på dette området var bl.a. *Marianne Heske*⁶⁶ og hennes computermalerier. Etter henne har stadig flere av de norske samtidskunstfotografene også brukt fotomanipulasjon eller retusjering, både som kunstnerisk virkemiddel og som kommentar til medievirkeligheten og massemediens bildespråk. Blant kunstnere som bør nevnes er *Ole John Aandal*⁶⁷ og *Vibeke Tandberg*. De er begge kjent for sine sømløse collager. Aandal har i flere av sine bilder valgt å legge vekt på retusjering i form av *fotografens valg av øyeblikk*, der han setter seg selv inn i avbildede historiske øyeblikk.⁶⁸ Tandberg er opptatt av å skape fascinerende iscenesettelser via "digitalt mørkeromsarbeid". I disse collagene er det lagt vekt på realistiske lysforhold, proporsjoner og bruk av perspektiv.

*Mikkel McAlinden*⁶⁹ er en tredje samtidskunstfotograf som jeg spesielt vil trekke frem i denne oppgaven. Han er opptatt av fotografiet som *medium* og ikke som avbildning. Det er mulighetene det digitale fotografiet åpner opp for – leken med konstruksjon, belysning, farger og perspektiv - som McAlinden mener gjør det digitale fotografiet til et medium. Allerede i 1997 begynte McAlinden med digital bildebehandling. Bak hvert bilde lå en rekke opptak med storformatkamera, før de ble "sydd" sammen til et bilde i det "digitale mørkerommet". Uttrykkene hans kan minne om fotografier, men han bruker en rekke visuelle, tekniske og kompositoriske grep der han ønsker at betrakteren skal veksle mellom et passivt og aktivt syn. [Holm-Johnsen, 2002]⁷⁰ Det er perspektivet han er mest opptatt av i bildene sine, og måten han setter sammen disse fotografiene på - ved å la forholdet mellom

⁶⁵ I Adobe Photoshop tilbys verktøyet *Lightroom* for redigering av digitale bilder.

⁶⁶ (f. 1946). Norsk billedkunstner som var en av de første til å ta i bruk ny teknologi i bildekunst.

⁶⁷ (f. 1960). Norsk billedkunstner og fotograf.

⁶⁸ *Et bilde lyver mer enn tusen ord*, Dagbladet.no. (Tilgjengelig 30.08.09)

<http://www.dagbladet.no/dinside/2006/08/11/473646.html>

⁶⁹ (f. 1963). Norsk billedkunstner og kunstfotograf.

⁷⁰ *Tar vare på undringen*, Hanne Holm-Johnsen (2002). (Tilgjengelig 30.08.09)

http://www.museumsnett.no/alias/HJEMMESIDE/fotografimuseum/main_mikkel.html

forgrunn, midtparti og bakgrunn ha like stor tyngde, gir de en vag, men foruroligende stemning;⁷¹



Figur 5 Hansel and Gretel, 2002, Mikkel McAlinden.⁷²

Holm-Johnsen omtaler flere av bildene til McAlinden som *visuelle sitater*, noe som passer inn i det postmodernistiske fotografiet. Flere av McAlindens arbeider på 90-tallet er sitater eller replikker til kanoniserte bilder fra kunsthistorien. Montasjene spiller på kulturelle koder og er som iscenesatte fotografier. Han lar bildene mangle fokus ved å la alle detaljene være like klare, og på denne måten trekkes vi med inn i motivet. McAlinden har som nevnt tatt utgangspunkt i flere kjente kunstverk og latt de digitale fotomontasjene få samme tittel som originalverkene;



Figur 6 Gamle kunstverk blir til nye; *Frokost i det grønne*, 1997, Mikkel McAlinden.⁷³

⁷¹ Mikkel McAlinden tildeles Rune Brynestads minnestipend for 2007, KUNSTKRITIKK.NO (2007). (Tilgjengelig 30.08.09) <http://kunstkritikk.no/article/17203>

⁷² Bildet har jeg fått tilsendt på fil av Mikkel McAlinden, med personlig tillatelse til å bruke i oppgaven.

⁷³ Bildet har jeg fått tilsendt på fil av Mikkel McAlinden, med personlig tillatelse til å bruke i oppgaven.

Flere av McAlindens arbeider er eksempler på det postmoderne fotografiet som kjennetegnes ved;

Farger, kunsthistoriske referanser, teatraler scener og uortodoks kamerabruk er elementer. Kunstneren kan iscenesette seg selv og bildene kan være manipulerte. Fotografiene har ofte et metaperspektiv, det vil si at de tar opp spørsmål om fotografiet som konstruksjon og uttrykksmiddel.⁷⁴

Innen *illustrasjon og visuell kommunikasjon* ser en ofte digital bildebehandling blir brukt i grafiske uttrykk. Kjente illustratører som *Stian Hole*⁷⁵ og *Ingun Redalen White* er ledende i Norge, og tar i bruk digital bildebehandling under prosessen med illustrasjonene sine.

Redalen White⁷⁶ har holdt en rekke utstillinger med digitale collager. Hun henter inspirasjon og materiale fra flere kilder; gamle ukeblader, aviser, foto og egne illustrasjoner. Hun skanner inn fragmentene for så å bearbeide skisser til collager i Photoshop. Deretter overfører hun den digitale collagen til lerret og bearbeider den videre med akryl. Hun har romantikken som uttrykksform, der rom og interiør blir landskap og omvendt.⁷⁷ Fundne fragmenter blir digitalisert og bearbeidet både digitalt og "fysisk", uttrykkene blir en form for mixed media. De kunstneriske uttryksmulighetene hun benytter seg av, er blant annet å speilvende motiv, gjenbruke fragmenter, leke med perspektiv, ulike størrelsesforhold og transparente lag og ikke minst leke med konstruksjonen av motivet;



Figurene 7 a) *To Exchange wives for a few days only*, Ingun R. White.⁷⁸ b) *Liason Lodge*, Ingun R. White.⁷⁹

⁷⁴ *Magikeren McAlinden*, Marte Stubberød Eielsen, 2005, Klassekampen.no. (Tilgjengelig 30.08.09)

<http://www.klassekampen.no/324/article/item/null>

⁷⁵ (f. 1969). Utdannet ved Statens håndverks- og kunstindustriskole i Oslo.

⁷⁶ Norsk grafisk designer (illustratør) og billedkunstner.

⁷⁷ Om Ingun Redalen White. (Tilgjengelig 30.08.09) <http://www.mamut.net/galleriramfjord/subdet145.htm>

⁷⁸ Bildet har jeg fått tilsendt på fil av Ingun Redalen White, med personlig tillatelse til å bruke i oppgaven.

⁷⁹ Bildet har jeg fått tilsendt på fil av Ingun Redalen White, med personlig tillatelse til å bruke i oppgaven.

Oppsummering av kunstneriske uttrykksmuligheter i digital bildebehandling

Kunstnerne jeg har trukket frem her for å gi et bilde av hvilke kunstneriske uttrykksmuligheter digital bildebehandling kan gi, bruker fotografiet som medium og ikke som avbildning. På hver sin måte bearbeider de bildene digitalt, for å uttrykke en historie eller en virkelighet *gjennom*;

- sømløse eller organiske collager
- fotomanipulering; valg av øyeblikk, iscenesettelse foran kameraet, fryse bilder til en ny situasjon, eksperimentere med perspektiv og størrelsesforhold
- flere bilder som kan "sys" sammen digitalt til store bildeforamt som f.eks panoramamotiv
- "digitalt mørkeromsarbeid"
- Manipulering av persepsjon med kompositoriske virkemidler, ved å gjøre elementer som er uskarpe skarpe og omvendt
- lek med konstruksjon av bilder; speilvending av fotografier og fragmenter
- kombinasjon av maling, fotografi og digital manipulasjon
- å arbeide med transparente lag
- gjenbruk av fragmenter
- konstruksjon/ komposisjon av "stillbilder", som en scenograf eller regissør

2.2 Danning i det postmoderne samfunn

Danning er et vanskelig begrep å definere, og det er et mål som ikke er målbart. Danning er sentralt i didaktisk teoribygning og har sitt opphav i det tyske *Bildung*⁸⁰. Begrepet har røtter til *måloppnåelse ved imitasjon* (fra gresk: mimesis) – der de klassiske greske dannelsesidealene er forbilder og er det som kan gi innvielse i kulturarven. Men i tillegg har begrepet røtter til det latinske *formatio*, som betyr å forme (som i det engelske *formation*). [Østbye, 2007:47] I (postmoderne) didaktisk sammenheng⁸¹ " [...] vris perspektivet fra fokus på å gjengi noe til at eleven tilegner seg kulturen ved å omforme den. Fokus beveger seg mot

⁸⁰ *Bildung*, dannelse. I den tyske dannelseshumanisme betegnelse på utviklingen av menneskets egenskaper etter et forbilde preget av kulturen, Store norske leksikon. (Tilgjengelig 30.08.09) <http://www.snl.no/Bildung>

⁸¹ Min egen kobling

imitasjonens mulige transformative moment snarere enn til den rene, slaviske kopiering.”
[ibid:47]

Begrepet er oversatt til danning på norsk. Siden det 19.århundre har dannelse i tysk pedagogikk vært oppdragelsens mål [Klafki, 1959/ 2001] – et mål og en dannelsesteori som er blitt overlevert til den norske pedagogikken. *Den generelle læreplanen* beskriver syv menneskeidealer som kan forklares som syv dimensjoner ved menneskelig danning. [KUF, 1996 a] Jeg vil her fokusere på danning som kan skje gjennom skapende arbeid - som *skapende menneske*. [ibid] Med forankring i en *har-kultur* og en *er-i-kultur* i et postmoderne samfunn - i møte med nye (digitale) kompetansemål, velger jeg å ta utgangspunkt i at det kan skje en dannelse gjennom kunstformidling, kunstmøter og billedskapning. I denne oppgaven velger jeg å vinkle inn på det dannelsesprosjektet kunst og håndverk må ta del i, i dagens skole.

[...] Det nye samfunnet produserer nye vinnere og nye tapere. Manuel Castells (1998) skiller mellom *The interacting*, de som makter å operere aktivt innefor informasjonssamfunnet og *The interacted*, de som passivt lar andre sette premissene. Dvs han skiller mellom dem som handler aktivt og dem som det handles i forhold til. På den ene siden kan skolen i fremtiden utdanne reflekterte mennesker som er i stand til å gjøre kritiske, selvstendige vurderinger eller den kan utdanne til passive konsumenter, symbolanalytiske analfabeter som ikke er i stand til orientere og navigere selvstendig i multimediesamfunnets flimmer. Utfordringen for lærerutdanningen blir å ta inn over seg disse endringene og revitalisere et nytt program for dannelse hvor nye kommunikative og teknologiske ferdigheter skal bidra til et nytt dannelsesprosjekt.⁸²

Danningsbegrepet er først og fremst et *kulturelt* og *normativt* begrep, bestemt av en epokes politiske og sosiale målsetninger. Begrepet *danning* i pedagogisk sammenheng, har som nevnt sin opprinnelse fra Tyskland og 1750 årenes opplysningstid hvor begrepet *Bildung*⁸³ vokste frem.

Begrepet inneholdt i sin klassiske form to elementer: selvets kraft og uttrykk og kulturens makt og påvirkning. Til denne motsetningen mellom det individuelle og det allmenne kommer et tredje, nemlig transformasjonen eller den poetiske "foredlingen" av forholdet mellom selvet og kulturen. For danning hentet sin inspirasjon først og fremst i tanken om det ekspressive og poetisk skapende menneske. [Løvlie, 2003:347]

I dag har teoretikerne en mer kritisk forståelse av begrepet. Med over 200 års rekonstruksjon av begrepet danning, blant annet ved hjelp av ny teknologi og et nytt syn på oss selv, har det gitt det en utvidet betydning. *Å være i en kultur som er i endring* og ha *evnen til å takle forskjellighet*, blir av disse teoretikerne sett på som en del av danningen i

⁸² *Kunnskapsdeling ved bruk av digitale mapper*, artikkel i IKT i nye læreprosesser, Matthias Øra (2004). (Tilgjengelig 30.08.09) http://www-bib.hive.no/tekster/hveskrift/notat/2004-02/notat2_2004.pdf

⁸³ *Bildung*-tradisjonen utviklet seg blant tyske nyhumanister i tiden 1770-1830

det postmoderne samfunnet. Danning sees på som et prosessuelt og interaktivt fenomen, der vi "har å gjøre med et (selv-)bilde som stadig er i endring – både i egne og andres øyne." [Østbye, 2007:46]

2.2.1 Ulike dannelsesformer

Opp gjennom tidene møter vi flere ulike dannelses teorier. Jeg velger i denne oppgaven å se nærmere på hvordan *Wolfgang Klafki*, *John Dewey*, *Lars Løvlie* og *Thomas Ziehe* ser på rekonstruksjonen av dannelsesbegrepet og ulike dannelsesformer, og vil her beskrive litt av innholdet i disse teoriene.

Kategorial dannelse (Wolfgang Klafki)

En sentral person i dannelsesdiskusjonen i moderne tid er den tyske didaktikeren *Wolfgang Klafki*⁸⁴. Han gjør en distinksjon mellom ulike dannelsesformer og deler dette inn i *material*, *formal* og *kategorial* danning. [Klafki, 1985/ 2001] Denne inndelingen av dannelsesformer baserer han på fortolkningene av dannelsesbegrepet som er blitt gjort siden starten på 1800-tallet. I oppfatningen av *material dannelse* er det pedagogen sin oppgave å være en formidler av tilegnelsen av kulturverdier. Her legges det vekt på innholdet i faget. "Eksemplarisk læring og undervisning" er her sentralt. Kanoner innen høyverdig kunst og kultur skal formidles og det *klassiske* vektlegges som det egentlig dannende. [Klafki, 1959/ 2001] I oppfatningen av *formal dannelse* er det barnet (eleven) blikket rettes mot. Her legges det mindre vekt på innholdet i faget, men derimot mer vekt på metoden innholdet skal formidles gjennom. Dannelse av "barnets evner" er her sentralt. Tankene innen denne teorien var blant annet at " det som et ungt menneske har tilegnet seg av kraft på ett sted, det vil vedkommende "overføre" adekvat på annet innhold og andre situasjoner." [Klafki, 1959/ 2001:180] Teorien retter også blikket mot den *prosessen* som barna (eleven) skaffer seg dannelse i.

"Dannelse betyr her at man tilegner seg og behersker tenkemåter, følelseskategorier og verdimålestokker, kort sagt de "metodene" som det unge mennesket kan bruke for å mestre den store mengden innhold når livssituasjonen krever det. En slik "metodisk dannelse" begynner nok med evnen til å bruke verktøy og beherske arbeidsteknikker, benytte leksikon og ordbok, forstå tegnspråket i atlasen samt kjenne matematiske løsningsmetoder, og den slutter kanskje med den indre tilegnelsen av Kants kategoriske imperativ som "metodisk" kriterium for moralsk adferd. [Klafki, 1959/ 2001:184]

⁸⁴ (1927 -) Tysk professor i oppdragelsesteori og pedagogikk

I dette ligger det at også *håndverket* og *teknikken* er en del av dannelsen. Klafki prøver å forene disse to hovedgruppene av danningsteorier - material og formal dannelse, og ut fra dette oppstår kombinasjonsteorien *den kategoriale dannelsen*. Poenget er; *hvordan får mennesket, gjennom undervisning, en forståelse av seg selv og sin omverden?* Gjennom et dialektisk forhold mellom disse danningsteoriene handler det om å finne *det fundamentale*⁸⁵ og *det elementære* i det faglige innholdet - begreper som inngår i Klafkis teori om *det eksemplariske prinsipp*. I skolesammenheng ser han det som viktig at innholdet skal være knyttet både til det individuelle (det nære/ personlige) og det samfunnet/ den kulturen eleven og skolen er en del av. Klafki snakker i denne sammenheng om *den doble åpning*;

Barnet åpner sig for verden, og verden åpner sig for barnet. Eller som Carl Aage Larsen uttrykker det: "All forståelse innebærer tyding. At tyde er at kategorisere, og det, man ikke kan kategorisere, er utydelig, uforståelig. Forståelse er kategorial, og da dannelse er forståelse, er dannelse kategorial." Videre sier han: "Undervisningens formål er at hjelpe barnene til gjennom erfaringer at kategorisere fænomener på en for dem stadig mer hensigtsmæssig måde, dvs. så at de kommer til at forstå mer og mer bedre og bedre."⁸⁶ [Klafki, 1959/ 2001:17]

Dannelse er herved koblet til opplevelse eller forståelse hos den enkelte gjennom forståelsen av virkeligheten i kategorier.⁸⁷

Dannelse er *kategorial dannelse* i dobbelt forstand fordi en virkelighet har åpnet seg "kategorialt" for et menneske, og fordi dette mennesket dermed selv – takket være de "kategoriale" innsikter, erfaringer og opplevelser det har tilegnet seg – er blitt åpnet for denne virkeligheten.[Klafki, 1959/ 2001:193]

Klafki ser med bakgrunn i dette at selve bæresøylen i den moderne didaktikken er det *eksemplariske, elementære, typiske og representative*. [ibid.] Det sentrale i dannelsesprosessen er at elevene erkjenner innholdet som blir presentert – på egenhånd gjennom å stille spørsmål. [ibid.]

Estetisk erfaring og kommunikasjon (John Dewey)

Med bakgrunn i at jeg selv skal gå inn i en skapende prosess med praktisk-estetisk arbeid, som skal presenteres for *kritiske venner*, vil jeg trekke inn John Dewey som er en annen anerkjent teoretiker innen dannelsesteorien. *Gudrun Sælen Halmrast* har i sin masteroppgave skrevet om *Den filosofiske samtale som metode og erfaring* [Halmrast, 2003], der hun belyser samtalen som en del av danningen av et menneske. Hun viser til

⁸⁵ Jeg forholder meg til og bruker dette begrepet.

⁸⁶ Introduksjon til den danske utgaven av *Bent Nabe-Nielsen*.

⁸⁷ *Klafki*, Niels Grønbaek Nielsen. Odense Seminarium (1996). (Tilgjengelig 30.08.09)
<http://www.nigr.dk/artikler/bilagartikler/Klafki.doc>

teoretikere som *Klafki, Lipman og Dewey* - som alle tre er opptatt av at kommunikasjon er dannende. Dewey er i sin utdanningsfilosofi kjent for at han tar utgangspunkt i mennesket og dets egenart. Med dette utgangspunktet hevdes det at kommunikasjon er dannende og at alt sosialt liv er med på å danne oss som mennesker. [Halmrast, 2003] Allerede da Dewey skrev boken *Democracy and Education* i 1916 var han opptatt av at læring måtte ta utgangspunkt i barns interesser og erfaringer. Som tilhenger av *pragmatismen*⁸⁸, var han opptatt av gapet mellom de erfaringene barna gjorde på skolen og de erfaringene de gjorde i andre sosiale miljø. Undersøkelser og samtale ble sett på som barnets egen metode til å finne ut hvordan verden fremtrer og hvorfor. "Det postmoderne i Deweys didaktiske tekster ligger i hans oppfatning av danning som en *transformativ prosess*, hvor danning i seg selv blir både mål, metode og innhold." [Halmrast, 2003]

Erfaringsbegrepet er sentralt hos Dewey og han sier at erfaring er dannende. Hans berømte slagord "learning by doing" er et uttrykk for at læring, tenkning og danning skjer gjennom erfaring og aktiv handling, på et bevisst og ubevisst, kroppslig og intellektuelt, emosjonelt og kognitivt, verbalt og non verbalt plan – noe som også kalles et holistisk læringsperspektiv. [ibid.] Dewey mener erfaringer har ulik kvalitet og ulike verdier, og det er ikke likegyldig hvilke verdier som blir forsøkt realisert i utdanning og oppdragelse. Slik Dewey så det var målet for utdanning og oppdragelse demokrati. I denne forbindelsen benyttet han begrepet *edukativ oppdragelse* for en retningsbestemt oppdragelse. [Vaage, 2000] Ikke alle erfaringer er edukative, og derfor blir det et viktig spørsmål for lærere hva som konstituerer edukativ erfaring. [ibid.] Målet er å finne fram til ønskelige erfaringer som en kan bygge videre på – som er gode både for individ og samfunn. Til å svare på dette trengs det dømmekraft – en dømmekraft som utvikles gjennom en resonnerende og diskuterende offentlighet. [ibid.] Dette er en tankegang jeg ser som en parallell til Klafki sitt eksemplariske prinsipp.

Dewey var opptatt av dannelsens estetiske dimensjon og et sentralt begrep her er *estetisk erfaring*⁸⁹. "Her blir både kontinuiteten i historien og den nåtidige interaksjon mellom individ og miljø tydelig. Denne erfaring kjennetegnes av at en sirkel av energi er sluttet og hel. Den er estetisk bare i den grad den er endelig, avsluttet og har emosjonell karakter." [Halvorsen,

⁸⁸ Pragmatisme er en filosofisk retning som Dewey var tilhenger av. I hans versjon var det viktig å ta utgangspunkt i barns interesser og sosiale liv og dermed knytte kunnskap til dette.

⁸⁹ I *Art as Experience* (1934) betraktes estetisk erfaring som idealet på en erfaring. [Halvorsen, 2004]

2004:61] Erfaringen sies å være til for sin egen skyld og trenger ikke ha noen funksjon. Halvorsen påpeker at dersom denne fullstendige og sluttede estetiske erfaringen settes inn i møtet med kunst, kan den bli et fellesbegrep for både kunstneren og mottakeren. Deweys filosofi rundt dette begrepet knyttes på denne måten opp mot skapende handling og kritisk vurdering.

Digital/ teknokulturell danning (Lars Løvlie)

Med de nye kompetansemålene i L-06, er det i de siste årene blitt mye snakk om begrepet *digital danning*. I didaktisk sammenheng er begrepet gjerne knyttet til eleven som *e-borgeren*⁹⁰ – der danning er synonymt med kommunikativ og sosial kompetanse, identitetsutvikling og kritiske holdninger. [Erstad, 2005, Krumsvik, 2007] Erstad beskriver digital dannelse som en bredere kulturell kompetanse. "Denne betegnelsen fungerer som en overordnet refleksjon omkring konsekvensene av den digitale utviklingen for individet, kollektivet, samfunnet og kulturen." [Erstad, 2005:145] Det er ikke snakk om at danning som begrep forandrer karakter med den teknologiske utviklingen, men at begrepet må ta opp i seg de nye måtene å tenke på som følge av den digitale revolusjonen. [Krumsvik, 2007] Det stilles spørsmål til om ikke teknokulturell danning er noe som Klafki sine tre hovedkategorier bør utvides med, mye på grunn av at barn og unge er mye forlatt alene på den digitale arenaen – og for da å kunne få vite mer hva dannelsesreisene her gjør med oss. [ibid:257]

Siden Internett og digitale medier, som nevnt tidligere, er blitt et naturlig valg for bildeskapende barn og unge, vil jeg i lys av dette nye perspektivet på dannelse velge å gå nærmere inn på Lars Løvlie sine betraktninger om *teknokulturell danning*, som han baserer på Donna Haraways *kyborgmetafor*.⁹¹ [Van der Hagen, 2004] Med teknokulturell danning forsøker han å beskrive danning i et postmoderne, teknologisk samfunn. Løvlie beskriver danning som *et grensesnitt* – snittet der selvet og kulturen møtes. Det betegnes som en veksling eller overgang og "lar seg bare analysere som bevegelse, som en permanent uro og transformasjon." [Løvlie, 2003:348] I didaktisk sammenheng er Løvlie ute etter hvordan vi

⁹⁰ E-borgeren som er en del av e-generasjonen; de unge som vokser opp og integreres tidlig i bruken av digitale medier og Internett. [Erstad, 2005, Krumsvik, 2007]

⁹¹ Donna Haraway beskrev kyborgene i et manifest i 1985; Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980's. (Tilgjengelig 30.08.09)
http://antropologi.info/nyheter/kopi/Digital_dannelse.html

kan tenke oss danning i Internettalderen; "Den teknokulturelle danningen kommer ikke etter den borgerlige danningen, men oversetter den til et språk som passer tidens problemer." [Løvlie, 2003:367] Løvlie påpeker at verdensveven har gitt oss en ny verden, men at den også har helt klart utvidet den gamle. Her ligger mange muligheter åpne – så mange og så åpne at en trenger å være en "romann" som navigerer i riktig retning i et hav av hypertekster - som både veileder og villeder oss til allverdens informasjon. Slik Løvlie ser det, må både pedagogen og eleven dannes til navigering i disse "farvannene". I didaktisk sammenheng ser han det som nødvendig at det legges opp til *problem- og prosjektorientert arbeid*, for å hindre styringsglipp og kunnskapskaos. [ibid:369] Med hyperteksten, som verken har et hierarki eller senter, må barn og unge (som er forlatt til seg selv) selv danne en autentisk historie med begynnelse og slutt.[ibid]

Kritikk som er rettet mot teknokulturell danning går på at frihetsbegrepene, som selvbestemmelse, autonomi og myndighet, er en utfordring for å ivareta kulturarven og verdier som ivaretar fellesskapet. [Briseid, 2008] Friheten skaper et mer anarkistisk innholdsbegrep og det fremstår ingen klare forbilder for dannelsen. Kulturarvbegrepet er også problematisk nå som vi lever i et flerkulturelt samfunn.[ibid]

Jeg leser en sammenheng mellom Løvlie sine tanker om teknokulturell danning og et av dannelsens dilemmaer som også *Ilmi Willbergh* diskuterer i doktoravhandlingen *Mimesis, didaktikk og digitale læremidler*⁹². [Willbergh, 2008] I tråd med Klafkis tankegang (det eksemplariske prinsipp) kommer også hun inn på dette at elevene i den digitale verdenen bør ledes på vei via *eksempler*, eller via *en historie* som pedagogen *iscenesetter* på vegne av elevene;

Klafki er ute etter å forstå hvordan læreren kan utføre en profesjonell og kvalifisert gjetting på hva som gir mening for eleven. Med poetisk-mimetiske termer kan en omformulere dette til at undervisningen er noe læreren, som blir en slags dikter, *iscenesetter* på vegne av eleven. En konsekvens av denne begrepsbruken er at eleven blir publikum. [Willbergh, 2008:111]

Iscenesettingens mål er altså å skape mening for elevene, i denne forbindelse mener Willbergh at en bør reflektere over hvilken rolle/ konsekvenser digitale medier eventuelt får i en framstilling eller representasjon av et undervisningsinnhold. Med nettets fragmenterte

⁹² Doktoravhandling ved NTNU 2008:211, fakultet for samfunnsvitenskap og teknologiledelse, Pedagogisk institutt. Avhandlingen hennes tar utgangspunkt i mimesisbegrepet i forståelsen etterlikning, framstilling og representasjon

kunnskap ser det ut som det blir viktig at pedagogens oppgave blir å rettlede elevene i forhold til hvilket innhold (gehalten) som skal iscenesettes, og at læreren også må konstruere både begynnelse, midte og slutt på oppdagelsesprosessen. [ibid:185] I denne sammenheng kreves det spesielt teknokulturell danning hos læreren, men målet med undervisningen må være at også elevene opparbeider evnen til å forholde seg kritisk til det som serveres på Internett.

Som pedagog som skal fortolke innholdet i den nye og noe uklare læreplanen - kan disse tankene være oppklarende; "En læreplan med hierarkisk arkitektur passer ikke til teknokulturen. Til den svarer eksemplet og prosjektet bedre. Eksempler er selv grensesnitt, som tar vare på det singulære i det allmenne." [Løvlie, 2003:370] Igjen påpekes det at eksempler eller prosjekt kan være veien å gå for en som legger ut på vandring blant alle hypertekstene – det handler om å ha et reisemål eller en bestemt destinasjon vandreren skal nå.

Selvdannelse - "Kulturell frisetting" (Thomas Ziehe)

Klafki bruker også begrepet den *dannelsesteoretiske treenighet* der en ser på *menneskets forhold til seg selv, til verden og samfunnet*. [Løvlie, 2003] Dannelse er i utgangspunktet selvdannelse, der *selvaktivering* er dannelsesprosessens sentrale uttrykksform. Med det menes at samtidig som dannelse tar utgangspunkt i subjektet, vil selvdannelsen også skje i forhold til den verdenshistorien og den kulturen subjektet er en del av.[Ibid.] Slik kulturen er i dag, mener *Thomas Ziehe*⁹³ derimot at det er en hovedvekt på menneskets forhold til seg selv. Han har forsket på kulturteori og ungdom og hevder vi befinner oss i selvdannelsens tidsalder og at barn og unge ofte opplever en fragmentert og oppstykket verden. Som resultat av dette mener han at dagens unge både trenger og ønsker struktur, orden og stabilitet.[Dahl og Midtbø, 2004] Ziehes prosjekt har vært å underbygge at det nå vokser fram en sosialkarakter i det vestlige samfunnet som han kaller den *narcissistiske*. Med *kulturell frisetting* mener han at de unge stilles overfor *for* mange valg, i tillegg til at de ikke har en tradisjon å ta disse valgene ut i fra – og dermed mislykkes mange i utformingen av sin identitet.

⁹³ Professor ved Universitet i Hannover, kulturteori og ungdomsforskning

[...] Som en guide som viser fram interessante turistmål, må læreren vise elevene at det finnes andre kilder til kunnskap enn dem de kjenner fra sin hverdag. [...] Hensikten må være at mangfoldet av "verdener" ikke lenger skal oppleves som fremmed. Samtidig må læreren sørge for en god "setting" for læringen, med tilstrekkelig struktur. [Dahl og Midtbø, 2004]

Ziehe ser på danning som en utvidelse av horisonten og at en "overskrider sig selv". Han legger ikke skjul på at kjennskap og innsikt i høykulturen er del av dannelsen. Han ser det som en utfordring at vi i dag er for opptatt av nåtiden;

Det er viktig både at kunne overskride samtiden, at kunne forstå fortiden og se ind i fremtiden. Dannelse er også muligheden for en udvidelse af horisonten, der rækker ud over det givne.⁹⁴

Disse betraktningene sett i et didaktisk perspektiv, gjør at det blir aktuelt å se nærmere på *Else Marie Halvorsen sin dobbelte didaktikkmodell* - noe jeg gjør i punkt 2.4.3.

