

Samisk kunst i Minecraft

Møtet mellom samisk samtidskunst og Minecraft, og de didaktiske muligheter som oppstår.

KATRINE SIRNES NESHEIM

VEILEDERE

Tor Jørund Føreland Pedersen
Monica Grini

Universitetet i Agder, 2023

Fakultet for kunsthøgskolen
Institutt for visuelle og sceniske fag

Master

Sammendrag

I denne masteroppgaven undersøker jeg hvordan spillet Minecraft kan være et verktøy og en arena for å møte, oppleve og lære om samisk samtidskunst i skolen. Det belyses også hva som kan gå tapt og oppstå i overføringen fra fysisk verk til digitalt spill. Gjennom *a/r/tografisk* tilnærming og urfolksmetodologi har jeg utviklet et undervisningsopplegg i Minecraft med utgangspunkt i kunstverket *Illegal Spirits of Sápmi* (2022) av Anders Sunna. Verksanalyse og intervju med kunstneren, samt teori om dekolonisering og ubehagets pedagogikk, legger grunnlag og føring for utformingen av undervisningsopplegget og videre drøfting om didaktiske potensialer og aktualisering av samiske perspektiver i skolen. Undersøkelsens resultat viser at nye kunstformidlingssituasjoner i skolen er nødvendig for inkludering og aktualisering av samisk samtidskunst som engasjerer elever. Minecraft kan bidra til tilgjengeliggjøring av samisk kunst hvor elever er aktive og delaktige *med* den. Mitt undervisningsopplegg er ikke en erstatning av det fysiske verket, men en ny dimensjon til det. Ubegag gjennom oppgavens tematikk og bildets motiv har vært virkemiddel for bevisstgjøring og lærerike samtaler, både hos meg selv, og for elever og lærere.

Forord

I starten av februar hadde filmen basert på Altaaksjonen «Ellos eatnu - La elva leve» premiere på kinoer i hele landet. Det var en kraftfull og svært sterk opplevelse å se. I slutten av samme måned satte aktivister i gang demonstrasjoner mot Fosen-saken. Det følte som å se filmen igjen, bare at nå var det 40 år etterpå. Det viste et skremmende bilde av hvordan samiske rettigheter og kultur gang på gang blir nedprioritert og skjøvet til siden. En tendens som dessverre ofte vises i skolene også. Prosjektet mitt følte enda mer meningsfullt enn noen gang. Det var ikke bare viktig, men nødvendig, å sette samiske perspektiver i fokus.

Først av alt vil jeg gi en stor takk til dere i Minecraft-prosjektet som på en eller måte har bidratt i min oppgave. Line og Ingvild, dere har vært solide støttespillere og alltid hatt troen på meg. Takk for deres uendelige entusiasme og motivasjon. Takk til deg Kari for inspirasjon og gode samtaler. Ikke minst takk til Eirik for dine ideer og all din hjelp med Minecraft.

Takk til mine dyktige og kunnskapsrike veiledere, Jørund og Monica. Deres støtte, råd og tilbakemeldinger har vært gull. Jeg er evig takknemlig som har hatt dere to på laget.

Takk til Anders Sunna for at du har tatt deg tid til prosjektet, og den tilliten du har gitt meg med kunsten din. Takk for din åpenhet, og dine interessante og lærerike innspill.

Takk til Senter for Likestilling ved UiA for at dere hadde troen på prosjektet og for et raust mastergradsstipend.

Takk til venner og familie som har heiet og løftet meg opp, enten dere har vært til stede eller langt borte. Deres kjærlighet, ord og samtaler har vært drivkraft gjennom hele prosessen.

Men mest av alt takk til klassen og mine flotte og uvurderlige medstudenter som har holdt motet oppe. Takk for all latter og glede, men også frustrasjon vi har delt. Jeg hadde ikke klart dette uten dere rundt meg. Min siste takk går til vår kjære Monica. Du er en lærer blant den sjeldne sorten, som alltid har vært tilgjengelig og oppmuntrende. Din kunnskap og ditt engasjement i klassen har gjort de siste årene på studiet til de beste.

Kristiansand, 27. april 2023

Katrine Sirnes Nesheim

Innholdsfortegnelse

Sammendrag	I
Forord	II
1 Innledning	1
<i>Bakgrunn for studien</i>	1
Problemstilling	2
<i>Undersøkellesmateriale og avgrensning</i>	3
Den «samiske verden» i Minecraft	4
<i>Sentrale begrep i oppgaven</i>	6
Dáidda og duodji	6
Samisk samtidskunst	7
<i>Oppgavens struktur</i>	8
2 Tidligere forskning og litteratur	10
<i>Samisk i skolen</i>	10
Samisk undervisning i kunst og håndverk	11
<i>Minecraft og spill i undervisningen</i>	12
<i>Digitale møter med kunst</i>	13
Digital kunstformidling i skolen	16
3 Teoretisk rammeverk	18
<i>Dekolonisering og urfolksmetodologi</i>	18
<i>Ubehagets pedagogikk</i>	19
4 Metodologisk tilnærming	21
<i>Vitenskapsteoretisk ståsted</i>	21
<i>Forskningsmetode</i>	21
A/r/tografi	22
<i>Verksanalyse</i>	23
<i>Intervju</i>	23
Gjennomføring	24
Utvalg	25
<i>Praktisk-estetisk undersøkelse</i>	25
Padlet	26
<i>Forskningsetikk</i>	27
Posisjonering og mål	28
Samarbeidspartnere	29
5 Presentasjon av kunstner og verk	30
<i>Anders Sunna</i>	30
« <i>Illegal Spirits of Sápmi</i> ».....	30
<i>Verksanalyse</i>	34
6 Intervju	39

7	Prosess.....	45
	<i>Idéfasen.....</i>	<i>45</i>
	En vending.....	46
	Fra Venezia biennalen til Minecraft.....	46
	<i>Starten av byggefasen</i>	<i>47</i>
	<i>En verden tar form.....</i>	<i>49</i>
	Hovedelementer	50
	Karakterer	53
	Lydspor	55
	<i>Minecraft som verktøy i skapende arbeid</i>	<i>55</i>
	Overføring fra fysisk til digitalt verk.....	55
	Ethiske overveielser i prosessen	56
8	Drøfting.....	58
	<i>Minecraft som læringsarena.....</i>	<i>58</i>
	Digitale møter med samisk kunst	58
	Minecraft som møtepunkt.....	59
	<i>Det som forsvinner og det som oppstår.....</i>	<i>60</i>
	<i>Aktualisering</i>	<i>62</i>
	I lærerens arbeid	62
9	Konklusjon	64
	<i>Veien videre.....</i>	<i>65</i>
	Referanseliste	66
	<i>Litteratur</i>	<i>66</i>
	<i>Upubliserte kilder.....</i>	<i>70</i>
	<i>Figurer.....</i>	<i>70</i>
	Vedlegg	72
	<i>Vedlegg 1: Intervjuguide.....</i>	<i>72</i>
	<i>Vedlegg 2: Padlet.....</i>	<i>74</i>
	<i>Vedlegg 3: Godkjenning fra Sikt.....</i>	<i>75</i>
	<i>Vedlegg 4: Informasjonsskriv.....</i>	<i>76</i>
	<i>Vedlegg 5: Samtykke.....</i>	<i>78</i>

1 Innledning

Bakgrunn for studien

Våren 2022 gjennomførte jeg et utviklingsarbeid i kunst- og håndverk på studiet mitt ved Universitetet i Agder (UiA), hvor jeg ønsket å utforske de kreative muligheter som finnes ved å jobbe med Minecraft i kunst og håndverk. Jeg arbeidet med arkitektur i Minecraft, både på egenhånd og gjennom et 5-ukers prosjekt med flere klasser på 9. trinn. Prosjektet viste at spillet var et friskt pust i kunst- og håndverksfaget, og som bidro til kreativ tenkning og problemløsning (Nesheim, 2022b). Spillet viste også en mulig måte å integrere digitale verktøy i kunst og håndverk. Mitt prosjekt resulterte i et samarbeid med *Studentaktiv Læring i Lærerutdanningen* (STALU) hvor jeg ble en del av forsknings- og utviklingsteamet som ønsket å utforske Minecraft som læringsverktøy. Gruppen består av faglærere ved UiA og lærere i Kristiansand kommune, og de driver et pågående samarbeidsprosjekt mellom UiA og Samisk høgskole, med Gáisi språksenter og Skogliv som bidragsaktører. De har bygget og utviklet det som omtales som en «samisk verden» i Minecraft, som er tilgjengelig for alle med lisens til å bruke spillet (Universitetet i Agder, 2021). Selv hadde jeg liten kunnskap om samisk tematikk grunnet manglende undervisning gjennom hele mitt liv som elev og student, men jeg ønsket å lære mer.

Noen måneder seinere lanserte *Norges institusjon for menneskerettigheter* (NiM) en rapport som omhandlet holdninger mot samer og nasjonale minoriteter i Norge. Rapporten viste at kunnskapen om disse gruppene var svært lav i befolkningen og at flere har negative holdninger til disse gruppene. Det var i tillegg en betydelig andel som hadde observert hatprat mot folk i disse gruppene de siste 12 måneder (NiM, 2022). Det ble belyst at det undervises lite om samer og nasjonale minoriteter i skolene, og at det kunne være en faktor for resultatene i rapporten. NiM anbefalte et kunnskapsløft hos lærere og i lærerutdanningen for å motarbeide negative holdninger. Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020, også kalt fagfornyelsen, forsterket samisk innhold i læreplanen to år før (Utdanningsdirektoratet, 2020). Som fremtidig lærer følte jeg på et ansvar for å tette eget kunnskapshull, og videre bidra til å forhåpentlig kunne tette andres.

Samtidig som jeg ble med i Minecraft-prosjektet fikk jeg gjennom mitt arbeid i Undervisningsverkstedet ved UiA vite at samtlige grunnskoler i Agder fikk lisens til Minecraft Edu våren 2022 (personlig kommunikasjon, 4. mai 2022). Det var derfor aktuelt å

utforske om den samiske verdenen i Minecraft kunne være en inngang for å bidra til kompetanseløftet i skolene. Foreløpig var det lagt opp til utforskende oppgaver i en rekonstruksjon av Sametinget, med tilhørende ressurspakke. Etter at siste versjon ble lansert februar 2023 har den blitt lastet ned over 40 000 ganger. Lærerne i prosjektet jobber stadig med å utforme flere steder og oppgaver knyttet til samisk historie, kultur, språk, og politikk i Norge. Siden jeg studerer kunst og håndverk ble jeg nysgjerrig på hvordan spillet kunne brukes som en arena for å utforske samisk kunst. I læreplanen for kunst og håndverk står det at elever etter 10. trinn skal «undersøke hvordan kunst, inkludert samisk kunst, kan bidra i samfunnskritikk, og skape kunstuttrykk som belyser utfordringer i egen samtid» (Kunnskapsdepartementet, 2019, s. 8). Dette målet ble mitt utgangspunkt for utforskningen i masteroppgaven. Dette er en fortsettelse fra prosjektbeskrivelsen jeg leverte i desember (Nesheim, 2022a).

Problemstilling

Til nå finnes det lite forskning på samisk kunst og kultur i kunst- og håndverksfaget i Norge. Foreløpig ligger det ute en masteravhandling fra 2020 som forsket på undervisning om *duodji* i kunst og håndverk (Mostue, 2020). Her kommer det fram at lærere strever med å integrere samiske perspektiver i undervisningen. Jeg ønsker, som en videreutvikling av denne, å rette søkelyset på samisk kunst, *dáidda*, og se mulighetene for å oppleve samisk samtidskunst gjennom den samiske verdenen i Minecraft med et tilhørende undervisningsopplegg for kunst- og håndverkslærere på ungdomstrinnet. For å gjøre dette har jeg kommet fram til følgende problemstilling:

Hvordan kan samisk samtidskunst utforskes og aktualiseres gjennom å bruke Minecraft som verktøy?

Jeg har valgt å ta utgangspunkt i ett kunstverk av en samisk samtidskunstner. Med dette ønsker jeg å utvikle et undervisningsopplegg basert på kunstverket og se både på Minecraft som et verktøy for å arbeide kreativt skapende, samt Minecraft som arena for å møte, oppleve og prate om samisk kunst. Andre spørsmål som reiser seg i den forbindelse er: Har Minecraft egenskaper som gjør det mulig å møte samisk samtidskunst i skolen? I så fall hvilke, og hvordan kan det utforskes? Er det noe som går tapt i overføringen fra fysisk til digitalt, og hvilke muligheter oppstår med undervisningsopplegget?

Undersøkellesmateriale og avgrensning

Jeg har i min oppgave valgt å ta utgangspunkt i én samisk samtidskunstner og ett av hans verk for å kunne gå i dybden på kunsten hans. Dette er Anders Sunna og verket *Illegal Spirits of Sápmi* (2022) som ble utstilt på den 59. kunstbiennalen i Venezia i fjor (se figur 1). Jeg ønsket å rette fokuset på én av kunstnerne fra Veneziabiennalen da det er en internasjonal kunstutstilling som regnes som en av verdens viktigste mønstringer for samtidskunst (Rød, 2022). På samme tid markerte fjorårets utstilling en historisk begivenhet da Sápmi for første gang ble representert som egen nasjon på den nordiske paviljongen. Denne skulle huse tre samiske kunstnere fra både den norske, svenske og finske delen av Sápmi (OCA, u.å.). Dette satte samisk samtidskunst på dagsorden og er svært aktuelt. Jeg har valgt å sette søkelys på Sunna da han er en anerkjent og høyst aktuell samtidskunstner som driver med *dáidda*. Det at han arbeider med politisk kunst som belyser samfunnsutfordringer og undertrykkelse treffer på kompetansemålet som er trukket fram fra kunst- og håndverkslæreplanen (Kunnskapsdepartementet, 2019, s. 8). Han har gitt meg tillatelse til å overføre kunsten til Minecraft og har stilt til intervju om oppgaven. Senere i oppgaven vil jeg presentere ham og verket, og foreta en analyse som vil hjelpe meg videre i det skapende arbeidet i Minecraft.



Figur 1 Anders Sunna, *Illegal Spirits of Sápmi*, 2022. *The Sámi Pavilion*, 59th International Art Exhibition – La Biennale di Venezia. Foto: © Michael Miller / OCA. Gjengitt med tillatelse.

Selve kunstverket til Sunna består av 6 store deler eller vegger, hvor jeg har valgt å gå i dybden på én av disse grunnet oppgavens tidsbegrensning, men også fordi jeg ønsker et godt gjennomført og helhetlig arbeid med å overføre kunsten til Minecraft. Det er vegg nr. 3 fra venstre (se figur 2) som er brukt som utgangspunkt for den praktiske-estetiske undersøkelsen. Denne er plukket ut da motivet inneholder historier og tematikk som passer til *ubehagets pedagogikk*, som jeg vil forklare nærmere i teoridelen av oppgaven.



Figur 2 Anders Sunna, *Illegal Spirits of Sápmi* (detalj), 2022. *The Sámi Pavilion*, 59th International Art Exhibition - La Biennale di Venezia. Foto: © Michael Miller / OCA. Gjengitt med tillatelse.

Når jeg nevner Minecraft vil jeg videre i min tekst referere til *Minecraft Education* (Edu) som er den versjonen av spillet som er tilrettelagt for skolene (Minecraft Education, u.å.). *Minecraft Edu* er inkludert i Office 365-pakken, og mange skoler har derfor tilgang til spillet. *Minecraft Edu* har noen funksjoner som gjør det enklere å styre undervisningen som lærer i spillet, og har visse egenskaper som ikke finnes i det originale *Minecraft Java*. Min egen utforskning og utprøvinger i Minecraft vil være påvirket av en samtale sammen med Sunna. Her vil hans innspill og kommentarer prege mine valg i prosessen. Jeg vil i neste kapittel forklare nærmere hva spillet er og hvordan det brukes i undervisning.

Den «samiske verden» i Minecraft

Jeg vil utføre den skapende delen i den allerede eksisterende samiske verden i Minecraft som er laget av UiA, Samisk høgskole, Gáisi språksenter og Skogliv. Prosjektet er et samarbeid bestående av fagfolk innen pedagogikk, samisk språk, kultur og historie, samt spillutvikling i

Minecraft. Sammen har de utviklet en verden som tar deg med inn i en samisk kontekst hvor erfaringsbasert læring står i fokus. Verdenen har som mål å gi innsikt og læring om og med samisk språk, kultur og historie. Til nå er denne verdenen bygget opp slik at du starter utenfor Sametinget og kan utforske bygget og kontorene i andre etasje (se figur 3).



Figur 3 Utenfor Sametinget i Minecraft. Universitetet i Agder, Samisk høgskole, Gáisi språksenter og Skogliv. Skjermdump i Minecraft.

I parlamentsbygningen er det mulighet for å lese bøker i biblioteket og prate med *ofelaš* (veivisere). I hvert kontor finnes det ulike personer du kan prate med som sender deg til nye områder hvor du må løse oppgaver. Disse er basert på samisk historie, språk, politikk og kultur, og gir deg både kunnskap og info samtidig som du kan få bruke spillets funksjoner. Dette kan for eksempel være å kjøre snøscooter og samle rein til reingjerdet, delta i det første samiske landsmøtet og prate med Elsa Laula Renberg, samt besøke Fosen vindpark hvor man har mulighet til å rive ned vindmøllene. Mitt undervisningsopplegg vil brukes i denne verden for å legge opp til oppgaver rettet mot kunst- og håndverksfaget, og vil ta inspirasjon og ideer fra de allerede eksisterende oppgavene i spillet.

Sentrale begrep i oppgaven

Ut ifra det tidligere forskning sier og egne erfaringer, ser jeg det som et behov for å dypere forklare *dáidda* og *duodji*, for å videre prøve å forklare samisk samtidskunst og de sprikene som oppstår i forsøket på å definere dette begrepet. Dette vil være til hjelp i forståelsen for både meg som forsker og for leseren, og kan fungere som veiledning for kunst- og håndverklærere som vil integrere samisk samtidskunst i undervisningen.

Dáidda og duodji

Hvis en skal prøve å kort definere *dáidda* og *duodji*, kan en enkelt forklart si at *dáidda* er «samisk (billed)kunst», og *duodji* er «samisk (kunst)håndverk». Å definere *dáidda* og *duodji* er derimot ikke uproblematisk da det omhandler tradisjoner, kulturer og forståelser - flere lag - som ikke kan settes sort på hvitt i et vestlig perspektiv (se Grini, 2021; Dunfjeld; 2001; Guttorm, 2001). Det er ord som favner mye og som avhenger av personer, sted og sammenhenger, men som blir avgrensede i en vestlig forståelse av kunst og håndverk. Det er også ord som beveger seg over i hverandre og påvirker hverandre. Videre skal jeg prøve å forklare den dybden og omfanget som finnes i disse to begrepene, og hvorfor det er utfordrende å skulle kort definere disse.

Gunvor Guttormsen har skrevet doktoravhandlingen «Duoji Bálgat – en studie i duodji». Hun skriver at «*duodji* er det opprinnelige ordet for all skapende aktivitet på samisk» (Guttorm, 2001, s. 42). *Duodji* preges av sine utøvere, *duojárat*, som videre preges av den samtiden de lever i (Guttorm, 2001, s. 9). Monica Grini trekker fram i sin bok (2021) den samiske kunstneren Iver Jåks (1932-2007) som mente at *duodji* ikke kunne oversettes i et system som har et klart skille mellom kunst og håndverk/husflid. Ifølge ham var *duodji* et vidt begrep som omfavnet alle kunstneriske uttrykk, men det norske begrepet husflid har redusert *duodji* til et kunsthåndverksbegrep (Grini, 2021, s. 18).

Det klare skillet som har oppstått mellom samisk kunst og samisk håndverk/husflid kan ha sprunget ut av vestlige kunst kategorier som i historien er blitt opprettet og opphøyet i kunstfaget (Grini, 2021, s. 17). Det samme skillet oppstår i definisjonen av samisk kunst i *Store norske leksikon* hvor *duodji* blir definert som «samisk brukskunst», og *dáidda* som «moderne kunst». Det blir derimot nevnt at det er et flytende skille hvor flere *duodji*-produkter blir ansett som kunstverk i både form og utførelse, hvor det estetiske overgår det praktiske. På samme tid tar *dáidda* inspirasjon fra *duodji* (Gaski, 2022).

Samisk kunstnersenter/ Sámi Dáiddaguovddáš (nå Samisk senter for samtidskunst) og De Samiske Samlinger/ Sámiid Vuorká-Dávvirat utga i 1993 *Samisk kunstnerleksikon* som definerte *duodji* på fire ulike måter:

Álbmot duodji - Folkekunst. Den håndverksutøvelsen som utføres i hjemmene, i det samiske miljøet generelt.

Čehpid duodji - Kunsthåndverk. Den håndverksutøvelse som ikke kun er nytteorientert, utøvelse av prydgenstander.

Duodji/dáidda – Kunsthåndverk/kunst. Den håndverksutøvelse som kan betraktes som kunstutøvelse, skillelinje mellom håndverksutøvelse og kunst viskes ut.

Dáidda/duodji – Kunst/kunsthåndverk. Den utøvelse som har sitt utspring i folkekunsten, men som tar opp i seg tidsaktuelle uttrykksformer.

(Persen, 1993, s. 11)

Det vises en klar utfordring med å kunne avgrense *duodji*-begrepet. Guttorm skriver at *duodji*-begrepet «krever interne klassifiseringer, alt etter hvilken sammenheng en befinner seg i» (Guttorm, 2001, s. 218). Maja Dunfjeld, som også har forsket på *duodji* som kunsthistorisk felt, forklarer at fenomenet ikke kan plasseres i en rent formal kunsthistorisk praksis da det blir for smalt, men at det må benyttes kontekster og ses i en større sammenheng (Dunfjeld, 2001, s. 27). For personer utenfor *duodji*-miljøet vil det derfor virke forvirrende og komplisert, men det er nødvendig for de som arbeider innad miljøet for å skape disse skillene.

Samisk samtidskunst

Grini har skrevet om samisk kunst i norsk kunsthistorie, og skriver at begrepet «samisk kunst» først ble nevnt i teksten *Finnmarksviddens kunst: John Savio* fra 1940, skrevet av kunsthistoriker Harry Fett. Teksten ble publisert i landets eneste kunsthistoriske tidsskrift *Kunst og Kultur* og dette ble den første framstillingen av «samisk kunst» i norsk kunsthistorie (Grini, 2021, s. 125). Her blir samisk kunst beskrevet som noe annerledes fra annen (vestlig) kunst da det har felles opprinnelse med andre urfolk i det sirkumpolare området (Grini, 2021, s. 136). Samisk *samtidskunst* er derimot et stort og bredt felt som innebærer både *duodji* og *dáidda*, hvor kunstnere utvikler tradisjon og videreformidler kulturarv, som stadig opptrer i

forkant av nye praksiser (Lundström, 2015, s. 9). Kunstnere er representert fra hele Sápmi, altså at de kommer fra både Norge, Sverige, Finland og Russland, og dette viser til det *transnasjonalstatlige* (Grini, 2021, s. 6).

Den samiske samtidskunsten har vokst fram på noe lik linje som den vestlige, men ble mer anerkjent gjennom opprettelsen av Samisk kunstnerforbund/ Sámi Dáiddačehpiid Searvi med Masi-kunstnergruppa/ Mázejoavku i spissen, særlig etter de politiske opprørene og demonstrasjonene på 1970-tallet (Lundström, 2015, s. 10). *Duodji* hadde lenge vært brukt som et samlebegrep for det samiske skapende, og det ble derfor behov for et nytt samisk ord som kunne favne det vestlige modernistiske begrepet *kunst*. Rundt 1980 oppsto begrepet *dáidda* – konstruert med røtter i det finske ordet *taide* (kunst), og de samiske *dáidu* (kunnskap/evne) og *duodji* (Hætta, 2020, s. 41).

Samisk samtidskunst favner et stort spekter av kunst, håndverk og teknikker. Den kan være tradisjonell eller moderne, figurativ eller abstrakt, bære samiske motiver og symbolikk eller kun være skapt av en kunstner som er samisk som selv ikke ønsker det tydelige samiske stempelen i kunstmiljøet (Danbolt, 2014). Slik jeg oppfatter det er gjennomgående tematikker i kunsten ofte rettet mot identitet, politikk, (post)kolonialisme, religion, mytologi, samisk historie og hverdagsliv. Jeg skal ikke gå mer i dybden på hva samisk samtidskunst er og hva som må til for å regnes som samisk samtidskunstner, men jeg ønsker å gjøre leseren, og da særlig kunst- og håndverkslærere, klar over disse sprikene.

Oppgavens struktur

Oppgaven er delt inn i 9 delkapitler hvor jeg først har startet med å forklare studiens bakgrunn, problemstilling og avgrensinger. Jeg har forsøkt å forklare samisk samtidskunst for å gjøre leseren klar over betydningen og de sprikene som begrepet bærer med seg.

I kapittel 2 ønsker jeg å sette oppgaven i en større kontekst, og trekker derfor inn nyere og relevant forskning og litteratur som skal hjelpe meg i å besvare oppgavens problemstilling. Den er delt i tre hovedkategorier da oppgaven beveger seg innom helt ulike felt som jeg prøver å knytte sammen. Dette er samisk i skolen, Minecraft og spill i undervisningen, og digitale møter med kunst. Her trekkes det fram et prosjekt som vil være til inspirasjon i min praktisk-estetiske undersøkelse.

I kapittel 3 løfter jeg fram oppgavens teoretiske rammeverk. Dette er teorier om dekolonisering, urfolksmetodologi og ubehagets pedagogikk. Disse vil fungere som overordnede teorier i prosessen, og som vil gjennomsyre min rolle som *a/r/tograf*, altså forsker, lærer og kunstner.

I kapittel 4 begrunner jeg mitt vitenskapsteoretiske ståsted gjennom det å forske *med* kunsten. Jeg vil forklare hvordan *a/r/tografi* (artist/researcher/teacher) preger min rolle i hele prosessen. Her presenteres verksanalyse, intervju og praktisk-estetisk undersøkelse som mine metoder for å samle inn data. Verkanalysen og intervju påvirker mitt skapende arbeid, som er forankret i urfolksmetodologi. På grunn av oppgavens fokus på samiske perspektiver vil etikk være gjennomgående i metodekapittelet.

I kapittel 5 presenterer jeg kunstneren Anders Sunna og verket *Illegal Spirits of Sápmi* som er utgangspunkt for min praktisk-estetiske undersøkelse. Etterpå gjennomfører jeg en enkel verksanalyse for å gi leseren en bedre forståelse, samt forklare mine tolkninger av kunsten. Dette vil videre ha innvirkning på mitt skapende arbeid.

I kapittel 6 gjenforteller jeg et utdrag fra mitt intervju med Anders Sunna. Her diskuterer vi samisk tematikk i skolen og lærerens utfordringer i dette arbeidet, hvordan Minecraft kan være verktøy i møtet med samisk samtidskunst, og hvordan hans verk kan overføres til et digitalt spill. Samtalen er ment som hjelp for å gi meg bedre forståelse for hans verk, men også for å gi kunstneren mulighet til å ha innvirkning på prosessen ha sin stemme og plass i oppgaven. Innspill vil brukes både inn mot mitt skapende arbeid og oppgavens drøfting.

I kapittel 7 gir jeg leseren et innblikk i min skapende prosess mot å utvikle et undervisningsopplegg basert på *Illegal Spirits of Sápmi* i Minecraft. Underveis begrunnes mine valg og tanker opp mot teori, empiri, didaktikk og etikk. I slutten av kapittelet gjøres det en drøfting rundt Minecraft som skapende verktøy.

I kapittel 8 foretar jeg en drøfting ut ifra innhentet empiri, teori og erfaringer gjort i den praktiske-estetiske undersøkelsen for å prøve å besvare oppgaves problemstilling.

I kapittel 9 avslutter jeg oppgaven med en konklusjon hvor jeg forsøker å samle trådene og reflekterer over veien videre.

2 Tidligere forskning og litteratur

I dette kapittelet vil jeg presentere litteratur og nyere forskning som skal hjelpe meg med å besvare problemstillingen og sette oppgaven i en større kontekst. Denne er tredelt og vil først ta for seg samiske perspektiver i skolen og hvordan dette arbeides med generelt og mer spesifikt i kunst og håndverk. Videre vil jeg trekke fram erfaringer som er gjort med Minecraft i undervisningen og trekke koblinger til kunst- og håndverksfaget. Til slutt vil jeg se på hvordan kunst kan oppleves, skapes og formidles digitalt, samt koblinger til didaktiske potensialer og etiske utfordringer ved dette. For å undersøke hvordan samisk samtidskunst kan implementeres i kunst- og håndverksfaget og aktualiseres, trenger jeg å se nøyere på hva læreplanen sier om samiske perspektiver, hvordan det blir vektlagt og hva som er utfordringer for lærerens arbeid mot å integrere tematikken i undervisningen, og mulige forklaringer og løsninger.

Samisk i skolen

I den nye læreplanen fra 2020 ble samisk tematikk forsterket, både implisitt og eksplisitt (Udir, 2020), og i overordnet del poengteres det at «Gjennom opplæringen skal elevene få innsikt i det samiske urfolkets historie, kultur, samfunnsliv og rettigheter. Elevene skal lære om mangfold og variasjon innenfor samisk kultur og samfunnsliv» (Kunnskapsdepartementet, 2017, s. 6). I kunst og håndverk står det under fagets relevans og sentrale verdier at «Elevene skal få erfaring med et variert spekter av norsk, samisk og internasjonal kunst, design og håndverk. Felles referanserammer og toleranse for kulturelt mangfold skapes gjennom refleksjon over hvordan identitet kommer til uttrykk i bilder, kunst, arkitektur og gjenstander» (Kunnskapsdepartementet, 2019, s. 2). Lærere er altså pliktet til å integrere samiske perspektiver i undervisningen. Hva sier ny forskning om lærerens kunnskap og holdninger på området?

Professor i urfolksstudier Torjer Andreas Olsen og stipendiat Kristin Evju, begge ved UiT - Norges arktiske universitet, kom i 2022 ut med en artikkel om samisk innhold i skolen. I undersøkelsen skriver de at manglende utdanning, erfaring og ressurser står i veien for at lærere skal undervise om samisk tematikk. De trekker fram sted og stedstilhørighet som en viktig faktor og forklarer at mange lærere i Sør-Norge opplever at tematikken fremstår for teoretisk og derfor strever med å gjøre det relasjonelt for sine elever (Evju & Olsen, 2022). I en fersk masteravhandling fra 2022 som omhandler norsklæreres syn og tanker på det samiske i norskfaget på ungdomsskolen, blir det trukket fram at alle lærere er enige om at tematikken

er viktig å undervise om. Paradokset er at lærerne på samme tid vier lite tid og innsats til å faktisk undervise om samiske perspektiver (Aas & Eskeland, 2022, s. 79). En av forklaringene som trekkes fram er lærerens egne holdninger, erfaringer og kunnskaper blir et hinder for å undervise, som igjen videreføres til elevene.

Når det gjelder hva lærere og lærerutdanninger skal kunne integrere av samiske perspektiver og hva som faktisk undervises, finnes det et stort gap i Norge (Andreassen & Olsen, 2020, s. 142). Videre forklares det at for lærere er det en utfordring å integrere samiske tema fordi det oppleves som komplisert, men også kontroversielt da samer har blitt og stadig blir trakassert, og det er frykt for å feilinformere og støte gruppen. Da trekker Andreassen & Olsen fram Åse Røthing (2019) og *ubehagets pedagogikk*, som mener slike ubehagelige temaer kan være en ressurs og bidra til kritisk og inkluderende undervisning, som legger opp til refleksjon rundt makt og urettferdighet i skolen. Om tematikken settes til side vil det kunne føre til en andregjøring som videre bidrar til å reprodusere stereotypier (Røthing, 2019, s. 53; Andreassen & Olsen, 2020, s. 147).

Selv ser jeg på ubehagets pedagogikk som en viktig inngang, først og fremst for at læreren skal tørre å ta opp temaer som føles vanskelig. Det er også viktig for elevene å møte samisk samtidskunst slik som Sunnas, som løfter fram politisk kamp og tøff tematikk. Kunsten kan frembringe ubehag og samtaler som er krevende å geleide som lærer, men i lengden vil den kunne gi lærerike refleksjoner som jeg tror gir positive effekter om det gjøres på en forsvarlig måte. Derfor vil jeg nærmere forklare ubehagets pedagogikk i teorikapitlet, og dette vil være et gjennomgående tema for oppgavens prosess, praktiske arbeid og undervisningsopplegg.

Samisk undervisning i kunst og håndverk

Vanja Dahl Mostue skreiv i 2020 masteravhandling om *duodji* i kunst og håndverk, og undersøkte vektleggingen av samisk kultur i skolen, og hvordan undervisning med *duodji* kan bidra til aktualisering. Gjennom intervjuer med en håndfull lærere kommer det fram at flere er usikre på hvordan de skal undervise om samisk innhold i kunst og håndverk grunnet lite kompetanse og mangel på både læremidler og ressurser (Mostue, 2020). Når det gjelder vektleggingen i skolen peker Mostue på skolepolitikken historie og dens påvirkning på utviklingen av både de strukturelle betingelser og lærerens kunnskap som faktorer (Mostue, 2020, s. 84). Utdanningsinstitusjonene blir også trukket fram som faktor for at lærere kommer ut i skolen med manglende kunnskap på området da det ikke vektlegges i lærerutdanningene, og dette skaper videre negative konsekvenser for elevene (Mostue, 2020, s. 85). Prosjektet er derfor både relevant og viktig for min oppgave gjennom å påpeke manglende kunnskap om

samisk kultur (*duodji* og *dáidda*) blant kunst- og håndverkslærere, og som videre årsaksforklarer deres holdninger, utfordringer og vektlegging av samisk tematikk i faget.