2.2.2 Delesamfunnet og delekulturen som dannelsesarena

Slik verdensbildet og kulturen er i dag har kanskje Erstad et mer positivt inntrykk av denne selvdannelsen som skjer på den arenaen barn og unge er i dag – i Web 2.0;

[...] I stor grad er de unges oppvekst i dag preget av det vi kan kalle selvdannelse, der medier og teknologi er viktige ressurser for å prøve ut roller og identiteter og hvem man er i forhold til andre. Selvdannelse innebærer altså at uformelle læringsarenaer, som det mediene representerer, spiller en stadig viktigere rolle i forhold til dannelse. [...] [Erstad, 2005:147]

Læring og danning skjer på ulike arenaer, og med digitale verktøy og Internett som kilde, velger jeg å se nærmere på delesamfunnet og delekulturen på Internett - som en mulig dannelsesarena. *Encyklopedier*⁹⁵ som *Wikipedia*⁹⁶, blir ofte dratt frem som et eksempel på en postmoderne dannelsesarena eller som et resultat av det Løvlie kaller *teknokulturen*; "Teknokulturen er møtestedenes kultur. Danning finnes i de møtestedene der folk lever sinn til sinn mot verden og ansikt til ansikt med hverandre." [Løvlie, 2003:371] I disse møtestedene opererer *kyborgen* – som er en metafor for mennesket i den elektroniske verden. [ibid] I et intervju sier han videre at kyborgen, eller kyborgeren, er det virkelig dannede menneske i vår tid.⁹⁷

⁹⁴ s.22 i artikkelen *Dannelse og refleksivitet*, Steen Nepper Larsen, Danmarks Pædagogiske Universitet. (Tilgjengelig 30.08.09)

http://dpu.dk/Everest/Publications/udgivelser%5Casterisk%5Casterisk%20nrx2E%2010%20april%202003/20030908114131/CurrentVersion/100_Asterisk%252010-s22-26.pdf?RequestRepaired=true

⁹⁵ Betyr *universell dannelse* - "i en sirkel av læring"

⁹⁶ På grunn av at kunnskapen blir skapt gjennom et verdensomfattende samarbeid, basert på en samarbeidsprogramvare med åpen standard;

⁹⁷ *Digital dannelse*, Alf van der Hagen, Morgenbladet(2004). (Tilgjengelig 30.08.09)
http://antropologi.info/nyheter/kopi/Digital_dannelse.html

User-created content (UCC)

En OECD-rapport fra England fra 2007⁹⁸, bruker begrepene *participative web* og *user-created content* (UCC) - noe som kjennetegnes ved innhold som er;

1. content made publicly available over the Internet
2. which reflects a certain amount of creative effort
3. which is created outside of professional routines and practices.[OECD/OCDE, 2007:]

UCC har opprinnelig vært et ikke-kommersielt fenomen, laget og distribuert av entusiastiske aktører. Motivasjonen deres har vært; *kontakt med likesinnende, prestisje, et visst nivå av berømmelse* og at de får *uttrykke seg selv*. [ibid] Kommersielle aktører følger derimot tett på denne utviklingen med deling av ressurser. Demokratiseringen av mediaproduksjon gjennom digital teknologi og Internett har på denne måten skapt en arena for amatører, men også for mange profesjonelle aktører. [ibid]

Læring og nye kommunikative praksiser

I forbindelse med utviklingen av delesamfunnet og delekulturen påpeker *Roger Säljö* hvordan informasjonsteknologi inneholder redskaper som kan være en støtte i læreprosesser på en annen måte enn teksten kan. Han nevner mulighetene for å kommunisere med likesinnede og tilgangen på informasjon.

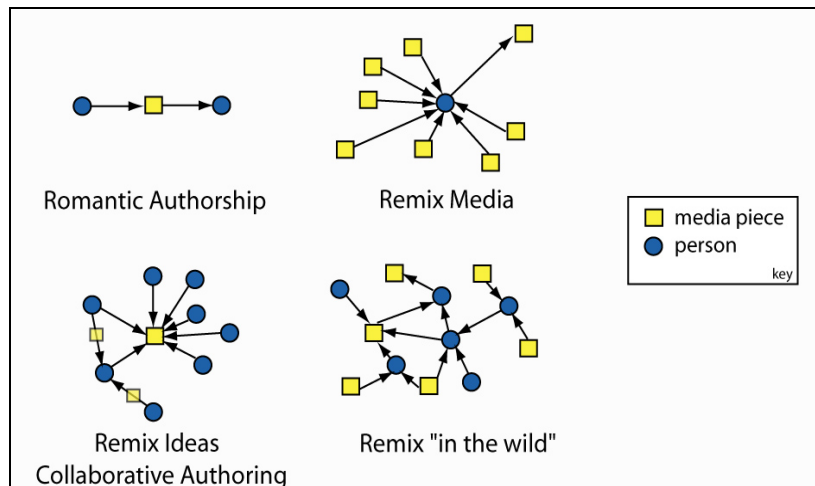
Virtuelle felleskap skaper sammenhenger for læring som minner om fysiske fellesskap. Den nye teknologien har imidlertid også andre komponenter som er interessante her, og som i et sosiokulturelt perspektiv er delvis nye. [Säljö, 2001: 251]

Säljö påpeker at muligheten til kommunikasjon og tilgangen til informasjon utgjør den første alvorlige trusselen mot den tradisjonelle interaksjonen i klasserommet. Endringene i hvordan en kommuniserer i klasserommet (gjennom økt tilgang til nettet via egne bærbare maskiner) er blitt et stort tema. "Disse forandringene innebærer blant annet at det tradisjonelle mønsteret for kommunikasjon mellom lærer og elev ikke lenger er like framtrædende [...]" Säljö henviser til en amerikansk undersøkelse gjort på midten av 90-tallet av *J. W. Schofield*⁹⁹, der hun fant ut at i datamaskinmedierte miljøer blir veiledning og assistanse vanligere enn regulær undervisning. Säljö sin forklaring på dette er at problemer og vanskeligheter blir mer individuelle og at måten å spørre og svare på får en mer kollegial karakter når en arbeider med datamaskinen som medierende ressurs. [Säljö, 2001] Studiet

⁹⁸ *Participative web: user-created content*, OECD-rapport (2007), Directorate for science, technology and industry. (Tilgjengelig 30.08.09) <http://www.oecd.org/dataoecd/57/14/38393115.pdf>

⁹⁹ *Computers and classroom culture* (1995)

viser også en oppfatning blant elevene av at læreren ikke lenger er "klassens beste", som kan alle svar på riktig og galt. Løsningene kommer en gjerne frem til i felleskap. Säljö påpeker at læringen får mer en karakter av *produksjon* enn av *reproduksjon*. Øystein Gilje har laget en skisse over ulike modeller for praksisfellesskap eller retttere sagt – delekultur. Modellene viser hvordan dialog, meninger, kunnskaper, erfaringer og ressurser (m.m) blir delt og remikset hos nye mottakere og med hverandre;



Figur 8 Fire ulike modeller for denne remiksings-prosessen¹⁰⁰

Den digitale kompetansen og danningen går ut på å kunne *søke, kritisk vurdere og kreativt (re)kontekstualisere*. [Gilje, å.u] I et intervju påpeker Gilje at " [...] skolen har vært veldig kategorisk når det gjelder å avvise det som "bare er klipp og lim" og løfter heller fram "authorship", eller forfatterskap." [Ulstein, 2007]

Hans påstand er at det mellom klipp/lim og forfatterskap pågår en rekke prosesser som er både skapende og lærende. Dette kan sees på som remiksing. [...] - Å ha digital kompetanse innebærer å søke etter tekster, bilder, lyder og andre semiotiske ressurser, kritisk vurdere dette materialet og sette det sammen igjen på kreative måter og i en ny sammenheng. Kopieringen danner bare utgangspunkt for nye uttrykk. Det er i selve den kreative og bevisste sammensetningsprosessen at læringen foregår. [Ulstein, 2007]

¹⁰⁰ Modellen er hentet fra s. 8 i foredraget Skolen som arena for utvikling av kommunikativ kompetanse Foredrag holdt på formidlingskonferansen: Den digitale skolesekken – digital kompetanse mellom gata og skolen Kommunikasjon, IKT og medier – KIM Oslo, 27. September., Øystein Gilje

2.3 Redskapets affordance

Affordance

For å bli kyborger med teknokulturell danning - eller i de minste en lærer med digital kompetanse og danning, forutsettes tekniske ferdigheter. Det er i denne forbindelsen jeg her vil trekke inn teori om hva et digitalt verktøy/ redskap kan tilby i en skapende prosess – eventuelt hva som kan hemme eller fremme prosessen. Ut i fra mitt problemområde velger jeg å se begrepet *affordance* i lys av *interaksjonsdesign*.¹⁰¹ Her vil jeg fokusere på teorien om hva som kjennetegner god interaksjon mellom menneske og maskin (HCI)¹⁰² og et godt brukergrensesnitt. Teorien omtaler begrepene *affordance*, *usability* og *transparens*.

Begrepet *affordance* ble tatt opp i *James J. Gibson*¹⁰³ sine teorier i boken *The Ecological Approach to Visual Perception* i 1979, og brakte med seg radikale forandringer i tenkningen rundt *persepsjon*. Teorien tok utgangspunkt i et menneske-miljø system, der Gibson hevdet at persepsjon ikke er annet enn en innhenting av informasjon fra miljøet, i form av en *direkte persepsjon*.¹⁰⁴ Denne tilnærmingen innebar at persepsjon er å plukke opp informasjon fra omgivelsene, uten direkte konstruksjon og bearbeidelse.[*ibid*] *Affordance* satt i sammenheng med interaksjonsdesign, handler om hva *vi ser* som et objekts egenskap, og at dette er hva som *tilbys* av objektet. [Norman, 1988] Objektet kan for eksempel være et ikon/ metafor formet som *en knapp* eller *ord* på en menylinje. Når det er tydelig hva objektet (ikonet/ metaforen) eller ordet tilbyr, så er det lett å forstå hvordan man skal interagere med objektet. Interaksjonsdesignet eller brukergrensesnittet kan være konkrete elementer som *vinduer*, *rullegardinsmenyer* og *skrivebordet*. I Adobe Photoshop vil det være menylinjene med ikoner og knapper og alle vinduene eller dialogboksene som ”popper” opp når en trykker på disse.

¹⁰¹ Interaksjonsdesign (IxD) er en fagdisiplin som har som oppgave å definere atferden til produkter og systemer som mennesker kan samhandle med. Interaksjonsdesign forbindes ofte med utforming av grafiske grensesnitt for nettsteder og applikasjoner. I disse tilfellene er fagdisiplinen relatert til vitenskapen menneske-maskin-interaksjon (MMI). (Tilgjengelig 30.08.09) <http://no.wikipedia.org/wiki/Interaksjonsdesign>

¹⁰² HCI (Human-Computer Interaction) eller ”menneske-maskin grensesnitt”

¹⁰³ Professor i persepsjonspsykologi

¹⁰⁴ *En økologisk tilnærming til visuell persepsjon*, Hoff T., Psykologisk institutt, NTNU. (Tilgjengelig 30.08.09) <http://www.svt.ntnu.no/psy/Thomas.Hoff/Artikler/GIBSON.html>

Den kognitive psykologen *Donald Norman*¹⁰⁵ er derimot ikke enig i Gibsons teori om at affordance er forholdet mellom menneske – miljø. I affordance legger Norman at mennesker forstår objekter ut i fra deres fysiske form, ut fra menneskenes egen kulturelle bakgrunn og ut i fra den konteksten eller omgivelsene mennesket opplever dem i.

For å forstå hvordan en skal handle i møte med objekt, mener han der må ligge tre forhold til grunn; *conceptual models* (begrepsmessige modeller), *constrains* (begrensninger) og *affordance* (hva slags handlinger signaliserer objektet).[ibid]

Usability

I boka *The Design of Everyday Things* fra 1988, ser Norman nærmere på brukervennlighet med et utgangspunkt i kognitiv psykologi; om hvordan vi mennesker sanser, innhenter, bearbeider og anvender informasjon. Norman brukte her begrepet affordance til å diskutere *designet av ting* vi omgir oss til daglig. I denne forbindelse snakker han om at affordance inneholder både "real" (virkelig) affordance og "perceived" (oppfattet) affordance. Om grafiske, skjermbaserte produkter handler det stort sett om "perceived" affordance. Han påpeker at det fysiske som er bygget inn i datamaskinen og programvaren, "real" affordance, ligger skjult for oss brukere. Vi forholder oss bare til overflaten, til det synlige, derav "perceived" affordance. Han understreker også at alle handlingene vi leser ut fra ikonene eller metaforene, ikke er affordance, men *symbolsk kommunikasjon* som kommer inn under begrepet "conventions", som er "arbitrary" (vilkårlig), "artificial" (kunstig) og "learned" (lært). [Norman, 1998] Med bakrunnen i denne forståelsen av affordance gav Norman grunnlaget for *usability-teoriene* innen HCI (Human-Computer Interaction). Teoriene hans sees på som universelle og gjeldene for alle typer artefakter, og hans fem grunnleggende prinsipper har vært med på å sette standarden for design av brukergrensesnitt;

1. *Prinsippet om synlighet*. Handler om å gjøre ting synlig for brukeren, gjennom synlige ikoner eller åpenbare hint. Funksjoner og prosesser som ligger skjult/ usynlig gjør datamaskinen til en utfordring å arbeide med.
2. *Prinsippet om tilbakemelding*. Brukeren får feedback gjennom synlige tegn på at maskinen har mottatt en kommando og arbeidet utføres, for eksempel timeglasset eller en boks (annen grafisk fremstilling) som viser at prosessen er i gang. Ingen

¹⁰⁵ (f. 1935)

tilbakemelding kan skape frustrasjon eller føre til at en operasjon utføres flere ganger.

3. *Prinsippet om tilpasning/ muligheter/ begrensninger (affordance)*. "Dørhåndtaket" som metafor for god tilpasning/ affordance; i alle kulturer forstår vi dette som noe som kan trykkes ned for å åpne døren – operasjon og handling hører naturlig sammen. Med tilpasning menes det de egenskapene ved verktøyet som støtter de handlingene som skal utføres. Dette er en utfordring i design av gode grensesnitt. Bruken av mus og tastatur må læres og operasjoner må gjentas, dersom bruken ikke er åpenbar.
4. *Prinsippet om begrensninger*. Utformingen av grensesnittet må være slik at brukeren beskyttes mot å utføre "ulovlige" operasjoner. Dersom slike operasjoner skjer, må flere "advarsler" dukke opp som opplyser brukeren om hva som er i ferd med å skje.
5. *Prinsippet om samsvar mellom representasjonen og virkeligheten (natural mapping)*. Det bør være en sammenheng mellom kommandoer og den virkelige verden.¹⁰⁶
[Hillestad, 2002]

Ut i fra disse prinsippene for *interaksjon mellom menneske og maskin* (programvare), vil jeg senere i oppgaven beskrive mine egne erfaringer med verktøyet.

Transparens

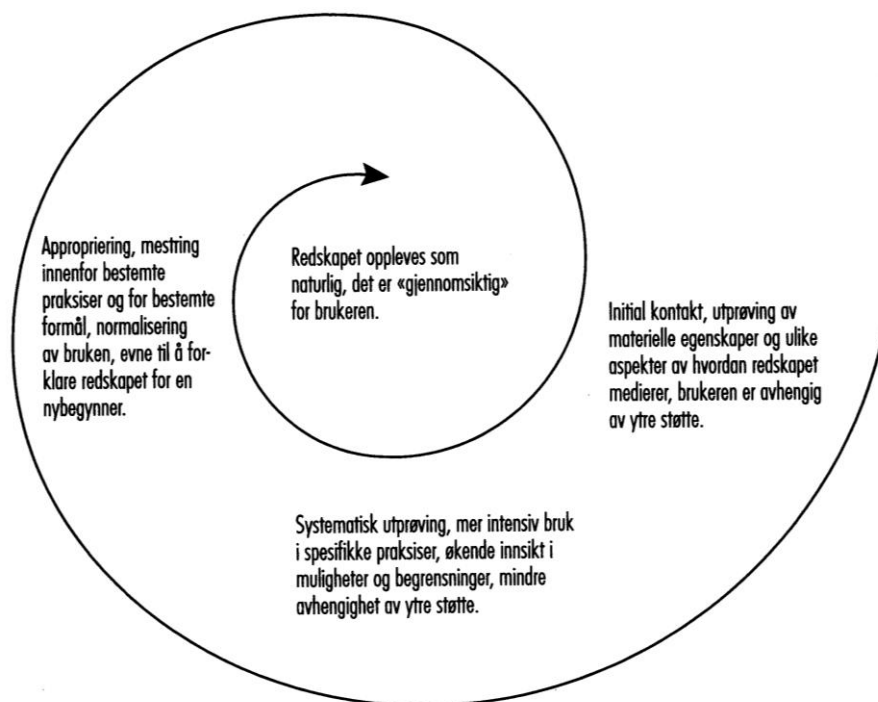
Med transparent teknologi ligger det et mål om at teknologien, i vårt tilfelle datateknologien, skal bli like usynlig som blyant og papir. Det at teknologien etter hvert forsvinner fra vår bevissthet, at den blir "usynlig", bidrar til at vi kan konsentrere oss om oppgaven. Slik hammer og sag blir "usynlig" for snekkeren vil datamaskinen etter hvert bli "usynlig" for studenten/eleven. I boka *The Invisible computer* (1998) kommer Norman inn på hva teknologien gjør med oss i hverdagen – og hvordan den frustrerer oss. Det som frustrerer oss er at teknologien ikke er transparent nok, at vi "ser" den og at den hemmer/ forstyrrer oss i handlingene våre. Den opprinnelige drømmen, sier Norman, var at teknologien skulle simulere menneskelig intelligens. Men virkeligheten er at stadige nye utgivelser og forbedringer fra leverandørene, gjør at mennesker må tilpasse seg teknologien. [Norman, 1998] På denne måten blir aldri teknologien helt transparent. Han mener at noe av målet med et godt grensesnitt må være at det er så godt tilpasset brukeren,

¹⁰⁶ Prinsippene er beskrevet av Norman (1988) og jeg baserer meg på Hillestad (2002) sin tolkning av dem her.

at interaksjonen går av seg selv. For kognitive verktøy vil det si at jeg som bruker skal bruke lite av min konsentrasjon og kognitive kapasitet på brukergrensesnittet, og mer til den oppgaven eller problemet som jeg skal løse [Hillestad, 2002] – først da oppleves redskapet transparent.

2.3.1 Appropriering av et kulturelt redskap

En av mine målsettinger er som tidligere nevnt, å arbeide skapende med et digitalt bildebehandlingsverktøy. Da må et forholdsvis nytt og ukjent kulturelt redskap/ medierende artefakt (Adobe Photoshop), først bli "gjennomsiktig" eller transparent. Dette forutsetter at jeg har vært igjennom en lærende prosess med verktøyet/ redskapet. I læringen med kulturelle redskap, blir det naturlig å dra inn sosiokulturell læringsteori. Jeg har her valgt å se nærmere på approprieringsbegrepet – om det å appropriere et kulturelt redskap. For å se begrepet om affordance og transparens i et didaktisk perspektiv, og for å støtte opp om teorien av Donald Norman, har jeg valgt å finne støtte i Roger Säljö¹⁰⁷ sin modell for appropriering av et kulturelt redskap og setter opp fire faser denne tilegnelsen går igjennom;



Figur 9 Roger Säljö; Appropriering gjennom økende koordinering mellom redskap og bruker - koordinering på individuelt nivå.¹⁰⁸

¹⁰⁷ (f. 1948)Svensk professor i pedagogisk psykologi.

¹⁰⁸ Modellen er hentet fra Roger Säljö sin bok *Læring og kulturelle redskaper* (2006) s. 215.

Säljö påpeker at læring og utvikling skjer i en verden av artefakter og han setter læringen inn i et sosikulturelt læringsperspektiv. "Læringen vår blir innledet med en fase med initial kontakt med et redskap som er ukjent for oss." [Säljö, 2006:215] Deretter skjer det en gradvis *appropriering*¹⁰⁹, som handler om personlig tilegnelse av redskapet, før redskapet er transparent eller "gjennomsiktig" for brukeren. Forutsetningen for denne *approprieringen* er "et aktivt subjekt som legger merke til det som skjer, og som tar til seg det som det finner interessant og viktig." [Säljö, 2006:212] I mitt tilfelle kom jeg i møte med et ukjent kulturelt redskap, et digitalt bildebehandlingsprogram som kan komme inn under det Säljö beskriver som både *primære, sekundære og tertiære artefakter*¹¹⁰. [Säljö, 2006] Primære artefakter kan være en datamaskin, som forenkler og effektiviserer våre måter å arbeide på. Sekundære artefakter kan være representasjonssystemer (manualer eller instruksjoner) som sier noe om hvordan f. eks datamaskinen skal brukes. "Pedagogisk virksomhet (i vid betydning) er bygd opp omkring sekundære artefakter, og hensikten med dem er å støtte læring og forståelse [...]" [Säljö, 2006:92] Om tertiære artefakter sier han;

De har en mer indirekte kopling til den primære produksjonen ved at de handler om hvordan en kan framstille, forstå og analysere verden. Virtuelle verdener i datamaskinen i form av spill og modeller kan være eksempler på slike artefakter. Estetiske objekter og vitenskapelige resonnementer er også tertiære artefakter der kreative uttrykk og forståelse er produkter av aktivitetene. [...] [Säljö, 2006:93]

I arbeid med digitale, estetiske uttrykk må en ved bruk av tertiære artefakter indirekte beherske aktiviteter som problemløsning, det å kunne velge riktig teknikk, og det å kunne kommunisere. Vi kan med andre ord bruke datamaskinen eller det digitale bildebehandlingsprogrammet, uten å ha dyp innsikt i hvordan det er bygget opp – hvilke "real" affordances (Norman) det har. Utfordringen her er at utviklingen har gått mot at vi stoler på at redskapene fungerer, vi spesialisere oss på hvert vårt område og vi er fortrolige med at det stilles forskjellige krav til hvordan en skal beherske et bestemt redskap.

Det er alle erfaringene en gjør med redskapet og overvinnelsen av motstand, som til slutt avgjør om redskapet blir "gjennomsiktig" eller transparent, og dermed kan arbeide intuitivt i for eksempel en skapende prosess. Säljö påpeker at en sjelden behersker disse redskapene fullt ut. "Kulturelle redskaper kan en som regel vende tilbake til gang på gang og stadig lære noe nytt." [Säljö, 2006:217]

¹⁰⁹ Appropriere (tilegne seg); Ordnett.no, (Tilgjengelig 30.08.09)

http://www.ordnett.no/ordbok.html?search=appropriere&publications=23&art_id=20248303

¹¹⁰ Teoretikeren Marx Wartofsky foretar en distinksjon mellom *primære, sekundære og tertiære artefakter*. [Säljö, 2006:91]

2.4 Digital bildebehandling i et kunstfagdidaktisk perspektiv

Det er i lys av de ulike dannelsingsformene presentert tidligere, at jeg søker å finne ut hva som kan være *det eksemplariske, det fundamentale og det tidstypiske* innenfor temaet digital bildebehandling i kunst og håndverk.

2.4.1 Kunst og håndverk i L-97 og L06 – ulike dannelsesidealer

I L-97 var målet om en sterk felles kultur iverksatt. [Halvorsen, 2004] Dette ble underbygd med en sterk tro på *kanon-tenkningen*. For 10 – 15 år siden var målet i faget å få kjennskap til en *felles kulturarv*, en arv som skulle gi elevene felles kulturelle referanser. Det ble ikke i så stor grad tatt høyde for at elevene som møtte denne arven, begynte å få en nokså ulik kulturbakgrunn og erfaringshistorie, som et resultat av det postmoderne, flerkulturelle og teknologiserte samfunnet de vokste opp i. Halvorsen påpeker at kulturarven og den skapende dimensjonen¹¹¹ også har en sentral plass i L-06, men denne planen er i større grad opptatt av å plassere skolens opplæring i den *tiden* vi lever i nå. [Halvorsen, 2008] På mange måter kan en si at forkastelsen av kanon-tenkningen i L-06 er et resultat av denne samfunnsutviklingen. Planen for kunst og håndverk [KUD, 2006] har ingen overordnede begrep som faget skal arbeide etter, slik som L-97 la vekt på med begrepene *oppleve – uttrykke – reflektere*. [KUF, 1996 b] Planen er heller ikke så omfattende og detaljert som L-97, og den har ingen navn (historiske referanser) på kunstnere og kunstverk, det *Else Marie Halvorsen*¹¹² kaller for *”har”-kulturen*¹¹³. Halvorsen påpeker at;

[...] det å kunne *uttrykke seg*, det å inneha kommunikativ kompetanse på de forskjellige fagområder, er en gjennomgående prioritering i den nye planen. Betydningen av å møte og oppleve det andre har skapt, er tonet ned. Dersom den estetiske dimensjonen skal forstås som i L97, er det å *gi form* som har prioritet, og i mindre grad det å møte den skapte form. [Halvorsen, 2008:114]

Fagplanene i Kunnskapsløftet må slik Halvorsen ser det, leses ut i fra en sosiokulturell læringsteori; en teori som vektlegger språket som sentralt både for kommunikasjon og som bærer av begrep og kulturelt innhold. Elevenes egen livsverden og er-i-kultur vektlegges i mye større grad enn tidligere, og det legges vekt på at relasjonen mellom elev og kulturstoff kan danne et dynamisk potensiale for skapende virksomhet. [Halvorsen, 2008]

¹¹¹ Kulturarven og den skapende dimensjonen har en sentral plass i Læreplanens generelle del som videreføres med L-06

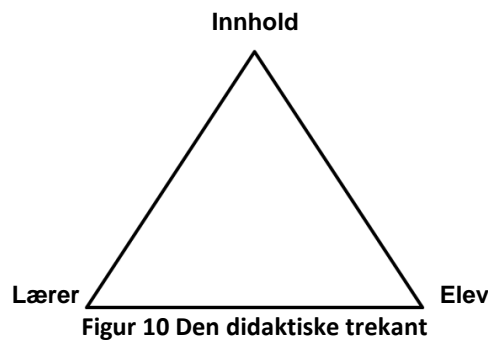
¹¹² Else Marie Halvorsen er dr.philos og er tilknyttet Høgskolen i Telemark, avdeling for estetiske fag, folkekultur og lærerutdanning.

¹¹³ Halvorsen, Fjord Jensen

I den nye planen er *vurdering av estetiske kvaliteter ved digitale uttrykk*, et lite vektlagt og tydelig område. I de nye digitale kompetansemålene vektlegges som nevnt *bruken av digitale verktøy* og bildemedier. Sentralt er produksjonen av digitale bilder med bevisst *bruk av estetiske virkemidler som fremhever kommunikasjon*.

2.4.2 Dannelseseoretisk didaktikk

I søken etter hva som er det eksemplariske, det fundamentale og det tidstypiske i faget, nå i forhold til den nye læreplanen og med fokus på samtidskulturen, har jeg som nevnt tidligere valgt å legge vekt på Klafki sin dannelseseoretiske didaktikk. Ulike tradisjoner vektlegger ulike akser i den didaktiske trekanten, og "Klafki er en klassisk representant for de teoretikerne som beveger seg på akse mellom lærer og innhold." [Willbergh, 2008]



I Klafki sin didaktiske analyse av undervisningsinnholdets rolle i undervisningen, forholder han seg som nevnt til begrepene det elementære, det fundamentale og det eksemplariske – og at disse forholder seg til hverandre i et samspill. Læreren må spørre seg selv hvorfor et tema står på læreplanen og hvorfor det har relevans for eleven. Ved å stille slike spørsmål starter læreren en didaktisk analyse mot undervisningens *hva* – innholdet. [Willbergh, 2008]¹¹⁴ Tanken er å velge ut et innhold for elevene, som er så gode eksempler at de har en overføringsverdi til flere livsområder. Eksempelene kan være med på å skape en større orden for elevene, fordi "de alltid er spesifikke; de er eksempler [...] som representerer et større sett av kulturelt innhold [...]. [Willbergh, 2008:110] Klafki anvender betegnelsen *kategorial* om den virkningen som oppnås på grunnlag av et eksempel eller et lite utvalg eksempler.[Klafki, 2001:166] I en kunst og håndverks kontekst ville målet til en

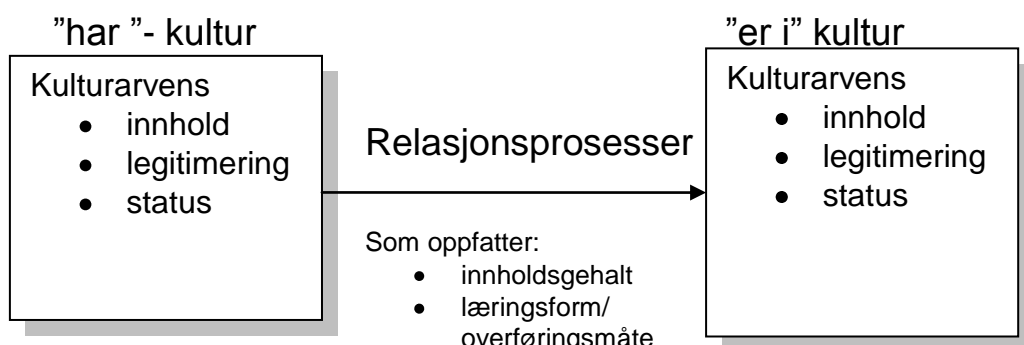
¹¹⁴ Willbergh refererer til Klafki, W. (2000). Didaktik analysis as the core of preparation of instruction. In I. Westbury, S. Hopmann & K. Riquarts (Eds.), *Teaching as a reflective practice. The german didaktik tradition* (pp.139-159). Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

formingslærer være for eksempel å finne det eksemplariske i det billedskapende - som *estetisk form*. Med det *elementære* (fundamentale) menes det at en søker inn til et "kjernestoff" som både representerer noe elementært og enkelt og som inneholder *fundamentale* "byggesteiner" i et fag eller et tema. Med det *tidstypiske* søker en utgangspunkt i det som er aktuelt fremfor vekt på det tradisjonelle. Det tidstypiske kan også ses på som et sett nøkkelkvalifikasjoner ut fra dagens samfunns- og arbeidsliv.

Valg og organisering av innhold i læreplanene har vekslet gjennom tidene. I den dannelsingspregede didaktikken har en vært opptatt av lærestoffet, mens i de reformpedagogiske planene har en vært opptatt av arbeidsmåten. Innholdet i L-06 preges både av substansielt lærestoff og arbeidsmåter. [Halvorsen, 2008] Diskusjonene i dagens læreplandebatt handler om hvilke alternative måter en kan velge innhold på.