I prosjektet gjennomførte Mostue en omfattende praktisk-estetisk undersøkelse gjennom å prøve ut et bredt spekter av *duodji*-tradisjoner. Her kunne hun, basert på egne erfaringer og informantenes svar, komme fram til mulige løsninger til å integrere *duodji* i skolen. Lærere i undersøkelsen uttrykte engstelse rundt å gjennomføre dette i kunst- og håndverk i frykt mot å gjøre feil. To av informantene i prosjektet som selv hadde mer erfaring og tilhørighet med samisk kultur og *duodji* poengterte at så lenge kunsten behandles med respekt så er det viktig for synliggjøringens og inkluderingens skyld (Mostue, 2020, s. 86). Dette vil spille inn på min egne praktiske utprøvelse med Minecraft og videreføringen til lærerens arbeid med *daidda*.

Minecraft og spill i undervisningen

Minecraft kan enkelt beskrives som «virtuell Lego». Spillet er en tredimensjonal verden bestående av ulike blokker med ulike egenskaper som skal representere materialer fra vår verden, slik som jord, vann, tre, stein, dyr etc. (Fan et al., 2022, s. 105). En kan velge enten overlevelsmodus, hvor en må samle ressurser, materialer og mat for å overleve, eller kreativ modus hvor en har uendelig tilgang på alle ressurser og materialer slik at fokuset ofte er på bygging og kreativ utfoldelse (se figur 4 og 5).



Figur 4 og 5 «Fremtidens UiA». Eget kreativt arbeid i Minecraft. Skjermdump i Minecraft.

Det er lite forskning på Minecraft i kunst- og håndverksfaget, men flere studier og undersøkelser peker på at Minecraft bidrar til kreativitet og kan fungere som et godt verktøy i faget gjennom spilllets muligheter for oppgaver som vektlegger samarbeid, problemløsning og nyskaping (Fan et al., 2022; Kjartansdóttir & Thorsteinsson, 2022; Skaug et al. 2020;

Fintland & Hamre, 2022). I læreplanen for kunst og håndverk står det at elever på 10. trinn skal kunne «utforske hvordan digitale verktøy og ny teknologi kan gi muligheter for kommunikasjonsformer og opplevelser i skapende prosesser og produkter» (Kunnskapsdepartementet, 2019, s. 8). Minecraft kan derfor være egnet verktøy i arbeidet mot dette kompetansemålet.

Spillbasert læring er blitt mer populært i undervisningen for å ta i bruk spill, eller elementer fra spill, for å nå kompetansemål i skolen (Plass et al., 2015, s. 259). Plass et al. trekker spill videre til både Piaget og Vygotsky sine læringsteorier, og hevder spill og lek bidrar til en sentral utvikling hos barnas forestillingsevne og fantasi. På samme tid mener Plass et al. at spill bidrar til motivasjon, engasjement og tilpasningsdyktighet, samt lære at det å feile er en viktig del av læringsprosessen og at man må prøve på nytt. Minecraft legger til rette for lek og mulighet for å leve seg inn i historier og gjøre rollespill, og jeg ser en klar kobling til det Plass et al. poengterer. At verden består av blokker utfordrer både kreativiteten, evnen til å abstrahere og å kunne tenke problemløsende. Dette har jeg selv erfart både gjennom egen og elevers spilling i Minecraft (Nesheim, 2022b).

I boka «Spillpedagogikk: dataspill i undervisningen» (2020) trekkes det fram at dataspill egner seg i undervisning da det gir unike muligheter for interaktivitet, handlefrihet, innlevelse og historiefortelling, som ikke er mulig å oppnå med andre medier (Skaug et al., 2020, s. 15). Videre nevnes det at dataspill kan være en inngang for å oppleve digitale ekskursjoner som flytter undervisningen utenfor «klasserommets fire vegger». På den andre siden kan spill være utfordrende om læreren ikke setter tydelige grenser og skiller mellom hva som er lek og moro, og hva som er faglig innhold. Det krever en lærer som kan holde en faglig dialog med elevene, og som knytter aktiviteten opp til relevante kompetansemål (Skaug et al., 2020; Fintland & Hamre, 2022). Minecraft kan altså være en måte å la kunsten nå ut til elever og samtidig gi dem mulighet til å blant annet aktivisere, engasjere og interagere.

Digitale møter med kunst

Torunn Paulsen Dagsland har forsket på elevers erfaring med kunstundervisningen i kunst- og håndverksfaget. Hun beskriver at elever hevder at bilder av kunst gjennom f.eks. PowerPoint ikke er optimalt for å oppleve kunst (Dagsland, 2013, s. 156). Videre skriver hun at elever ønsker direkte møter med kunst, og at klasserommet blir for trangt for disse kunstmøtene. Hvordan skal lærere tilrettelegge for å møte kunsten, og særlig bygdeskolene hvor det ikke er museer i nærheten? Hvordan skal samisk samtidskunst bli gjort fysisk tilgjengelig? Grini

(2021) undersøkte for noen år tilbake representasjonen av samiske forhold på ulike museer i Oslo, blant disse var Nasjonalgalleriet, som nå er en del av Nasjonalmuseet. Undersøkelsen avdekket at samisk kultur, og særlig kunst, er lite representert (Grini, 2021). Det er altså utfordrende å få fysiske møter med samisk kunst også i hovedstaden. Hvordan kan kunsten nå ut til elever i hele Norge? Jeg vil videre trekke fram noen digitale innganger til kunstformidling som er blitt gjort av større nasjonale kunstinstitusjoner.

Nasjonalmuseet

I starten av pandemien lanserte Nintendo spillet «Animal Crossing: New Horizons». Nedstengningen resulterte i at rekordmange kjøpte spillkonsollen Nintendo Switch for å få tilgang på spillet (Huddleston Jr., 2020). *Nasjonalmuseet* var én av institusjonene som så muligheten for å dele kunst gjennom Animal Crossing (se figur 6). Museet gjorde det mulig å laste ned over 29 000 av verkene som ligger digitalt tilgjengelig, som deretter overføres til pikselerte verk i spillet som fungerer som prydgjenstander (Nasjonalmuseet, u.å.). På denne måten kunne museet nå ut til publikum under pandemien. Digital rådgiver i Nasjonalmuseet, Tord Nilsen, sier at «en virtuell utstillingsopplevelse vil vekke nysgjerrighet og vise fram hvordan utstillingen ser ut, men også gi brukeren noe ekstra som er vanskelig å formidle ved et fysisk besøk [...] Bruk av teknologi og spillifisering kan vekke nysgjerrigheten hos grupper som vanligvis ikke ville besøkt museet» (Helgheim, u.å.). Spill kan gjøre kunst tilgjengelig og gi verkene en ny opplevelse fremfor å møte det fysiske.

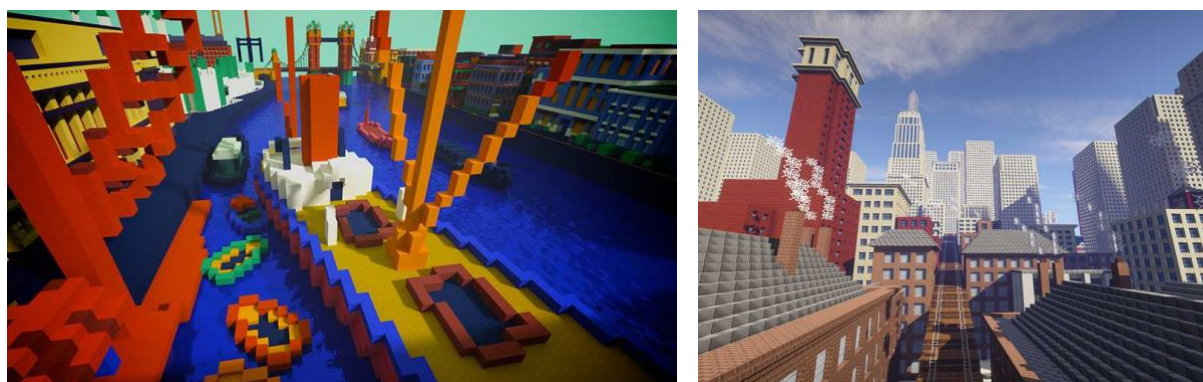


Figur 6 Kunst på veggene i Animal Crossing. Bilde: Nasjonalmuseet.
(<https://www.nasjonalmuseet.no/aktuelt/2020/nasjonalmuseets-i-animal-crossing/>)

I en masteravhandling fra 2021 prøver Marianne Knudsen Skjæveland å se på digitaliseringen av museer og rekontekstualiseringen fra fysiske til digitale verk ved blant annet Nasjonalmuseet. Hun konkluderer i sin oppgave med at digitale tilbud ikke kan erstatte det fysiske møtet med kunsten, men at det derimot fører til en ny meningsskapning og nye opplevelser som videre kan bidra til å gjøre museer relevante for nye grupper mennesker i samfunnet (Skjæveland, 2021, s. 93). Videre stiller hun spørsmål rundt museers rolle i slike digitaliseringer av kunstverdenen. Dette kan videreføres til lærerens rolle i situasjoner hvor digitale museumstilbud blir tatt i bruk i undervisning. Hvilket ansvar fratras museet? Og kan dette ha innvirkning på kunnskapsdeling og opplevelse for elever dersom lærere skal gjennomføre kunstformidlingen?

Tate Worlds

I 2014 lanserte de britiske *Tate*-galleriene prosjektet *Tate Worlds* som skulle gjøre det mulig å utforske en håndfull kjente kunstverk fra deres samling i den digitale spillplattformen *Minecraft* (Tate, u.å.). Tate valgte å lage imaginære verdener dedikert til hvert verk, inspirert av motiv, farger og stemning, hvor spillere får en unik mulighet til å «dykke inn» i kunsten (se figur 7 og 8). I de ulike verdenene er det lagt opp til varierte oppgaver som kombinerer kunst, historie og eventyr. *The Guardian* skreiv i en artikkel at “This being *Minecraft*, players will be encouraged to play rather than simply view [...]” (Dredge, 2014). Tate valgte å spille på de muligheter og fordeler som *Minecraft* byr på og fant nye måter å interagere med kunstverk på.



Figur 7 og 8 Bildet til venstre er basert på André Derain, *The Pool of London*, 1906, og bildet til høyre er basert på Christopher Nevinson, *The Soul of the Soulless City*, 1920. Bilder: Tate. (<https://www.tate.org.uk/about-us/projects/tate-worlds-art-reimagined-minecraft/tate-worlds-games>)

Eleanor Brooke Styles har i sin artikkel «Tate Worlds: Art and Artifacts Reimagined in Minecraft» (2016) sett nøyere på Tate sin løsning på digitale museums-ekskursjoner. Hun skriver at «The maps can therefore be considered as additions to the physical galleries which can deepen the relationship the audience has with an artifact or site» (Styles, 2016, s. 413). Selv om Tate skriver at prosjektet var en suksess, mener Styles at de ikke bruker spillet til sitt fulle potensiale og glemmer aspektene rundt kreativt samarbeid og fellesskap som er en stor del av Minecraft. Hun foreslår at Tate burde lage en server styrt av moderatorer hvor spillere kan møtes mens de utforsker kunsten, samt gi fra seg sin autoritet ved å gi publikum mulighet til å bygge videre på de allerede eksisterende verdenene (Styles, 2016, s. 413). Prosjektet til Tate er etter min mening en veldig fin løsning på hvordan Minecraft kan tas i bruk som kunstmøte-arena fordi den bruker spilllets egenskaper og beholder verkets visuelle stemning, samtidig som den leker og utforsker med bildets motiv, dybde og rom. Jeg vil bruke det som inspirasjon for mitt utforskende arbeid, både estetisk og didaktisk. Samtidig vil Styles sine innspill være med og påvirke mitt undervisningsopplegg for å gi et bedre utbytte av spilllets funksjoner og egenskaper.

Digital kunstformidling i skolen

Janne Sandmark skriver i sin masteravhandling om potensialer og begrensninger i digital formidling av kunst, og stiller spørsmålet «Hvilke muligheter og begrensninger kan digitale reproduksjoner av originale kunstverk gi kunstformidlingen i skolen?». Hun konkluderer med at digitale reproduksjoner gir en fleksibilitet i både tilgjengelighet og presentasjon, som kan skape ulike og nye innfallsvinkler som videre kan bidra til nye forståelseshorisonter og meningsdannelser for betrakteren (Sandmark, 2015, s. 84). Hun skriver at det krever lærere som er bevisste rundt valgene de gjør i digitale formidlingssituasjoner. Selv om det personlige møtet med kunsten skjer gjennom en skjerm, vil den kunne gi en annen form for «nærhet» enn det fysiske da kunstinstitusjonen ikke vil prege betrakterens reaksjon (Sandmark, 2015, s. 84). Til tross for et mer indirekte møte med kunsten gjennom skjerm, vil møtet være personlig på en annen måte og oppfattes annerledes.

Videre trekker Sandmark fram at digitaliseringen av kunstverden gir en større tilgjengelighet til kunstverk, særlig for bygdeskoler som ikke har museum i nærheten. Hun mener digital kunstformidling kan virke problematisk for noen fordi det er en frykt for å skape mindre «respekt for kunsten», men hevder at lærere burde bruke slike alternative innfallsvinkler som motiverer og interesserer den yngre generasjonen (Sandmark, 2015, s. 85). Mot slutten skriver Sandmark at «Nesten all kunst som er skapt og skapes er tilgjengelig.

Kanskje nettopp derfor er det viktig å vise dristighet i det som finnes, våge å 'manipulere', endre kontekst og motgå det som anses er å respektere kunstverket for å kunne bidra til nye kunstformidlingssituasjoner» (Sandmark, 2015, s. 85).

Liv Merete Nielsen skriver om kunst- og håndverksdidaktikk, og kommenterer i forlengelse av John Deweys «learning by doing» at «gjøringen» ikke alltid er nok for å lære, men samtaler og bevisstgjøring om det elevene gjør, er sentralt for læring i kunst og håndverk (Nielsen, 2019, s. 37). En kombinasjon av å jobbe praktisk og samtale om det som skapes eller oppleves vil da kunne gi større forståelse og kunnskap. Å møte kunst digitalt krever derfor at elever prater sammen for å gi økt læringsutbytte. Derfor ønsker jeg å legge opp til oppgaver som bidrar til diskusjon og refleksjon, i tillegg til å oppleve kunst gjennom vandring i spillet.

3 Teoretisk rammeverk

I dette kapittelet vil jeg trekke fram sentrale teorier innenfor dekolonisering og urfolksmetodologi, med hovedvekt på Smith og Porsanger, som vil danne grunnlag for min oppgave, prosess og diskusjon. Jeg har valgt disse da Smith er blant de fremste på området, og Porsanger refererer mye til Smith for å skape koblinger til forskning med det samiske. Videre vil jeg utdype «ubehagets pedagogikk» og dets potensialer både for egen prosess som forsker, og for lærere og elever i skolen.

Dekolonisering og urfolksmetodologi

Begrepet dekolonisering står i direkte sammenheng med kolonisering, hvor «de»-prefikset peker på prosessen med å gjøre motstand mot eller bli kvitt kolonien (Sandström, 2020, s. 5). Dekolonisering står ofte sentralt i forhold til forskning og forskningsprosessen, og i min oppgave er det særlig relevant da jeg forsker på og med det samiske, samt trekker fram kunst som belyser problematikk knyttet til dekolonisering. Jeg vil videre forklare hvordan det påvirker forskningsarbeidet, og deretter arbeidet videre mot skolen.

Den maoriske professoren, Linda Tuhiwai Smith, har skrevet flere bøker og artikler om dekolonisering og urfolksmetodologi. Hun skriver i innledningen av boka *Decolonizing Methodologies* at ordet *forskning* er forbundet med europeisk imperialisme og kolonialisme og derfor et svært negativt ladet ord for urfolk verden over (Smith, 2021, s.1). Forskning i et urfolksperspektiv kan frembringe vonde minner fra historien om maktovergrep på alle urfolk. Smith forklarer at urfolk har fått nok av vestlige forskere som skal undersøke og studere urfolk for å tilegne seg informasjon og kunnskap, men som kan bli oppfattet som «stjeling» av kunnskap dersom det kun skal komme forskerne til gode (Smith, 2021, s. 2). Smith forklarer videre at «Decolonization, however, does not mean and has not meant a total rejection of all the theory or research or Western knowledge. Rather, it is about centring our concerns and world views and then coming to know and understand theory and research from our own perspectives and for our own purposes» (Smith, 2021, s. 43). Dekolonisering innen forskning handler enkelt forklart om å endre maktrelasjoner og maktstrukturer innen forskning på og med urfolk, og er tett knyttet til urfolksmetodologi.

Urfolksmetodologi kan forklares som en tilnærming innen forskning for å inkludere urfolks perspektiver og kunnskaper i forskningsprosessen på en forsvarlig måte. Forsker innen samisk kultur og historie, Jelena Porsanger, kom i 2004 ut med artikkelen *An Essay about Indigenous Methodology* hvor hun skriver at hovedmålet med urfolksmetodologier er å

forsikre seg at forskning på urfolksspørsmål kan gjennomføres på en mer respektfull, etisk, korrekt, sympatisk, nyttig og gunstig måte, sett fra urbefolkningens synspunkt (Porsanger, 2004, s. 107-108). Urfolksmetodologi krever at forskere er kritiske til forskningsprosessen og utfallene da urfolks interesser, erfaringer og kunnskap skal stå sentralt i forskningsmetoden og i konstruksjonen av kunnskap som angår urfolk (Rigney, 1999, s. 119). Forskere burde derfor formidle og dele resultat av forskning tilbake der kunnskapen kom fra for å gjøre urfolk til subjekter, ikke objekter slik det ofte har vært gjennom historien (Porsanger, 2004, s. 117).

Smith skriver at det har skjedd et tydelig skifte i hvordan utenforstående forskere velger å posisjonere seg i forskning om og med urfolk (Smith, 2021, s. 17). Porsanger mener at forskere som ikke tilhører urfolksgruppen kan gjøre forskning basert på urfolksmetodologi. Hun knytter dette opp til forskning på samiske områder, og skriver at forskere som selv kommer fra et sted utenfor det samiske samfunnet kan forsøke og oppnå sin posisjon gjennom opplæring og samarbeid som gir kunnskap og ferdigheter som er nødvendig for studien og forståelse av samfunn hen skal studere (Porsanger, 2005, s. 41).

Slik jeg forstår det i kontekst av skole og undervisning om og med samisk tematikk, innebærer dekolonisering å anerkjenne og adressere den historiske undertrykkelsen og fornorskningen av samisk kultur og språk. På samme tid skal den gi rom for og respektere samisk kultur, språk, kunnskap og tradisjoner i undervisningen, samt involvere samiske perspektiver og stemmer i utformingen av og gjennomføringen av undervisning. Selv ser jeg på dekolonisering og urfolksmetodologi som en nødvendig del og tilnærming til mitt forskningsprosjekt om samisk samtidskunst og muligheter for å innlemme tematikken i skolen. Urfolksmetodologi vil være svært gjeldende i metodekapittelet og her vil jeg dypere forklare hvordan det preger min rolle og prosess.

Ubehagets pedagogikk

Professor i teori- og politikkstudier, Megan Boler, lanserte i 1999 undervisningspraksisen *pedagogy of discomfort* som skulle oppmuntre studenter til å bevege seg utenfor sine 'komfortsoner' og stille spørsmål ved ens egen tro og antagelser (Boler, 1999, s. 177). Med utspring fra ulike antidiskriminerende og antirasistiske tradisjoner, begynte det som et forsøk på å engasjere lærere og lærerstudenter til å kritisk undersøke egne etablerte verdier og oppfatninger. Det innebærer blant annet å bli bevisst og selvkritisk på konstruerte selvforståelser i relasjon til vår forståelse av andre (Røthing, 2019, s. 44; Boler, 1999). Praksisen har seinere blitt videreutviklet av Boler og Zembylas, og handler om å anerkjenne

tilstedeværelsen av større sosiale, kulturelle og politiske systemer som påvirker vår tro, verdier og identitetsposisjoner. Dette vil bidra til å kritisk kunne drøfte maktsystemer og egne ubevisste oppfattelser (se Boler, 1999; Boler & Zembylas, 2003; Zembylas, 2015). Ubehagets pedagogikk er et pedagogisk rammeverk, hvor ubehaget blir brukt som en ressurs og et middel til å utfordre disse oppfatningene fordi «discomfort, then, impels critical thinking and inquiry» (Boler & Zembylas, 2003, s. 123). Ubehagelige følelser vil derfor være springbrett for å diskutere og kritisere våre og andres oppfatninger. Boler forklarer at «emotions define how and what one chooses to see, and conversely, not to see» (Boler, 1999, s. 177).

Metodene innenfor ubehagets pedagogikk innebærer å ta i bruk og løfte, fremfor å unngå, situasjoner med spenninger i klasserommet (Andreassen & Olsen, 2020, s. 147). Røthing argumenterer for at ubehag kan være en ressurs i klasserommet, men stiller etiske spørsmål rundt det å aktivt skape og framprovosere ubehag hos elever. Hva slags læring skaper det? Og særlig *hvem* sitt ubehag er det som oppmuntres i forbindelse med ubehagets pedagogikk? (Røthing, 2019, s. 53). Er det ubehagelig for læreren å stå og prate om, eller for elevene som hører på og må diskutere? Eller kanskje begge deler? Hvis det er snakk om samisk tematikk, hvilket ubehag kan skapes ovenfor gruppen det handler om?

I forlengelse av ubehagets pedagogikk ser jeg i mitt prosjekt koblinger til min prosess som forsker og lærerstudent i møtet med samisk tematikk. Den kan også knyttes til min skapende prosess med å møte kunst som er tøff og ubehagelig, for å så videre tolke, vri og rekontekstualisere den til et undervisningsopplegg hvor ubehag spiller en sentral del. Samtidig kan den kobles til elevers følelser i møte med kunsten. Kan ubehaget være et virkemiddel her? Ut ifra den forskningen som er blitt presentert tidligere i oppgaven, så kvier lærere seg for å ta opp samisk tematikk. Jeg vil derfor undersøke om ubehagets pedagogikk kan være en ressurs i arbeidet med samisk tematikk i Minecraft. Kan Sunna sin kunst være inngang til å diskutere disse temaene?

4 Metodologisk tilnærming

I følgende kapittel vil jeg redegjøre for min posisjon som forsker på feltet, samt de valg og metoder jeg har tatt for å innhente empiri for oppgaven. Først vil jeg presentere vitenskapelig ståsted og forskingsmetode. Her vil Tone Pernille Østerns «Å forske med kunsten» spille en sentral rolle, samt den metodologiske tilnærmingen *a/r/tografi*. Deretter vil jeg grundigere forklare metodene som er blitt brukt for å innhente empiri for oppgaven. Underveis vil svakheter og styrker med mine metodevalg bli løftet fram. Til slutt vil jeg trekke fram forskningsetikk og foreta noen etiske overveielser, særlig med hensyn til urfolksmetodologi.

Vitenskapsteoretisk ståsted

Det som er karakteristisk når en forsker *med* kunsten er at en forstår kunnskap som noe konstruert, og ikke en essensiell sannhet (Østern, 2017, s. 16). Virkeligheten er i stadig endring, og samhandling mellom mennesker skaper dynamikk som endrer fenomener over tid. Vi mennesker oppfatter og forstår verden på forskjellige måter, og som forsker er det umulig å skille mellom det som studeres og den som studerer (Postholm & Jacobsen, 2021, s. 49). Kunstfaglig forskning gir rom for forskerens forforståelse og tolkning og derfor har min studie et fenomenologisk perspektiv. Fenomenologi kan bety at noe kommer til syne som før har vært utydelig eller uerkjent (Halvorsen, 2007, s. 22), og tilnærmingen fremhever at forskersubjektet er en sentral del av konstitueringen av mening (Halvorsen, 2005, s. 6).

Forskningsmetode

Problemstillingen min legger til rette for en stor grad av utprøvelser og utforskning. Som forsker på kunst- og håndverksfeltet ønsker jeg å ta i bruk kunsten som en del av forskningsprosessen. Jeg ønsker å ta i bruk eksisterende kunst, tolke og vri på den innenfor visse rammer, for å ende opp med en ny versjon av den – som har sine kunstneriske og didaktiske hensikter i bunn og grunn. «Det å forske med kunsten karakteriseres av at det ofte er kunstnerens eller kunstpedagogens egen erfaring og praksis som er utgangspunkt for forskningsarbeidet. Det foreligger en nærhet og et innenfrablikk til det som skal undersøkes, og det å forske med kunsten er en form for forskning som er orientert mot mening, fortolkning, forståelse og endring» (Østern, 2017, s. 8). Østern skriver videre at kunstnerisk forskning har en transformativ karakter, da den ikke forsøker å beskrive og forklare, men heller søker å forstå, fortolke, peke på meningsskaping, skape aktivitet og bidra til endring (Østern, 2017, s. 11). Jeg har ikke som mål å finne ett konkret svar eller én løsning, men

utforske muligheter som kan bidra til endringer i kunst- og håndverksundervisningen. Jeg vil både innlemme en tematikk som blir satt til side, samt se potensialer i digitale verktøy som kan berike kunst- og håndverksfaget.

Jeg har i min oppgave valgt en abduktiv tilnærming som vil si at teori og empiri går i dialog med hverandre. Her bidrar teorien til å forstå empirien, på samme tid som empirien og analysen er med på å utvikle teorien (Mathiesen & Volckmar-Eeg, 2022). Østern understreker at de fleste som forsker med kunsten, og da særlig kvalitativt, forholder seg til en abduktiv forskningslogikk. Dette fordi det er en prosess som søker mening og derfor må bevege seg mellom teori og kunstneriske praksiser, estetiske opplevelser og erfaringer (Østern, 2017, s. 18). Det at tematikken i starten var relativt ukjent for meg gjorde at ny teori og oppdagelser gjennom hele prosessen ville påvirke retningen jeg skulle gå. Den eksperimentelle prosessen skapte et behov for å bevege meg mellom teori og empiri for å gi en bedre forståelse. På den andre siden bidro denne vekslingen til en klarhet rundt hvor jeg ville ende opp som gjorde at jeg som forsker måtte være tilbøyelig for endringer underveis.

A/r/tografi

«Å forske med kunsten» er for Østern et paraplybegrep som favner flere kunstneriske metodologiske tilnærminger, blant dem «artistic research», «arts based research», «art as research» og «a/r/tografi» (Østern, 2017, s. 9). I dette prosjektet kommer jeg til å innta en rolle som både lærer, kunstner og forsker. Jeg velger derfor metodologien *a/r/tografi* (artist/researcher/teacher) som tilnærming da den framhever at vi gjennom vårt arbeid konstant setter disse tre identitetene i relasjon til hverandre (Irwin et al., 2006). En slik metodologisk tilnærming vever det skapende, det undersøkende og læring sammen (Waterhouse et al., 2019, s. 8), og til tross for at jeg ikke skal ut i skolen og arbeide med elever, vil jeg alltid måtte tenke på læring og undervisning som en sentral del av arbeidet. Dette vil være å ta høyde for didaktiske vurderinger, tilrettelegging for elever, læreplanen, klasserommet og relevans for faget kunst- og håndverk. På samme tid vil jeg tenke kunstnerisk i min prosess gjennom å analysere, tolke og vri på kunsten, bygge og utforme verdenen, samt komme opp med kreative oppgaver. Gjennom hele prosessen vil det gjøres tanker, refleksjoner og undersøkning opp mot oppgavens forskningsspørsmål.

Urfolkmetodologien vil overordnet prege alle disse rollene og valgene gjennom prosessen.

En slik metodologisk tilnærming er både kompleks og utfordrende. Etske perspektiver og overveielser vil gjennomsyre prosjektet da en jobber med nærhetsforskning som krever refleksivitet, og forskeren må hele tiden stille seg kritisk til egen opplevelse, forståelse og

fortolkning (Østern, 2017, s. 17). Det er i tillegg en særlig sårbar posisjon å være åpen og ærlig om egne erfaringer, og noe en som forsker må være forsiktig med. Videre mener Østern at det er problematisk at forskere på feltet vektlegger en autonom forsker som tar inspirasjon fra eget geni (Østern, 2017, s. 22). Hun mener kunst og forskning ikke opererer i et vakuum, men at forskeren hele tiden må gå i dialog med allerede eksisterende kunst og teori. Selv er min oppgave sterkt preget av tidligere forskning og teori. Jeg er bevisst på at jeg bruker andres kunst for å videreutvikle noe nytt, mens jeg tilstreber å behandle denne kunsten med respekt, for eksempel gjennom å gå i dialog med kunstneren selv. På samme tid vil min rolle som lærer kreve at jeg hele tiden kobler mitt arbeid opp mot læreplanen, kompetansemålet og kunst- og håndverksdidaktikk.

Verksanalyse

Siden jeg skal undersøke hvordan Sunnas fysiske verk kan utforskes i et interaktivt undervisningsopplegg i Minecraft, trenger jeg å foreta en verksanalyse av *Illegal Spirits of Sápmi*. Dette er med på å gi en større og bredere forståelse av både konflikten og historiene som fortelles i verket, og vil være til hjelp i egen tolkning og overføring til spillet. I forhold til urfolksmetodologi og dekolonisering ser jeg et behov for å inkludere Sunnas stemme og perspektiver i verksanalysen for å høre hans tanker og mening bak motivene. Da vil noen av spørsmålene i intervjuet forsøke å oppklare det jeg er nysgjerrig på eller ikke helt forstår slik at jeg kan skape et produkt som gir en mest mulig riktig representasjon av verket. Jeg var selv ikke til stede under Veneziabiennalen i fjor og har aldri sett kunstverket fysisk, og dette vil begrense min analyse og evne til å se detaljer, tekstur og opplevelse av verket i sin helhet.

Intervju

For å forstå verket bedre, samt styrke oppgaven med mer faglig tyngde, trengte jeg å komme i kontakt med kunstneren. Dialog med Sunna var nødvendig for å oppnå en slik posisjon som Porsanger (2005) nevner som en utenforstående forsker. På denne måten kunne vi bygge et samarbeid hvor jeg var ærlig om min posisjon og mine mål, samtidig som Sunna kunne komme med egne tanker, refleksjoner og innspill for å ha sin stemme tydelig i dette. Da ville ikke empirien kun være bygget på mine egne tolkninger og erfaringer, men gav et ekstra sett med øyne inn i prosjektet. Det følte seg nødvendig å få en samisk stemme inn for å tillate at jeg bruker deres kunst, men også gi mulighet for å kunne stille spørsmål og være kritisk. Jeg tok kontakt via e-post og fikk bekreftelse på at det var greit at jeg først og fremst brukte hans

kunst i prosjektet i Minecraft, og deretter avtalte vi intervju. I kapittel 6 vil jeg blant annet presentere de mest sentrale diskusjonene som kom fram i intervjuet, og som videre vil påvirke både min skapende del og drøftingsdelen.

Gjennomføring

Jeg utarbeidet en intervjuguide (se vedlegg 1) i forkant som underveis endret seg med prosjektets utvikling slik at jeg kunne stille spørsmål som var mer konkret og nyttig for problemstillingen og mitt praktiske arbeid. Jeg hadde kun ett intervjuobjekt og det var derfor viktig å tenke nøye gjennom spørsmålene til intervjuet. Jeg valgte semi-strukturert intervju slik at jeg hadde konkrete og planlagte spørsmål, men på samme tid kunne være løsrøven og åpen for nye spørsmål om det følte naturlig (Postholm & Jacobsen, 2021, s. 121). For å gjøre samtalen mer komfortabel og naturlig fulgte jeg «traktprinsippet» (Dalen, 2004, s. 30) slik at det begynte mer overordnet om samisk tematikk i skolen og spisset seg mer mot Minecraft som verktøy i kunstmøter, og deretter hans verk og muligheter i spillet.

Sunna har base i Nord-Sverige og er ganske travel med ulike prosjekter, så det var enklest å foreta intervju over telefon. Selve intervjuet varte en liten halvtime hvor jeg stilte spørsmål om hans kunstnerskap, tanker om samisk kunst i undervisningen og mitt skapende prosjekt i Minecraft. Det var brukt lydopptaker under samtalen for å kunne transkribere etterpå, og dette var godkjent av både Sikt (se vedlegg 3) og Sunna. Jeg tok notater underveis når viktige poeng kom frem, mens lydopptaket ville hjelpe meg til å huske hele samtalen. Transkriberingen startet samme dag som intervjuet og fortsatte de neste dagene. På denne måten var samtalen fersk i minnet. Det at Sunna er svensktalende gjorde det mer tidkrevende, og av og til vanskelig å forstå visse ord og setninger. Lydkvaliteten gjennom telefon kunne i noen tilfeller være i veien for å forstå alt som ble sagt. Jeg sendte Sunna teksten i ettertid slik at han kunne komme med kommentarer og innspill. Selve lydfilen med intervjuet ble slettet etterpå.