2.4.3 Den dobbelte didaktikk

I lys av Klafki sin teori om kategorial dannelse og den doble åpning, Deweys begrep om estetisk erfaring som en interaksjon mellom individ og miljø, Løvliens kyborger og Ziehes bekymringer for den kulturelle frisettingen blant barn og unge, velger jeg å se nærmere på *Else Marie Halvorsen* sin teori om den dobbelte didaktikkmodell. En modell som kan brukes som metode for en alternativ måte å velge innhold på, i tråd med Klafkis dannelseseoretiske didaktikk. Halvorsen har konstruert en modell for begrepet den dobbelte didaktikk, med bakgrunn i *Fjord Jensens dobbelte kulturbegrep*.¹¹⁵ [Halvorsen, 2004:63]



Figur 11 Else Marie Halvorsen sin modell for den dobbelte didaktikk

¹¹⁵ Fjord Jensen prøver å forenkle kompleksiteten i kulturbegrepet i sitt dobbelte kulturbegrep ved blant annet å betegne kulturen ut fra fem begrepspar som blant annet kultur som noe smalt og vidt, synlig og usynlig. Kulturbegrepet forholder seg til den dokumenterte kulturen som vi "har" og kulturen vi "er i". [Halvorsen, 2004]

Til venstre i modellen¹¹⁶ finner vi den dokumenterte kulturen som vi "har", og til høyre finner vi kulturen som vi "er i". Venstresiden er både de kulturerfaringene individet lever innenfor i sin hverdag og det kulturinnholdet som er integrert i individet fra tidligere. Dette innholdet kan sitte i kroppen på individet som det *Michael Polanyi* kaller *taus kunnskap*. I tillegg kan det også sitte som bevisst kunnskapsinnhold. Pilene mellom disse kulturene viser til dialektikken mellom dem. Mellom disse sidene ligger det som skal til for et møte skal finne sted. [Halvorsen, 2004:63]

Med utgangspunkt i nye læreplaner der det sosiokulturelle læringssynet legges til grunn og der elevens egen livsverden er sentral, prøver Halvorsen å finne en metode eller modell for hvordan en kan løse mange av de dilemmaene en møter når innhold skal velges i skolen - dilemmaer som;

- Hvordan skal hensynet til samfunnets behov og elevens interesser og ønsker avveies?
- Skal valget innen skolefaget styres av fagenes egenart eller interesser og forutsetninger i samfunnet?
- Hva er danning og kunnskap? Innføring i kulturarven eller å kunne tilpasse seg til samfunnstrukturen?[Halvorsen, 2008:82]¹¹⁷

I denne sammenheng trekker Halvorsen paralleller til både Dewey og Klafki.¹¹⁸ Hun påpeker at Dewey blant annet er opptatt av "læring som uttrykk for interaksjonen mellom individ og miljø, og hans påpekning av relasjonen mellom objektive og indre forhold." [Halvorsen, 2008:83] Videre mener hun å delvis kunne lese Klafkis syn for dobbeltheten i den didaktiske danning. Her trekker hun en parallell til den dobbelte didaktikkmodell, "som omfatter relasjonen mellom kulturmiljøets "har"-kultur og det kulturinnhold som har feste hos eleven." [Halvorsen, 2008:83] Modellen kan minne om Klafkis kategoriale dannelse der han lager en midtkategori mellom danning utenfra (material danning) og danning innenfra (formal danning). I den dobbelte didaktikk er Halvorsen opptatt av denne samtidige åpenheten som kan brukes i ulike typer overførings situasjoner, men som må konkretiseres i den enkelte situasjon. Halvorsen mener det kreves både kunstfaglig og kulturpedagogisk kompetanse for å finne et møtepunkt (som er kjernen i modellen) mellom elev og lærer og "har"-og "er i" – kulturen. [ibid.]

¹¹⁶ Halvorsen presenterer modellen på s. 63 i *Kultur og individ* (2004)

¹¹⁷ Halvorsen refererer til Gundem, *Skolens oppgave og innhold* (1998).

¹¹⁸ Hun trekker også paralleller til Tyler, Bruner og Vygotskij.

2.5 Oppsummering

Som nevnt i innledningen er formålet med denne oppgaven å utvikle innsikt i og kunnskaper om prosessen med digital billedskapning og om estetiske kvaliteter ved digitale uttrykk. Det teoretiske bakteppet dette vil kreve har jeg presentert i dette kapittelet. Jeg vil nå prøve å oppsummere de ulike perspektivene:

Bildeemnet, det å gi form og produsere selv, har prioritet i kunst og håndverksfaget i L-06. Hva som er det tidstypiske for den visuelle kommunikasjonen i dag, vil det da være nødvendig å ha innsikt i.

Collage er en uttrykksform og teknikk med en hundre års utvikling fra *Papier Collé* (klistrebilde) til digital collage. Med digitale verktøy i kombinasjon med Internett, er teknikken i større grad enn tidligere blitt demokratisert; i Web 2.0 har det oppstått et delesamfunn og en delekultur hvor skapende uttrykk, fotografier og støtte i form av blogger og instruksjoner, deles fritt og aktivt med hverandre. Mulighetene for postproduksjon, reproduksjon, remixing og appropriasjon (låne/ kopiere) ser ut til å være egenskap ved de digitale bildebehandlingsverktøyene – en teknologi som gir større tekniske muligheter for sammensetning av lag og komposisjon av ulike fragmenter. Dette er en montasjeestetikk vi finner igjen i illustrasjon, reklame og ikke minst i samtidskunsten. Denne estetikken er en arv fra blant annet avantgarden, surrealismen og popkunsten i det forrige århundret og kan sies å være et typisk trekk ved den visuelle kommunikasjonen i det postmoderne samfunn. Dette samfunnet kjennetegnes også ved å være postindustrielt, flerkulturelt og digitalt, og det er her dannelse og dannelsesdebatten har fått sin renessanse. Postmoderniteten sees på som en reduksjon av avstand gjennom nedbygging av monopol-, kanon- og universalitetstenkning. Med mangel på klare forbilder for dannelsen, ser noen dette som en utfordring for å ivareta kulturarven og verdier som ivaretar fellesskapet. På en annen side mener flere at det i vår samtid kreves å være i en kultur som er i endring og i det å ha evnen til å takle forskjellighet. Nettopp dette blir sett på som en del av danningen i det postmoderne samfunnet. Digital kompetanse og danning går ut på å kunne søke, kritisk vurdere og kreativt (re)kontekstualisere. Men dette fenomenet gjør også at det ligger et hav av muligheter åpne for oss/ elevene – så mange og så åpne at det trenges en "rormann" som

navigerer i riktig retning. I disse "farvannene" må både pedagogen og eleven dannes til navigering, for å hindre styringsglipp og kunnskapskaos.

Hvilke nye uttryksmuligheter og estetiske kvaliteter digitale verktøy kan tilføre skapingsprosessen og hvordan kulturarven (referanser) kan integreres med digital billedskapning, er hva jeg gjennom mitt eget skapende arbeid skal prøve å få innsikt i. Disse erfaringene sammen med det teoretiske bakteppet, vil være grunnlaget for en fagdidaktisk refleksjon mot slutten av oppgaven.

3. Strategi og metode

Valg av metode

I denne oppgaven har jeg valgt en *fenomenologisk- hermeneutisk tilnæringsmåte* til det forskningsfeltet som er skissert innledningsvis. Jeg benytter her både en praktisk-estetisk tilnæringsmåte og en teoretisk tilnæringsmåte. Innen faget forming/kunst og håndverk er det en tradisjon¹¹⁹ for at masteroppgavene befinner seg i skjæringspunktet mellom faglige, didaktiske og utøvende perspektiv. [Halvorsen, 2005] Disse tilnæringsmåtene kan utfylle hverandre og utnyttes til en drøfting av problemstillingen mot slutten av oppgaven. Prosess og uttrykk beskrives og formidles skriftlig og visualiseres gjennom en utstilling.

Det er mange ulike tradisjoner, tolkninger og syn på hva som er den beste veien til forskningsmålet og hva som må til for å få "sann" viten eller kunnskap. Innen samfunnsvitenskapelig metode er det to hovedmetoder å nærme seg forskningsfeltet på; *kvantitativ metode* og *kvalitativ metode*. I mange forskningsundersøkelser benyttes også *begge* metodene for å finne svar på forskningsspørsmål.

Ut i fra problemstillingens art, vurderte jeg aldri å gå inn på en kvantitativ/naturvitenskapelig studie av forskningsfeltet. Mitt forskningsfelt og min problemstilling har ført til valg av *konstruksjon* av et forskningsfelt og en *kvalitativ tilnærming* til problemområdet - en tilnærming som innebærer *nærhet*, *distanse* og *dokumentasjon*. [Halvorsen, 2005] Forskningsfeltet inneholder som nevnt elementer fra mange felt; undersøkelser både i teori, eget praktisk-estetisk arbeid og samtaler rundt mitt praktisk-estetiske arbeid med såkalte *kritiske venner*¹²⁰. [Handal, 1999] Forskningsfeltet vil kreve at en går i dybden og at en blir i feltet over lengre tid for å finne det særegne ved *fenomenet*. Med collagene i fokus under samtaler med kritiske venner, vil jeg få en tilbakemelding på hvordan de kommuniserer visuelt og jeg vil kunne diskutere og reflektere over digital bildebehandling i en didaktisk kontekst.

¹¹⁹ Høgskolen i Telemark, Avdeling for estetiske fag, folkekultur og lærerutdanning (tidligere Telemark lærerhøgskole) har siden 1976 hatt hovedfagsutdanning i forming. (Tilgjengelig 30.08.09)

<http://www-bib.hive.no/cgi-bin/hovedfag-hit/hovedfag.pl?oppinfo=1>

¹²⁰ I kunstsammenheng brukes begrepet "kjenner" (connaissance) om en person som kommenterer positive og negative trekk ved kunstverket. [Handal, 1999:2]

Mest sannsynlig vil datainnsamling, analyse og tolkning forløpe mer eller mindre parallelt i denne undersøkelsen (se modellen for oppgavens oppbygning og struktur s.62).

- *Hermeneutisk metode*; fortolke tekst (dokumenter i form av læreplaner og kunsthistorie/ kunstteori).
- *Fenomenologisk metode*; eget praktisk - skapende arbeid, mening, innsikt og førstehåndskunnskap gjennom nærhet, distanse og dokumentasjon.
- *Samtale som forskning*; analyse og kritikk, reflektere over egen praksis og fagets innhold.



Figur 12 Det praktisk-estetiske arbeidet med et fagdidaktisk siktemål

Jeg ser at arbeid med egen skaping av digitale collager kan være en *brobygger*¹²¹ [Roksvåg, 2008] eller et *møtested* mellom kunstbildet og mediebildet og mellom "har"-kulturen og "er-i"-kulturen; et praktisk-estetisk arbeid innenfor *den dobbelte didaktikk*. I dette møtestedet ser jeg det naturlig å trekke inn de kritiske vennene (samtalepartnere) til dialog underveis – som *stoppunkt* i prosessen. Det er kanskje i disse møtene med en mottaker (betrakter) og samtalepartner at jeg kan bli mer bevisst over estetiske kvaliteter ved digitale collage og hvilken plass digital bildebehandling skal ha i faget.

¹²¹ Karete Roksvåg har brukt "collage som bro mellom ungdommen og samtidskunsten" i sin masteroppgave.

3.1 Metodisk teori

3.1.1 Fenomenologi

Edmund Husserls¹²² fenomenologi er basert på tanken om at vi blir påvirket av den konteksten vi lever i. Læren om *fenomenene* står sentralt i hans filosofi. "Begrepet *fenomen* står som betegnelse på *virkeligheten, slik den viser seg ved seg selv.*" [Halvorsen, 2005:7] Karakteristisk for metoden i en fenomenologisk utforskning er at det skjer gjennom en "umiddelbar beskrivelse, delvis som abstrahering og objektivering." [ibid:7] Først handler det om en beskrivelse av verden slik den fremstår for deg. Deretter følges den av reduksjon av det fenomenologisk gitte, ved at en trekker seg tilbake for å studere fenomenet på avstand. I tilbaketrekingen handler det om å reflektere over saken slik den stod fram, for å få frem selve fenomenet. [ibid] Halvorsen fortetter her innholdet i metoden til begrepene *nærhet, distanse og dokumentasjon.*

3.1.2 Hermeneutikk

Hans-Georg Gadamer¹²³ filosofiske hermeneutikk oppfattes som *forståelselære* eller *fortolkningslære*, det vil si en fortolkningsprosess av et fenomen. Dette kan være et fenomen knyttet til kulturen. Hermeneutikken er ikke en metode, men betraktes som en universell filosofisk teori om forståelse. [Halvorsen, 2005] I denne teorien ligger tankene om *fordommer* og *forforståelse*, i en positiv betydning. Gadamer mener at en alltid vil ha en forforståelse for noe, innenfor en horisont. Det kan for eksempel bety at en har et bestemt perspektiv før en leser en tekst, et perspektiv som kan virke inn på fortolkningen av teksten/ fenomenet. Metoden er å fortolke delene av teksten i forholdet til hele teksten. Etter hvert som vi får mer innsikt vil vår forståelse utvikle seg og horisonten vil være i bevegelse. *Spillet*¹²⁴ som oppstår mellom tekst og fortolker blir som en dialog, hvor dette *noe* (fenomenet) blir tilgjengelig og danner en mening for oss, gjennom en sammensmeltning mellom leserens horisont og tekstens horisont. Men denne sammensmeltningen avhenger av at en er åpen for sannheten. [ibid]

¹²² Edmund Husserl (1859-1938) var grunnlegger av denne retningen og har hatt stor betydning for forståelsen av vitenskap og forskning fram til vår tid.

¹²³ Hans-Georg Gadamer (1900 -2002) kjent for å ha utvidet hermeneutikken med verket *Sannhet og metode (Wahrheit og Methode)* i 1960.

¹²⁴ Gadamer bruker metaforen spill om fortolkningsprosessen. [Halvorsen, 2005]

3.1.3 Fenomenologisk – hermeneutisk tilnæringsmåte

I mange forskningsmiljøer er det den anerkjente hypotetisk-deduktive forskningsmetoden (HDM) som er den *egentlige* forskningsmetoden. Men min tilnærming til feltet vil heller være en åpen problemstilling; ”I en fenomenologisk kontekst er noe av filosofien at problemstillingen må være åpen, slik at selve livet og virkeligheten kan influere på problemformuleringen [...]” [Halvorsen, 2007:36] Halvorsen sier videre om denne måten å forske på at den;

[...] befinner seg i skjæringspunktet mellom faglige, didaktiske og utøvende perspektiv. Det vil si at studenten ut fra en gitt problemstilling går inn i en type forskningsprosess både gjennom estetisk utøvende arbeid og gjennom andre typer prosesser av mer pedagogisk-didaktisk karakter. [...] Det er m.a.o ikke tale om kunstnerisk virksomhet i og for seg, men utøvende virksomhet dokumentert på systematisk måte ut fra en problemstilling, og i samvirke med vekslende teoretiske perspektiv. [Halvorsen, 2005: 1]

Undersøkelsene i eget praktisk-estetisk arbeid kan ha likhetstrekk med den kunstfaglige forskningen, som kjennetegnes ved at *en og samme person både former og studerer sin egen skapende virksomhet og sitt eget formingsprodukt*. I denne forbindelse er det viktig å påpeke at det er den skriftlige forskningsdokumentasjonen, *rapporten*, som er det egentlige forskningsarbeidet. [Halvorsen, 2005] Fenomenet har mye tekst knyttet til seg, mye tekst i form av *skriftlig tekst, bilder og samtaler*, noe som derfor gjør det naturlig også å ha en *hermeneutisk tilnæringsmåte*.

3.1.4 Dialog og samtale med kritiske venner

Begrepet *kritisk venn* har sin opprinnelse fra utdanningsreformer på 70-tallet.¹²⁵ Og det er gjerne innenfor litteratur om utvikling av utdanningsinstitusjoner vi finner begrepet – som både innebærer kombinasjonen *venn og kritiker*. Bruken av kritisk venn som metode bygger på gjensidig tillitt mellom partene. [Handal, 1999]

Dialog som verktøy for dannelse

Jeg har valgt å invitere kritiske venner inn til dialog for å få til samtaler rundt mine egne praktisk-estetiske arbeider og for å diskutere hvordan digital bildebehandling kan sees i et kunstfagdidaktisk perspektiv. Samtalene kan være med på å stimulere dannelsesprosessen. Slike samtaler mener jeg er i tråd med den sosiokulturelle dimensjonen som ligger til grunn i L-06, der det er vekt på språk i vid forstand. [Halvorsen, 2008] I dialogen er det viktig å *lytte*,

¹²⁵ *Critical friend*, Wikipedia. (Tilgjengelig 31.08.09) http://en.wikipedia.org/wiki/Critical_friend

diskutere og reflektere. Dialogen kan ifølge russeren *Mikhail Bakhtin* foregå "både mellom mennesker og mellom mennesket og ulike kulturytringer (tekster, bilder), både innenfor en kultur og mellom kulturer." [Halvorsen, 2008:58] Med bakgrunn i disse tankene ser jeg det som nødvendig å gi rom for flere stemmer i prosessen min, både min egen og andres. I denne sammenheng støtter jeg meg også til Dewey som mener at kommunikasjon er dannende - dersom refleksjon og erkjennelse finner sted. [Østbye, 2007]

Steinar Kvale tar opp bruken av *samtale som forskning* blant annet i form av *det halvstrukturerte livsverden-intervjuet*. "Det blir definert som et intervju som har som mål å innhente beskrivelser av den intervjuedes livsverden, med henblikk på fortolkning av de beskrevne fenomenene." [Kvale, 1997:21] Intervjuet som samtale har en bestemt hensikt; å forstå sider ved intervjupersonens dagligliv, fra den intervjuedes eget perspektiv. Hvorvidt disse samtaler blir et intervju og om samtalepartnerne eller de kritiske vennenene blir *intervjuobjekter*, er jeg foreløpig ikke så sikker på. Det er de digitale uttrykkene som *betraktes*, som er temaet, objektet og fokuset for samtalen. Håpet er å få i gang en *faglig samtale* rundt det som mottas av mottaker (resepsjon). Forskningsformålet med samtalerne er å få frem hvilke estetiske krav eller kvaliteter som stilles til eller finnes i de digitale bildene (collagene). Det blir et mål at samtalerne skal være *fokusert*, det vil si at de fokuserer på bestemte temaer eller kriterier (problemstillingen for forskningsundersøkelsen). "*Samtalen vil verken være stramt strukturert med standardiserte spørsmål eller fullstendig "ikke-styrende"*. [Kvale, 1997:39]

John Elliott skriver om kritiske venner som *professional peers* i boka *Reconstructing Teacher Education* (1993). I dette begrepet legger han en likesinnet eller jevnbyrdig person som har et profesjonelt blikk på en kollegas undervisning, og som læreren kan ha en reflekterende dialog med og som kan være positiv for en videre utvikling av lærerens virke i en lærende organisasjon. Ut i fra disse teoriene om kritiske venner har jeg gjort et bevisst *utvalg*;

- *En med (bortimot) samme utdanning/ fagkrets og skole- og undervisningserfaring, som er innenfor institusjonen skole/ kunst og håndverk, og som har et delvis transparent forhold til digitale billedbehandlingsverktøy.*

- En med mye kunnskap og erfaring i å betrakte, analysere og tolke kunstbilder, og som er både innenfor og utenfor institusjonen og har et ikke-transparent forhold til digitale billedbehandlingsverktøy.
- En med mye kunnskaper med skaping av digitale uttrykk/ bilder, og som er utenfor/ innenfor institusjonen skole/ kunst og håndverk og har et transparent forhold til digitale billedbehandlingsverktøy.

Forskningsmålet med samtalene er at de kan hjelpe meg å reflektere over egen prosess og egne uttrykk og lede til *kunnskap-i-handling*.¹²⁶ Dette igjen kan gjøre meg bevisst over hvilke estetiske krav som bør stilles til digitale uttrykk, noe som igjen kan gi ny faglig innsikt og kunnskap.

3.1.5 Refleksjon i handling

Under approprieringen av et redskap og i prosessen med skapende uttrykk kommer jeg ofte i en dialog med meg selv og de kritiske vennene. Jeg velger derfor å støtte meg til *Donald Schön*¹²⁷, som har studert tankevirksomheten i en handling eller aktivitet; der kunnskap – i – handling kombineres med refleksjon – i – handling [Schön, 1983]. En skapende prosess kan stimulere et formgivingspråk.¹²⁸ Situasjoner i prosessen kan sette i gang en dialog, som Schön omtaler som *refleksjon i handling*. [ibid] Med dette mener han at vi klarer å kombinere refleksjon med handling, mens vi handler. Refleksjonen kan føre til at vi endrer det vi gjør, mens vi gjør det. Teorien er utviklet for praktisk kunnskap; ”Når vi har at gjøre med den spontane, intuitive utførelse af dagligdagens forskjellige handlinger, så viser det sig, at vi er vidende på en særlig vis. Det er ofte sådan, at vi ikke kan gjøre rede for, hva det er, vi ved.” [ibid:51] Med dette mener Schön at mye av vår kunnskap ligger i våre handlinger. Den profesjonelle kunnskapen eller arbeidslivet, er avhengig av at vi har kunnskap – i – handling. [ibid] Selv om en profesjonell utøver ikke kan si hele tiden hva hun eller han gjør og hvorfor, vil det i arbeidslivet alltid utføres praksis etter kvalitetsbedømmelser, enten bevisst eller at de ubevisst ligger i ens handling. I refleksjon ligger det et sentralt element av gjenkjennelse og bedømmelse, som igjen åpner for videre handling. Det er her refleksjonsprosessen kommer inn og styrer våre handlinger. I refleksjon-i-handling formes

¹²⁶ Oversatt fra Donald Schön sitt begrep *knowledge-in-action*.

¹²⁷ Donald Schön (1930 – 1997)

¹²⁸ Donald Schön beskriver en dialog (formgivingspråk) i en formgivingsprosess – en prosess jeg kaller den skapende prosessen.

handlingen av vår tenkning samtidig som vi utfører handlingen. Schön kommer inn på begrepet *taus kunnskap*¹²⁹; I skapende prosesser vil det i mange situasjoner foregå valg og prioriteringer som er basert på denne tause kunnskapen. Etter hvert som operasjoner gjentas og gjentas går ferdighetene over til å bli kunnskap – i – handling. Om *refleksjon – i – handling* sier Schön;

[...] [det] "har ofte å gjøre med opplevelsen av overraskelse. Når en intuitiv, spontan prestasjon ikke gir noe annet resultat enn det forventede, så går vi ikke rundt og tenker videre over det. Men når intuitiv prestasjon fører til overraskende resultater, enten de nå er behagelige og lovende eller uønsket, så kan vår reaksjon være refleksjon – i – handling." [ibid:57]¹³⁰

Dersom denne refleksjon – i – handling skal føre noe med seg videre, føre til nye valg og eventuelt bedre resultat, må det deretter foregå en *refleksjon – over – handling*. Overført til en skapende prosess vil dette si at dersom formgiveren har en ide om en helhet, må han/hun hele tiden under prosessen, måtte ta stilling til delvalg som setter helheten på spill. Formgiveren blir derfor nødt til å veksle mellom enhet og helhet. [ibid] Det er slike delvalg som setter i gang en formgivingsdialog.

3.2 Metodisk praksis

For å beskrive mitt praktisk-estetiske arbeid og min læringsprosess i et digitalt bildebehandlingsprogram, har jeg valgt å benytte skjemaer¹³¹ med oppsatte kategorier som jeg har kunnet notere feltnotater i *underveis* i prosessen. Kategorier som; *ideer/assosiasjoner, erfaringer med verktøyet og refleksjoner over prosess/ uttrykk og nye muligheter*. Nærhet til feltet er et viktig element i feltmetoden og i fenomenologien. Det er sentralt at en oppnår *førstehåndskunnskap om fenomenet* som undersøkes. Dette skal jeg gjøre ved å være et *deltakende forskersubjekt*;

Subjektets perspektiv som er fundamentalt i fenomenologien, er fundamentalt i en formingsforskning hvor forskeren selv produserer sin praktisk-estetiske forskningsdokumentasjon. Også Husserls dobbelte egobegrep eller Ingardens totalbegrep "gjennomlevelse" er relevant. [Halvorsen, 2005:54]

3.2.1 Forskerrollen

I denne masteroppgaven er eget skapende arbeid en stor del av datamaterialet. Dette fører til at det ligger mye av meg selv i disse dataene, og de skal også analyseres av meg selv. Men forskning er ikke en objektiv prosess i den forstand at den er fri for subjektive innslag, og

¹²⁹ Michael Polanyi (1891 – 1976) begrepet omtalt første gang i *Personal Knowledge* i 1958.

¹³⁰ Min oversettelse

¹³¹ Fig. i vedlegget

derfor sier *May Britt Postholm* [Postholm, 2005] at det finnes en rekke utfordringer til meg som kvalitativ forsker på egne estetiske uttrykk. Jeg må blant annet være bevisst på min egen *subjektivitet* eller *forforståelse* i forhold til forskningsfeltet eller fenomenet.¹³² Fenomenologien er altså opptatt av *subjektets perspektiv*, noe som gjør at jeg blir det viktigste *forskningsredskapet* i undersøkelsen.

3.2.2 Analysemetoder

Å kunne analysere og drøfte funn i forskningsundersøkelsen er et stort arbeid. Funnene skal sees i sammenheng med forskningsfeltet og problemstillingen. Refleksjonene underveis må beskrives så godt som mulig slik at teksten senere kan brukes i analysearbeidet. De ferdige digitale uttrykkene er som tidligere nevnt ikke "kunstverk", men produkter av en praktisk-skapende prosess. Hvis jeg i det hele tatt skal få "teften" av estetiske kvaliteter ved slike uttrykk blir det naturlig å forholde meg til en *mottaker*;

Ingardens fenomenologiske estetikk tar på den ene side i betraktning det karakteristiske ved det enkelte kunstverk som gjør at det skiller seg ut fra andre kulturelle produkt. På den annen side er konstitueringen av det estetiske objekt avhengig av den medskapende rolle hos den kompetente betrakter. I dette møte underordner betrakteren seg verket, samtidig som han setter sin bevissthetsstruktur inn i struktureringen av det estetiske objekt. Det er i møte med det individuelle kunstverk betrakteren feller sin verdidom. Og her er det rom for mangfoldet. [Halvorsen, 2003:11]

Mottakernes resepsjon av de digitale uttrykkene blir en viktig del av analysen. Ingarden forholder seg her til "The Fine Arts" [Ibid:12], men overført til mine undersøkelser kan det forstås slik at det må foregå en *interaksjon mellom uttrykk og mottaker* (betrakter). Dersom mottakeren er en kompetent betrakter, kan han eller hun oppdage eventuelle estetiske kvaliteter. Mottakeren vil for det meste være meg selv, men som nevnt også de kritiske vennene. Videoptakene av dialogene/ samtalene med de kritiske vennene og sammendrag fra disse i form av tekst, vil være gjenstand for analyse. Med denne teksten vil jeg forsøke å fortette innholdet i dialogene og prøve å strukturere meningene jeg leser ut av prosessen. Jeg vil også analysere og vurdere et par eksempler av de ferdige uttrykkene ut i fra teorien som er presentert.

¹³² Utdrag fra Postholm sine 10 punkt om *Utfordringer til en kvalitativ forsker*. (Tilgjengelig 31.08.09)
<http://www.sv.ntnu.no/ped/may.britt.postholm/undervisning/ped3006/Kapittel%202%20NY.htm>

3.2.3 Troverdighet

Om mitt forskningsarbeid skal oppfattes som troverdig for andre, er det et mål for meg at arbeidet skal inneholde en stor grad av *intersubjektivitet*;¹³³

Det subjektive perspektiv kan sammenfattes i de forventninger vi har fra fortid og nåtid. Sett av forventninger varierer fra person til person, og er også ulikt for en og samme person på ulike områder. Dette er ikke til hinder for at vi også kan ha felles forventninger, fordi vi lever i en og samme historiske situasjon, i en livsverden som skjenker oss felles forståelsesutkast. Dette muliggjør også intersubjektivitet. [Halvorsen, 2003:3]

I denne forskningsmetoden er det som nevnt tidligere, *"fokus på forskersubjektet, som oppfattes som sentrum for erkjennelse og opplevelse."* [Halvorsen, 2007: 85] At jeg kan klare å beskrive, analysere og fortolke denne erkjennelsen og opplevelsen, på en så klar og tydelig måte at andre kan få innsyn og forståelse for denne, er det som kan gjøre forskningsarbeidet troverdig. *Troverdigheten i egen skapende forskning* har vært diskutert like lenge som den har eksistert, og utfordringen har vært "å finne fram til begrunnelser som kan forsvare at en og samme person både skaper det materialet som skal analyseres, og selv analyserer det." [Halvorsen, 2005:1] Troverdigheten ligger i at subjektet (forskeren) produserer data og foretar deretter;

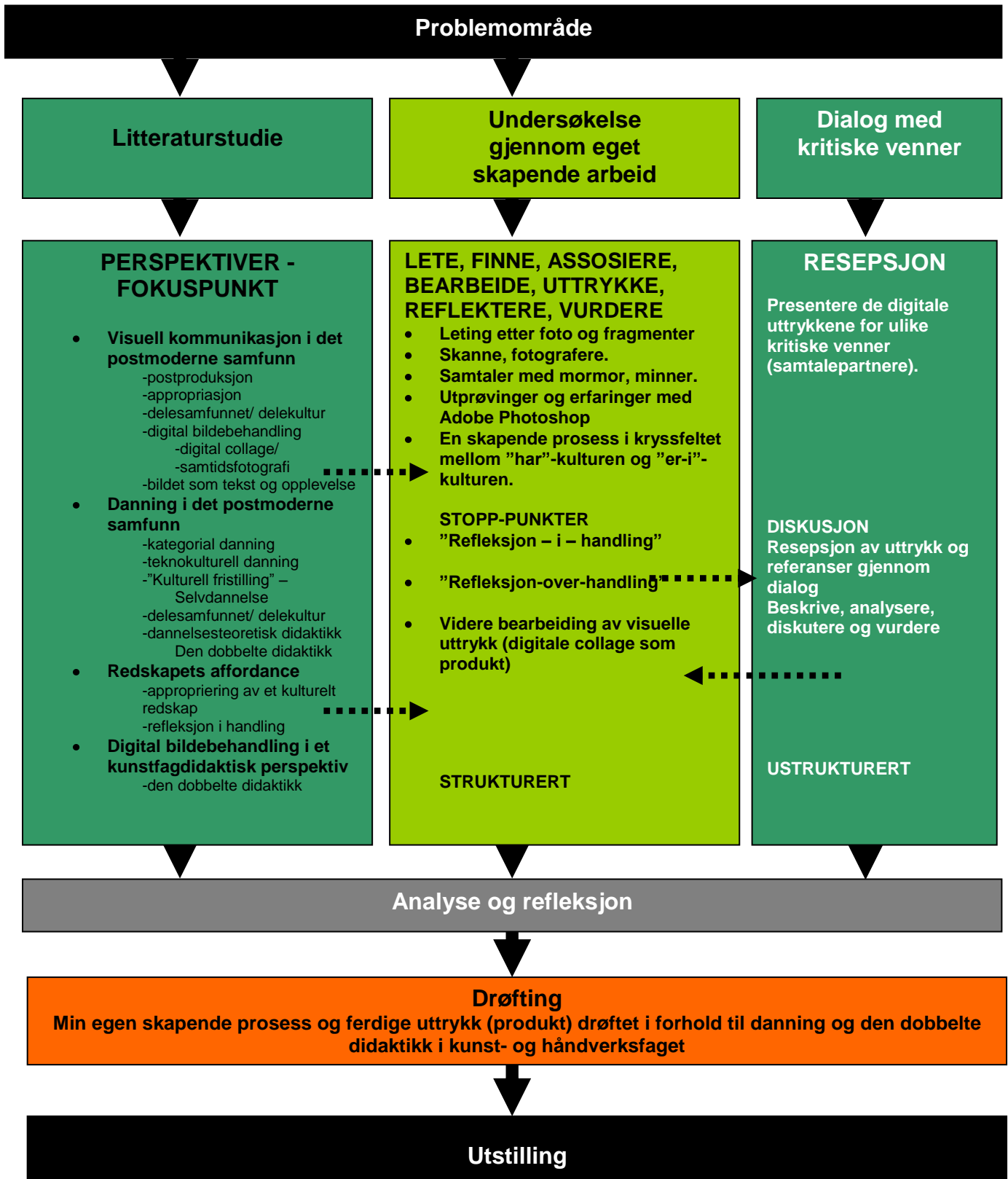
[...]systematiske nedtegninger av det som er hentet inn. Deretter kommer utskrivningen av dokumenterende og argumenterende tekster, der man forsøker å underlegge seg en vitenskapelig logikk. Etterprøvbareheten synes å være et større problem. Mens de systematiske utprøvingene kan etterprøves, vil de konklusjonene som trekkes av utprøvingene ikke være entydige. De er fortolkninger som er gjort, og som senere er satt ut i livet i nye, mer omfattende formingsarbeider. Etterprøvbareheten vil i så fall måtte bestå i at andre kunsthaglige forskere tar utgangspunkt i disse resultatene og prøver dem i nye sammenhenger. [Halvorsen, 2007:57]

Troverdigheten " øker også om en har flere typer data om samme fenomen, og om det er flere personer som observerer de samme situasjonene." [Halvorsen, 2007:39]

¹³³ "I fenomenologi brukes begrepet for å beskrive den erfaring av verden hvor den fremtrer som tilgjengelig for andre subjekter enn en selv. Dette innebærer både mening og den fysiske omverdenen vi befinner oss i."; (Tilgjengelig 30.08.09) <http://no.wikipedia.org/wiki/Intersubjektivitet>

3.3 Oppsummering av strategi og metode for innsamling av data

For å oppsummere hvilke perspektiv eller fokuspunkt jeg vil arbeide ut i fra og hvilken strategi og metode som brukes for å søke innsikt i disse punktene, kan modellen nedenfor være nyttig;



4. Eget skapende arbeid

4.1 Innledning

"Skyggesker blir poetiske teatre eller omgivelser der elementer fra barndommens lek gjennomgår en metamorfose"

Joseph Cornell

Den empiriske delen av denne oppgaven bygger på fasene i innlæringen av et digitalt bildebehandlingsverktøy, gjennom deltakelse på "delingsarenaen" på nettet, gjennom en personlig uttrykkbearbeiding i visuelle uttrykk (digitale collage) og gjennom dialog av dannende art som knyttes inn mot min skapende prosess. Hovedfokuset i denne prosessen er å undersøke *hvilke nye uttrykksmuligheter og estetiske kvaliteter digitale verktøy kan tilføre skapingsprosessen*. Jeg velger å undersøke nærmere *hvordan bruken av referanser og fragmenter kan fungere som springbrett for å skape personlige bildeuttrykk*. Når det gjelder bruk av digitale verktøy starter jeg på novisestadiet – imidlertid har jeg mange ideer til visuelle uttrykk.