Jeg sendte ikke intervjuguiden på forhånd, noe jeg i ettertid tenkte kunne ha vært lurt for å forberede ham bedre på spørsmålene, også med tanke på at samtalen foregikk over telefon. Det er ikke sikkert at han hadde fått tid til å lese dem da intervjuet ble planlagt nokså spontant. Jeg snakket norsk og han svensk, og dette kunne noen ganger være et hinder for å forstå hverandre. Samtidig kunne ingen av oss se hverandres reaksjoner eller artikulere med hender for å hjelpe oss å forklare. Til tross for en liten språkbarriere virket det til å gå greit for oss begge. Jeg fikk først vite gjennom intervjuet at Sunna selv aldri hadde brukt Minecraft, men at han hadde erfaring med spillet gjennom å se andre bruke Minecraft. Derfor kjente han

til spillet og hva det innebar, og kunne gjøre refleksjoner rundt spillet og dets bruk i skolen og mulighet til å skape og møte kunst på. Samtidig forsvinner muligheten til å gjøre dype refleksjoner om spillets muligheter og potensialer som verktøy og arena for å møte kunst. Det at samtalen var over telefon førte til at jeg ikke kunne vise Sunna spesifikke eksempler fra mitt skapende arbeid i Minecraft og det var derfor utfordrende å forklare hva jeg hadde jobbet med så langt og la han få visualisere dette.

Utvalg

Som nevnt innledningsvis så valgte jeg Sunna da han er en aktuell og anerkjent samisk samtidskunstner, men også fordi kunsten er politisk, sterk og treffende inn mot både kompetansemålet, dekolonisering og ubehagets pedagogikk. I oppgaven valgte jeg å gjøre et dypdykk hos én offentlig samisk kunstner både på grunn av tidsramme og mengde, og fordi jeg ønsker å gjøre et grundig arbeid fremfor mye halvveis. Da er det også overkommelig for meg selv, samt for lærere og elever, å sette seg godt inn i én fremfor mange forskjellige kunstnere. Det vil ikke være representativt for all samisk samtidskunst, men vil gi et lite innblikk, og kan bidra til å skape en nysgjerrighet og interesse for å utforske mer. Det er viktig å understreke at hans meninger og utsagn ikke vil være gjeldende for alle samiske samtidskunstnere. Det at kunstneren er fra svensk side av Sápmi viser til det transnasjonale og den bredden som finnes i det samiske på tvers av grensene. Samtidig kan det vise til tematikk og budskap som er gjeldende for flere samiske kunstnere i hele Sápmi.

Sunna har ikke pedagogisk bakgrunn og kan derfor ikke gå i dybden på didaktikk og lærerrollen, men han kan som samisk kunstner si hvordan han ønsker at tematikken som angår ham og hans kunst skal tas opp og jobbes med. På denne måten kan innenfra-stemmen, både som samisk og kunstner, prege innholdet og stoffet slik at det ikke er majoriteten som konstruerer den. Vi har forskjellige læreverk i den norske og svenske skolen, men samisk tematikk er noe som finnes i begge landene, og er derfor relevante å trekke fram og se koblinger mellom.

Praktisk-estetisk undersøkelse

Basert på verksanalysen og intervjuet med Sunna, og gjennom *a/r/tografi* og urfolksmetodologi, vil jeg gjennomføre en praktisk-estetisk undersøkelse hvor jeg utforsker hvordan Minecraft fungerer som verktøy får å kreativt utforske kunstverket og dets didaktiske potensialer i et undervisningsopplegg i spillet. Siden jeg tolker et verk og skal legge føringer

for læring, vil det gi rom for kunstneriske friheter som forankres i didaktikk og innhentet teori. Dette kan være å vri på elementer for å forsterke virkemidler som tydeliggjør historien og symbolikk i bildet. Samtidig vil jeg prøve å opprettholde en balanse som beholder verkets fortelling, budskap og visuelle elementer.

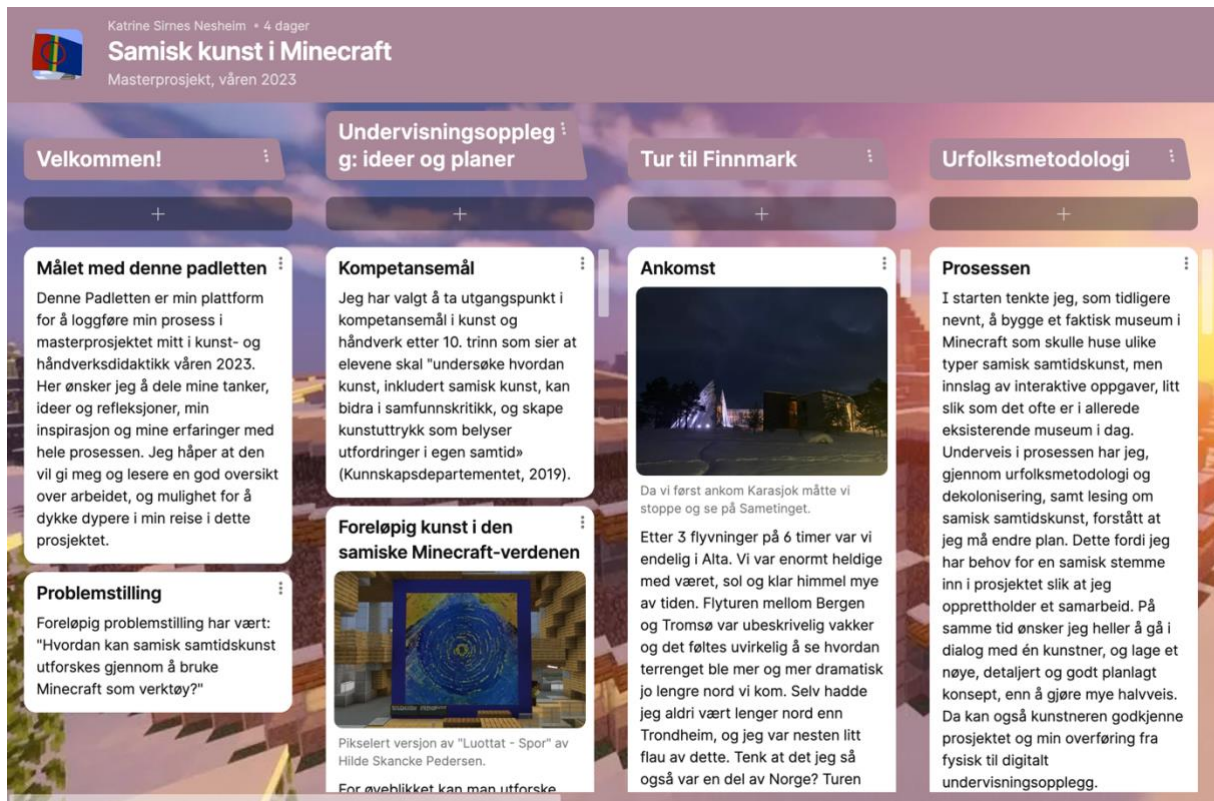
Underveis vil det gjøres refleksjoner rundt mine erfaringer gjennom å skape og utarbeide undervisningsopplegget i Minecraft. Samtidig vil det gjøres refleksjoner rundt Minecraft som en arena og plattform for å møte samisk samtidskunst, og hvordan dette kan gi en ny dimensjon til det allerede eksisterende verket. «Det å bruke eget utøvende arbeid som forskningsdokumentasjon er et støt mot forestillingen om en nøytral og objektiv forsker» (Halvorsen, 2007, s. 138). Forskere innenfor det estetiske fagområdet opererer i en dobbeltfunksjon gjennom å skape verk som deretter utforskes av den samme personen. Det finnes en *jeg*-fase og en *meg*-fase, hvor førstnevnte går til innsamling og skapning, og siste er refleksjon (Halvorsen, 2007, s. 139). Forskeren er derfor kritisk til egen prosess mens den pågår, og det er viktig med refleksjon og dokumentasjon underveis og etterpå.

Som *a/r/tograf* vektlegger jeg en åpen og eksperimentell prosess hvor didaktiske prinsipper og etiske perspektiver vil legge føringer for prosessen og resultatet. I denne utprøvende prosessen vil jeg være informant i eget arbeid og mine svar vil ikke nødvendigvis være gyldige i en faktisk utprøving av undervisningsopplegget. Dette er noe som over tid må prøves ut for å gi tydeligere resultat. Elevstemmen, deres oppfatning og faktiske læring vil jeg ikke vite svaret på. Jeg vil derimot prøve gjennom kobling til teori, litteratur og forskning, og min rolle og faglig tyngde i kunst- og håndverksfaget, prøve å se muligheter og utfordringer for undervisningsopplegget i skolen. Selv er jeg ingen ekspert i å bruke Minecraft og vet enda ikke alle muligheter og funksjoner som er tilgjengelige. Dette vil sette visse begrensninger for å utnytte alle spillets egenskaper.

Padlet

For å kunne dokumentere hele prosessen i detalj vil alle tanker, ideer, skisser, bilder, valg og refleksjoner bli gjort i den digitale samskrivingsplattformen *Padlet* (se figur 9). Dette fordi jeg selv har god erfaring med å arbeide med loggføring og dokumentering i *Padlet* fordi den er både oversiktlig, tilgjengelig og gir meg mange muligheter og friheter når det kommer til design og deling. På samme tid er det naturlig og praktisk å dokumentere en digitalt skapende prosess på en digital plattform. Dermed kan jeg bruke denne som loggbok og blogg, og referere til relevante og konkrete opplevelser og erfaringer i prosess og i drøfting. Det gir også leseren en mulighet til å få innblikk i hele prosessen, og ligger tilgjengelig som lenke og qr-

kode (se vedlegg 2). Sunna har også fått tilgang til denne og jeg har vært åpen om at han når som helst kan se og komme med innspill på arbeidet mitt om ønskelig.



Figur 9 Slik ser Padlet ut. Skjermdump i Padlet.

Forskningsetikk

Før forskningen tar til, underveis i forskningsprosessen og under skriving av teksten som skrives med utgangspunkt i forskningen, bør etiske prinsipper tas hensyn til, da særlig ovenfor forskningsdeltakere (Postholm & Jacobsen, 2021, s. 246). I forkant meldte jeg prosjektet tidlig inn til *Norsk senter for forskningsdata* (NSD), som nå heter Sikt. Her var jeg tydelig på at jeg skulle bruke en offentlig samisk kunstner, og at hen ville være identifiserbar i prosjektet. Det ville derfor angå personer innenfor en sårbar gruppe. Sårbare grupper har historisk sett vært utsatt for maktovergrep og uetisk forskning (NESH, 2021), og i min oppgave har derfor urfolksmetodologi stått sentralt i forskningsetikken. Jeg måtte derfor ha et uttrykkelig samtykke fra Sunna hvor det var klart at han ville være offentlig i oppgaven. Dette ble uttrykt både skriftlig i informasjonsskrivet og muntlig før intervjuet startet. Da jeg fikk godkjenning fra Sikt (se vedlegg 3) tok jeg kontakt med Sunna på e-post og fikk derfra avtalt intervju over telefon.

I forkant sendte jeg ham informasjonsskriv (se vedlegg 5) slik at han visste hva oppgaven og hans rolle som informant innebar. Et grunnleggende krav for forskningen er informert samtykke (Postholm & Jacobsen, 2021, s. 247). Dette ble overholdt gjennom at jeg skriftlig og muntlig informerte om prosjektets mål og intensjoner, samt hans personvern og rettigheter som deltaker. Han fikk også mulighet til å lese og komme med endringer på transkribert intervju og hele tiden få innsyn i arbeidet. Jeg var også tydelig på at hans deltakelse er frivillig og at han når som helst kunne trekke seg uten konsekvenser. Samtykket ble gjort muntlig og skriftlig over e-post (se vedlegg 5). Til slutt vil jeg nevne at fotografier av kunstverket i oppgaven er brukt med tillatelse fra fotograf og OCA, og dette gjelder til bruk i master, i Padlet og til å omgjøre foto til pikselerte utgaver til spillet.

Posisjonering og mål

Når en skal forske på og rundt tema om urfolk blir det uunngåelig å trekke frem min posisjon som forsker på dette området, og i den anledningen reiser det seg flere forskningsetiske spørsmål rundt meg og min rolle som utenforstående forsker på samisk kunst. Jeg er selv ikke samisk, og har bodd hele mitt liv i Sør-Norge. Min kunnskap om samisk historie, kultur og politikk er liten, men fortsatt større enn de fleste i min krets. Gjennom venner og familie, lærere og kolleger har jeg fått mer og mer innblikk i samisk kultur de siste årene, både personlig og faglig, og det har satt et spor i meg. Jeg stiller meg som en ydmyk, men nysgjerrig forsker, men først og fremst lærer som føler på et ansvar for å tilegne meg kunnskap og dele videre. Dette ønsker jeg gjennom å være så transparent og åpen som mulig om meg og mine mål og intensjoner med prosjektet. Jeg ønsker å gjennomføre dette prosjektet med høyest respekt for kulturen og kunsten til samiske mennesker. Jeg har stor forståelse om folk skulle stille seg skeptisk til at en forsker utenfra kommer og gjør et dypdykk i et bestemt område innenfor andres kultur.

Urfolksmetodologien vil spille en sentral rolle i hele prosessen min, og den gir meg et sett med briller som gir meg nye perspektiver i forskningsarbeidet med urfolk, og som gjør meg ekstra oppmerksom på mitt ståsted og mål med forskningen. Jeg føler derfor på et særlig ansvar for å være selvbevisst og selvkritisk til meg som forsker på feltet, og hvordan dette påvirker min prosess, tankegang og valg av arbeidsmåter i prosjektet. Det har gjennom mitt prosjekt vært absolutt nødvendig å forsøke å oppnå en slik posisjon som Porsanger (2005) nevner i forbindelse med urfolksmetodologi. I prosjektet har jeg derfor brukt mye tid på å tilegne meg kunnskap om samisk kunst, og funnet litteratur og teori av urfolkforskere. Som en del av prosjektet dro jeg blant annet til Karasjok for å få en nærhet og relasjon til, og å

være omringet av, den kulturen jeg beveger meg inn i. Samtidig har dialog og samarbeid med Sunna vært et sterkt behov for å inkludere en innenfra-stemme i prosjektet som kan komme med innspill, kommentarer og forslag til både undervisning i skolen og mitt skapende prosjekt som omhandler hans kunst. I tillegg kan jeg være åpen om mine mål og intensjoner ovenfor Sunna, og dele resultat og kunnskap tilbake når prosjektet er ferdig. Jeg håper prosjektet vil bidra til styrking av samisk tematikk i skolen gjennom å inkludere, aktualisere og tilgjengeliggjøre samisk kunst, som videre vil føre til å fjerne fordommer og forbedre holdninger blant både lærere og elever.

Samarbeidspartnere

Avhandlingens fokus har vært påvirket av to samarbeidspartnere ved UiA. Dette er STALU og Senter for Likestilling. Jeg får støtte og hjelp fra STALU og lederne for prosjektet, Line Reichelt Føreland og Ingvild Bergan. Andre lærere i prosjektet har jeg delt ideer og tanker med, og jeg har fått tips og teknisk støtte i spillet. I forbindelse med dette samarbeidet har jeg blant annet fått dekket tur til Finnmark for å besøke Sametinget, De Samiske Samlinger, som inngår i museumsorganisasjonen *RiddoDuottarMuesat*, samt Samisk senter for samtidskunst. Jeg fungerer som deltaker i prosjektet og er med min oppgave med på å videreutvikle den samiske verden i Minecraft. Grunnet oppgavens fokus på samiske perspektiver har Senter for Likestilling gitt meg finansiering i prosjektet, og disse bistår med hjelp og veiledning også.

5 Presentasjon av kunstner og verk

I dette kapitlet vil jeg gi en kort presentasjon av Sunna og hans kunstnerskap før jeg gjør en presentasjon av verket *Illegal Spirits of Sápmi* (2022). Deretter vil jeg kort forklare hva de 6 veggene tar for seg av historie. Til slutt går jeg i dybden på den veggen som er utgangspunktet for utforskingen i Minecraft, og foretar en enkel verksanalyse basert på kunsthistoriker Eirik Mørstads (2000) analyseskjema.