I den fysiske og materialiserte collagen føler jeg meg hjemme. Historiene, fragmentene og prosessene fra idé og frem til ferdige uttrykk, gjennom det *å lete, oppdage, finne, assosiere, velge ut, komponere og uttrykke* (klippe, lime, tegne, male), er det som for meg gjør collagen til en spennende teknikk og uttrykksmåte.



Figurene 13 a) og b) er tidligere collager som er laget "fysisk" ved bruk av sammensetning av fotografier, papirkopier, tekstiler, tapeter og akrylmaling.

Jeg har tidligere vært på et kort innføringskurs i *Adobe Photoshop*. Da jeg skulle friske opp dette, var alt glemt. Jeg opplevde programmet som et *lite intuitivt* verktøy som hadde et grensesnitt som ikke "forklarte" seg selv. Men med god støtte og klare instruksjoner utenfra, opplevde jeg at det å legge lag oppå hverandre, kopiere, klippe ut og lime inn, tegne og male, var teknikker som også kunne utføres digitalt – med tydelige paralleller til mine "fysiske" og tradisjonelle collager.

Helt siden dette innføringskurset har fasinasjonen vært sterk for Photoshop og for digitale uttrykk. I løpet av de siste fire årene har jeg fått et nytt og mer positivt forhold til digital kunst, grafisk design, digitale medier og reklame og ikke minst til elevenes digitale bilder. Men jeg har ikke fått et like godt forhold til og forståelse av hvordan disse uttrykkene er blitt til og hvilke kvaliteter og muligheter den digitale teknikken eventuelt kan tilføre arbeidet med collager. Det er *dette* teksten i det følgende dreier seg om.

4.1.1 Metamorfose, gjenbruk og forvandling

Jeg har valgt å bruke begrepet *metamorfose* som betegnende for prosessen i innlæringen av verktøyet *Adobe Photoshop*¹³⁴ og for prosessen med skapingen av mine digitale uttrykk. Prosessen(e) har på ingen måte vært lineær, den har heller gått i en bane med en sirkel- eller spiralform. Noen ganger følt det også som å krype rundt omkring, frem og tilbake, ut og inn, opp og ned, uten evnen til å navigere.

Når jeg nå skal skrive om prosessen i sin helhet, har jeg valgt å dele den inn i *I) prosessen med appropriering av et kulturelt redskap (faser med innlæring av verktøyet Adobe Photoshop)* og *II) prosessen med skapende uttrykk*. Disse prosessene går naturligvis parallelt og smelter sammen i den siste fasen. Men fordi skapende arbeid med digital collage forutsetter at en har tilegnet seg et visst ferdighetsnivå på den tekniske biten, før det skapende arbeidet tar en retning, velger jeg å skille den ut. Dette også ut fra et fagdidaktisk synspunkt. Det handler i grunnen om hvilke tekniske ferdigheter og skapende evner en må ha, for å kunne drive seg fremover i et verktøy, for å kommunisere et tema eller en fortelling til en mottaker. Men det handler også om idé og utgangspunkt. Bruken av kunsthistoriske

¹³⁴ Versjon CS3

referanser og analoge familiefotografier har en plass her, i mitt skapende arbeid med digitale collage.

Jeg bruker som nevnt metamorfose som en metafor. I kategoriene for prosess assosierer jeg utviklingen min med metamorfosen som skjer i forvandlingen eller i transformasjonen fra larve til sommerfugl;

[...] fra å være en larve som åler seg langsomt i verktøyet, små fremskritt hver dag. Jeg er "sulten" på verktøy og "eter" meg igjennom pensler, paletter og lagmasker, ettersom de ligger foran meg. God og "mett" går jeg inn i en dvaleperiode, der verktøyene blir "fordøyd", og jeg utvikler meg mot et nytt stadium. Når jeg er sterk nok bryter jeg ut av de faste rammene og forvandles forhåpentligvis til en sommerfugl¹³⁵, som flyr lett omkring og navigerer i ulike retninger [...]¹³⁶

På mange måter er denne metaforen en fortsettelse av Roger Säljö sin appropriasjonsspiral for læring av kulturelle redskaper (se punkt 2.3.1). Metamorfose er som beskrevet en forvandling¹³⁷ eller *transformasjon*. Det kan også være en forandring av *form* eller *innhold*. Eller det kan brukes om *gjenbruk*, men da i det at noe blir brukt på en ny måte, at noe får en ny mening. På mange måter har fragmentene jeg har funnet eller laget selv, forandret form og innhold i møtet med hverandre, under bildebehandlingen i Photoshop.¹³⁸ Fra å være "analoge" og materialiserte fragment eller løsrevne fortellinger, er de blitt formet til digitale fragment bestående av piksler i ulike bildeuttrykk. Fra å bære sine egne fortellinger er de blitt forsøkt forvandlet til nye, som igjen kan gi assosiasjoner til enda nye fortellinger under betraktningen hos mottakerne.

Sitatet til *Joseph Cornell*; "Skyggesker blir poetiske teatre eller omgivelser der elementer fra barndommens lek gjennomgår en metamorfose",¹³⁹ der han uttaler seg om sine assemblager (skyggesker), var noe som brant seg fast på minnet og som påvirket temaet mitt om metamorfose i den personlige uttrykksbearbeidingen av digitale collage. I tråd med Cornell, har også jeg hentet referanser og fragmenter fra kunsthistorien (har-kultur) og fra min egen barndom/ oppvekst (er-i-kultur). Med inspirasjon fra bl.a. *Joseph Cornell*, *Robert*

¹³⁵ Metamorfose blir i zoologien brukt bl.a. om forvandlingsprosessen fra larve til sommerfugl.

¹³⁶ Feltnotat 28.mars

¹³⁷ *metamorfose* (gr. metamorfosis, av meta, etter, og morfe, skikkelse), forvandling. — 1. I myt. forvandling av mennesker til dyr, trær e.l., — 2. Zool., fullstendig forvandling hos dyr, f.eks. fra åme til sommerfugl el. fra rumpetroll til padde. caplex.no. (Tilgjengelig 30.08.09)
<http://www.caplex.no/Web/ArticleView.aspx?id=9322983>

¹³⁸ Jeg bruker engelske titler på redskaper og verktøy, siden jeg har arbeidet i en engelsk versjon av programmet.

¹³⁹ Kunstboka: 107. Oslo: Grøndahl og Dreyers Forlag AS

Rauschenberg og *John Stewzaker* (med flere), har jeg brukt ulike fotografier, utsnitt og titler fra kjente kunstverk, og benyttet fargekomposisjoner, former og symboler i en skapende prosess hvor noe *transformeres*, noe *bevares* og noe *repeteres*.

4.2 Metamorfose I; Prosessen med approprieringen av et kulturelt *redskap* – faser med innlæringen av verktøyet Adobe Photoshop

Fase 1: Innledende utprøvningsfase

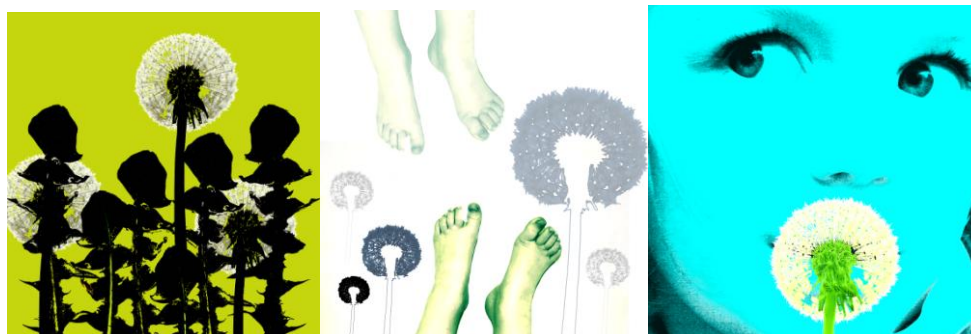
Våren 2008 deltok jeg på et todagers kurs i Adobe Photoshop; Det er som å bli kjent med programmet på nytt. Programvaren har skiftet versjon¹⁴⁰ tre ganger siden sist jeg åpnet det, og igjen synes jeg det er mange instruksjoner og verktøy å fordøye på kort tid. Forskjellen fra forrige kurs derimot, er at jeg nå setter av egentid til å starte på læreprosessen ved å kravle meg sakte igjennom programmet.

I denne første fasen stiger læringskurven langsomt. Det er for mange uttryksmuligheter og verktøy å tilegne seg på en gang, og derfor velger jeg, gjennom repeterende øvelser, å utvikle ferdigheter med få verktøy;

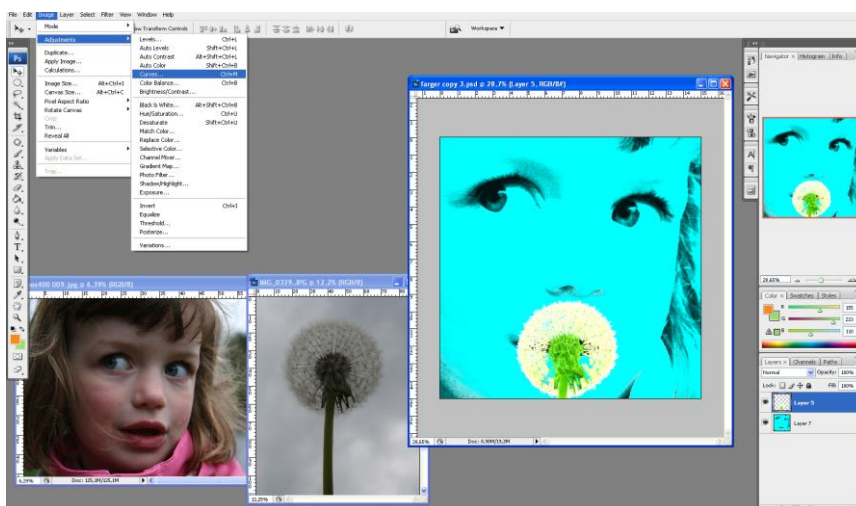
- *Adjustments* (justere lag; lyssetting, farger og kontraster)
- *Marquee Tool* (klippe ut fragmenter med ulike markeringsverktøy)
- *New Layer + Move tool* (lime inn fragmenter i nye lag)
- *Transformation* (forstørre, forminske, vende vertikalt eller horisontalt)
- *Opacity* (justere tetthet/ transparens (gjennomskinnelighet))
- *Blur Tool* (duse ut/ myke ut utklippkantene)
- *Filter* (bruk av automatiske filter fra filtergalleriet)

Det føles greit å ha et tema under utprøvingene i programmet. Med digitalt speilreflekskamera, fotograferer jeg løvetann og prøver å lage ulike uttrykk i Photoshop;

¹⁴⁰ Adobe Photoshop har siden oppstarten vært utgitt i 11 versjoner. Jeg kjenner til tre versjoner; Adobe Photoshop 7.0, Adobe Photoshop CS 8.0, Adobe Photoshop CS2 9.0 og Adobe Photoshop CS3 10.0



Figurene 14 a), b) og c) Digitale collage; utprøvinger våren 2008.



Figur 15 Skjermdumpen viser hva som var utgangspunktet for det ferdige uttrykket. Sammensetting av to lag og deretter justeringer av farger og kontraster i bildene

Erfaring;

Fra notatene våren 2008 leser jeg; [...] *Det blir en lek med farger og kontraster. Bildene får et grafisk utseende, men det er flatt og simulerer "klistre-lime-teknikken" [...]*¹⁴¹ Denne første fasen er en simulering av den tradisjonelle collageteknikken, men teknikken med å justere farger og kontraster, føles som nye muligheter. I denne innledende utprøvningsfasen er det å arbeide ut i fra et tema, noe som stimulerer prosessen videre. Men med få ferdighetskunnskaper i verktøyet, fører prosessen til at uttrykkene blir gjentakelser ut i fra samme teknikk. I starten av innføringskurset får jeg støtte utenfra.

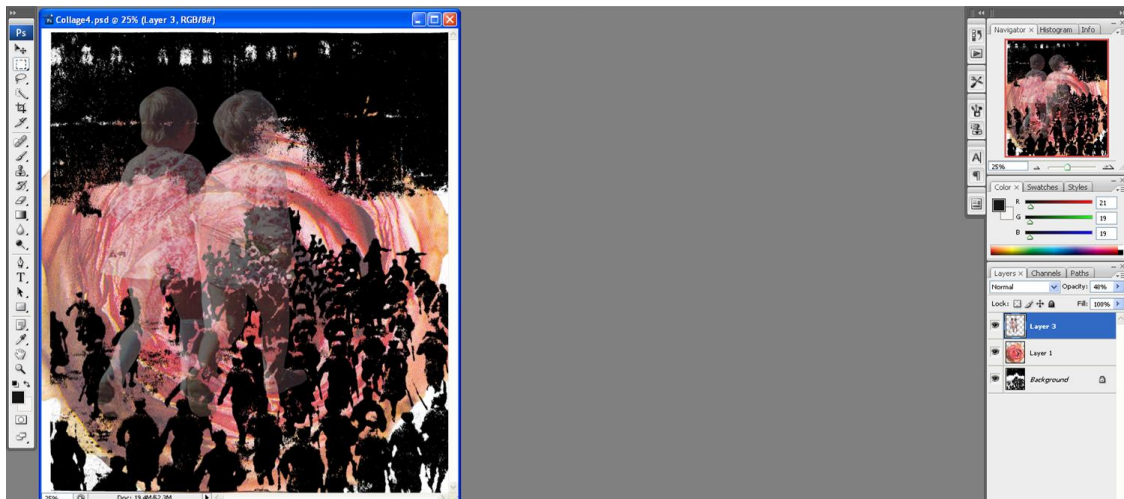
¹⁴¹ Feltnotat; Tidligere erfaringer – mitt ståsted

Fase 2: Skanning, transparente lag

Høsten 2008 starter jeg opp igjen med undersøkelsene i verktøyet og med eget skapende arbeid. Det har gått noen måneder siden sist jeg arbeidet i verktøyet, og derfor blir denne fasen på mange måter en *restart*. Som da jeg arbeidet med tradisjonelle collager, ser jeg nå behovet for en "digital koffert" med fragmenter.¹⁴² Jeg bruker multifunksjonskriver¹⁴³ til å skanne inn ulike fragmenter jeg har liggende fra tidligere, og en god del nye som jeg finner hos min mormor; *tapeter, ukebladannonser, tekstiler, papirkopier og analoge fotografier*. Alle fragmentene blir lagret i mappen merket "Digital koffert".



Figurene 16 a, b og c; Fragmenter som er skannet inn. Papirkopier fra bøker og ukeblader



Figur 17 Skjermdumpen viser uttrykksmulighetene med transparente lag.

I denne fasen er det erfaringene fra den tradisjonelle collageteknikken og uttrykket jeg prøver ut. Noen av fragmentene klipper jeg ut med saks før de blir skannet inn. Men dersom

¹⁴² Fra arbeidet med tidligere tradisjonelle collager, samlet jeg fragmenter (fotografier, tapeter, tekstiler, ukeblader m.m) i en koffert.

¹⁴³ Canon Pixma MP 500

jeg skal bruke dem som utklippede, "løse" fragment, må denne prosessen gjentas i det digitale verktøyet. Jeg mestrer å legge lag oppå hverandre, justere *Opacity* (tettheten) og transformere størrelsen på fragmentene. Oppdagelsen av å kunne arbeide transparent gir meg nye uttryksmuligheter. Jeg gjør utprøvinger med å legge fotografier oppå hverandre, for så å justere tettheten, slik at det nederste laget trenger delvis igjennom det øverste;



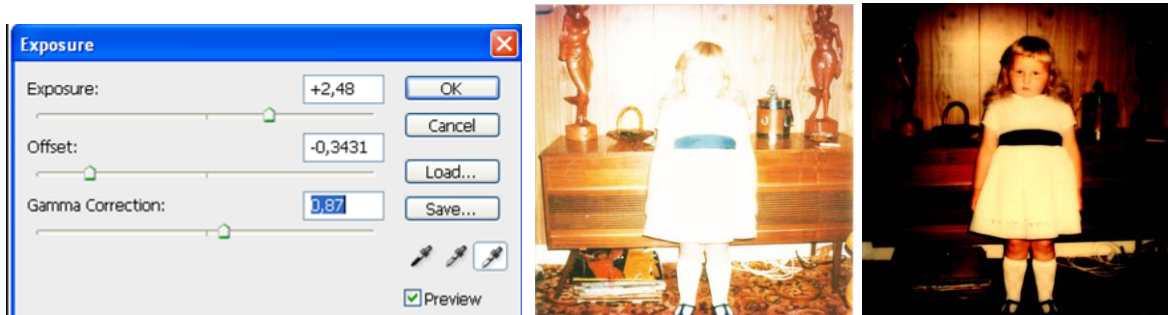
Figurene 18 a, b og c; Utprøvinger med transparente lag; to analoge fotografier som er tatt fra samme sted og synsvinkel er lagt i separate lag.

Erfaring;

Denne fasen blir en restart der jeg gjør meg kjent med verktøyene på nytt igjen. Jeg har behov for en lengre periode med oppfrisking og gjentagende handlinger med verktøyet. Her bruker jeg ikke støtte utenfra. Skanneprosessen er derimot ny. Mulighetene til å digitalisere "fysisk" materiale og analoge foto i en "digital koffert", gir meg et råmateriale som kan bli starten på en skapende prosess. Muligheten med å plassere fragmenter i separate lag, er en teknikk som har tydelige paralleller til den tradisjonelle collageteknikken. Fordelen nå er at jeg raskt kan endre størrelsen på fragmentene. Justeringen av tettheten gir et mer transparent uttrykk og åpner også opp for nye og andre muligheter. Dette motiverer meg til videre utprøvinger med fotografier – utprøvinger som gir assosiasjoner til dobbeleksponering med analoge fotokameraer.

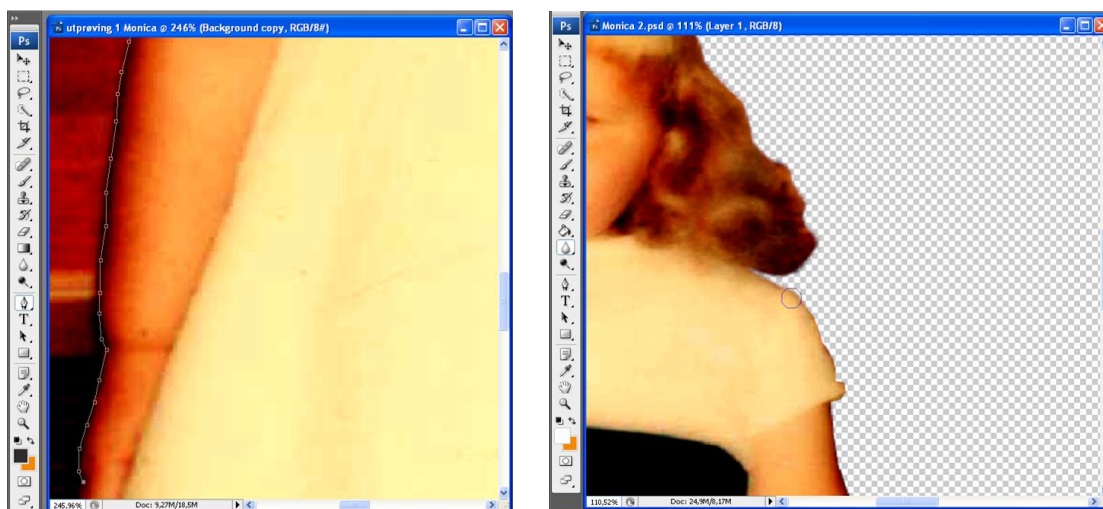
Fase 3: Bearbeiding og gjenbruk av fragmenter – en ulineær prosess

Råmaterialet i den "digitale kofferten" blir gjennomgått og jeg starter med å bearbeide enkelte av fragmentene. Jeg bruker blant annet *Exposure* (eksponering) til å justere/redigere eksponeringen i noen av fotografiene. Teknikken gir meg assosiasjoner til manuelle innstillinger på fotokameraet; *bruken av blitz ved fotografering og analogt mørkeromsarbeid*. Prosessen med utprøvingene er en lek med "spakene" i dialogboksene;



Figurene 19 a); Skjermdumpen viser bruken av *Exposure* (eksponering) hvor "spakene" dras frem og tilbake. b) og c); Resultater ved utprøvinger med *Exposure*

Jeg bearbeider fragmentene videre med å klippe de ut. Gjennom tidligere utprøvinger (våren 2008) gjorde jeg meg kjent med markeringsverktøyene *Lasso Tool*, *Magnetic Lasso Tool* (Lassooverktøy) og *Magic Wand Tool* (Tryllestav). Erfaringene var at det var tidkrevende å få en nøyaktig form ved bruk av disse verktøyene. Det er derfor et gjennombrudd å bli presentert for *Pen Tool* (penneverktøyet). Dette gir bedre kontroll med å få en mer nøyaktig form. Jeg bruker *Pen Tool* til å lage en bane av mange ankerpunkt, deretter gjøres banen om til en *Selection* (markering). Til slutt klippes fragmentet ut og limes inn et annet sted;



Figurene 20 a) Skjermdumpen viser bruk av *Pen Tool*. Mange *Ancher Point* blir plassert etter hverandre for så å lage en bane som utgjør markeringen rundt fragmentet. b) Skjermdumpen viser et fragment som er klippet ut og bruk av *Blur Tool* for å "myke" opp kantene

I prosessen med å bearbeide de ulike fragmentene, virker det som om det er lite å gå på med tanke på forstørrelse og transformasjon (*Transform*). Når de digitaliserte fragmentene forstørres, skal det lite til før de blir "pikslete" - at flaten løses opp i små firkanter (piksler). Støtte utenfra forklarer at det er stilt inn for lav dpi (oppløsning) når fragmentene ble skannet inn. I min multifunksjonskriver kan den egendefinerte innstillingen settes til maks

500 dpi. Jeg skanner flere av fragmentene inn på nytt. Dette er bare *en* av mange episoder der jeg føler mangel på teknisk innsikt.

De første uttrykkene er såkalte "klistre-lime-collager" som minner om den tradisjonelle teknikken. For å få et litt mer "sømløst" uttrykk, bruker jeg *Blur Tool* (duse ut) på kantene. Allikevel får fragmentene litt preg av "utklippsdokker", og når fragmentene skal settes sammen i en collage, får jeg opplevelsen av at uttrykket er flatt, mangler retning eller perspektiv.

Føler meg hemmet av at det er de samme verktøyene jeg bruker hele tiden, de jeg er trygge på. Det er lett for at utprøvingene blir klisjepreget.¹⁴⁴



Figurene 21 a) ferdig bearbeidet fragment – en "utklippsdokke". b) fragmentet brukt (gjenbrukt) i en collage, bestående av flere lag. Uttrykket er litt flatt og bærer preg av å være en "klistre-lime-collage"

Lagring – mulighetene for modning og gjenbruk

I utprøvingene fortsetter jeg med å klippe ut fragmenter fra fotografiene, som jeg deretter lagrer i den "digitale kofferten". Jeg behersker denne "utklippsteknikken" veldig bra nå og jobber raskere og mer kontrollert. Men ennå, både teknisk og uttrykksmessig, ser jeg at jeg ennå driver med en form for *simulering av tradisjonelle teknikker*, selv om jeg nå arbeider mer med *utsnitt, format og størrelse* - direkte i verktøyet. Men ennå begrenser oppløsningen på fragmentene størrelsen på formatet.

¹⁴⁴ Feltnotat 5.desember

Det er viktig for meg at motivene kan *modnes over tid*, og at jeg kan arbeide med mange motiv samtidig. Det vil si at jeg har muligheten til å lagre filene i lag (PSD-filer) og at jeg kan lagre ulike versjoner. I et feltnotat påpeker jeg dette;

I tidligere collager ble fragmentene også flyttet på. Men de stegvise lagringsmulighetene jeg har nå, gjør at skissene/ motivene kan modnes mer før jeg går videre.¹⁴⁵



Figur 22 Versjon 1

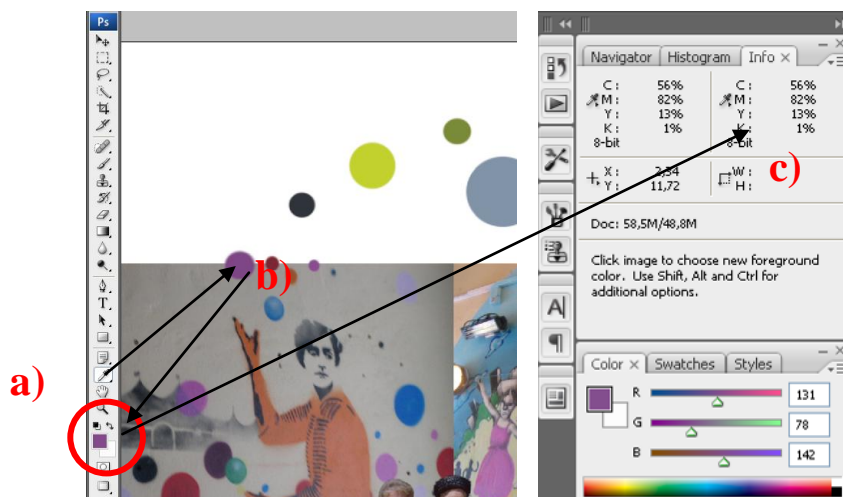


Figur 23 Versjon 2

I praksis betyr dette at jeg kan "leke" meg frem til en skisse, en komposisjon eller et motiv. Jeg flytter på fragmenter med *Move Tool* (flytteverktøyet), bruker *History* (historiefeltet) eller boksen med *Layers* til å slette handlinger eller lag, og jeg lagrer utallige versjoner av utprøvingene. Jeg opplever med andre ord det hele som en *ulineær prosess*. Mulighetene til hele tiden å kunne angre og slette valg en har gjort, føler jeg stort sett som gode egenskaper ved verktøyet. Til tider kan for mange valgmuligheter og "angre-slette-funksjoner" forsinke prosessen betraktelig - og virke frustrerende. Frustrasjonen mildnes ved at den tidkrevende prosessen med å bearbeide et fragment, *kun trengs å gjøres en gang*. Ved å bruke lagrefunksjonen, gir det meg muligheten til å *gjenbruke* disse i det uendelige.

¹⁴⁵ Feltnotat 8.januar

Under "lekingen" i denne fasen, benytter jeg meg av *Eyedropper Tool* (pipett) til å hente opp farger i et område, for så å bruke den samme fargen i et annet område. Denne muligheten gir meg en effektiv måte til å "blande" meg fram til en farge;



Figur 24 a) Eyedropper Tool (pipette) – b) plukke opp farge i et område som kan brukes til å male, tegne eller fylle med i andre områder. c) Informasjon om fargesammensetningen av fargen som er valgt.