Anders Sunna

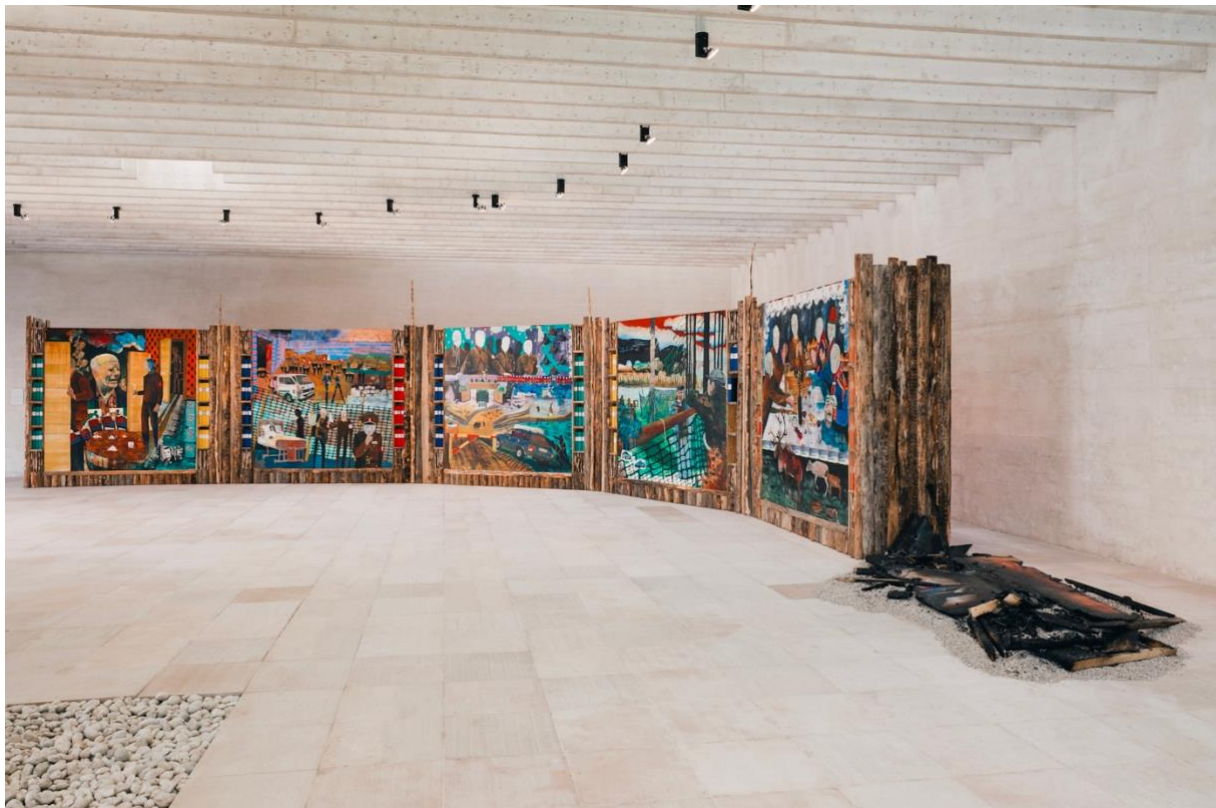
Anders Sunna (f. 1985) kommer fra en skogreindriftsfamilie i Kieksiäisvaara, en liten bygd nord i Sverige, rett ved grensen til Finland. Han har utdannelse fra Konstfack College of Arts, Crafts and Fine Arts. Han har hatt flere soloutstillinger i Sverige og Norge, og deltatt på flere større internasjonale utstillinger. Sunna beskriver mye av sin kunst som «dokumentarisk kunst» - verk som fanger historier, hendelser og opplevelser fra både fortid og nåtid. I det dokumentariske forklarer han at han ofte ønsker å bygge opp en hendelse, hvor utgangspunktet kan være en person eller en scene, og resten av verket blir til underveis i prosessen (Sunna & Lindström, 2021, 02:55). Han maler aldri på et hvitt lerret, men bruker mye farge i bakgrunnen. Oppå er det ofte collage-teknikker og blanding av materialer som for eksempel maling, graffiti og foto. For ham er kunst å vekke følelser, og det er mye han sikter til gjennom sine verk. Han har ikke som mål å provosere, men å formidle sine tanker og følelser rundt mye av sin historie, og behandlingen mot hans familie som samer i Sverige (Sunna & Lindström, 2021, 11:40).

Sunna sier at da han først startet å lage kunst ble han kalt «kunstner», så «samisk kunster», deretter «aktivist-kunstner» og etterpå «samisk rebell-kunstner», som en kommentar på hvordan majoriteten reagerer og setter titler på han og kunsten (Sunna & Lindström, 2021, 24:45). Under Veneziabiennalen valgte Sunna å lage et verk som viser den 50-årlange, og fortsatt pågående, konflikten mellom hans familie og den svenske staten.

«Illegal Spirits of Sápmi»

Sunna har laget installasjonen i anledningen den 59. Veneziabiennalen i 2022, og har gitt det tittelen *Illegal Spirits of Sápmi* (se figur 10). Verket består av mixed media, lyd og arkivdokumenter. Det er fem større motiver på treplater som er laget med collage-teknikker hvor han blander maling, fargestifter/kritt, graffiti og foto. Veggene er satt i kronologisk rekkefølge, som hver representerer et tiår i en femtiårlang konflikt mellom den svenske staten

og hans familie. En konflikt som handler om reindrift og retten til beitemark, og som startet med svenske Reindriftsloven fra 1971. Kort fortalt gikk loven ut på at samer i Norrbotten fylke som drev med reindrift på andres eiendom kunne få konsesjon, eller tillatelse, til å drive andre ikke-samiske reineieres rein på området, ulønnet. Dette nektet familien Sunna å gå med på. I 2006 ble loven endret fra «du kan» til «du skal». Dette har ført til urettferdig behandling ovenfor hans familie og deres reindrift, av både stat og lokalsamfunnet. Dette er en gjennomgående problematikk og fortelling i alle bildene hans i verket.



Figur 10 Anders Sunna, *Illegal Spirits of Sápmi*, 2022. *The Sámi Pavilion*, 59th International Art Exhibition – La Biennale di Venezia. Foto: © Michael Miller / OCA. Gjengitt med tillatelse.

Det omfattende verket bærer en personlig historie både i budskap og oppbygning. Hele verket er blitt laget sammen med Sunnas familie: Treverket er hentet fra deres områder, selve konstruksjonen er bygget av hans brødre, og i hyllene står permer i rødt, gult blått og rødt som inneholder rundt 11 000 dokumenter fra familiens arkiv (Blomberg, 2022, 01:20). Ved bokhyllene er det qr-koder som gir lydfiler bestående av lydlandskap og lydmiikser. Disse er satt sammen av samtaler fra rettsaker, opptak fra intervju med Sunna, feltopptak og en fortellerstemme, som sammen danner en ekstra narrativ til bildene. Den sjettede veggen ble tent på og brent ned slik at neste tiår er uvisst. Sunna sammenlikner det med å svi gress – å brenne

vekk det gamle for å la nytt liv gro (Blomberg, 2022, 05:25). Maleriene bærer preg av collage, og motivene i de fem bildene inneholder kompliserte historier, skikkelser av både Sunnas familie og dem som har vært ansvarlige for konflikten, samtidig som det finnes mye samisk symbolikk (OCA, u.å.). Selve installasjonen kan ligne et gjerde, eller reingjerde, som både kan referere til verkets problematikk med Reindrifftsloven, men samtidig det å bli utestengt fra den svenske staten.

Jeg vil først prøve å forklare hva de ulike delene av verket tar for seg av historie, og vil i neste del av kapittelet gå i dybden på den delen som skal representere 1990-tallet i konflikten, som er utgangspunktet for utforskningen i Minecraft. Denne vil foregå i kronologisk rekkefølge, fra første vegg som representerer starten av konflikten, og fortsette bortover mot den nedbrente veggen som (foreløpig) avslutter prosjektet. Jeg baserer forklaringene mine på egne tolkninger, Sunna sine utsagn i mitt og andres intervju, samt lydklippene som følger med verket. Siden jeg ikke var fysisk til stede og opplevde verket vil jeg bruke tilleggsinformasjon fra det «samiske veivisere» har fortalt under presentasjon av verket (Greenland, 2022, 17:05-32:45) i mine utdypinger.

1970-tallet

Motivet setter søkelys på starten av konflikten da den svenske Reindrifftsloven fra 1971 ble igangsatt. Selve paragrafen og lovboken er synlig i bildet. Representanter fra den svenske staten er omgjort til store og mektige skikkelser som viser til en ubalanse, både visuelt og metaforisk. De er ikledd stramme og upersonlige uniformer som kan ligne nazister. Ved et bord, som ligner en samisk tromme, *goavddis* på nordsamisk, sitter små personer som representerer Sunnas familie. Bak en dør kan man skimte en mann som fremtrer som en slags «djevlels advokat», som et frempek til det 'helvete' som bryter løs, og som fortsatt eksisterer.

1980-tallet

Det andre bildet viser Sunnas bestefar som ligger i en sykehusseng, mens «staten», representert i form av unaturlige og marerittaktige skikkelser, står ved senga. De forklarer at familiens øremerker som er brukt på deres rein i generasjoner ikke lenger er lovlige, og at de må i rettssak. Statsmenn er ikledd naziuniformer med Norrbottens fylkesvåpen på armen. Den ene mannen er vendt mot tilskueren og holder en pekefinger oppe for å hysje, som om det som skjer skal holdes hemmelig. Bak i motivet marsjerer politimenn fra den svenske

nasjonalforsamlingen, bærende på flagg med det svenske riksvåpenet. De marsjerer mot en demonstrasjon. Lengre bak i bildet kan man se Sunnas familie inne i reingjerdet. Bak dem henger det som ser ut som reinsdyrskinn. Dette kan peke mot at Sunnas familie nærmest ble ansett som fredløse av staten, noe som videre påvirket lokalsamfunnets behandling av dem, og de måtte flytte reinen til andre områder. Underveis i flyttingen forsvant over 1000 rein.

1990-tallet

Dette er bildet jeg vil fokusere videre på i verksanalysen og utforske i Minecraft. Motivet viser en rettsal som markerer alle rettssakene som ble holdt, og som Sunna-familien tapte. Staten brukte millioner på å sette opp et 3 kilometer langt gjerde for å holde Sunnas familie ute fra reinbeiteområdet. Bildet viser til mye politisk kamp, motgang og urettferdighet mot familien slik som å bli sperret ute fra sitt reinbeiteområde, få rein ufrivillig slaktet og høyballer påtent. Samtidig viser motivet til andre forferdelige følger av konflikten, slik som gravsteinen til en av familiemedlemmene. Jeg vender tilbake til disse elementene i verksanalysen.

2000-tallet

Som tidligere nevnt ble det i 2006 gjort endringer i lovene som sa at samene nå *måtte* ta ansvar for andres rein i områdene de før hadde drevet reindrift i generasjoner. Sunnas familie nektet fortsatt og måtte drive en slags gerilja-reindrift med reingjerder som enkelt kunne tas ned og flyttes. Den nye paragrafen er synlig med påtegnede dødningsskaller under. Politiet står på den ene siden av elva, og Sunnas familie har flyttet reingjerdene til andre siden. Familien ble overvåket av staten og dette markeres gjennom mannen med videokameraet rettet mot den samiske skikkelsen. Himmelen er rød og danner en dystre stemning.

2010-tallet

I det nest siste bilde sitter tre representanter fra «staten» i et møte med det samiske parlamentet, som er representert med tre personer. De sitter ved et bord og det er mat, vin og vinsøl på duken. På bordet ligger samme ark som i andre motiv, som peker til øremerkene til Sunna-familien. Det foregår en slags forhandling. Det samiske parlamentet valgte å støtte avgjørelsen til den svenske staten om å slutte med øremerkene. En av de samiske representantene holder en hare som kan vise til redsel og bekymring. Dette gjenspeiler en intern samisk uenighet, men også makten som staten og majoriteten har. Nede kan vi se en

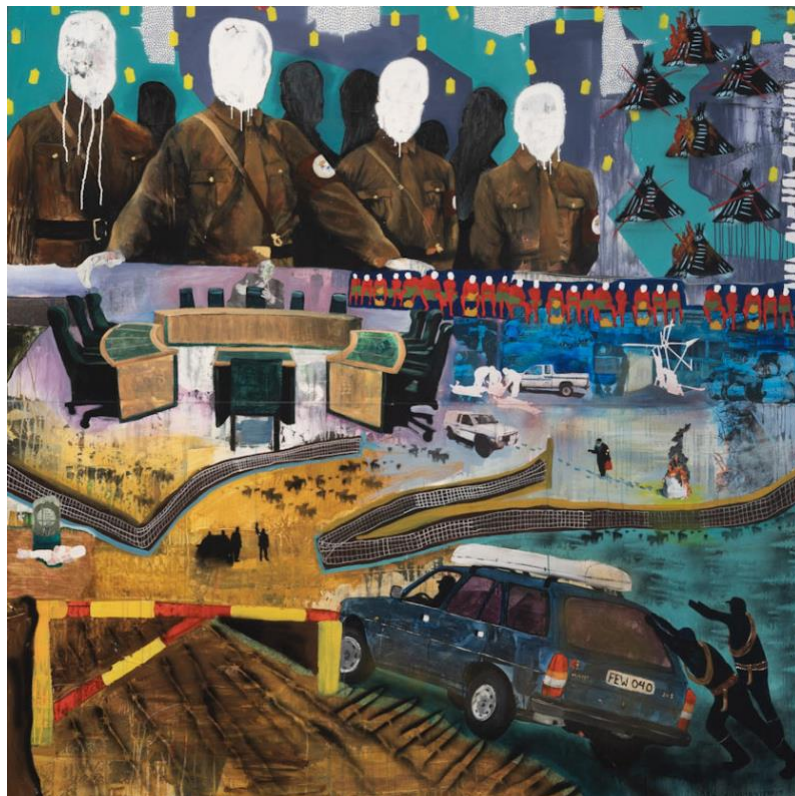
rein som nesten er oppspist, med svake bilder av Sunnas forfedre avbildet i magen. Etterpå kommer en mindre rein og deretter en kalv. Inni magene kan vi skimte den eldre og den nye generasjonen av Sunnas familie som fortsatt kjemper kampen.

2020-tallet/fremtiden

Den sjettede veggen ble brent ned av Sunna selv. Blant asken kan man skimte rester av et bilde. Det kan se ut som en samisk skikkelse var portrettert. Det kan tolkes som om Sunna-familien er utbrent og har gitt opp, bokstavelig og metaforisk. Men Sunna forklarer at det viser motstandsdyktighet, og symboliserer håp for fremtiden gjennom askens rengjøringsprosess.

Verksanalyse

Jeg vil foreta en forenklet malerianalyse etter Mørstad (2000) for å kunne utdype og nærmere forklare min forståelse og tolkning av den delen som representerer 1990-tallet av konflikten i Sunnas historie (se figur 11). Dette, samt samtale med Sunna, vil være utgangspunktet for mitt skapende arbeid i Minecraft mot å utvikle et undervisningsopplegg basert på kunstverket. Denne prosessen utdypes i kapittel 7.



Figur 11 Anders Sunna, *Illegal Spirits of Sápmi* (detalj), 2022. *The Sámi Pavilion*, 59th International Art Exhibition – La Biennale di Venezia. Foto: © Michael Miller / OCA. Gjengitt med tillatelse.

Format, medium og teknikk

Jeg finner ikke informasjon om bildets mål, men hver vegg virker til å være kvadratisk og omtrent 2x2 meter. Da vil selve installasjonen tilsvare om lag 12 meter i bredde. Det buer seg, og man kan vandre langs og følge historien mens man går bortover. Motivene er «innrammet» i det som ser ut som ubehandlede trestokker, som skal være hentet fra familiens områder. Dette skaper en nærhet og et personlig preg over det hele. Som nevnt tidligere i kapittelet ligner det et høyt reingjerde som kan vise til både kriser, konflikt og barrikadering. Sunna har brukt treplate som base og deretter mixed media og collage-teknikker hvor han blander maling, fargestifter/kritt, graffiti og foto. På denne måten får han fange mange historier og lag i ett bilde. Sunna forklarer at han aldri maler på en ren bakgrunn, men prøver å skape noe kaotisk først for å deretter legge til flere lag:

*“Usually, I start the process with just putting up the wooden plates on the wall. And then I create an abstract background. Never a clean white, or never a clean black, or never a clean colour, just this chaotic thing. **Because you have to, like, step into a painting and – almost like you are starting to walk inside it.** ... and the different layers, like the same layers it's in the nature ... like, you have the snow right now on top of this, but under this you have different plants and so it's layers also in the nature. ... and it's, like, the same way when I'm building my pictures, I'm building these layers.”*

Anders Sunna, lydspor 5

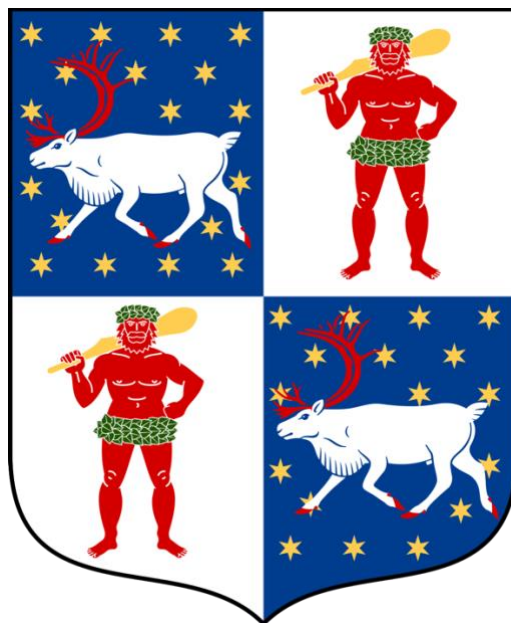
I Illegal Spirits of Sápmi (2022)

Selv forklarer Sunna at man beveger seg inn i bildene, og det er dette jeg ønsker å få til i Minecraft. Dette vil utdypes i prosess-kapittelet. Videre skal jeg tre inn i hans verden og gå dypere inn i motivet og komposisjon.