Jeg sitter mye alene og prøver ut verktøyet, men uten støtte utenfra, blir det tilført få nye verktøy;

Har en følelse av at nå må jeg komme meg videre i uttrykkene og arbeide mer med tekniske utfordringer. Jeg ser at jeg gjentar bruken av de samme verktøyene og prosessene. Lite nytt som skjer i uttrykkene.¹⁴⁶

Erfaring;

Når jeg gjenopptar tidligere ferdigheter, er programmet langt fra *transparent* eller "usynlig" (som papir og blyant når jeg tegner). Repeterende øvelser i bruken av tidligere erfarte verktøy, legger føringer for uttrykkene. Nok en gang blir uttrykkene et resultat av variasjoner av "klistre-lime-teknikken". Noen uttrykksmuligheter har jeg imidlertid tilegnet meg; muligheten for å redigere bildene med verktøy og teknikker som simulerer analoge metoder innen fotografi (f. eks. *Exposure*). Jeg oppdager også at jeg har lagt meg til litt "tungvindte" løsninger i å klippe ut fragmenter. Løsninger som ikke er så funksjonelle. Støtte utenfra presenterer meg for verktøyet *Pen Tool*. Nå kan jeg lett redigere og forme markeringen rundt fragmentene. Bruken av dette verktøyet krever lengre tid, men resultatet blir derimot bedre. Finmotorikken i bruken av musen utvikler seg – teknikken "sitter" mer i kroppen.

¹⁴⁶ Feltnotat 22.januar

Lagrings- og slettemulighetene gjør utprøvingene til en *ulineær* og *"lekende"* prosess - både til glede og frustrasjon. En kan hele tiden angre valg og kan gjenbruke og flytte på fragmenter i det uendelige. Ferdighetskunnskapene i bruken av noen av verktøyene, er på dette stadiet nok en gang et resultat av erfaring gjennom prøving og feiling, og gjennom repeterende handlinger. Jeg er ikke fornøyd med uttrykkene og ser at jeg mangler mer grunnleggende teknisk innsikt.

Fase 4: Delekulturen gir retning og støtte utenfra: blogger, forum, tutorials, guides, free samples/ actions

Jeg ønsker en retning på utprøvingene og all "lekingen";

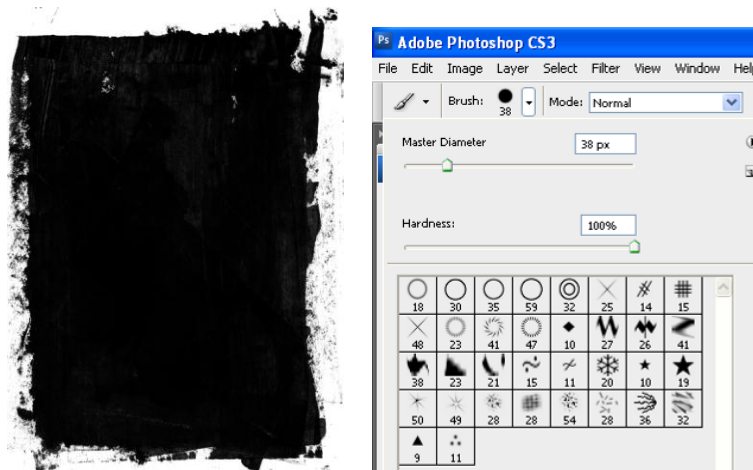
Til nå har jeg lekt meg med de verktøyene og operasjonene jeg selv har lært meg. Men jeg kom til et punkt der jeg følte jeg gjentok meg selv. Jeg måtte søke støtte utenfra. Googling på nettet etter tutorials og veiledning. Noen er vanskelig å følge. Jeg bør ha en ide om hva jeg vil.¹⁴⁷

For å finne retningen *trenger jeg støtte utenfra* til å få ideer og inspirasjon til hvordan jeg skal bruke fragmentene. Som nevnt tidligere, er det bare i løpet av de siste fire årene blitt utgitt flere versjoner av Photoshop. Hver gang med nye *Features* (funksjoner) som en trenger tid og støtte utenfra for å kunne ta i bruk, i form av *ekspert hjelp*, instruksjoner (*Tutorials*) eller *brugerhåndbok*. Delekulturen på nettet er også fullt med gratis *Photoshop Guides*.¹⁴⁸

I magasiner (*Photoshop Creative*) finner jeg cd-er fylt med *tutorials* og nyttige lenker. Det blir også en del "googling" på nettet etter sider med spennende og gode instruksjoner. *Free samples* (*Free Brushes, Free Fonts og Free Textures*) som appellerer til meg, blir lastet ned og lagret i min "digitale koffert";

¹⁴⁷ Feltnotat 29.januar

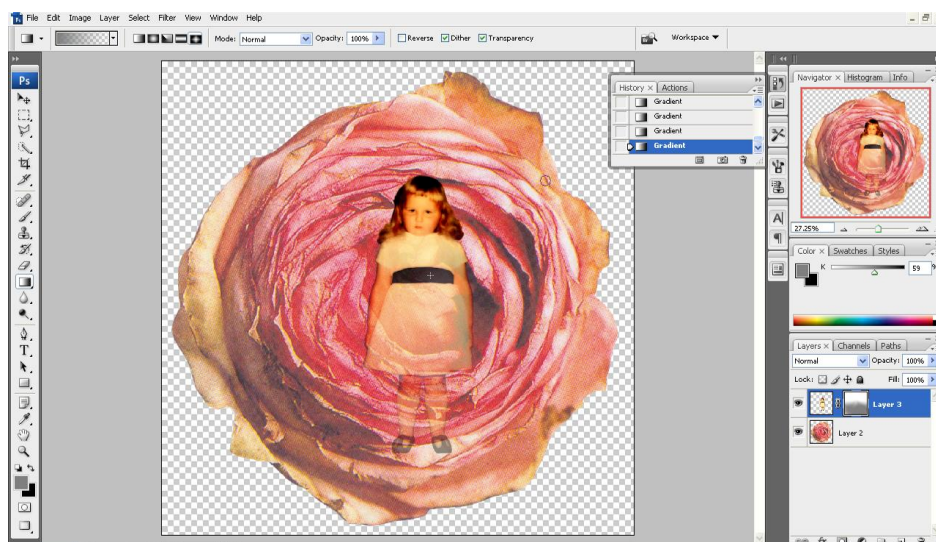
¹⁴⁸ I søkemotoren Google (26.05.09) får du med søkeordet Photoshop Guides opp 6 770 000 treff, mens med søkeordet Photoshop Tutorials får du opp 29 600 000 treff .



Figur 25 a og b; Grunge layer (et malt lag som noen har skannet inn) og Free Brushes. Begge lastet ned og lagret i egne mapper eller i feltet for *Brush Preset Picker*

Jeg velger også ut instruksjoner (Tutorials) på nettet som appellerer til mine preferanser, og prøver å følge disse. Noen er vanskelige å følge, fordi jeg ennå ikke har nok ferdighetskunnskaper til å forstå begrepene eller redskapene som blir brukt i instruksjonen.

En kollega med høy kompetanse i Photoshop, introduserer meg for flere redskaper i "verktøykassen"¹⁴⁹. Med *Gradient Tool* (forløpningsverktøy) får jeg muligheten til å arbeide med en gradert gjennomskinnelighet. Verktøyet lager en jevn forløpning mellom flere farger, der en enten velger en forhåndsdefinert gradient, eller lager en selv;



Figur 26 Skjermdumpen viser en ny uttrykkmulighet; *Gradient Tool* (graderingsverktøy)

¹⁴⁹ Verktøyene og teknikken som ligger i programmet Photoshop

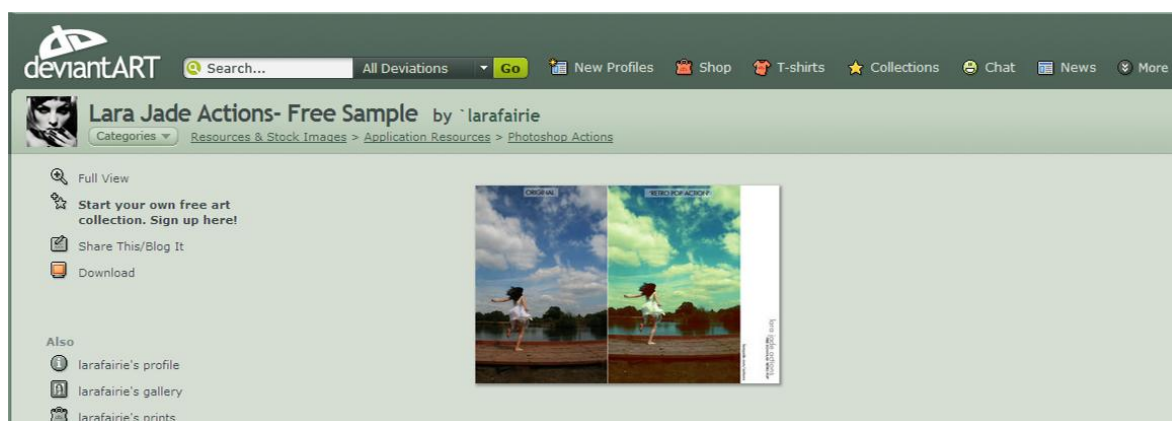
Etter ytterligere "googling" i delekulturen på nettet, kommer jeg over noen fotografier som er både teknisk og estetisk fasinende. *Hvordan har fotografen teknisk klart å lage en slik spennende blågrønn himmel?* En lenke fører meg til møtet med fotografen *Lara Jade*¹⁵⁰ ;



Figur 27 Faceless Composition, digital collage av *Lara Jade*¹⁵¹

Fotografens hjemmeside opplyser at en kan laste ned noe som kalles *Pre-made Photoshop Actions*, som er automatisering av funksjoner i Photoshop og som jeg kan spille av og gjenta på mine egne bilder senere. Hovedformålet med Actions er å spare tid.

Hjemmesiden leder meg videre til Jades *Actions* på *deviantART*¹⁵²;



Figur 28 Lara Jade Actions; "Retro Pop", deviantART.com "Where ART meets application!"

¹⁵⁰ Lara Jade er en freelance fotograf fra England. (Tilgjengelig 30.08.09)

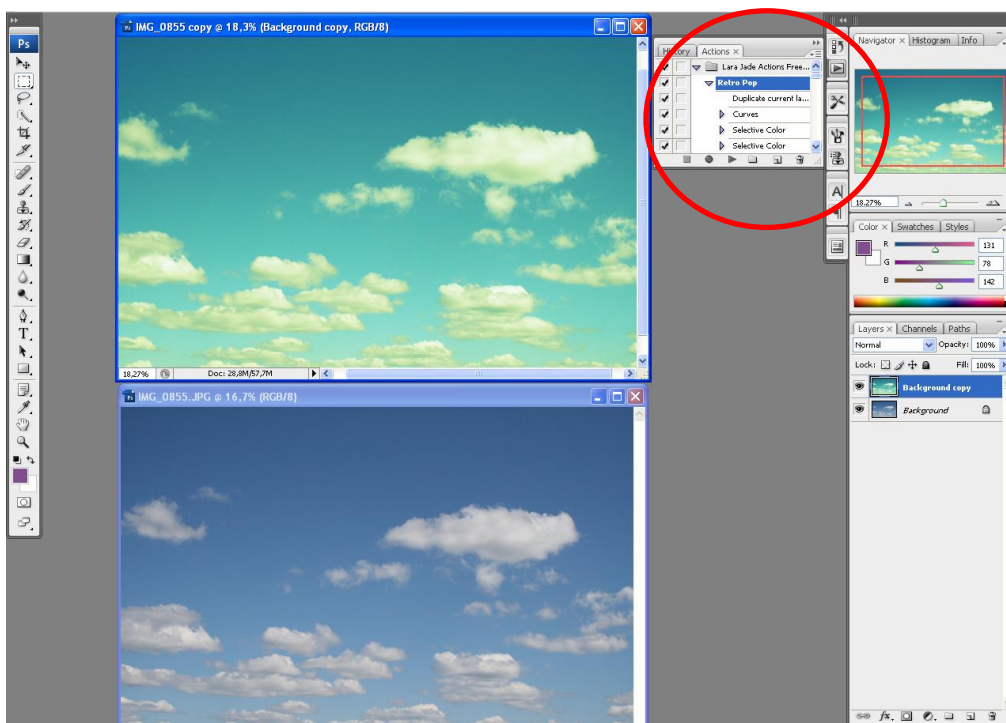
<http://larafairie.deviantart.com/art/Faceless-Composition-57556809>

¹⁵¹ Bildet er hentet fra deviantArt, ©2007-2009 . (Tilgjengelig 30.08.09) `larafairie`;

¹⁵² Markedsfører seg som det største kunstsamfunnet på nett, hvor folk kan dele og selge kunsten sin (amatører og profesjonelle)

Det viser seg at forumet deviantART tilbyr mange uttrykksmuligheter. Nettsiden har gallerier for alle kategorier innen visuell kunst. En av kategoriene er *Digital Art* med blant annet *Drawings, Voxel, Mixed Media, Photomanipulation, Pixel Art og Vector*. Dette er et forum hvor du kan bli medlem og legge ut ditt eget skapende arbeid i de ulike galleriene. Teknikk og sjanger på uttrykk avgjør valget for kategori og galleri. Forumet benyttes også av ikke-medlemmer, slike som meg, til å laste ned bilder og Free Samples. Her finner jeg ikke bare Lara Jade sine Free Actions, men også Actions laget av mange andre aktive "delere".

De tekniske ferdighetene mine blir nå utvidet med kjennskap til en form for "digitalt mørkeromsarbeid". Etter denne oppdagelsen, begynner jeg å se mange digitale bilder på nettet med *et annet blikk*. Ved å spille av en Action på et motiv i Photoshop, kan en i dialogvinduet eller historiefeltet til *Actions*, se hvordan *operatøren*¹⁵³ har gått frem med ulike verktøy, innstillinger av fargeeffekter, kontraster, eksponeringer og sammensetninger av lag;



Figur 29 Sjermdumpen viser bruken av *Actions* ("Retro Pop") spilt inn av Lara Jade. Ved å spille av denne "Retro Pop", får bildet mitt det blågrønne skjæret som fasinerte meg.

I dialogboksen for *Actions* kan en også gå inn på de ulike handlingene (verdiene som er satt) og justere dem ytterligere, noe som gir mulighetene til å jobbe "individuell" med bildene.

¹⁵³ Den som har spilt inn actions (arbeidet med "digitalt mørkeromsarbeid") og lagt den ut på nettet til nedlasting.

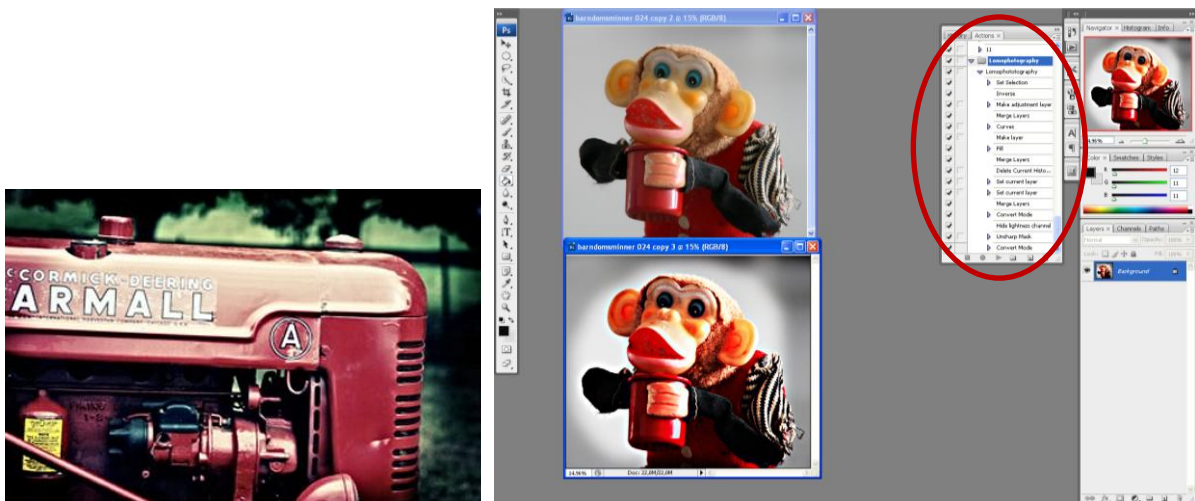
Innspilling av actions

”Digitalt mørkeromsarbeid” i form av å spille av utvalgte actions på collager, blir en gjenganger i prosessen. Jeg diskuterer bruken av disse med meg selv underveis i prosessen;

Det er ikke ”min” framgangsmåte i det ”digitale mørkerommet”, jeg laster ned og låner fra nettet. Men jeg tar mine valg, mine estetiske valg basert på mine estetiske kunnskaper.

Faren er at mange uttrykk får det samme ”sløret” over seg. Men på en annen side kan jeg jo gå inn i historiefeltet å redigere handlingene ytterligere hvis jeg vil.¹⁵⁴

Noe senere i prosessen mottar jeg en lenke med mange interessante *Tutorials*. I en av lenkene ser jeg noen fotografier som har en spennende fargesammensetting og et analogt uttrykk; fotografiet ser ut som det er blitt tatt med et gammelt russisk *Lomo LC-A-kamera*. Fotografiene appellerer til meg og jeg studerer instruksene til fremstillingen av disse fotografiene nærmere. På denne måten får jeg innsikt i hvordan jeg kan spille inn mine egne actions;



Figur 30 a) Fotografiet som appellerte til meg. b) Skjermumpen viser innspilling av en action som skal simulere uttrykket til et fotografi tatt med et Lomo LC-A-kamera.

Erfaring;

I denne fjerde fasen erfarer jeg enda sterkere enn tidligere, at Photoshop virker som et ”simuleringsverktøy”, både for tradisjonell collageteknikk, analog fotografering og analogt mørkeromsarbeid. Støtten utenfra og oppdagelsene av delekulturen (”Photoshopworld”¹⁵⁵) på nettet, viser at det er nyttig og interessant å dele tips og erfaringer, både fra amatører, profesjonelle og fra markedsførerne av programvaren. Verktøyet er ennå *ikke transparent* og jeg lar meg fascinere av ferdigproduserte *Free samples*; som *gratis pensler, fonter, teksturer*

¹⁵⁴ Feltnotat 28.mars

¹⁵⁵ Søkeordet *Photoshop* i Google gir 180 000 000 treff – med andre ord; ”Photoshopworld”

og *Actions*. Alle valgmulighetene og inntrykkene gjør det ikke lettere å finne en retning på det skapende uttrykket. Det er teknikken jeg bruker tid på og som er i fokus. Men jeg føler vel egentlig at ideen til et motiv bør komme først, og at det er ideen som må styre retningen og valg av redskap, men dit er jeg ikke kommet ennå. Oppdagelsen av de digitale collagene/ fotografiene til *Lara Jade*, og hennes og andres *Actions*, motiverer og inspirer meg videre i prosessen. Selv om en del av prosessen med uttrykkene mine er å ta i bruk andre sine *Premade Actions*, får jeg en mestringfølelse av å kunne benytte meg av delekulturen på nettet. Følelsen handler vel mest om å kunne ta et estetisk valg i alt "delematerialet" som ligger der tilgjengelig.

Etter hvert går fokuset på det tekniske over til en mer skapende prosess, hvor jeg er i stand til å velge ut tutorials som kan støtte mine ideer til uttrykk. Jeg er i stand til å følge flere av disse instruksjonene - nå som jeg har en del tekniske ferdigheter.

4.3 Metamorfose II – retning mot en *skapende prosess*

Fasene med innlæring og appropriering av verktøyet, har ført opp til et teknisk nivå, som gir mulighet og motivasjon for *en mer skapende prosess*. Som nevnt tidligere opplever jeg det stimulerende å arbeide med uttrykkene ut i fra et tema eller et "prosjekt";

Retningen må bli å sitere kunsthistorien med gamle og nye fotografier. Fotografier hentet fra min samtid og fra min "koffert" med fragmenter, som gir meg assosiasjoner til kunsthistorien og omvendt.¹⁵⁶

Arbeidet med å sette sammen flere fragmenter starter, samtidig som jeg søker etter flere ferdighetskunnskaper og uttrykksmuligheter.

Fase 5: Assosiasjoner - referanser

Tidlig i prosessen med oppgaven min, har jeg en ide om å lete etter familiefotografier som kan brukes som fragmenter i digitale collager. I en kjøkkenskuff hos mormor finner jeg hundrevis av fotografier som jeg blar igjennom. Noen har noe ved seg som gjør at jeg stopper opp - og betrakter dem nærmere. Det er detaljer, former (det estetiske) eller det historiske ved enkelte av motivene som fanger min interesse. Motivene er typiske

¹⁵⁶ Feltnotat 6.november

famileportrett (av både kjente og ukjente), der små og store poserer for fotografen. Fotografiene er datert til et tidsrom mellom 1940 – og 1980-tallet, og selv om jeg er i slekt med mange av personene på bildene, er det flere jeg ikke "kjenner" på det tidspunktet de ble avbildet.

Fotografiene tar jeg med meg hjem og ved flere anledninger blir jeg igjennom dem og studerer dem nærmere. Flere av fotografiene har som nevnt noe ved seg som gir meg assosiasjoner og tankebilder; *detaljer, blikk, poseringen, stemningen, komposisjonen, farger, humor eller nostalgi* – i form av minner jeg har om de som er avbildet eller minner om detaljer/ ting på bildet.



Figurene 31 Fotografier jeg stoppet opp ved. Ukjente familiemedlemmer.



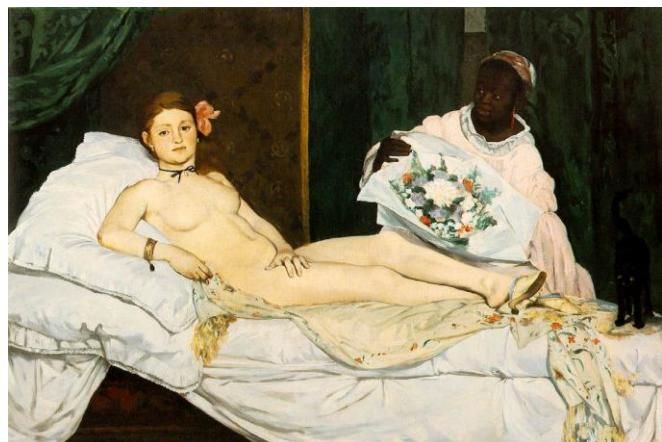
Figurene 32 Fotografier jeg stoppet opp ved. Kjente familiemedlemmer

Assosiasjoner til kunsthistoriske verk

Flere av fotografiene gir meg assosiasjoner til kunsthistoriske verk. I teksten som følger vil jeg beskrive noen av mine referanser til videre skapende arbeid;

Polaroidfotografiet (fig.33a) [...] gir meg noen absurde assosiasjoner til *Olympia* av Manet. "Negerskulpturene" i tre får meg til å tenke på *Hilde Vemren* sin tolkning av samme motiv. Det er noe med blikket og poseringen, og alle disse gjenstandene i bakgrunnen.¹⁵⁷

Assosiasjonene går direkte på *detaljer i bildet og/ eller stemningen*;



Figurene 33 a) Polaroid. b) *Olympia*, 1863, Édouard Manet.¹⁵⁸

¹⁵⁷ Feltnotat 6.november

I *Hilde Vemren* sin tolkning av *Olympia*,¹⁵⁹ er kvinnene i motivet byttet ut med skulpturer eller "nipsfigurer". Negressen i Manet sitt motiv er blitt en kitsch-aktig skulptur av en svart dame, katten er borte og blitt erstattet av en hest og en konkylie. "Mitt" analoge fotografi viser en liten jente pyntet i en hvit kjole med blått sløyfebånd rundt magen. Hun gir meg som betrakter et intenst blick. På skjenken i bakgrunnen er det plassert to treskulpturer ("negresser") og en isbiteboks med hestehode - en boks jeg minnes fra da jeg var liten jente. I tankene mine assosierer jeg videre ut i fra denne stemningen og disse detaljene.

Funnet av et annet analogt fotografi gir meg assosiasjoner til *Jan van Eyck* sitt verk *Arnolfinis bryllup*;



Figurene 34 a) Analogt fotografi. b) *Arnolfinis bryllup*, 1434, Jan van Eyck.¹⁶⁰

Den rikt dekorerte klokken og lysestakene på veggen i fotografiet, gir direkte assosiasjoner til speilet og lysekronen i interiøret som er avbildet i motivet til van Eyck. Den litt stive og høytidelige poseringen og stemningen i fotografiet, gir også assosiasjoner til løftet Arnolfini gir sin kommende hustru. Det er jenta i midten, med den hvite blusen og det vikende blikket,

¹⁵⁸ Bilder er hentet fra nettsiden Wikipedia. (Tilgjengelig 30.08.09)

http://no.wikipedia.org/wiki/File:Manet,_Edouard_-_Olympia,_1863.jpg

¹⁵⁹ Bildet er å se på side 196 i Billedspor 2, Danbolt og Kjerschow, 1997, Tell forlag.

¹⁶⁰ Bildet er hentet fra Wikipedia. (Tilgjengelig 30.08.09)

http://en.wikipedia.org/wiki/File:Jan_van_Eyck_001.jpg

som lyser opp og fanger mitt blikk, noe også det hvite sløret til kvinnen i *Arnolfinis bryllup* gjør.

Andre fotografier gir assosiasjoner til kunstverk ut fra *innholdet og symbolikken* i motivet;



Figurene 35 a) Fotografi. b) *Frokost i det grønne*, 1862-1863, Édouard Manet.¹⁶¹

Fotografiet av en kvinne som ligger henslengt i gresset, ved siden av et par damesko og en kvinne som sitter tilbakelendt mot en mann, med øynene lukket igjen og ansiktet vendt mot solen – gir meg assosiasjoner til *Frokost i det grønne* av Manet. Fotografiet er et snapshot med en litt "uheldig" synsvinkel. Fokuset er mellom personene, slik at de blir kuttet eller er på vei ut av bildet.

Noen assosiasjoner går på *motivsjanger* og bruken av *farger*;



Figurene 36 a) Kulørt fotografi b) *McCall Cover, Joan Caulfield* (utsnitt), 1941, Nickolas Muray.¹⁶²
c) Utsnitt av *Frida Kahlo*, Nickolas Muray¹⁶³

¹⁶¹ Bildet er hentet fra nettsiden *Wikipedia*. (Tilgjengelig 30.08.09)

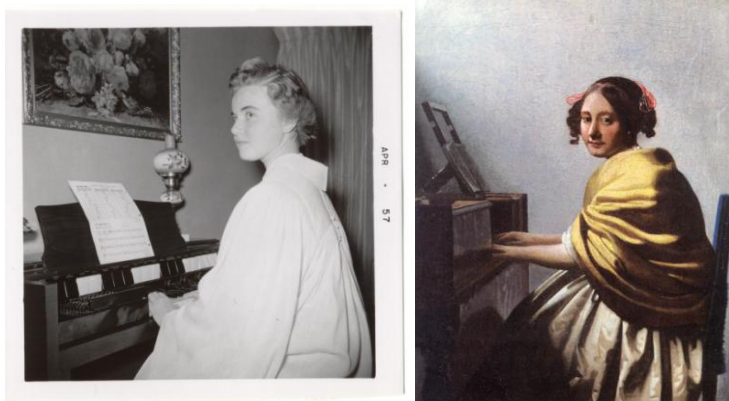
http://no.wikipedia.org/wiki/Fil:Edouard_Manet_024.jpg

¹⁶² Utsnitt, bildet er hentet fra nettsiden Flickr.com, George Eastman House's photostream. (Tilgjengelig 30.08.09) http://www.flickr.com/photos/george_eastman_house/sets/72157611386593623/

¹⁶³ Bildet er hentet fra nettsiden *I Will Never Forget You...Frida Kahlo and Nickolas Muray*. (Tilgjengelig 30.08.09) http://www.worldsangha.net/frida/book_image.jpg

I portrettet til venstre, et kulørt fotografi av min mormor, er det fargene og stoffligheten som fanger min interesse. Fotografiet gir meg assosiasjoner til flere av *Nickolas Murays* portretter i farger. Her er det blant annet hårfrisuren og den kulørte munnen til mormor som gir assosiasjoner til blant annet hans portrett av *Joan Caulfield* og hennes røde lepper. I portrettet av *Frida Kahlo* legger jeg også merke til fargene og stoffligheten. De rosa blomstene i håret til *Kahlo*, som er i kontrast til den grønne veggen, inspirerer meg og gir meg tankebilder.

Interiør, stemning og blick gir meg også noen assosiasjoner;



Figurene 37 a) Fotografi. b) *A Young Woman Seated at the Virginals, 1670, Johannes Vermeer.*¹⁶⁴

Fotografiet av den unge jenta ved pianoet, gir meg direkte assosiasjoner til *Vermeer* sine mange motiv av unge kvinner som sitter ved klaveret. Det er noe jomfruelig med jenta til venstre, noe som også gir assosiasjoner til tittelen "... the Virginals". Rosene på veggen (som symbol) er med på å underbygge mine assosiasjoner til denne unge "jomfruen".

Et tema, en retning

Den skapende prosessen er satt i gang og jeg føler nå at jeg har et tema eller en retning å arbeide skapende ut i fra. Dette fører til at den "digitale kofferten" fylles opp med flere fragmenter; *tapeter, bilder fra magasiner* og *andre motiv* jeg stopper opp ved og fotograferer;

¹⁶⁴ Bildet er hentet fra nettstedet *Essential Vermeer.com*. (Tilgjengelig 30.08.09)
<http://www.essentialvermeer.com/rolin/rolin.jpg>



Figurene 38 Noen av fragmentene jeg finner eller fotograferer

Under letingen etter stadig nye fragmenter til collagene, ser jeg porselensfiguren i vinduet hos min mormor med *et nytt blikk*. Skulpturen har stått der helt siden jeg var liten, men det nye blikket får meg til å se nye tankebilder. Den grasiøse posituren, fargene og blomstene på kjolene til porselensfiguren, gir assosiasjoner til de tre gratiene og gudinnen *Flora* sin kjole, i *Våren* av *Alessandro Botticelli*. Jeg fotograferer fremsiden og baksiden av skulpturen og lagrer ideen i den "digitale kofferten".



Figurene 39 a) Digitalt fotografi. b) *Våren*, 1482, Alessandro Botticelli.¹⁶⁵

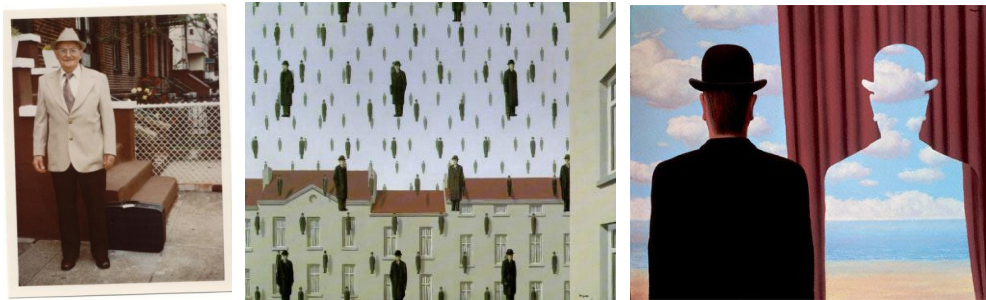
Praktisk skapende arbeid

Jeg behersker nå en del tekniske ferdigheter som jeg kan bruke under sammensettingen av fragmentene (råmateriale) og jeg har funnet en retning med å arbeide videre ut i fra assosiasjoner de analoge fotografiene gir meg. Den *praktisk* skapende prosessen med digitale collage starter med at jeg vil lage en billedserie kalt *Fritt etter Magritte*;

Jeg fant et bilde av en gammel mann med koffert som jeg assosierte med Magritte sitt verk "Golconde". Samtidig så oppdager jeg Magritte sin bruk av himmel/ skyer i sine motiv. Dette gav meg

¹⁶⁵ Bildet er hentet fra nettstedet *Wikipedia*. (Tilgjengelig 30.08.09)
<http://no.wikipedia.org/wiki/Fil:Primavera.jpg>

ideen om å bruke bildene av himmelen jeg tok i Hemsedal i sommer. Jeg vil arbeide med langstrakte, horisontale format. Men hvordan koble disse fragmentene til et nytt uttrykk?¹⁶⁶



Figurene 40 a) Analogt fotografi. b) *Golconde*, 1953, Magritte.¹⁶⁷ c) Magritte

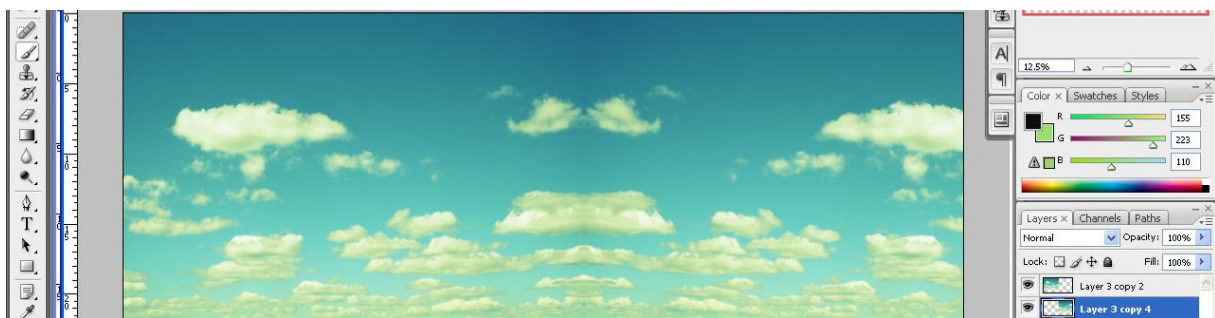
I denne perioden får jeg tilgang på en større skanner, som kan stilles til 1200 dpi. Dette gir bedre muligheter til å forstørre fotografiene og er en teknisk forbedring som virker frigjørende på den videre prosessen med uttrykkene. I tillegg tilegner jeg meg stadig nye ferdigheter, enten på egenhånd, via nett og magasiner eller via kompetente kollegaer.

Blend mode

Støtte utenfra, i form av magasinet *Photoshop Creative*¹⁶⁸, viser meg eksempler på bruken av *Blend mode*. Teknikken tilbyr effekter som føles som viktige uttrykksmuligheter. I et felnotat skriver jeg;

Noen ganger vil jeg "lime" fragmentet oppå, for å simulere en tradisjonell collage, andre ganger har jeg ønske om å kunne integrere fragmentene i bakgrunnen. En ny oppdagelse! Med blend mode kan fragmentene lettere integreres i bildene eller lagene blandes eller "smeltes" sammen. Dette gir meg langt flere uttrykksmuligheter.¹⁶⁹

Et digitalt fotografi av en himmel er utgangspunktet for oppbygningen av et nytt motiv;



Figur 41 Skjermdumpen viser to lag (fotografier av den samme himmelen) som er satt sammen. Det ene laget er vendt horisontalt (speilvendt). Jeg har spilt av en action på fotografiet, for å få en blågrønn fargeeffekt.

¹⁶⁶ Feltnotat 31.januar

¹⁶⁷ Bildet er hentet fra nettstedet *The Artchive*. (Tilgjengelig 30.08.09)
<http://www.artchive.com/artchive/M/magritte/golconde.jpg.html>

¹⁶⁸ *Photoshop Creative* nr.

¹⁶⁹ Feltnotat 31.januar

Med *blend mode (overlay)* kan jeg enkelt blande kopiene av *Golconde* med himmelbakgrunnen;



Figur 42 Utprøvinger med *Fritt etter Magritte*. Ulike actions og blend modes.

Photomerge

Utprøvingene med himmelbakgrunnen fører til ideen om langstrakte, horisontale motiv. Inntil nå er slike format løst teknisk ved å sette sammen to lag, speilvendt mot hverandre - en teknikk jeg ikke blir helt fornøyd med. Himmelen får et litt "synkronisert" uttrykk og det blir en synlig skjøt i midten av motivet. Hvordan sette sammen lag horisontalt, slik at en får et langt format, uten å måtte forstørre bildet? Brukerveiledningen til Adobe Photoshop viser til *Photomerge* - en automatisk handling som lager panoramamotiv av bilder som er tatt i en serie, og som overlapper hverandre med en viss prosent. I den "digitale kofferten" ligger en serie med himmelmotiv som hentes fram og blir behandlet etter prosedyrene;



Figur 43 Photomerge; to digitale fotografier fra en billedserie blir til et panoramamotiv.

Det gir en stor mestringsfølelse å ha tatt seg frem i en tung brukerveiledning, fulgt instruksene og til slutt fått et tilfredsstillende resultat. Med dette kommer også et nytt

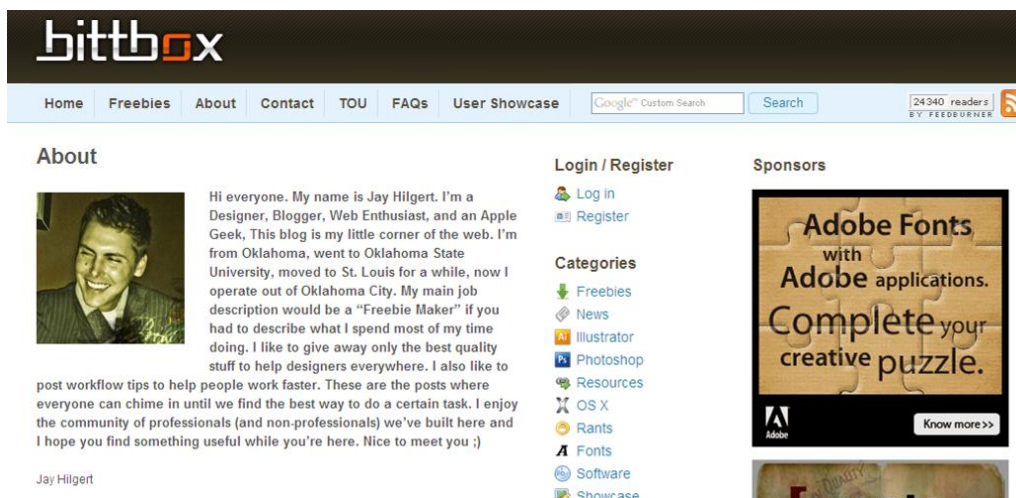
bearbeidet fragment til i samlingen. Føler nå at jeg er kommet noen steg videre i prosessen, både teknisk og skapende. Dette handler mest om å få gjennomført en idé og at de tekniske ferdighetene kan støtte meg i ideprosessen.

Det "nye" himmelen, panoramamotivet, brukes i utprøvingene. Den synlige skjøten er borte, men ennå er det en svak skjøt der de to kopiene av verket *Golconde* blir satt speilvendt mot hverandre. Prosessen med utprøvingene utvikler seg videre med at kopiene av *Golconde* blir tatt bort. Bildet mister dermed gjentakelsene med "mannen med bowlerhatten". For å komme videre trenger jeg støtte utenfra igjen.



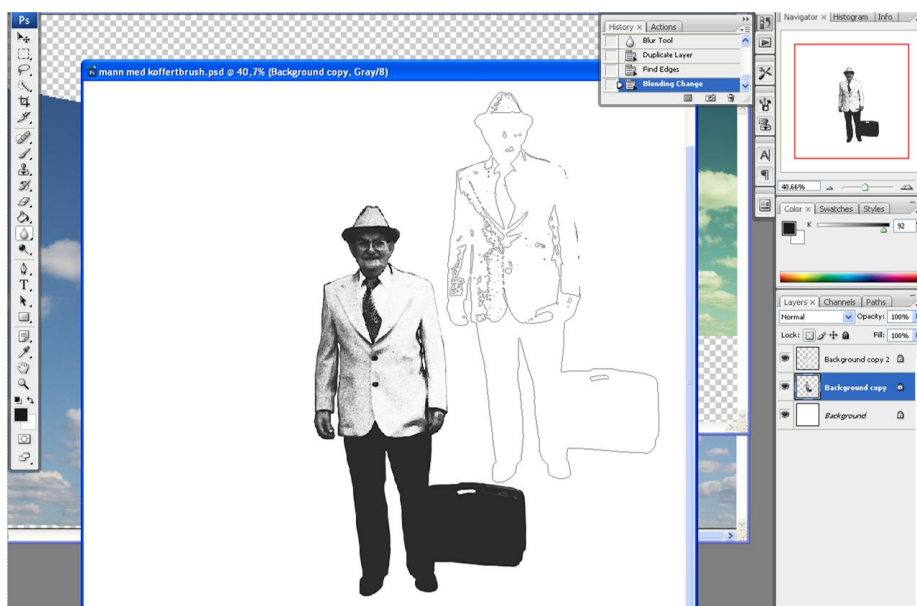
Figur 44 Fritt etter Magritte II (40cm x 70cm), kopiene av *Golconde* er tatt bort.

Uttrykksmulighetene og delesamfunnet gir nye ideer til den praktisk skapende prosessen



Figur 45 Utsnitt av Jay Hilgert sin blogg bittbox

I letingen etter nye tekniske ferdigheter som kan ta meg videre i prosessen, kommer jeg over *bittbox.com*¹⁷⁰ som er bloggen til webentusiasten *Jay Hilgert*, en aktiv deltaker og produsent i delekulturen på nettet. Bloggen hans løser meg igjennom en instruksjon i det å lage egne *Brushes*. Instruksjonen har mange skjermdumper, noe som gjør den lett å forstå. Nå kan jeg "male" med egne Brushes! Egendefinerte brushes gir meg også nye muligheter til å *gjenbruke former* eller fotografier i flere omganger. Brushen kan også defineres i ulike størrelser og farger;



Figur 46 Skjermdumpen viser resultatet av en egendefinert Brush, laget etter instruksjoner fra bittbox.com

¹⁷⁰ Fig. 44 (Tilgjengelig 30.08.09) <http://www.bittbox.com/about/>

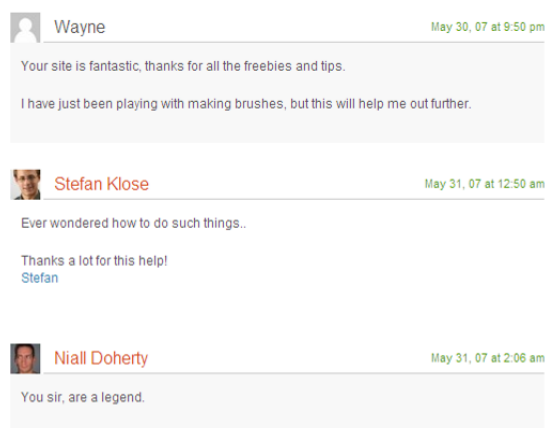
I det videre arbeidet med billedserien *Fritt etter Magritte*, legges *Golconde* inn igjen som et eget lag. Den egendefinerte Brushen (fig. 46) ”maler” jeg oppå der hvor ”mannen med bowlerhatt” i *Golconde* er plassert. Ved hjelp av denne teknikken (”lysbord”) kan jeg oppnå den samme komposisjonen som i referansen. Kopiene av *Golconde* blir deretter tatt bort;



Figur 47 *Fritt etter Magritte III*, ”mannen med koffert” har overtatt plassen til ”mannen med bowlerhatt”.

Uten støtten fra instruksjonene hadde jeg trolig ikke funnet ut av denne uttryksmuligheten – muligens etter lang øving i programmet. I grunnen bør også jeg legge inn en takk til *Jay Hilgert* i kommentarboksen i bloggen hans;

165 Responses to “How To Make A Photoshop Brush”



Figur 48 Utsnitt fra kommentarboksen. Mange positive kommentarer til instruksjonen.

Erfaringer underveis;

I utprøvingene med serien *Fritt etter Magritte*, får jeg brukt alle de tekniske ferdighetskunnskapene jeg har tilegnet meg så langt i prosessen;

- skanne inn med ulik oppløsning på fragmentene
- klippe ut fragmenter med ulike markeringsverktøy
- "digitalt mørkeromsarbeid" ved å spille av ulike actions
- blande lag med ulike Blend modes
- bruke Photomerge til å lage panoramamotiv
- og lage Brushes av egne fragmenter.

Jeg lar disse utprøvingene med billedserien hvile foreløpig;

Jeg merker at jeg vil arbeide i flere bilder samtidig. Jeg har ikke roen til å ferdigstille bildene ett for ett – jeg må la dem kvile innimellom, kanskje noe vil bli tilført etter å ha arbeidet med nye uttrykk.¹⁷¹

Iscenesetting og regissør

Å arbeide med komposisjonen i langstrakte motiv er utfordrende. Verktøyet gir derimot muligheten til å flytte fragmenter frem og tilbake, opp og ned, ut og inn - helt til komposisjonen sitter. I et feltnotat skriver jeg;

Jeg setter sammen fragmenter som en "regissør" på en teaterscene eller i en film, dette minner meg også om en form for stilleben – ting en finner og så setter sammen.¹⁷²



Figur 49 Våren I.

Tablået eller *stillebenet* med fragmenter (fig. 49), viser hvordan jeg har *regisert* eller *iscenesatt* fragmentene. Regimuligheten føles som en frigjørende prosess, men i et senere feltnotat skriver jeg;

¹⁷¹ Feltnotat 31.januar

¹⁷² Feltnotat 14.februar

Det å arbeide med komposisjonen er spennende, men tidkrevende, fordi du hele tiden kan angre, slette og starte på nytt igjen, uten å måtte etterlate seg spor på "lerretet". [...] Arbeider sjelden ut i fra skisser, noe jeg ofte gjorde før, nå arbeider en mer ut i fra en ide, et tankebilde eller notater. Dermed blir skissen til når en går i gang med motivet, og skissen glir over i det endelige uttrykket. Noen ganger bevisste valg, andre ganger tilfeldigheter som kan danne en spennende komposisjon/ uttrykk.¹⁷³

Prosesen er med andre ord *ulinær*; en kan gå fram og tilbake i en evighet. En slik arbeidsprosess gjøres mulig i arbeidet med digitale bilder, og den erfares både frigjørende og tidkrevende.

Videre arbeid med bildeserier

I råmaterialet mitt (i den "digitale kofferten"), finnes et fotografi av meg selv som liten jente. Dette er et fotografi jeg minnes veldig godt – kanskje på grunn av fargesammensetningen? Et par røde støvler gir meg assosiasjoner til nok et verk av *Magritte – The Red Model*;



Figurene 50 a) Fargefotografi. b) *The Red Model*, 1935, Rene Magritte¹⁷⁴

For å kunne uttrykke ideen om en serie rundt tittelen *Rød modell*, må stadig nye fragmenter bearbejdes og tilføres nye spor, slik at de kan spille en rolle i scenen, tablået eller i motivet. Arbeidet gir inspirasjon og motivasjon til flere motiv i billedserien.

Arbeid med Wacom-brett

Prosesen fortsetter med *Wacom-brett*¹⁷⁵. Tegnebrettet brukes til å tegne *etter* foto eller tilføre tegning *til* fotoet. Igjen blir det verktøyet som får stort fokus;

¹⁷³ Feltnotat 16.mars

¹⁷⁴ Bildet er hentet fra nettstedet *The Artchive*. ©1999 C. Herscovici, Brussels / Artists Rights Society (ARS), New York. (Tilgjengelig 30.08.09) http://www.artchive.com/artchive/m/magritte/magritte_red_model.jpg

¹⁷⁵ Tegnebrett, Wacom Intuos3 A4

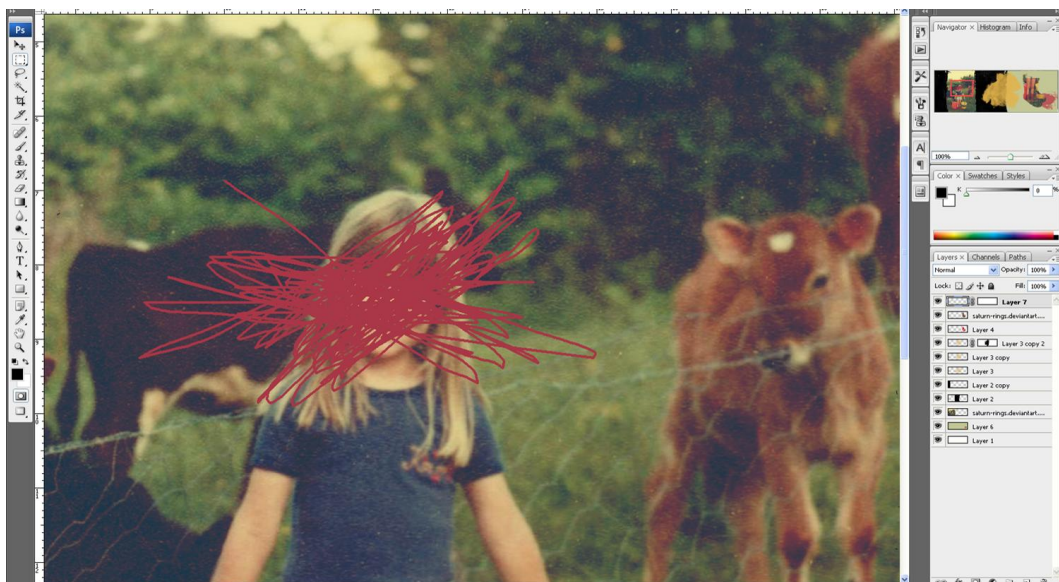
Igjen må ny programvare installeres. Nye brukermanualer må leses. Nye utprøvinger. Det er ikke bare til å sette i gang, det tar tid å bli kjent med verktøyet.¹⁷⁶

Det er på mange måter en god følelse av å ha et velkjent tegneredskap i hånden, men vanskelig å koordinere hånd og blikk, når en må tegne på brettet mens blikket er på skjermen;



Figurene 51 Skjermdumpene viser tegning etter foto, der fotoet ligger som synlig lag under et blankt lag.

Utprøvingene med tegning på Wacom-brettet, fører til at jeg ønsker å tilføre collagene flere spor av noe "fysisk"; en tegnet kontur, noe rabling eller malte Brushes. Prosessen fortsetter med å tilføre tegning til fotografiet;



Figur 52 Skjermdumpen viser utsnitt av fotoet som er blitt tilført "fysiske" spor.

¹⁷⁶ Feltnotat 3.februar

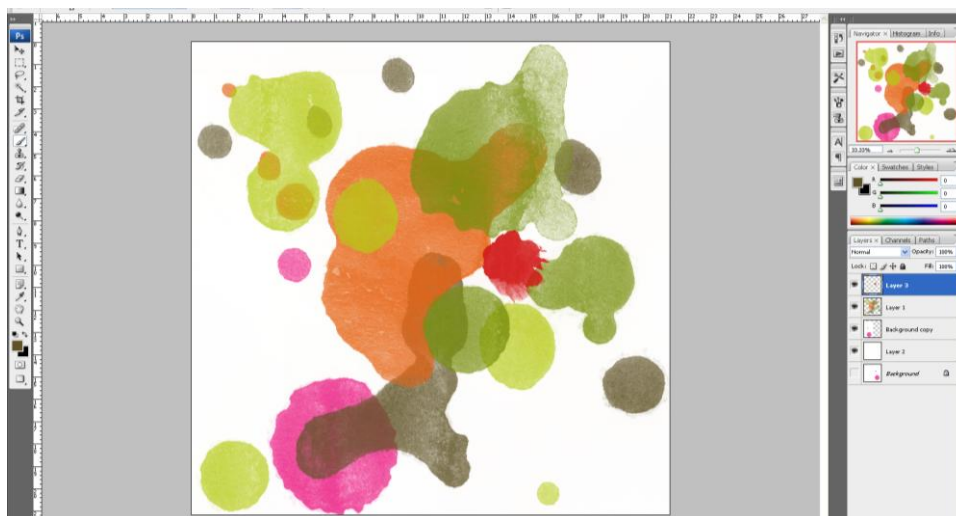


Figur 53 Rød modell I. Spor av tegning og malte strøk i collagen.

"Fysiske" spor digitaliseres

På bittbox.com finnes mange malte, "fysiske" Brushes, som kan lastes ned gratis. Selv om disse kan brukes i ulike farger, endres til ulike størrelser, snus og vendes, finner jeg ikke eksakt hva jeg vil ha på nettet. Inspirert av disse malte Brushes-ene på nettet, setter jeg i gang med å male mine egne med akrylmaling og akvarellmaling. Med mye vann flyter sporene litt utover arket, og de sporene med spennende form, velges ut og digitaliseres via skanning. Med egne Brushes føles det som om en maler med et stempel; som drypper malingen kontrollert på arket. Den "digitale malingen" gir en helt annen kontroll enn hvis jeg maler fysisk;

Oftest føles det som en god egenskap ved programmet at en kan angre og endre på valg en har gjort kontinuerlig. På en måte er dette fantastisk i en "maleprosess", du kan ha kontroll på strøkene og redigere underveis. Samtidig mangler noe av den følelsen av å ikke ha kontroll og at en kan se spor av "feil" på lerretet, og at en må male over for å dekke til "feilene".¹⁷⁷



Figur 54 Utprøvinger med digitaliserte malingspor, tilsatt farge fra paletten.

¹⁷⁷ Feltnotat 26.februar

Layer mask

Langt ute i prosessen med skapende uttrykk, er det ganske pinlig å oppdage teknikken som kanskje er det mest essensielle ved Photoshop - nemlig bruken av *layer mask* (lagmaske).

Jeg har hele tiden brukt penneverktøyet til å lage "selection", for så å klippe bort det som er "selected". Det var ikke for sent å bli minnet på bruken av lagmaske...igjen går det opp for meg at jeg har tilegnet meg litt tungvindte måter/ teknikker å løse problemer på.¹⁷⁸

Etter å ha tatt bruk layer mask på fragmentene, ser jeg at de får en mykere kontur/ kant enn fragmentene som er klippet ut med penneverktøyet.

Problem med lagringskapasitet

Alle utprøvingene blir lagret i PSD-filer, slik at historiene til de ferdige uttrykkene ligger der og jeg kan gå tilbake å redigere og angre handlinger. Dette resulterer i stadig mindre lagringskapasitet og i en treg maskin;

Litt frustrerende når en jobber med store filer/ bilder eller med mange lag. Til tider går det veldig tregt! Jeg venter og venter når PSD-filer skal åpne seg eller lagres. Jeg har for lite kjennskap til datamaskinens ytelse og lagringskapasitet.¹⁷⁹

Inspirasjon fra assemblage

Jeg er nå kommet til et stadiet i approprieringen av et redskap som gjør at jeg til en viss grad kan arbeide mer *intuitivt*. Det er mye de samme verktøyene og funksjonene jeg bruker i det praktisk estetiske uttrykket, men disse verktøyene og funksjonene sitter nå i kroppen og jeg kan arbeide raskere og mer fritt enn tidligere i prosessen. Jeg føler at de verktøyene jeg bruker støtter min idéprosess rundt temaet om å la fragmenter fra min barndom og er-i-kultur smelte sammen med fragmenter fra min har-kultur. Den praktisk skapende prosessen ender opp i en bildeserie der motivene er inspirert av flere av Joseph Cornell sine assemblager. Jeg legger merke til hans lek med fragmenter;

¹⁷⁸ Feltnotat 3.mars

¹⁷⁹ Feltnotat 24.februar



Figurene 55 a), b) og c) Assemblager laget av Joseph Cornell.

Sprettballens form og farge i Cornells assemblage, får meg til å tenke på min egen barndom og alle klinkekulene jeg samlet på. Hans bruk av kart, leketøy og sirkler som fragment, inspirerer meg til å benytte mine egne fragmenter i en digital collage;



Figur 56 Hyllest til Joseph Cornell II – Uten tittel

Erfaring:

I denne fasen motiveres prosessen av assosiasjonene jeg får rundt referansene og fragmentene fra min har-kultur og min er-i-kultur. Tankebildene strømmer på når jeg gjennomgår råmaterialet mitt i den "digitale kofferten", og jeg starter en prosess med fremstillingen av bildeserier. Jeg oppdager også "verden" med et nytt blikk, nå som jeg har et tema og en retning for prosessen. Prosessen er ulineær og kan til tider være teknisk utfordrende. Jeg opplever å være i bedre stand til å velge ut tutorials/ uttrykksmuligheter som kan støtte mine ideer til uttrykk og er også i stand til å følge flere av disse instruksjonene. På grunn av flere ferdighetskunnskaper i verktøyet, fristilles jeg til å ta fatt

på ideene. Opplevelsen av at teknikken sitter i kroppen, gjør at bruken av verktøyet oppleves å støtte ideene og den skapende prosessen.

Møter med blogger og uttrykk på nettet, åpner også stadig opp for nye uttryksmuligheter i verktøyet. Muligheten til å digitalisere "fysiske" spor blir et vendepunkt i de skapende uttrykkene, og jeg opplever å være en "regissør" under prosessen med fremstillingen av collagene.

4.3.1 Stoppunkt i prosessen - samtaler med kritiske venner

En bildeskapende prosess kan være en ensom tilværelse. Underveis i prosessen inviterer jeg derfor inn tre "kritiske venner" til samtale rundt prosess og uttrykk for å;

- få til en interaksjon mellom betrakter og uttrykk
- få tilbakemeldinger/ feedback (støtte og kritikk) som kan være ledd i den videre skapende prosessen med bildeuttrykkene
- få en mer reflektert holdning og bevissthet til min egen prosess
- få en mer reflektert holdning og bevissthet til de didaktiske mulighetene og/ eller utfordringene med digital bildeskaping

De kritiske vennene har utdanning og undervisningserfaring fra kunst og håndverks- og formgivingsfaget. To av dem er i tillegg aktive innen kunstnerisk arbeid, en som utøver og en som kurator. Jeg inviterer dem inn *en* om gangen - til et rom hvor jeg har hengt opp referanser og egne utprøvinger. Jeg tar opp samtalene på video og ser igjennom dem senere; disse samtalene fungerer som *stoppunkt i prosessen* der jeg kan reflektere over egne handlinger, over uttrykket og over digital bildebehandling i et didaktisk perspektiv. De kritiske vennene har mer en rolle som *samtalepartnere*, enn intervjuobjekt. Samtalene¹⁸⁰ med den første kritiske vennen, bærer preg av et nært forhold til samtalepartneren, noe som gjør dialogen til tider veldig uformell. De to andre samtalene¹⁸¹ er av en mer formell karakter.

I gjennomgangen av videoopptakene leter jeg etter uttalelser som omhandler problemstillingen og det fjerde fokuspunktet mitt: *Hvilke nye uttryksmuligheter og estetiske*

¹⁸⁰ Samtale 1 (kritisk venn 1) og 4, video 1 og 4.

¹⁸¹ Samtale 2 (kritisk venn 2) og 3 (kritisk venn 3), video 2 og 3

kvaliteter kan digitale verktøy tilføre skapingsprosessen, og - hvilke utfordringer og muligheter kan kunstfagdidaktikken få i møte med nye kompetansemål? Jeg så igjennom opptakene mens jeg skrev samtalen ned i råtekst. Der hvor jeg oppfattet samtalen som meningsmettet, ble utsagnene (og refleksjonene) sitert. Teksten ble lest igjennom flere ganger, mens jeg lette etter utsagn og refleksjoner som omhandlet de nevnte punktene.

Samtale 1 med kritisk venn ¹⁸²; Tanker om fotografiet

Under samtalen bruker jeg mye av tiden til å presentere eksempler på referanser til digitale uttrykk. Vi studerer flere av utskriftene av digitale collager jeg har funnet på nettet og vurderer estetiske og tekniske kvaliteter ved disse. Vi enes om at det er det *transparente uttrykket*; det at bildene kan bygges opp av transparente lag, som er det som gir de digitale collagene spennende uttrykksmuligheter.

Store deler av samtalen bærer preg av *monolog* – fra min side. Mye tid brukes på å presentere ideer og tema til egne bildeuttrykk. På dette tidspunktet kjenner jeg (og hun) ikke den digitale bildebehandlingsteknikken så godt, og samtalen handler mer om innholdet i uttrykkene og om familiefotografiet som referanse for min egen identitet/ kultur, enn om teknikk og verktøy. Men vi kommer inn på hvor tidkrevende flere av de tekniske prosessene er, om frustrasjoner og utfordringer i møtet med bildebehandlingsprogrammet. Jeg opplyser at jeg bruker mye de samme verktøyene i prosessen – noe som gjør at uttrykkene blir veldig like, men at jeg gjerne vil komme meg videre fra simuleringen av "klistre-lime-teknikken". Den kritiske vennen påpeker at jeg ikke må miste tråden og stiller seg litt kritisk til hva det er jeg vil med disse utprøvingene. Dette er noe som får meg til å reflektere over hvilken retning utprøvingene har tatt og at jeg trenger støtte utenfra for å komme videre.

I mellomtiden;

Etter den første samtalen benytter jeg meg av støtte utenfra gjennom delekulturen på nettet. Dette fører til flere tekniske ferdigheter og endringer i billeduttrykket. Jeg fortsetter tråden med å bruke fotografier som råmateriale, men jeg prøver å forlate "klistre-lime-uttrykket".

¹⁸² Tidligere kollega (formgivingsfag i videregående skole) som jeg har etablert både et vennskaplig og profesjonelt forhold til. Hun studerer også digitale bildebehandlingsprogram i sin masteroppgave.