Motiv

Sunna forklarer kunsten sin som dokumentarisk gjennom at han gjenforteller historier og følelser fra både fortid, nåtid og fremtid. I bildet skjer det flere fortellinger på samme tid som alle er knyttet til hendelser i Sunna-familiens historie. Nederst, og det som virker nærmest i forhold til bildets komposisjon og størrelse, blir en bil som dyttet forbi en bom. Bilen har et

lite samisk flagg klistret bakpå. Menneskene er malt i sort, som om det er mørkt, og skikkelsene bærer rep eller lasso rundt overkroppen og har belte med samekniv festet rundt midjen. Foran dem er et område omringet av lange reingjerder, mennesker og rein. En gravstein ligger her med navn til en av Sunnas familiemedlemmer. Etter forklaringer skal det vise til en av Sunnas familiemedlemmer som tok sitt eget liv i ung alder som følge av konflikten. En person har satt fyr på en høyball og går tilbake til bilen sin. Man kan skimte at reinsdyr blir slaktet. Omtrent i midten av bildet til venstre ser vi en rettssal med en dommer. Ved siden av sitter mennesker i rødt og grønt på rekke og rad, alle med anonyme ansikter. Ovenfor er lavvoer krysset over, mens noen av dem står i brann. Over hele scenarioet som utspiller seg står enorme anonyme skikkelser ikledd naziuniformer med Norrbottens fylkesskjold på armen. Det er utfordrende å se detaljer på foto av motivet, men video av verket viser at fylkesskjoldet som til vanlig består av to oppstilte «villmenn» og to rein (se figur 12), er endret slik at villmannen går til angrep på reinen.



Figur 12 Norrbotten fylkesvåpen. (https://no.wikipedia.org/wiki/Fil:Norrbottens_fylkesvåpen.svg). CC BY-SA.

Bakgrunnen i bildet består av abstrakte mønstre i blå, hvite og gule farger. De gule formene som representeres i bildets øvre del kan ligne patroner.

Komposisjon

Bildet har en slags tredelt komposisjon, med nedre del, midtdel, og øvre del, med glidende overganger mellom dem. Sunna leker med dybde og størrelser i bildet, og vi starter nede og

beveger oss deretter innover og får åpnet flere lag. Det virker kaotisk, men samtidig planlagt i fortellingens oppbygning. Kaoset kan også være et virkemiddel da det representerer minner fra et helt tiår som kokes ned til ett motiv. Bilen i forgrunnen tar mye plass og viser til en utestengning fra både lokalsamfunnet og staten. Rettssalen får også mye plass i bildet da dette preget store deler av 1990-tallet og var svært tidkrevende og overveldende. Mennene i uniformer over rettsalen skaper igjen en ubalanse både visuelt og metaforisk gjennom deres maktovergrep, undertrykkelse og overvåking av Sunnas familie. Mellom disse større delene får vi mindre fortellinger, skikkelser og symboler som sammen forklarer og utdyper hele historien.

Fargene i bildet er mørke, kaotiske og «gufne». Det gir assosiasjoner til kvalmende og ekle følelser. De blå fargetonene skaper en sørgelig og trist stemning over det hele. Mennesker er ofte anonymisert ved at ansikter er hvitmalt eller skikkelser er helhvite eller helsorte, kanskje fordi det ikke er viktig for Sunna å peke på enkeltpersoner. Høyballen som brenner er omringet av snø som tilsier at det er kritisk med fôr på vinteren, som gjør det enda mer sårbart å miste. I bakgrunnen av fortellingene er det gule mønstre som kan ligne patroner. Kanskje det kan fortelle om at motstanden følte som skudd mot han og familien. I det ene lydsporet forklarer Sunna at:

“It’s almost like they are killing you, but you are still alive.”

Anders Sunna, lydspor 2

I Illegal Spirits of Sápmi (2022)

Kontekst og tolkning

Kombinasjonen av lydspor og historier, farger, teknikker og virkemidler fanger et slags mareritt-scenario som blir fortalt og visuelt framstilt, og som man blir dratt inn i. Det føles dystert, vondt og ubehagelig å være tilskuer. Den forteller om den svenske stats kolonisering og du blir ført inn i denne prosessen. Installasjonen er en del av den nordiske paviljongen av Veneziabiennalen, som i fjor ble omgjort til den samiske paviljongen. Verket er plassert sammen med to andre samiske kunstnere, Máret Ánne Sara og Paulina Feodoroff, som alle belyser samisk problematikk. I denne konteksten blir Sunnas verk ekstra meningsfylt og kraftfullt da de alle belyser utfordringer i samtiden overfor en truet samisk kultur. Verket blir som et våpen i kampen mot å dekolonisere politikken og stoppe maktovergrepet mot hans familie og samisk kultur og samfunn. For å slippe Sunnas stemme tydeligere fram når det

gjelder Minecraft som verktøy for å utforske samisk samtidskunst, vil jeg videre presentere mitt intervju med ham som vil prege min skapende prosess og bidra til diskusjon i drøftingskapitlet.

6 Intervju

I dette kapittelet presenteres et utdrag fra intervjuet med Anders Sunna. Jeg har oversatt Sunnas svar fra svensk til norsk. I samtalen kommer vi først innom skolen og lærerens arbeid med samisk kunst. Videre trekkes Sunnas tanker om Minecraft som verktøy og plattform fram for å utforske den samiske kunsten. Deretter går vi nøyere inn på hva som kan forsvinne i overføringen fra fysisk til digitalt. Til slutt ender vi opp med verket og motivet som er utgangspunkt for mitt skapende arbeid. Intervjuet blir for det første et viktig element inn mot prosessdelen som hjelp til å forstå verket bedre, samt diskutere Minecraft som et verktøy til å utforske *Illegal Spirits of Sápmi* for å prøve å utvikle et undervisningsopplegg basert på dette. For det andre blir Sunnas tanker og meninger videre brukt inn mot drøftingen om Minecraft som verktøy for utforskning og aktualisering av samisk kunst i skolen.

Katrine (K): *Jeg tenker jeg bare starter med å si problemstillingen for oppgaven: «Hvordan kan samisk samtidskunst utforskes gjennom å bruke Minecraft som verktøy».*

Anders Sunna (AS): Ja, det blir jo et bredt spørsmål, selv om det ikke høres ut som det, men... Du når jo et annet publikum gjennom det med tanke på at mange barn og ungdom er yngre og driver med Minecraft. Jeg jobber ikke med den selv, men på et kreativt, lekent og et destruktivt sett kan man ta i fra hverandre greier i Minecraft, men det er jo nettopp sånn i den virkelige verden også hvor du kan bygge opp eller forstørre. Man blir jo mer involvert også i den her. Mer delaktig i det her samiske og man er og får de verktøyene til å kunne ha det der også i den samiske kunsten.

K: *Mhm. Men jeg tenkte først å spørre litt kort om deg. Hvorfor ble du kunstner? Klarer du kort å forklare det?*

AS: Veldig kort var jo fordi jeg syntes det var kjekt. Det er den korteste versjonen som finnes.

K: *Okey. Hvordan vil du beskrive din kunst enkelt?*

AS: Hmmm. Det er jo en er dokumentarisk og et følelsesmessig fortellende kan man vel si. Det forteller noen ting men det er en følelse du formidler men at det også er en tid. En historisk tid bakover eller nåtid eller framtid. Det er jo også idfortellende som det er, og jeg synes det er interessant at man kan sjekke av alle hold ja.

K: *Jeg synes det er veldig fascinerende dette i bildene med det du sier. Det er veldig unikt for deg. Videre så står det i kompetansemålene på ungdomsskolen at etter 10. trinn skal elevene kunne «undersøke hvordan kunst, inkludert samisk kunst, kan bidra til samfunnskritikk og*

skape kunstuttrykk som belyser utfordringer i egen samtid». Hva tenker du om et sånn kompetansemål for elever?

AS: Jeg tenker jo at det er bra.

K: *Ja, litt ledende spørsmål ja.*

AS: Ja, det er det ja.

K: *Men hva tenker du da som kunstner at lærere formidler når de skal undervise om samisk kunst i skolen? Hva er viktig å få med seg?*

AS: Det som er viktig er, jeg vet ikke hvordan eksakt det er i Norge men i Sverige er det i alle fall slik at de får jo ingen kunnskap om det samiske overtaket i skolene. I den forstand så har jo det blitt til at den samiske kunsten fortalt av samer har blitt den historien man kan fortelle og formidle og gi kunnskap om, som ikke skolebøkene formidler og som ikke står der. Oftest er det jo slik at man kikker og «hvem er det som bruker å skrive historiebøkene?». Og da er det jo oftest vinneren som skriver - fra vinnerens perspektiv – fra majoritetens perspektiv. Og med kunsten, og ikke bare kunsten, men også teater og film, så får vi fortalt fra vårt eget perspektiv og det er jo en viktig kanal fordi vi får ikke tildelt den sjansen til å skrive historiebøkene. Her får man jo sjansen til å ta seg plassen til å fortelle og ta seg plassen til å være i historien og fortelle den som den er.

K: *Men det er helt sant tenker jeg også. Jeg har selv gått snart fem år på universitetet og det er svært lite om samisk kunst og generelt tematikken. Det er veldig synd. Hva tenker du kan være utfordringer for lærere når de skal inkludere samisk kunst i undervisningen?*

AS: Ja altså utfordringen er jo allerede det at det er mange som har fått et fordoms-perspektiv allerede. Det er ingen som kommer inn med et blankt ark så og si om det samiske perspektivet eller det samiske samfunnet. Alle har jo først påvirkninger fra venner eller familie, og derifra har man først fått det første bildet. Alle har kanskje ikke truffet på eller diskutert eller pratet med den det virkelig berører. Da er jo spørsmålet også at hvor forankret er det i personens tankegang at for å så å få direkte perspektiv av den som det egentlig har blitt fortalt om eller fått fordømmer om. Går det an å rive ned de fordommene og vise et mer virkelighetsbasert bilde av hvordan det egentlig er? Eller er det noe fikset i de her tankene man har fått hjemmefra? Om det er rett eller feil informasjon det vet man ikke fra person til person men ja.

K: *Ja, veldig interessant det du sier. Jeg går videre for å ikke bruke for mye tid. Jeg nevnte det i e-post at Universitetet i Agder, der jeg bor, har sammen med Samisk Høgskole, Gáisi Språksenter og Skogliv en sånn Minecraft-gruppe hvor de har laget denne her «samisk verden i Minecraft» som en da mulig måte eller inngang for å jobbe med samiske perspektiver i skolen. Har du først og fremst mye kjennskap til Minecraft?*

AS: Om jeg har hørt om Minecraft?

K: *Ja, om du har brukt det eller vært borti det?*

AS: Nei jeg har ikke brukt det men et av mine eldste barn har brukt det eller spilt det. Så jeg vet jo hvordan det er. Jeg har jo sittet ved siden av men ikke selv spilt det men har jo fått se. Så jeg vet jo hva det er.

K: *Det var jo faktisk en stor sak med Fosen-saken hvor VG plukket opp det her fordi i denne verdenen kan man rive ned disse vindmøllene, så det ble en større sak rundt dette. Men uansett, hva tenker du om at man bruker Minecraft og spill som en inngang for å undervise og lære om samiske perspektiver?*

AS: Jeg tror det er bra fordi det blir ikke bare passiv og teoretisk hvor man skal sitte på en stol ved et bord og lytte og kanskje rekker man opp en hånd. Det at barn og ungdom får være delaktige på mange slags praktiske sett eller om det er gjennom en skjerm. Men akkurat det at de aktivt praktisk kan gjøre noen ting og agere. Fra min side tenker jeg det er bra fordi man lærer seg mye av det at jeg tror det setter seg lettere, pluss at man kanskje får mer ideer av det at man må gjøre noe.

K: *Interessant! Hvordan tenker du da at Minecraft kan være en arena for å møte kunst? Litt vanskelig hvis du ikke har spilt det selv men hvis du kan tenke. Hvis ikke hopper jeg videre.*

AS: Altså, det er jo i seg selv en slags fantasiverden, men du kan jo også gjøre den så nære virkeligheten som mulig og det er jo litt også det med kunsten – at du kan gjøre den veldig fantasifull eller veldig dokumentarisk eller realistisk. Eller det er vel en annen slags, hva skal man si, verktøy eller palett i det hele ja.

K: *Så fint! Fordi det er jo akkurat det jeg da tenker i mitt prosjekt, at jeg skal i den her samiske Minecraft-verdenen ta utgangspunkt i ditt verk «Illegal Spirits of Sápmi» og prøve å gjøre det mulig for elevene å gå inn i det ene motivet, så det blir en slags rekonstruksjon av selve verket i Minecraft. I det tredje bildet kan de på en måte gå inn i det litt som i Mario 64, hvis du har spilt det. Så kan de hoppe inn der også skal jeg på en måte lage en verden inspirert av det som finnes og de historiene som finnes i motivet. Så tenker jeg at inni der kan det bli litt sånn refleksjonsoppgaver, noen ting de må gjøre, noe de kan skape, sånn som at de arbeider sammen med motivet på en måte ja. Muligens det kunne vært en sånn figur eller et menneske som representerer deg, og som kan forklare litt om verket også der. Så kan det videre gi en link til for eksempel nettside der de kan se verket med bra kvalitet og video og lydfilene som hører til. Da tenkte jeg bare å spørre om hva du føler om at elever ser eller opplever en sånn her verden inspirert av din kunst da i et spill?*

AS: Nei men jeg synes jo at det er gøy ja!

K: *Ja, men ser du for deg at det er noe problematisk ved å overføre et fysisk verk til noe digitalt – altså et spil bestående av blokker og firkanter?*

AS: Ja, altså for meg er det jo veldig vanskelig ettersom at jeg ikke jobber selv med det her. Problemet er jo den her menneskelige faktoren - altså hvordan kan du gjøre det såpass at man får en følelse av at det er menneskelig kontakt. Fordi oftest når man jobber eller har det digitale eller noen ting, så merker man at også at det er noe som forsvinner på veien, akkurat ettersom det bare blir den her digitale 'grensen' mellom levende og dødt.

K: *Det er veldig fint det du sier. Det er interessant sånn hvordan man opplever noe når man møter kunst fysisk og digitalt, og det som oppstår der. Ser du noen fordeler med det her og eventuelt noe dumt? Er det noe som går tapt i den overføringen eller noe som oppstår?*

AS: Altså ja, det er vel mye detaljer som kommer til å forsvinne. Også det her med den menneskelige delen eller personlige ånden eller kontakten som har vært der. Men på den andre siden kommer jo også til å møte eller fange andre mennesker i en annen aldersgruppe, eller de som kanskje har en annen interesse. Så kan man blir interessert selv om man kanskje ikke har hatt interesse før for verket eller kunsten i seg selv.

K: *Hm ja. Fordi kan Minecraft gi noe som et digitalt museum ikke kan gi tror du?*

AS: Nå tror jeg personlig at jeg heller hadde tittet på det her Minecraft-greiene enn et digitalt museum ettersom at det blir jo en annen slags oppbygning også. For man gjør jo akkurat det her med blokker som settes og sånn der. Går man på et digitalt museum da har man tatt et bilde og forsøkt å ha det hvitt og rent og veldig ja. Det kan også bli et annet uttrykk av det her Minecraft-greiene i stedet for det digitale ja.

K: *Jeg håper jo at det kan gi litt interaktivitet eller aktivitet som du nevner, og er et samarbeidsprosjekt hvor man er mye mer aktiv.*

A: Ja for det er jo sånn at det er det man ser, også er det bare å klikke videre.

K: *Ja og ser du noen potensialer for læring da i det her?*

A: Det tror jeg at man kan om man er litt mer aktive, så ja

K: *Ja og da til den siste delen. Jeg lurer litt rundt det her motivet som jeg vil ta utgangspunkt i. Det som skal være 90-tallet?*

A: Om det er tredje så er det 90-tallet ja.

K: *Ja og bare fordi jeg prøver å finne en måte å gjenskape det på. En måte som gjør at de kan bevege seg rundt i det. Kan du da forklare litt sånn kort innholdet i motivet fordi det er jo visse deler som er kanskje mer relevante enn andre, eller som er mer viktige å få med. Er det kanskje symbolikk eller noe som er veldig viktig for deg?*

A: Ja altså visse greier som det med den bilen som skal forbi bommen. Vi skulle til et reingjerde der men da hadde alle andre som var der inne låst bommen for å sikre seg at vi ikke kunne komme oss dit så vi kunne merke våre egne reiner, og sånn sett at de skulle stjele dem. Da hadde vi den løsningen at alle andre som var i bilen gikk ut, også kjørte min pappa rundt bommen, men da måtte vi alle andre stå utenfor og holde imot bilen så den ikke skulle tippe over på taket. Mer som finnes er jo den her gubben som brenner våre høyballer også. Det var jo i desember en gang mellom jul og nyttår, så brente dem høyballer som vi skulle egentlig mate reinen med, men de gikk og brente opp. Også var det mange rettsaker under denne perioden på 90-tallet og det kan man også se.