Samtale 2 med kritisk venn 2¹⁸³; Diskusjon rundt uttryksmuligheter og didaktiske utfordringer/ muligheter med digital bildebehandling i skolen

Under denne samtalen er det igjen viktig for meg å presentere ideer og tema for de digitale uttrykkene. Men denne gangen bærer samtalen mer preg av *dialog*. Vi kommer blant annet inn på hvor mye den digitale bildebehandlingsteknikken minner om silketrykket og fotomontasjer, om hvordan den digitale teknikken simulerer "gamle" teknikker – noe som gjør at uttrykkene i de digitale bildene kan få et *nostalgisk preg*. Som en annen uttryksmulighet kommer vi inn på at den digitale collagen egner seg som illustrasjon, fordi det kan ligge så mye tekst og symboler i fragmentene som blir brukt. Collagene blir en form for "storytelling"¹⁸⁴.

Den *ulinære prosessen* blir trukket frem som både en utfordring og en fordel for den skapende prosessen. Vi enes om at mulighetene for å hele tiden kunne angre handlinger en har gjort, virker både frigjørende og tidkrevende.

Jeg får tilbakemelding på at han, ut fra utprøvingene på veggen, ser at jeg behersker verktøyet bedre og bedre. Han mener også at mine tidligere erfaringer med den tradisjonelle collagen gir meg en annen bagasje enn det elevene¹⁸⁵ hans har når de går inn i innlæringen av et digitalt bildebehandlingsprogram. De unge strever gjerne mer med innholdet og de estetiske kvalitetene, enn med teknikken. Jeg påpeker at med meg er det motsatt – det er teknikken som hindrer meg i å komme videre med uttrykkene.

Vi kommer inn på bruken av verktøyet Adobe Photoshop og hvordan vi opplever dette. For min samtalepartner er verktøyet transparent og han føler at han kan arbeide intuitivt, men han ser mine utfordringer;

Problemet er at du kan så mye fra før, åsså må du gå omveien om å lera deg et heilt nytt program, som...eh... photoshop har ein litt høge brukarterskel, hvis du ska få kvalitet på det [...] åsså må du orka å gjørra dei litt kjedelige øvelsane som skal til, så komme du til det transparente. Det e jo det som e utfordringen, er eg redd. Når du sleppe å tenka på det tekniska, då trur eg at du like det.¹⁸⁶

¹⁸³ Tidligere bekjent. Møttes gjennom allmennlærerstudiene og begge har arbeidet i videregående skole. Han har i tillegg til grunnstudiene studert visuell kommunikasjon (illustrasjon) og har arbeidet en del innen grafisk design både innen reklame og i egne kunstneriske uttrykk.

¹⁸⁴ Fra samtale 2, videoopptak 2.

¹⁸⁵ Elever på Medier og kommunikasjon.

¹⁸⁶ Fra Samtale 2, videoopptak 2.

Han kommenterer flere av utprøvingene mine og gir tilbakemeldinger på hva han ser som gode og mindre gode kvaliteter ved dem. De uttrykkene som har spor av noe "analogt" finner han mest visuelt interessante.

Vi kommer inn på hva vi ser som innholdet i begrepene *bildeproduksjon* og *bildeskaping* - begreper vi møter i L06. Om bildeproduksjon tenker han; "Produksjon? Då tenke eg teknikk, tekniske ferdigheter og å ha kontroll på programmet sitt [...]"¹⁸⁷ Vi kommer inn på hva som kan legges i begrepet *en skapende prosess* og et *skapende uttrykk*; Han forteller om en elev som følger oppgaver som blir gitt - punkt for punkt, en elev som lager seg et sett med regler og bruker disse. Han ser på dette som bildeproduksjon. Som lærer prøver han å få eleven til å legge vekk reglene og "løse mer opp og ta noen sjangser". I kontrast til denne eleven forteller han om en annen elev som vrir alle oppgavene og prosjektene hun får "over i kunst". Denne eleven kan ikke så mye teknikk, men likevel blir det hun lager - "kunst". Han stiller seg spørsmålet om hva som skiller disse to elevene og tror det vi er inne på da, er begrepet "kulturell kapital". Han mener om den første eleven at hun er "dritskarp", men at hun ikke har så mange referanser. For poenget må være å lage noe som kan være "visuelt interessant". Lærerne ønsker å gi den "flinke", tekniske og regelbunde jenta mer input, via magasiner, film og musikk, slik at hun tør å løsne opp uttrykket. I forhold til den andre eleven, er det viktig å få henne til å lære seg reglene. Begrepet bildeskaping mener han derfor handler om å gjøre oppgavene om til noe *personlig*, til noe som får frem den indre motivasjonen.

Selv har han sine preferanser i de uttrykkene som er en blanding av digitale og analoge uttrykk, der en ser spor av noe fysisk; *tegning, maling* og *skrift*. Han påpeker at det er et større skapende element i uttrykk der en har laget disse sporene selv, enn om en finner dem på nettet – fordi uttrykket da er et resultat av *en mer bevisst prosess*. Selv med lang erfaring både fra eget arbeid i digital grafisk design og undervisning i digitale bildebehandlingsteknikker, så ville han velge å stille ut noe analogt dersom han skulle hatt en utstilling; "Eg må jo innrømme når eg ska ha utstillingar sjøl, har eg et litt sånn problem med å stilla ut digitalt (flirer litt)...for det e liksom ikkje skikkelig"[ibid] Vi diskuterer hvorfor det kan være slik at vi vurderer digitale uttrykk "lavere" enn analoge uttrykk. Vi kommer frem til

¹⁸⁷ Fra Samtale 2, videooptak 2.

at det er savnet av "det materielle" i prosess og uttrykk, og vår "analoge" og tradisjonelle utdanning som muligens kan ha gitt oss denne holdningen. I denne sammenhengen påpeker han også at han legger vekt på det "analoge" i undervisningen; *særlig i forståelsen av tekstur og overflate*.

Han forteller også om de elevene (guttene) som kan mye teknikk, har sett mye film og som har mange referanser fra sin egen kultur. Dette er elever som tar teknikken som blir vist veldig lett, men etter at de har utført oppgaven, så skjer det ikke så mye mer - "de vett ikkje kor dei vil".[ibid] Han ser at disse ungdommene ofte mangler idé og innhold til bildene sine. Vi enes om at referanser til blant annet kunsthistorien og et sett med "regler", kan være det rammeverket som kan styrke ferdighetene og innholdet i visuell kommunikasjon.

Andre utfordringer som blir trukket frem er nettilgangen i undervisningen. Han ser det som positivt at elevene møter mange uttrykk, men opplever ofte at elevene har vanskeligheter med å skille høy og lav kvalitet på referanser de møter på nettet.

I mellomtiden;

Proessen med mine egne uttrykk tar en mer bevisst retning med å lage egne "fysiske"/ "analoge" spor etter denne samtalen. Tilbakemeldingene den kritiske vennen gir under samtalen, virker bekreftende på at jeg er på rett vei, samtidig som han gir meg nye utfordringer med å arbeide videre med en del formalestetiske kvaliteter ved motivene. Han gav meg noen tips i bruk av ulike funksjoner og verktøy, som jeg prøver ut. Jeg arbeider heretter mer bevisst med assosiasjonene til referansene fra kunsthistorien, enten som replikker eller springbrett til å komme videre med uttrykkene.

Samtale 3 med kritisk venn 3¹⁸⁸; Referanser og assosiasjoner – en diskusjon om estetiske kvaliteter og visuell kommunikasjon i uttrykkene

Igen blir det viktig for meg å presentere referansene for mitt eget arbeid og ideene og temaet i uttrykkene. Jeg påpeker at jeg vil arbeide skapende ut i fra referanser fra min "har"-kultur og min "er-i"-kultur. I samtalen kommer vi inn på bruken av referanser i undervisningen. Min samtalepartner hjelper meg til å klare opp noen tanker. Hun ser det slik

¹⁸⁸ *Samtalepartner 3*: Tidligere medstudent på allmennlærestudiene/ forming som jeg har etablert både et vennskaplig og profesjonelt forhold til. Hun er gallerieier og har tatt studier i kuratering.

at gjennom denne måten å arbeide med bilder på, kan elevene enten få nærmere kjennskap til kunsthistorien eller fokusere på collageteknikker. Jeg forteller at litt av grunnen til at jeg vil ta i bruk referanser, er fordi det i den nye læreplanen ikke nevnes navn på noen kunstnere, i motsetning til i L-97. Nå kan det bli opp til den enkelte lærer *hvem* de vil vise kunstverk av.

Vi kommer inn på at vi (faget) kjenner til for få referanser til etablerte (nasjonale/ internasjonale) kunstnere som driver med digital bildebehandling som kunstneriske uttrykk. Utfordringene med å bruke nettet som søkeverktøy for å finne digitale kunstuttrykk, er at det kan være vanskelig å skille mellom uttrykk laget av amatører og profesjonelle. Den som velger ut bildene som enten skal presenteres på en utstilling eller for elevene i skolen – har regien til å ta viktige valg.

Vi kommer inn på temaet mitt for denne oppgaven; Å ta utgangspunkt i "familiefotografier". Den kritiske vennen reflekterer over at dette også er et tema eller prosjekt elever kan gjøre i skolen; de kan hente motiver fra sin egen livsverden eller for eksempel spill eller filmer. Hensikten med dette kan være å øve opp bevisstheten på hvorfor en velger ut visse bilder. Ved å velge "familiefotografier" slik jeg har gjort, mener hun at jeg har valgt *en felles inngangsport til bildene for betrakterne*, fordi det er noe gjenkjennelig i dem for mange. I *Olympia* av Manet derimot, ligger det mange symboler og koder som en gjerne må kjenne for å kunne "lese" bildet.

Min samtalepartner er veldig direkte i sin tilbakemelding på hva mine digitale collager kommuniserer. Hun ser spor etter referanser fra kunsthistorien, men at bruken av sporene er blitt videreført. Etter å ha betraktet collagene nærmere, og ved å veksle blikket mellom veggen med referanser og veggen med utprøvingene, utbryter hun; "alt handler jo om kjønn!" Hun opplever at den røde tråden i uttrykkene mine, handler om *identitet og kjønn*, og peker på at alle referansene jeg har listet opp fra kunsthistorien, *også har kjønn som tema*.

Vi reflekterer over, mot slutten av samtalen, at selv om utprøvingene er gjort med ny teknologi, så er ikke den skapende prosessen "ny". Selv om prosessen er ulineær og

verktøyet tilbyr effektive funksjoner, må valg tas og de visuelle virkemidlene og estetiske kravene til form, gjelder også innenfor digital bildebehandling.

I fortsettelsen;

Denne tredje samtalen gav meg tilbakemelding på at collagene mine kommuniserte, min kritiske venn kunne lese et tema og en rød tråd i collagene. I prosessen etterpå arbeidet jeg videre med uttrykk der jeg *bearbeidet* og *videreførte* innhold, symboler eller koder fra referansene – både fra min "har"-kultur og min "er-i"-kultur.

Oppsummering av mulige uttryksmuligheter og estetiske kvaliteter som vi kom frem til i dialogene

I dialogene ble ulike muligheter ved verktøyet og estetiske kvaliteter ved uttrykkene trukket frem. I virkeligheten er disse sammenvevd;

- muligheten med å arbeide med transparente lag
- muligheten til å uttrykke nostalgi ved bruk av gamle fotografier
- collage som illustrasjon og "storytelling"; fragmentene i seg selv kan fortelle historier, bruk av fragmenter som former, symboler eller koder
- muligheten til å gjenta former
- muligheten til å bearbeide og videreføre fragmenter
- grafiske uttryksmuligheter
- muligheten til å tilføre "fysiske" spor
- muligheten til å iscenesette collager som en regissør; en lek med komposisjonen av fragmentene

Oppsummering av mulige didaktiske muligheter og utfordringer som vi kom frem til i dialogene

I dialogene reflekterte vi over følgende;

- Adobe Photoshop er et program med "høy terskel"
- både muligheter og utfordringer ved den ulineære prosessen
- nettet som søkeverktøy for inspirasjon
- ambivalensen til digitale uttrykk som kunstneriske uttrykk

5. Analyse og refleksjon

I dette kapittelet vil jeg forsøke å se prosessene Metamorfose I og II i lys av det teoretiske bakteppet og analysere og reflektere over hvilke nye uttryksmuligheter og estetiske kvaliteter digitale verktøy kan tilføre skapingsprosessen. Som nevnt i innledningen til kap. 4 har jeg valgt å beskrive fasene i to prosesser; *Metamorfose I* var faser med appropriering av et kulturelt redskap (Adobe Photoshop CS3), mens *Metamorfose II* ble en fase der det kulturelle redskapet føltet "gjennomsiktig" og der arbeidet med den skapende prosessen med digitale uttrykk, kunne finne sted.

5.1 Prosessen med appropriering av et kulturelt redskap

Innledningsvis nevnte jeg at Adobe Photoshop ansees for å være et avansert digitalt bildebehandlingsprogram. Jeg vil her forsøke å analysere hvilke muligheter og begrensninger verktøyene gav meg i forhold til mine forutsetninger og målsettinger;

Møtet mellom menneske og maskin

I de første fasene med approprieringen av et kulturelt redskap møter jeg Adobe Photoshop sin "verktøykasse" (ikon/ metaforer formet som knapper eller ord i menylinjen) som tilbyr ulike funksjoner. Norman bruker som tidligere nevnt begrepet *persipert affordance*, om brukers forståelse av objekter (her ikoner) ut fra deres visuelle form. I denne forbindelse brukes begrepet *symbolsk kommunikasjon* om møtet mellom menneske og maskin (HCI). Dette møtet er ikke det samme som *persipert affordance*, men konvensjoner som er vilkårlige, kunstige og tillært. Ut i fra Normans fem grunnleggende prinsipper for design av brukergrensesnitt gjorde jeg følgende erfaringer;

1. *Prinsippet om synlighet*; Det var ikke selvsagt hvor jeg kunne finne de ulike verktøyene og funksjonene, på grunn av at flere lå skjult under de ulike ikonene, og en god del ligger skjult i menylinjene som "undermenyer". Plasseringen må tillærers gjennom repetisjon og erindring. Funksjonene er logisk plassert under ulike hovedfunksjoner i menylinjen, men for en nybegynner som meg, var det mange ukjente begrep som ble brukt.
2. *Prinsippet om tilbakemelding*; Programmet gir stort sett god tilbakemelding gjennom timeglass og/ eller dialogbokser som viser Progress (med grønne ruter) etter hvert som

handlingen gjennomføres. Programmet og PSD-filene krever god lagringskapasitet og en rask maskin, mangler dette gir programmet mye frustrasjon på grunn av lang ventetid.

3. *Prinsippet om tilpasning/ muligheter/ begrensninger (affordance)*. Programmet er utviklet først og fremst med tanke på profesjonelle fotografer, noe som begrepene og ikonene vitner om. Jeg opplevde at noen av ikonene var vanskeligere å interagere med enn andre – særlig slike som krevde grundig teknisk innsikt i omfattende prosesser i ”mørkeromsarbeid”.
4. *Prinsippet om begrensninger*. Programmet tilbyr flere måter å angre utførte handlinger på, men det er begrenset tilgang på hvor langt du kan gå tilbake i handlingsforløpet. Operasjoner som settes i gang kommuniseres ofte til brukeren gjennom dialogbokser, i disse har du muligheten til å avbryte handlingen. Men erfaringene mine med at minnet på maskinen min ikke var stort nok, førte til at jeg avbrøt handlinger og ting forsvant.
5. *Prinsippet om samsvar mellom representasjonen og virkeligheten (natural mapping)*. Ikonene eller begrepene er metaforer for veldig mange operasjoner fotografer har kunnet utføre via anloge fotoapparat eller gjennom analogt mørkeromsarbeid. Ikonene simulerer med andre ord tradisjonelle teknikker. Det er en fordel at en kjenner til og har innsikt i slike grunnleggende operasjoner.

I kapittel 4 beskriver jeg min egen innlæring og appropriering av verktøyet gjennom fem faser. Jeg vil her prøve å se disse i lys av Roger Säljö sin teori om appropriering av et kulturelt redskap;

Fase 1. Initial kontakt

Säljö sier at det som kjennetegner den første fasen i approprieringen av et kulturelt redskap, er *initial kontakt*. Denne første kontakten mener han består av utprøvinger med materielle egenskaper og ulike aspekter av hvordan redskapet medierer. Brukeren av redskapet er her avhengig av ytre støtte. [Säljö, 2006]

I min første fase; *Innledende utprøvningsfase*, hadde jeg liten kjennskap til verktøyet da jeg startet opp med utprøvingene, men jeg hadde derimot en god del erfaring med skapende prosesser i fremstillingen av tradisjonelle collager. I denne fasen steg læringskurven med verktøyet langsomt, mens jeg utførte repeterende øvelser med få verktøy og

uttrykksmuligheter. Jeg fikk noe støtte utenfra i form av grunnleggende innføringsinstruksjoner i bruk av Photoshop (kurs). Jeg hadde et tema under utprøvingene, noe som konsentrerte og fokuserte verktøybruken. I fase to, *Skanning, transparente lag*, følte fasen som en *restart* av fase én. Et par måneder borte fra programmet gjorde at innlæringen av grunnleggende verktøy måtte taes opp igjen. Nye digitale verktøy som skanner og uttrykksmuligheter med transparente lag, ble derimot tilført prosessen. I ettertid ser jeg at denne fasen var en forlengelse av den første fasen. Som Säljö nevner ble jeg i disse to første fasene kjent med grunnleggende verktøy/ funksjoner, og med hvordan disse opererer eller medierer. Med et så avansert program som Adobe Photoshop er, og så lite ”brukervennlig” som programmet virket i den innledende fasen, var utprøvingene helt avhengige av støtte utenfra.

Fase 2. Systematisk utprøving

I følge Säljö kjennetegnes den andre fasen av en mer systematisk utprøving, med en mer intensiv bruk av spesifikke praksiser. Brukeren får også en økende innsikt i muligheter og begrensninger ved artefaktet, og er med det mindre avhengig av ytre støtte. [ibid]

Dersom jeg trekker inn min tredje fase¹⁸⁹; *Bearbeiding og gjenbruk av fragmenter – en ulinær prosess*, ser jeg mange paralleller til Säljö sin teori her. En parallell er opplevelsen av å prøve ut verktøyet mer systematisk. Jeg er mer selvstendig i bruken av de verktøyene jeg føler meg trygg på, og flere uttrykksmuligheter blir tilført i denne fasen. Repeterende bruk av få verktøy opplever jeg ennå som noe begrensende, fordi motivene blir en gjentakelse av ”klistre-lime-teknikken”. Jeg er ikke så avhengig av ytre støtte i selve fremstillingen av collagene, men jeg opplever at dersom det skal skje en utvikling i uttrykket, må jeg ta i bruk støtte utenfra.

Fase 3. Appropriering

Denne fasen kjennetegnes av at den økende koordineringen mellom redskap og bruker, og ender opp i appropriering av redskapet. Som bruker opplever en nå mestring innenfor

¹⁸⁹ Min tredje fase blir her i analysen min *andre fase*, dersom jeg velger å slå sammen fase én og to til en innledende utprøvningsfase.

bestemte formål og bruken av redskapet er normalisert. Brukeren har også evnen til å forklare redskapet for en nybegynner. [ibid]

Ser jeg min fjerde fase i lys av denne teorien finner jeg mange likhetstrekk. Selv om jeg benyttet meg av støtte utenfra, var dette en støtte jeg selv oppsøkte via blogger og forum og hvor jeg da var i stand til å velge ut Tutorials som kunne være med på å gi meg flere uttryksmuligheter. For å kunne benytte meg av denne støtten måtte jeg sitte inne med en rekke ferdighetskunnskaper for å kunne ta den i bruk. I denne fasen pekte jeg meg også ut et formål eller *en retning* for bruken av verktøyet.

Fase 4. "Gjennomsiktig" redskap

I Säljö sin beskrivelse av approprieringens siste fase, oppleves redskapet som naturlig og gjennomsiktig for brukeren. [ibid]

Adobe Photoshop opplevdes aldri som *helt* gjennomsiktig, mye på grunn av at det er så enormt mange muligheter og funksjoner i programmet. Men i min femte fase; *Assosiasjoner – referanser*, opplevdes *enkelte* verktøy eller funksjoner som ganske naturlige å bruke. I denne fasen kunne jeg glemme teknikken og la det skapende komme mer i fokus, men dette hadde nok sin bakgrunn i at jeg nå hadde *et sett* med teknikker og uttryksmuligheter som jeg følte meg trygg på, og som jeg brukte gjentatte ganger. Hver gang en ny funksjon dukket opp, overtok teknikken fokuset igjen, men innlæringen av nye funksjoner følte litt lettere for hver gang. Selv om verktøyet aldri ble helt "gjennomsiktig" eller *usynlig*, som Norman kaller det, følte arbeidet mer intuitivt mot slutten av prosessen. Som nevnt tidligere påpeker også Säljö at en sjelden behersker disse redskapene fullt ut; "Kulturelle redskaper kan en som regel vende tilbake til gang på gang og stadig lære noe nytt." [ibid:217] Dette kjenner jeg meg igjen i etter å vært innom et par versjoner av Adobe Photoshop. I boka *The Invisible Computer* (1998) peker Norman nettopp på disse utfordringene ved at slike softwareprogram aldri blir helt transparente eller usynlige;

"The personal computer is perhaps the most frustrating technology ever. The computer [...] should be quiet, invisible, unobtrusive, but it is too visible, too demanding. It controls our destiny. Its complexities and frustrations are largely due to the attempt to cram far too many functions into a single box that sits on the desktop. The business modell of the computer industry is structured in such a way that it must produce new products every six to twelve months, products that are faster, more powerful, and with more features

than the current ones. The result is that the entire industry is trapped by its own success, trapped into a cycle of ever-increasing complexity from which it cannot escape. [Normann, 1998: viii]

Norman mener teknikken ikke er et mål i seg selv. Verktøyet skal ligge i bakgrunnen og være usynlig. Det vil si at når jeg fremstiller en digital collage, så er ikke programvaren Adobe Photoshop målet, men collageuttrykket i seg selv. Men jeg opplevde ofte at programvaren (verktøyet) ble veldig synlig når jeg stod fast og manglet teknisk innsikt.

I følge Säljö vil det være individuelt hvor raskt vi lærer å beherske et program. Noen må kanskje arbeide lenge og få mye hjelp, mens andre er selvgående og tilegner seg ferdighetene raskt. Säljö mener slike forskjeller kan ha mange årsaker, som blant annet motivasjon og tidligere erfaringer. Noen klarer kanskje aldri å appropriere et bestemt redskap, fordi det ligger for langt fra deres erfaringsverden. Men han mener at *tid* og *støtte* i de fleste tilfellene vil være det som avgjør de individuelle forskjellene. [Säljö, 2006:217] Slik jeg opplevde Adobe Photoshop så er dette et veldig tidkrevende program å sette seg inn i, og det vil nok være nettopp tiden du setter av til å få innsikt i funksjoner og teknikker, som vil avgjøre om verktøyet vil bli "gjennomsiktig". Men motivasjonen må også være til stede i prosessen - noe den var for min del. (*Fasene i prosessen er oppsummert i vedlegg 2: Fig. 64. Utprøvinger i innlæringen av verktøyet er å finne i vedlegg 3: CD 1; Metamorfose I*)

5.2 Prosessen med personlige bildeuttrykk

Punctum og studium

I forhold til min problemstilling valgte jeg å ta i bruk *kunst- og kulturhistoriske referanser og fragmenter som kunne fungere som springbrett til å skape personlige bildeuttrykk*. Jeg bestemte meg tidlig i prosessen å lete etter fotografier som kunne fungere som fragmenter i collagene. I enkelte av fotografiene gjorde jeg som nevnt i kap. 4, noen oppdagelser som jeg stoppet opp ved. Fotografiene hadde noe ved seg som jeg bet meg merke i, og dette *noe* er det som Barthes beskriver som fotografiets *punctum* eller *studium*. Det blir for omfattende å gå inn på hvert eneste fotografi som behandles i prosessen, så jeg vil heller prøve å illustrere med to eksempler;



Figurene 57 a) Opplevelse av punctum



b) Opplevelse av studium

Figur 57 a) viser et eksempel på et av fotografiene jeg opplevde som tiltrekkende eller rettere sagt *urovekkende*. Min har-kultur (kunnskaper om Vestens kunsthistorie) spilte en vesentlig rolle når jeg fikk assosiasjoner til *Olympia*, malt både av Édouard Manet og Hilde Vemren. Jeg *føyde noe til fotoet* i form av symboler og koder. Dette var også et foto som satt lenge i minnet. Familiefotografier (snapshots) kan ikke sammenlignes med kunstbilder eller reklamebilder – for de er vanligvis ikke bevisst iscenesatt med symboler og koder. Det er betrakteren selv - igjennom *opplevelse* og *assosiasjoner*, som eventuelt tilføyer bildene noe som kanskje ikke fotografen hadde tenkt, da han eller hun tok bildet. [Barthes, 1980] Punctum er derfor noe som oppleves *individuellt*, og er ikke en felles opplevelse. Dette fotografiet opplevde jeg mer intenst enn andre, og det var da *en detalj* jeg la merke til. Barthes mener denne detaljen gir møtet en personlig dimensjon, og at nettopp dette er fotografiets punctum.

Fig 57 b) var også et bilde jeg stoppet opp ved. Formen og fargene interesserte meg, samt informasjonen (det historiske) om hvordan klær og hårfasong var på slutten av 40-tallet. Fotografiet vekte ikke uro, men heller en lyst eller velbehag ut i fra sine estetiske kvaliteter, noe som kan illustrere det Barthes beskriver som fotografiets studium. [ibid]

Refleksjon-i-handling og refleksjon-over-handling

Proessen fra opplevelsen av et fotografis punctum eller studium, gikk videre gjennom en assosiasjons- og ideprosess, via bearbeiding og komponering av fragmenter mot utformingen av personlige collageuttrykk. Underveis i prosessen kom jeg ofte i dialog med

meg selv - en dialog som kunne omhandle *formoppbygging, komposisjon, innhold og titler* på uttrykkene. Verktøyet lot meg lagre utallige versjoner av utprøvingene, noe som gjorde at de, eller rettere sagt *jeg*, kunne *modnes over tid*. Den ulineære prosessen, med muligheten til å angre og slette valg jeg gjorde, førte til *refleksjon-i-handling*, mens "modningsprosessen" (lagringstiden) førte til *refleksjon-over-handling*. Donald Schön mener man kan *lære av egen praksis* ved å veksle mellom disse to refleksjonsmåtene; *mellom helhet og del, mellom nærhet og distanse*.

Ved å trekke inn kritiske venner til dialog, fikk jeg som tidligere nevnt muligheten til å distansere meg fra mitt eget skapende arbeid. Sammen med disse tre samtalepartnerne kunne jeg diskutere og reflektere over valg jeg hadde tatt, hvordan collagene mine kommuniserte, eventuelle videreføring og kunsthøgskoleperspektiv. I denne forbindelsen vil jeg vise til et eksempel på hvordan refleksjon *i* og *over* handling kunne bidra til utformingen av et endelig uttrykk;

Utformingen av et personlig bildeuttrykk

Som tidligere nevnt inspirerte portrettene av min mormor og Frida Kahlo meg. Hårfrisuren til mormor, blomstene og fargebruken i Murays portrett, var noe jeg ville ta med videre i et personlig bildeuttrykk. Jeg reflekterte over historien om Frida Kahlo sitt liv; *ulykken, hennes turbulente kjærlighetsliv og hennes trang til å uttrykke seg gjennom farger*. Et rosefragment fra den "digitale kofferten" og et utklipp av et fuglehus fra et interiørmagasin, bidro til å skape handling i mitt motiv. Teknikken (Eyedropper Tool/ pipette) hjalp meg til å fange opp den spesielle grønnfargen i Murays portrett, og bruken av Blend mode gjorde at fragmentene ikke fikk et så tydelig "klistre-lime-uttrykk" som i organiske collager, men at de ble mer *integret* i motivet og komposisjonen;



Figur 58 Første utkast; *Frida I*

Arbeidet med motivet var intuitivt og jeg brukte de tekniske mulighetene jeg hadde tilegnet meg så langt i prosessen. Uttrykket ble presentert for samtalepartner 2 og 3. Samtalepartner 2 gav meg sine betraktninger på motivet; blomstene til høyre i motivet mente han burde få en skygge, og den rette linjen bak fugleburet distrahererte ham. Jeg hadde sett meg blind på mitt eget arbeid og så med *et nytt blikk* på de formalestetiske utfordringene. Betraktningene hans tok jeg med meg videre i prosessen. For samtalepartner 3 var ikke teknikken så mye i fokus. Hun var mer opptatt av innholdet. Hun leste med en gang Frida Kahlo sitt liv ut i fra rosen og fugleburet. Hun mente kjønn var et stikkord her - noe som gav meg enda flere assosiasjoner og ideer.

I den videre prosessen med motivet arbeidet jeg mye med overgangen mellom grønnfargene, nettopp for å unngå den harde overgangen. Flere versjoner ble laget og lagret. Jeg tilføyde collagen et fotografi (fragment) av en konkylie, som jeg plasserte inne i fugleburet, noe som var basert på assosiasjonene til Fridas ulykkelige kjærlighet til hennes ektemannen Diego;



Figur 59 Andre utkast; *Frida II*

Motivet ble lenge en "levende" fil, der jeg hele tiden gikk inn og gjorde små justeringer; la på en skygge bak blomstene, "malte" over den rett linjen, tok bort blomstene og erstattet disse med en tapet og tilføyde mer innhold i form av symboler (konkylien). Det var først i møtet med Frida Kahlos kjærlighetsbrev til Diego og elskerens hennes Muray, at utformingen gikk mot et endelig uttrykk. Det viste seg at Kahlo pleide å kysse brevene sine med *rød leppestift* – noe jeg ville bruke som fragment i collagen, både for å gi det langstrakte motivet mer balanse med to rødrosa former, og for å gi motivet et dypere innhold. Jeg ville også beholde noe av teksten i brevet, der selve skriften ble et formelement;



Figur 60 Tredje utkast; *Diego – mi cariño (Diego – min kjære)*

Dette motivet kan stå som et eksempel på og oppsummering av hvordan punctum og studium i et fotografi, sammen med ulike fragmenter og kunsthistoriske referanser, kan fungere som springbrett til et personlig bildeuttrykk.

5.2.1 Analyse og vurdering av uttryksmuligheter og estetiske kvaliteter som digitale verktøy kan tilføre skapingsprosessen

I denne oppgaven valgte jeg å se nærmere på den visuelle kommunikasjonen i det postmoderne samfunnet, som både jeg og *faget* er en del av. Ut fra teori om emnet, fant jeg at montasjer i form av *sømløse* og *organiske collager*, *appropriasjon*, *gjenbruk/ remix* og *postproduksjon* er viktige kjennetegn ved dagens montasjeestetikk, mens forum, blogger og bildegallerier er et trekk ved den visuelle delekulturen - begge vokser frem i lys av den nye digitale teknologien og Internett. Ut fra dette valgte jeg som nevnt tidligere å bruke skapingen av digitale collager som beskrivende for hva som kan kjennetegne visuell kommunikasjon i et postmoderne samfunn.

Både Lev Manovich og Nicolas Bourriaud nevner i sine teorier flere former for remix og postproduksjon;

- *Appropriasjon*; direkte lån eller kopiering av etablerte verk, fotografier fra populærkulturen og massemedia, ytringer eller elementer fra omverdenen, brukt som en del av en sitering, replikk, kritikk eller omskaping og rekontekstualisering.
- *Gjenbruk/ remix*; velge ut og bruke eksisterende former, materialer og ytringer (som fragmenter), men satt sammen på en ny måte, i en ny kontekst (rekontekstualisering).
- *Råmateriale*; bruke eksisterende materiale og omforme det til noe helt nytt, der det er vanskelig å se opprinnelsen.
- *Simulering*; simulere avantgardens sin montasjeestetikk innen bilde og film (f.eks. transparente lag, analogt mørkeromsarbeid).

Med bakgrunn i denne teorien vil jeg ta utgangspunkt i en av mine digitale collager for å analysere og vurdere uttrykksmulighetene og de estetiske kvalitetene som digitale verktøy kan tilføre skapingsprosessen. Bruken av familiefotografier i collagene, gjør at selve handlingen *å se*, har et nostalgisk aspekt i seg, fordi du som betrakter bringer med deg holdninger og erfaringer som aktiviseres. I collagene mine har jeg vært preget av en sterk *formalestetisk interesse*, samtidig som fragmentene har klare referanser til en svunnen tid, til en *old photos estetikk*, som igjen refererer til den samtiden disse er fra. For de som kjenner til kunsthistorien, vil de kanskje i tillegg kunne lese symboler eller koder, mer enn de som ikke kjenner til disse. De gamle familiefotografiene har et visst *gjenkjennelsesaspekt* ved seg, noe som lett kan invitere betrakteren inn i motivet, men derfra er det meningen at de skal være så åpne at betrakterne selv kan lage sine egne historier.

Olympia (fig. 61) kan være et eksempel på det som Bourriaud kaller *postproduksjon*. Jeg har tatt utgangspunkt i flere *allerede eksisterende kulturelle objekt* eller *former*; et familiefotografi, en gammel tapet og en konkyllie. Intensjonen min var å *velge ut* blant objekt som allerede eksisterer og *forvandle* dem eller *rekontekstualisere* dem. [Bourriaud, 2002, Manovic, 2001]. De digitale verktøyene tilbyr mange uttrykksmuligheter til å kunne *forvandle* disse fragmentene til et mer personlig bildeuttrykk. Stikkordene for postproduksjonen er at noe *transformeres*, noe *bevares* og noe *repeteres*;



Figur 61 *Olympia*

- *Appropriasjon*; her har jeg brukt skanneren til å digitalisere (kopiere) et analogt polaroidfotografi og en gammel tapet om til piksler. Jeg låner fragmenter som allerede eksisterer og som jeg selv ikke har skapt.
- *Gjenbruk/remix*; fragmentene har jeg mixet sammen og enkelte av fragmentene har jeg bevart, og noen har jeg repetert. Jeg har satt fragmentene inn i en ny kontekst og tilføyd nye fragmenter til de som allerede eksisterer (konkylien er føyd til polaroidfotografiet).
- *Råmateriale*; tapeten har jeg transformert ved å ta ut formelementer og bearbeidet disse.
- *Simulering*; Fragmentene ble skannet inn med sine (bortimot) originale farger og valører. Med tilgangen til et "digitalt mørkerom" prøvde jeg ut ulike kontraster, skyggelegging, fargesammensetting, ulike Blend modes og Actions.

I ettertid ser jeg at uttrykkene mine kommer inn under begrepet den *organiske collagen*, som har en *montasjeestetikk* som baserer seg på synlige "sømmer" mellom fragmentene. Det vil si at uttrykkene har til hensikt å vise at motivet består av ulike fragmenter som er "limt" sammen. Dette har nok sin naturlige årsak i at jeg har mine erfaringer og preferanser fra den tradisjonelle "klistre-lime-teknikken". Selv om jeg møter ny teknologi, blir ikke uttrykkene mine helt "nye". Kunstnerne Gilbert & George startet heller ikke opp med et helt "nytt" uttrykk da de gikk fra analoge til digitale teknikker i sine fotomontasjer. Det de så som verdifullt var at teknikken simulerte den tradisjonelle teknikken og at mange av prosessene var mindre tidkrevende. Men samtidig vil jeg trekke frem estetiske kvaliteter som jeg mener det digitale verktøyet Adobe Phoptoshop tilbyr som "nytt"; funksjonene *Blend mode* og muligheten til å spille av ulike *Actions*. Disse funksjonene gav meg muligheten til å integrere fragmentene inn i en helhet, slik at "sømmene" ikke ble så tydelige og de "kjemiske" prosessene gav collagene en estetisk finish som fungerte. Muligheten til å lage

egendefinerte Brushes av "fysiske" spor, var også en uttryksmulighet som hevet den estetiske kvaliteten ved flere av uttrykkene, noe også de kritiske vennene trakk fram i dialogene.

I *denne* prosessen valgte jeg fotografier som utgangspunkt eller råmateriale for digitale, organiske collager. Jeg arbeidet innfor sjangeren appropriasjon som kjennetegnes ved å ta i bruk det en ser rundt seg – inn i sine egne arbeid. Men under arbeidet med å finne gode referanser til samtidskunst, fant jeg flere av Mikkel McAlinden sine digitale, *sømløse collager* som svært interessante. Denne formen for collager kjennetegnes som nevnt tidligere ved at "sømmene" ikke synes, og de er som illusjoner eller iscenesettinger av *et virkelig fotografi*. Teknisk er disse uttrykkene veldig krevende, og sammensettingen av fotografiene avhenger av riktige størrelsesforhold, perspektivbruk og lyssetting. Teknisk sett må jeg vel innrømme at jeg ikke er *der* riktig ennå, men bildene hans kan kanskje fungere som springbrett til å utforske denne teknikken og formen for uttrykk nærmere.



Figur 62 *Våren II*.

I videre utforskning av uttryksmulighetene, ville jeg tatt flere egne *bakgrunnsbilder* som fragmenter kunne blitt satt inn i. Dette for å skape dybde og perspektiv i motivene. Fig. 62 er et forsøk på å prøve ut teknikken *sømløs collage*, der figurene på fotoet er plassert etter lys og terreng i bakgrunnsbildet.

(Utprøvinger og oversikt over prosessen med de ferdige bildeseriene i den skapende prosessen, er organisert i vedlegg 4: CD 2; Metamorfose II)

6. Didaktisk refleksjon og konklusjon

En kan kanskje stille seg spørrende til hvorfor jeg har tatt med så mange fokuspunkt under hovedproblemstillingen i denne oppgaven. For meg personlig, men også med tanke på at oppgaven har et fagdidaktisk siktemål, mener jeg at det har vært viktig å sette undersøkelsene med det praktisk skapende arbeidet inn i en større sammenheng. Denne sammenhengen mener jeg består av å søke innsikt i historien eller i referansene vi lar oss inspirere og lede av, innsikt i det samfunnet og den kulturen vi (skolen) er en del av og innsikt i de oppdragermålene eller det innholdet faget kunst og håndverk skal sikte mot og formidle.

I løpet av oppgaven har jeg forsøkt å beskrive hva som kjennetegner den visuelle kommunikasjonen i det postmoderne samfunnet. Videre har jeg prøvd å beskrive gjennom eget skapende arbeid, hvilke muligheter og begrensninger de digitale verktøyene kan gi i forhold til mine forutsetninger og målsettinger. Jeg har også prøvd å beskrive hvordan bruk av kunst og kulturhistoriske referanser og fragmenter kan fungere som springbrett til å skape personlige bildeuttrykk. Mot slutten av denne oppgaven vil jeg nå prøve å reflektere over hva danning innebærer i det postmoderne samfunn og hvilke utfordringer og muligheter kunsthøgskolen kan få i møte med nye kompetansemål.

6.1 Didaktiske utfordringer og muligheter

Etter flere år med formidling av kulturarven i form av undervisning i kunst- og kulturhistorie, ser jeg at min måte å formidle et *innhold* på kan høre inn under det Klafki omtaler som *material dannelse*. Med bakgrunn i Reform-94 og L-97 formidlet jeg *kanoner* innen høyverdig kunst og kultur, og i skapende arbeid imiterte vi ismenes teknikker og kjente motiv. Men samfunnet og kulturen har forandret seg de siste tiårene, og læreplanene har skiftet fokus og målsetting. Vi har fått en sterkere oppfatning av at *formal dannelse* er veien mot målet om danning, og at fokuset må legges mer på *metodene* og barnets (elevens) evner.

I det postmoderne samfunnet dreies det didaktiske perspektivet mot at eleven tilegner seg kulturen ved å omforme den. *Transformasjon* er her et viktig stikkord både for dannelsesprosessen, men også for hvordan en kan arbeide skapende med bildeuttrykk. L-06

bruker begrepet produksjon av bilder for ulike medier. Jeg ser det som viktig at begrepet *digital bildeskaping* blir innført i kunstfagdidaktikken, et begrep som i større grad må vektlegge de uttryksmulighetene og de estetiske kvalitetene som de digitale verktøyene kan tilføre den skapende prosessen.

Barn og ungdom er nå, mer enn noen gang, vant med å forholde seg til bilder i ulike former og medier. De er vant til å bruke og produsere bilder for å kommunisere og dele med andre via blogger og forum på nettet. Dette ser jeg som både utfordringer og muligheter faget kunst og håndverk må ta inn over seg, samtidig som vi må ta vare på og formidle vår kulturarv. Her ser jeg forbindelsen til Klafkis tanker om *kategorial danning*, som en forening eller et dialektisk spill mellom både den materiale og den formale dannelsen. Halvorsen sin modell for *den dobbelte didaktikk*, ser jeg som en videreføring av Klafkis ideer; at både kulturarven og elevens livsverden skal være en kilde for danning i faget.

Jeg har gjort meg noen refleksjoner rundt Thomas Ziehes tanker om at kulturell frisetting og barn og unges selvdanning er en utfordring for kulturarven. Som lærer ser også jeg det som nødvendig, kanskje mer enn før, å skape en *retning* i undervisningen, som elevene kan navigere etter. Dette på grunn av at Internett gir oss (elevene) et hav av valgmuligheter, og at det dermed kan være utfordrende å finne den "rette" veien til målet. Mangel på estetisk erfaring kan også i følge John Dewey, frarøve de unges dømmekraft til å skille mellom gode og dårlige arbeid (referanser). Samtidig er det aktuelt å trekke trådene til Lars Løvli's betraktninger av dagens elever som mulige kyborgere. De omtales som "the Google Generation"; en generasjon født etter 1993 som ikke vet hvordan verden var før Web 2.0. og som har nettet som deres naturlige læringsarena og "læreplan". Klafkis tankegang om at barnet åpner seg for verden, og verden åpner seg for barnet kan stemme overens med tankene om Løvli's beskrivelse av et dannet menneske. Som vi vet er nettet også et sosialt nettverk der barn og unge fungerer sammen i ulike *praksisfellesskap* og hvor de gjennom fellesskapene skaper sin(e) identitet(er). Flere praksisfellesskap har form som *delesamfunn* hvor en omfattende *delekultur* skapes. Med andre ord er delesamfunnet og delekulturen en naturlig og selvsagt arena for barn og unge.

Jeg deler Ilmi Willbergh sitt syn på at dersom en som lærer velger å ta i bruk delekulturen på nettet, vil denne kulturen også bli en del av *undervisningsinnholdet* i faget og den vil være *medskapende* i undervisningsprosessen. Spørsmålet blir om det er mulig å legge til rette for et innhold i undervisningen som elevene kan navigere etter i Web 2.0, og om dette innholdet kan virke dannende og meningsfullt for elevene.

Originalitet har vært et sentralt stikkord for tradisjonell tenkning rundt kreative prosesser og for det kunstneriske uttrykket. Men i postmoderne kunstteori har en gått bort fra den tradisjonelle tankegangen om originalitet. Bourriaud mener at evnen til å *velge ut, låne, sample, remixe, omskape* og *rekontekstualisere* er vel så viktige trekk ved kreative prosesser og kunstneriske uttrykk. Dette er en tidsholdning som også kunstfagdidaktikken i faget kunst og håndverk må forholde seg til. Øvelse og erfaring med å *velge ut* blir viktig - slik Roland Barthes også så det i forhold til fotografiske kvaliteter.

Bildet er blitt språk, men for kunstfagdidaktikken blir det også viktig å legge vekt på *opplevelsesdimensjonen* i resepsjonen av bilder – før en begynner å lese og fortolke. Her kan igjen Barthes tanker om fotografiet være til nytte.

Jeg har valgt å ta utgangspunkt i at møter med kunst- og kulturhistorie, min egen hverdagskultur og estetiske erfaringer med bildeskapende arbeid, kan virke dannende. Historisk bevissthet gjennom kjennskap til kulturarven, er viktig for å forstå verden slik den er, og ikke minst viktig for å få opplevelsen av at vi har en *felles* arv som kan skape felleskap og felles verdier. Jeg har forståelse for at kulturarvbegrepet i denne sammenheng kan være problematisk i et flerkulturelt samfunn, men med vekt på kategorial danning og den dobbelte didaktikk modell, mener jeg at det skal være rom for møter mellom ulike kulturer.

Didaktikk kan sees på som *iscenesettelse av et innhold* på vegne av elevene. Ved å legge vekt på eksemplarisk undervisning og læring, iscenesetter en innholdet på vegne av elevene. Dette kan kanskje av noen oppfattes som at en prøver å styre elevene i bestemte retninger. Men med bakgrunn i beskrivelsen av det postmoderne samfunn og kulturell frisetting, trenger kanskje elevene mer struktur og orden, slik også Willbergh ser det ved at elevene får arbeide med et begrenset antall utvalgte eksempler. Når eksempler velges ut, velger også

læreren *en mening*. Utvelgelsen må ta to hensyn; i forhold til læringsmål og ut fra elevens eget erfaringsgrunnlag.

Som tidligere nevnt i teorikapittelet ser Klafki at bæresøylen i den moderne didaktikken må være det eksemplariske, det fundamentale og det tidstypiske. Dette mener jeg også gir mening i forhold til å velge digital collage som innhold for min oppgave og for en didaktisk vinkling, der;

- elevene blir kjent med den historiske og tekniske utviklingen av collage fra Papier Colle til digital collage, og at de blir presentert for kunstnere og kunstverk som er representative for denne utviklingen.
- elevene får forståelsen for begrepet *appropriasjon* og hvordan dette begrepet har utvidet tenkningen om kunstverks originalitet.
- elevene får møte kunst gjennom opplevelse
- elevene får ta utgangspunkt i sitt eget ståsted, sin egen kultur, for så å trekke linjer til "har"-kulturen, for så igjen å kunne bruke referansene som springbrett for å komme videre
- elevene oppøves i et kritisk, men reflekterende forhold til delekulturen og dens utfordringer og muligheter, med tanke på å laste ned bilder og former som kan være bidrag til deres eget skapende arbeid

I ettertid ser jeg at mine funn i teorien og undersøkelsene i det praktisk skapende arbeidet, kanskje kan være *et eksempel* på et faglig innhold og en måte en kan iscenesette temaet *visuell kommunikasjon i det postmoderne samfunnet* i kunst og håndverk. Med utgangspunkt i en læreplan som ikke legger noen føringer for hvilke kunstverk, kunstnere og kunstretninger en skal formidle i skolen, og med utgangspunkt i at faget skal legge en større vekt på elevenes egen livsverden og "er-i"-kultur, kan måten jeg har arbeidet med digitale collager på, være et eksempel på hvordan en kan arbeide med oppdragermålet om danning; *via et skapende møte mellom "har"-kulturen og "er-i"-kulturen*. Jeg mener selv å ha strebet etter å frigjøre meg mer fra den mer tradisjonelle kunstformidlingen, ved å gå mer inn i et *opplevelsesmøte* med kunstverket; betrakte det og latt undringen, forestillingsevnen og assosiasjonene få fritt spillerom. Målet har vært å kunne fristille seg fra referansene for å komme seg videre med ideer til et mer personlig bildeuttrykk. Med andre ord er denne

oppgaven også et uttrykk for min egen dannelsesprosess. Nå vil det bli opp til andre om mine erfaringer kan overføres til kunstfagdidaktisk praksis.

Med tanke på både utfordringene og mulighetene som ligger i delekulturen på nettet, velger jeg å avslutte med følgende sitat;

”At kende sin historie handler om at kunne navigere i verden.”¹⁹⁰

¹⁹⁰ Sitat hentet fra (tilgjengelig 30.08.09); <http://kulturarv.dk/kulturarv/boernekultur/index.jsp>

7. Kilder

Amundsen, H.B. (2008). *Fotografi, fenomenologi og nærværserfaring*, masteroppgave ved UIO. Tilgjengelig 30.08.09 fra;

<http://www.duo.uio.no/publ/IFIKK/2008/86984/MicrosoftWordx-xDUO-UTGAVE.pdf>

Barthes, R. 2001 (1980). *Det lyse rommet*. Oslo: Pax Forlag A/S

Barthes, R. 1994 (1964). *Bildets retorikk*. Side 22-35 i *Tegnets tid*. Utvalgte artikler og essays. Oslo:Pax forlag.

Benjamin, W. (1936 -39). *Kunstverket i reproduksjonsalderen*. Essay om kultur, litteratur, politikk (1936 – 39). Bale, K. og Bø-Rygg, A. (red.) (2008). *Estetisk teori - En antologi*. Oslo: Universitetsforlaget

Bourriaud, N. (2002). *Postproduction*. New York: Lukas & Stenberg

Briseid, L.G. (2008). *Danning i det postmoderne*. Norsk pedagogisk tidsskrift. Nr 04/08. idunn.no. Tilgjengelig 30.08.09 fra;

http://www.idunn.no/ts/npt/2008/04/danning_i_det_postmoderne?highlight=danning%20i%20det%20postmoderne#highlight

Dahl, M., Midtbø R. (2004). *Møte med Thomas Ziehe*, *Bedre skole* 3/ 04, Utdanningsforbundet

Elliott, J. (1993). *Reconstructing Teacher Education*. London: The Falmer Press. Tilgjengelig 30.08.09 fra;

http://books.google.com/books?id=mi1g7ZHzeSgC&pg=PA70&lpg=PA70&dq=professional+peers,+john+elliott&source=bl&ots=aTs9788b-A&sig=hc6MrzV80rYyP-iXCyn2NqLZ9o&hl=no&sa=X&oi=book_result&resnum=2&ct=result#PPR10,M1

Erstad, O. (2005). *Digital kompetanse i skolen – en innføring*. Oslo: Universitetsforlaget

Erstad, O. (2004). *Mediekompetanse i det sosiokulturelle felt*, Norsk medietidsskrift, Årgang 2004, Nr 03, 215 – 236. Tilgjengelig 30.08.09 fra;

http://www.idunn.no/top_meny/avansert_soek?marketplaceld=2000&siteNodeId=1185638

Gilje, Ø. (å.u) *Den digital skolesekken – digital kompetanse mellom gata og skolen. Skolen som arena for utvikling av kommunikativ kompetanse*. Foredrag holdt på formidlingskonferansen: Den digital skolesekken – digital kompetanse mellom gata og skolen Kommunikasjon, IKT og medier – KIM Oslo, 27. September.

Gundem, B.B. (2003). *Skolens oppgave og innhold: en studiebok i didaktikk*. Oslo: Universitetsforlaget

Halmrast, G. S. (2003). *Den filosofiske samtale som metode og erfaring*. Hovedfagsoppgave ved UIO. Tilgjengelig 30.08.09 fra; <http://www.buf.no/les/avh/?page=gsh-filsamt-08>

Halvorsen, E. M. (2008). *Didaktikk for grunnskolen*. Bergen: Fagbokforlaget.

- Halvorsen, E. M. (2007). *Kunstfaglig og pedagogisk FOU*. Kristiansand S.: Høyskoleforlaget.
- Halvorsen, Else Marie. (2005). *Forskning gjennom skapende arbeid? Et fenomenologisk-hermeneutisk utgangspunkt for en drøfting av kunstfaglig FoU-arbeid*. Tilgjengelig 30.08.09 fra; http://teora.hit.no/dspace/bitstream/2282/153/1/skrift2005_5.pdf
- Halvorsen, E. M. (2004). *Kultur og individ. Kulturpedagogiske perspektiv*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Halvorsen, E. M. (2003). *Estetisk erfaring. En fenomenologisk tilnærming til Roman Ingardens perspektiv*. HiT skrift nr. 6/2003. Tilgjengelig 30.08.09 fra; http://teora.hit.no/dspace/bitstream/2282/192/1/skrift2003_6.pdf.
- Handal, G. (1999). *Kritiske venner*. Bruk av interkollegial kritik innen universiteten. Rapport nr. 9. Nylng. Tilgjengelig 30.08.09 fra; <http://www.isy.liu.se/Nylng/rapport/pdfs/rapp09.pdf>
- Hargreaves, A. (1994). *Lærerarbeid og skolekultur*. Oslo: Ad Notam Gyldendal
- Hillestad, A. (2002). *Hindrer grensesnittet brukerens forståelse? En diskusjon av forholdet mellom brukergrensesnittet og brukerens forståelse av den personlige datamaskinen*. Hovedoppgave i pedagogikk. Universitetet i Oslo. Tilgjengelig 30.08.09 fra; <http://folk.uio.no/annetthi/hovedoppgave/kapittel4-0.html>
- Hoffman, K. A. (red.) (1989). *Collage, Critical Views*. Michigan: UMI Research Press
- Holm-Johnsen, H. (2002). Tar vare på undringa. Museumsnett.no. Tilgjengelig 30.08.09 fra; http://www.museumsnett.no/alias/HJEMMESIDE/fotografimuseum/main_mikkel.html
- Klafki, W. (1985/ 2001). *Dannelsesteori og didaktikk – nye studier* (dansk oversettelse av Neue Studien zur Bildungstheorie und Didaktik). Århus: Forlaget Klim
- Klafki, W. (1959/ 2001). *Kategorial dannelse. Bidrag til en dannelsesteoretisk fortolkning av moderne didaktikk*. (Oversatt av Arnt Gylland, Om utdanning – klassiske tekster, Erling Lars Dale (red.) Oslo: Gyldendal Norsk Forlag AS
- Korten J. U., Svoen, B. (2006). *Unge medieprodusenter og kreativ mediekompetanse*, Digital kompetanse 4, 306 – 328. Tilgjengelig 30.08.09 fra; http://www.idunn.no/top_meny/avansert_soek?marketplaceld=2000&siteNodeld=2913414
- Krumsvik R. J., (red.) (2007). *Skulen og den digitale læringsrevolusjonen*. Oslo: Universitetsforlaget.
- KUD (Kirke- og undervisningsdepartementet) (2006). *Læreplanverket for Kunnskapsløftet*. Oslo: Utdanningsdirektoratet. Tilgjengelig 30.08.09 fra; http://www.uddanningsdirektoratet.no/templates/udir/TM_Læreplan.aspx?id=2100&laereplanid=127655
http://www.uddanningsdirektoratet.no/templates/udir/TM_Læreplan.aspx?id=2100&laereplanid=114245

KUF (Kirke-, utdannings- og forskningsdepartementet) (1996 a). *Læreplan forgrunnskole, videregående opplæring og voksenopplæring. Generell del*. Oslo: KUF. Tilgjengelig 30.08.09 fra; http://www.udir.no/upload/larerplaner/generell_del/generell_del_lareplanen_bm.pdf

KUF (Kirke-, utdannings- og forskningsdepartementet) (1996 b). *Læreplanverket for den 10-årige grunnskolen*, s.192. Oslo: KUF. Tilgjengelig 30.08.09 fra; <http://www.udir.no/L97/planer/laereplaner.grunnskole.html>

Kvale, S. (1997). *Det kvalitative forskningsintervju*. Oslo: Ad Notam Gyldendal

Løvlie, L. (2003). *Teknokulturell danning i Dannelsens fovandlinger*. Slagstad, R., Korsgaard, O. og Løvlie, L. (red.) Oslo: Pax Forlag A/S

Norman, D. A. (1999). *Affordance, Conventions and Design*. Tilgjengelig 30.08.09 fra; http://jnd.org/dn.mss/affordance_conventions_and_design_part_2.html

Norman, D. (1998). *The invisible computer*. Cambridge, Mass. : MIT Press.

Norman, D. (1988/ 2002). *The Design of Everyday Things*. New York : Basic Books

Ottestad, G. (2007) *Blogg som kulturelt fenomen*. ITU. no. Tilgjengelig 30.08.09 fra; <http://www.ituarkiv.no/Dokumenter/Tekster/1084439988.37/1113464294.85.html>

Manovich, L. (2007). *What comes after remix?* Remix Theory. Tilgjengelig 30.08.09 fra; <http://remixtheory.net/?p=169>

Manovich, L. (2002). *Avant-garde as Software*. Artnodes. Visual Arts Department (University of California). Tilgjengelig 30.08.09 fra; <http://www.uoc.edu/artnodes/espai/eng/art/manovich1002/manovich1002.html>

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT

Manovich, L. (1995). *The Paradoxes of Digital Photography*. Photography After Photography. Germany: Exhibition catalog. Tilgjengelig 30.08.09 fra; http://www.manovich.net/TEXT/digital_photo.html

Norman, D. (1998). *The invisible computer*. Cambridge, Mass. : MIT Press.

Norman, D. (2002). *The Design of Everyday Things*. New York : Basic Books

Postholm, M.B. (2005). *Kvalitativ metode: en innføring med fokus på fenomenologi, etnografi og kasusstudier*. Oslo: Universitetsforlaget.

Roksvåg, K. (2008) *Gjenbruk i kultur og estetikk. Med collage som bro mellom ungdommen og samtidskunsten*. Masteroppgave. Notodden; Høyskolen i Telemark avdeling for estetiske fag, folkekultur og lærerutdanning.

Rosenberg, H. (1975). *Collage: Philosophy of Put-Togethers*. Kap. 15 i *Art on the edge*. London: The University of Chicago Press

Säljö, R. (2006). *Læring og kulturelle redskaper. Om læreprosess og den kollektive hukommelsen*. Oslo: J.W. Cappelens Forlag AS.

- Säljö, R. (2001). *Læring i praksis. Et sosiokulturelt perspektiv*. Oslo: J.W. Cappelens Forlag AS.
- Schön, Donald A. (2004). *Den reflekterende praktiker. Hvordan professionelle tænker, når de arbejder*. Århus: Forlaget Klim.
- Taylor, B. (2004). *Collage, the making of modern art*. UK:Thames & Hudson.
- Ulstein, K. (2007). *Grunnskolen er ikke på nett*. Forskning.no. Tilgjengelig 30.08.09 fra; <http://www.forskning.no/artikler/2007/september/1190896415.55>
- Østbye, G.L. (2007). *Barn + Kunst = Danning. Om å fabulere og filosofere i kunstmøter*. Oslo: Gurilo Forlag
- Vaage, S. (red) (2000). *Utdanning til demokrati. Barnet, skolen og den nye pedagogikk*. John Dewey i utvalg. Oslo: Abstrakt forlag as
- Van der Hagen, A. (2004). *Digital dannelse*. Artikkel/ intervju på Morgenbladets nettside. Tilgjengelig 30.08.09 fra; http://antropologi.info/nyheter/kopi/Digital_dannelse.html
- Willbergh, I. (2008). *Mimesis, didaktikk og digitale læremidler*. Doktoravhandling ved NTNU.

8. Vedlegg

Vedlegg 1

Feltnotater (dato)

Assosiasjoner - ideer	Fragment/ Skisser/ notater	Verktøy/ Teknikk	Refleksjon over prosess og uttrykk Nye muligheter

Figur 63 Skjema for feltnotater

Vedlegg 2

Faser	Støtte utenfra	Verktøy	Uttrykksmuligheter	Erfaringer
Fase 1; Innledende utprøvningsfase	- mye ytre støtte via kurs og veiledning	- grunnleggende verktøy og funksjoner; klippe ut, lime inn, flytte, male, øke kontraster	- "klistre-lime-uttrykket"	- simulering av tradisjonelle teknikker - tidkrevende arbeid - synlig teknologi
Restart; Skanning, transparente lag	- mindre ytre støtte	- repetisjon av grunnleggende verktøy og funksjoner + utprøvinger med Opacity	- "klistre-lime-uttrykket" - transparente uttrykk	- simulering av tradisjonelle teknikker - tidkrevende arbeid - synlig teknologi
Fase 2; Bearbeiding av fragmenter	- ytre støtte i form av tips og veiledning fra kollega	- systematiske utprøvinger med flere verktøy og funksjoner	- "klistre-lime-uttrykket" - transparente uttrykk - "digitalt mørkerom"	- simulering av tradisjonelle teknikker - tidkrevende arbeid - synlig teknologi
Fase 3; Delekultur og retning	- ytre støtte i form av tips og instruksjoner på nettet	- har tilegnet meg et sett med verktøy/ funksjoner - mer utforskende med; - Blend modes - egendefinerte Brushes - Photomerge	- "klistre-lime-uttrykket" - transparente uttrykk - "digitalt mørkerom" -	- simulering av tradisjonelle teknikker - mer effektiv - et sett med verktøy som er usynlig
Fase 4; Skapende prosess	- lite støtte utenfra, kun når nye verktøy og funksjoner skal læres	- bruker "settet" med verktøy/ funksjoner bevisst etter hva som er målet/ ideen	- organiske collager - iscensatt fotografi/ fotomontasje - "digitalt mørkeromsarbeid"	- mest fokus på bildeskapingen - intuitivt arbeid - ofte er teknologien usynlig

Figur 64 Fasene i prosessen

Vedlegg 3

CD 1; *Metamorfose 1 – utprøvinger*

Kopi av masteroppgaven

Vedlegg 4

CD 2; *Metamorfose 2 – utprøvinger og ferdige bildeserier*

Her er utprøvinger og oversikt over prosessen med de ferdige bildeseriene, organisert i kronologisk rekkefølge;

1. *Fritt etter Magritte*
2. *Rød modell I*
3. *Våren I og II*
4. *Diego – min kjære*
5. *Frokost i det grønne*
6. *Den unge kvinnen ved klaveret*
7. *Rød modell II*
8. *Ekteskapet*
9. *Olympia*
10. *Hyllest til John Stezaker*
11. *Hyllest til Robert Rauschenberg – Uten tittel I, II og III*
12. *Hyllest til Joseph Cornell I – Adam og Eva*
13. *Hyllest til Joseph Cornell II – Uten tittel*