K: *Ja også er det masse folk som sitter i rød og grønt, hvis du husker?*

A: I badstuen ja.

K: *Er det badstue?*

A: Ja og de har de her symbolene rød grønne ettersom på det her fylket jeg kommer fra så har dem i deres våpenskjold, eller fylkesskjold, så har dem jo det vi kaller «villmannen».

K: *Ja det har jeg jo sett!*

A: Og villmannen er også et gammelt kolonial-symbol som man har brukt lenge, som den edle og ville. Den har man både i Sverige og Finland også i det finske Lapplands fylkessymbolet så har de også denne villmannen. Mange av de her politiske beslutningene som ble tatt i nord da satt det gubber, og ja, man «gjorde beslutningen i badstuen» pleier man å si. De holder hverandre om ryggen og beskytter hverandre og ja.

K: *Okei interessant! Fordi jeg la merke til akkurat det med det riksvåpenet at noen steder er det endret på. Selv om jeg ikke så verket fysisk, men på nett eller på bilde, så har jeg sett at det noen steder er endret på. Det synes jeg er veldig spennende. Jeg lurer også på hvordan kan altså den her historien i bildet gjøres om til noe interaktivt oppdrag eller en slags historiefortelling som elevene kan vandre inn i? Har du noen ideer om det?*

A: Ja altså... jeg vet ikke men akkurat det med at de brente høyballene. Vi så jo hvem som gjorde det og all ting fordi vi kom jo rett etter på han hadde tent på. Jeg vet ikke helt. Kanskje kan de finne noe slags løsninger på hvordan kommer man forbi bommen og sånn.

K: *Ikke sant. Det kan jo også gi et sånn story-telling-aktig preg samtidig som det fortsatt beholder den her stemningen og visuelle fra bildet. Jeg håper jeg kan jobbe med dette, men akkurat nå er det litt vanskelig så det er fint å høre dine tanker på det som skal gjøres [...].*

Det som er blitt diskutert i samtalen vil videre prege min skapende prosess og de vurderinger som blir gjort i overføringen fra fysisk verk til digitalt spill. Sunnas innspill vil også bli brukt i drøftingskapittelet for å hjelpe meg til å forsøke å besvare oppgavens problemstilling.

7 Prosess

Hele min prosess er blitt dokumentert i Padlet (se vedlegg 2) og jeg vil i dette kapittelet dele de mest sentrale erfaringer i forsøket på å utforske Minecraft som et verktøy i min undersøkelse mot å utvikle et undervisningsopplegg med utgangspunkt i kompetansemålet i kunst og håndverk og *Illegal Spirits of Sápmi*. Jeg vil derfor presentere prosessen og begrunne de valg og refleksjoner som er tatt i henhold til teori og empiri. Overføringen fra fysisk til digitalt er blitt gjort med bakgrunn i verksanalysen og samtale med Sunna, og har forankring i urfolksmetodologi, dekolonisering og didaktikk. Gjennom *a/r/tografisk* tilnærming har jeg forsøkt å innlemme ubehagets pedagogikk som et overordnet tema for utviklingen av undervisningsopplegget, og har underveis gjort etiske og didaktiske overveielser. I slutten av kapittelet vil jeg gjøre en refleksjon og drøfting rundt prosessen. Undervisningsopplegget, refleksjoner og resultatene her vil i neste kapittel videre drøftes i forhold til oppgavens problemstilling.

Idéfasen

I startfasen trengte jeg å se på hvilke innganger som er brukt til kunstformidling i skolen gjennom Minecraft, og søkte etter inspirasjon. I selve Minecraft Edu finnes en ferdig verden kalt «Ancient Ireland» som er basert på gamle Irland (se vedlegg 2). I verden finnes blant annet et museum hvor spilleren kan vandre inn og se en mer kulturell og historisk utstilling. Selv tenkte jeg i starten av prosjektet at jeg på lik måte kunne skape et faktisk kunstmuseum som skulle huse ulike samiske samtidskunstnere. Da ville det bli et oppdiktet digitalt museum som la opp til at elever kunne bevege seg i en tredimensjonal verden og utforske kunst der inne. Jeg tenkte at turen til Finnmark kunne bidra til å finne kunstnere, samt gi inspirasjon til arkitektur og utforming av selve museumsbygget. Jeg innså tidlig at denne planen ville bli utfordrende da jeg selv hadde minimal kunnskap om ulike samiske kunstnere. Ikke minst hvem jeg skulle velge ut og hvorfor. Samtidig stilte jeg meg selv spørsmål rundt hvilket læringsutbytte det ville gitt elever, og hvor etisk det var med tanke på hvordan pikselversjoner av kunsten var 'verdige' måter å representere det på.

Underveis i idéfasen kom jeg over prosjektet *Tate Worlds* som jeg har nevnt tidligere i oppgaven. Prosjektet viste en spennende måte å lage nye verdener basert på kunstverk, som kunne gi elevene ny innsikt til verket. Artikkelen til Styles var for min del med på å forsvare en slik løsning da hun mente at det ble skapt en ny dimensjon til det allerede eksisterende verket og som videre kunne gi et tettere forhold til kunsten (Styles, 2016, s. 413). Tate valgte

å spille på spilllets egenskaper, og det var akkurat det jeg selv ønsket, fordi hvorfor ellers valgte jeg Minecraft? Jeg begynte å tenke hvordan kompetansemålet mitt og *Tate Worlds* kunne kobles sammen på en lærerik måte for elever i skolen.

En vending

I takt med prosjektets utvikling og lesing av tekster om samisk kunst, samt teori om dekolonisering og urfolksmetodologi, innså jeg at jeg trengte å få en samisk stemme inn for å gjennomføre prosjektet mitt. Jeg ville oppnå kontakt med en samisk kunstner som først og fremst kunne bekrefte at det var greit at jeg brukte deres kunst som utgangspunkt, og videre skape et samarbeid for å gi mest mulig riktig kunnskap og formidling av kunsten. Jeg endte opp med å basere alt på én kunstner for å kunne gå i dybden på kunstneren, som videre ville åpne opp for å utforske og eksperimentere mer den kunsten jeg endte opp med. Å rette fokus på én ville på den ene siden gjøre det overkommelig for elever å sette seg godt inn i den utvalgte kunsten, men på den andre siden ville det ikke gi et helhetlig bilde av samisk samtidskunst. Jeg endte til slutt opp med å lete etter en relevant og aktuell samisk samtidskunstner som ville delta i prosjektet.

Gjennom lesing om samisk samtidskunst kom jeg over artikler om Veneziabiennalen i 2022 og fokuset på samisk kunst her. Jeg ble fort nysgjerrig og begynte å gjøre grundige søk på kunstnerne og utstillingen. Deretter tok jeg rask kontakt med Sunna og forklarte prosjektet mitt. Vi fikk opprettet kontakt og han syntes oppgaven «hørtes gøy ut» og gav meg godkjenning til å bruke hans kunstverk *Illegal Spirits of Sápmi* som utgangspunkt for utforsking i Minecraft. Siden prosjektet har beveget seg mye mellom innhenting av teori og min praktiske undersøkelse, kom jeg underveis i prosessen over ubehagets pedagogikk som ble et teoretisk rammeverk for min oppgave. Jeg så mye potensialer for å trekke dette inn i forhold til Sunnas kunst som for meg oppleves både sterk og vond å møte.

Fra Veneziabiennalen til Minecraft

Derfra begynte planleggingen mot hvordan dette ubehaget kunne være gjennomgående tema i mitt undervisningsopplegg. Her kom virkelig min rolle som *a/r/tograf* tydelig fram da jeg skulle forsøke å tolke et verk og overføre blant annet verkets visuelle uttrykk, elementer, stemning og budskap over til Minecraft, og hele tiden gjøre didaktiske og etiske overveielser. Kunstverket til Sunna ga meg assosiasjoner til spillet *Super Mario 64*, hvor karakteren hopper gjennom malerier som videre sender ham til verdener som er basert på maleriene. Jeg testet ut

om det var mulig å gå gjennom lerret i Minecraft, noe jeg omsider fikk til. Jeg ville bygge videre på denne tanken og hvordan *Tate Worlds* kunne kombineres med denne ideen. *Illegal Spirits of Sápmi* er en omfattende installasjon som også har tilhørende lydspor som legger på et ekstra narrativ til den fysiske kunsten. Da jeg lyttet til disse kunne man høre Sunna forklare hvordan han bygget opp kunstverkene sine og han sier:

“Because you have to, like, step into a painting and – almost like you are starting to walk inside it.”

Anders Sunna, lydspor 5

I *Illegal Spirits of Sápmi* (2022)

Det følte som et uvirkelig sammentreff at Sunna forklarte sin prosess på denne måten, og det følte derfor som den riktige måte å gå fram. Jeg ville virkeliggjøre denne ideen hans, og gi elevene mulighet til å vandre inn i kunsten og fortellingene hans. I dette stadiet gikk det opp for meg at det å skulle lage en verden til hver vegg ville være enormt tidkrevende. Derfor måtte jeg velge ut én vegg som utgangspunkt, og endte opp med vegg nr. 3 fra venstre, som også gjenforteller 1990-tallet av konflikten til familien Sunna. Jeg valgte denne fordi den virker spennende å arbeide med i Minecraft, og fordi jeg mener den egner seg til utforskning gjennom bildets fortellinger, dybde og elementer som kan passe til ubehagets pedagogikk. Jeg ønsket å gjenskape hele installasjonen med enkle pikselerte bilder, men gjøre det mulig å entre den ene veggen. Jeg gjorde en verksanalyse for å prøve å forstå bildet bedre, og gjennom dette fikk jeg plukke ut de elementene jeg følte var mest sentrale for å representere motgangen og ubehaget som verket forteller: bilen og bommen, brenning og slakt av rein, rettssalen, lavvoene, uniformerte menn, og graven.

Starten av byggefasen

I den allerede eksisterende samiske verden i Minecraft er mange oppgaver lagt opp slik at elever må prate med folk som jobber i kontorene i 2. etasje på Sametinget, hvor de videre blir sendt til nye steder for å løse oppgaver. Jeg ville at elevene skulle bli sendt til et galleri hvor hele *Illegal Spirits of Sápmi* skulle være (se figur 13). Jeg startet å bygge et ganske enkelt og rent galleri, med inspirasjon fra den nordiske paviljong i Venezia, som man kan skimte i bilder av installasjonen: mye vindu som skaper lys i rommet, samt lyse og nøytrale gulv og

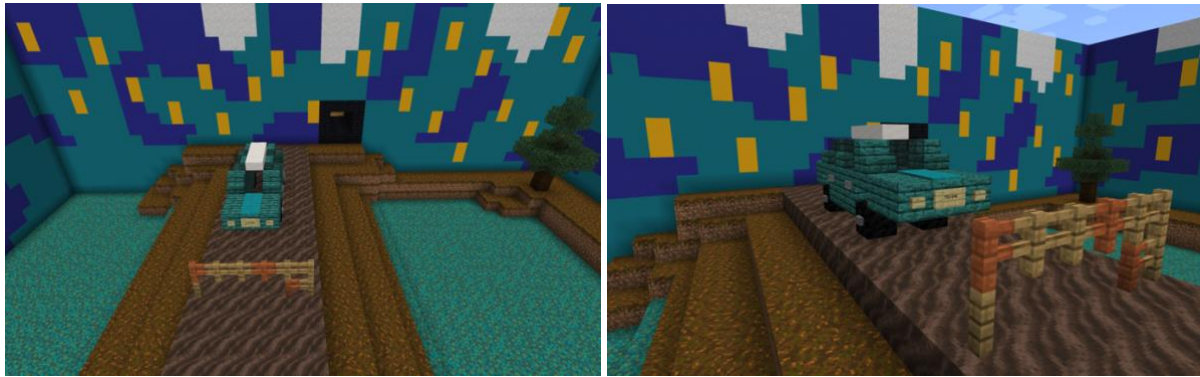
vegger i stein eller betong. Dette gjør at kunsten kommer i fokus og at jeg beholder stemningen og omgivelsene som var i rommet hvor verket originalt var satt.



Figur 13 Galleriet med min gjenskaping av *Illegal Spirits of Sápmi* i Minecraft. Skjermdump i Minecraft.

Når det gjelder hvor stort jeg ville bygge kunstverket valgte jeg å ta utgangspunkt i lerretene i Minecraft som tilsvarer 2x2 blokker. Da ble dette basen, og resten måtte bygges i den skalaen. Jeg valgte blant annet bokhylle-blokker for å tydeliggjøre permene i verket, og treverk som skulle være rammen. Siden det ikke er mulig å se teksturen av nedbrent treverk, så plasserte jeg et bål bak som ville gi flamme og tydeliggjøre dette virkemiddelet. Jeg fikk hjelp til å omgjøre hver vegg til pikselerte bilder som kunne legges inn i Minecraft. Nå kan elevene oppleve selve verket i 3D og få et slags forhold og møte med verket. Det er også mulig å få en viss anelse om størrelsesforholdet sammenlignet med spillkarakteren som styres.

Når en hopper inn i vegg nr. 3 vil det først være en sort tunnel som fører deg inn til verdenen. Det er litt som i fortellingen om *Narnia* hvor ungene går gjennom klesskapet og plutselig befinner seg utendørs i en ny verden. Her startet jeg med å bygge det som skulle bli starten av fortellingen. På grunn av bildets komposisjon så følte jeg at det var naturlig å begynne med bilen og bommen (se figur 14 og 15).



Figur 14 og 15 Bilen og bommen ved tunnelen. Skjermdump i Minecraft.

Det å skulle prøve å gjenskape en bil som lignet den i motivet var utrolig utfordrende og det var tidkrevende å skulle gjenskape denne delen på en måte som jeg var fornøyd med. I dette stadiet var jeg veldig forvirret og visste ikke helt hvordan jeg skulle fortsette byggingen. Det var fortsatt elementer i bildet jeg ikke forsto, og jeg hadde enda ikke fått tatt en prat med kunstneren. Jeg trengte derfor å gjennomføre intervjuet før jeg kunne fortsette slik at Sunna kunne utdype det jeg ikke helt forsto, samt komme med innspill på hva han syntes var viktig å vektlegge.

Etter å ha gjennomført samtalen med Sunna, kom jeg fram til at bommen og bilen, rettsalen og 'gubben' som brenner høyballen var sentrale deler som ble tatt opp. Jeg fikk også vite at de røde og grønne menneskene som satt på rekke og rad skulle symbolisere «villmenn» som sitter i badstuen. Jeg hadde som nevnt lagt merke til villmannen i fylkesskjoldet til Norrbotten, som er vist på ermene til de store uniformerte mennene. Sunna forklarte at disse var kolonial-symboler som finnes i flere våpenskjold i Norden. I verket skal angivelig disse mennene «ta politiske beslutninger i badstuen» (Sunna, 2023). Jeg ønsket å implementere disse villmennene for å synliggjøre dette poenget.

En verden tar form

Jeg ville bygge verdenen slik at jeg strekker motivet ut slik at lagene og dybden blir tydeligere og elevene kan vandre inn i kunsten og fortellingen. Jeg ønsket å plassere disse hovedelementene som Sunna tok opp i samtalen, og de andre som jeg ser på som viktige deler av motivet og historien, i en logisk ordning som passer til min tolkning av bildet. Underveis i denne tolkningen tar jeg meg visse friheter når det gjelder å forsterke effekter og gjøre deler mer klare og forståelige for elevene. Disse valgene blir gjort i sammenheng med ønsket om å forsterke ubehagets pedagogikk som jeg videre håper vil bidra til et godt læringsutbytte.

Først måtte jeg velge hvor bredt og vidt området skulle være. På denne måten hadde jeg et utgangspunkt, eller kart, hvor jeg enklere kunne se helheten og plassere elementene i bildet. Jeg valgte bevisst blokker som passet til fargene i bildet som holder seg tro til originalen, samt er med på å skape en ekkel og ubehagelig følelse da de er unaturlige og gufne. Jeg ville også at området skulle være i flere høydenivåer, slik at det gav en mer realistisk følelse av å vandre ute i naturen. Jeg valgte å ta veien som er foran bommen og strekke denne innover hele bildet for å gi elevene en naturlig vei å følge. Denne er svingete for å igjen gi følelsen av at man vandrer ute i en skog. Langs veien kan jeg plassere de ulike elementene der jeg føler de passer inn i forhold til bildets komposisjon. Bakkens tekstur og materiale endrer seg i forhold til hvor i bildet man er.

Hovedelementer

Langs ruten legger jeg til for eksempel trær for å skape en mer naturlig setting, og som skjuler det som er foran som tvinger elevene til å måtte gå fremover og utforske. Jeg valgte å legge til reingjerder med rein som var mindre elementer i selve motivet til Sunna, som også bidro til bevegelige elementer som gjorde historien levende i Minecraft (se figur 16). Noe av det første elevene vil møte på langs veien er graven (se figur 17). Jeg har valgt å sette den til et mer alene og fredelig sted, slik det også er i motivet. Det er ikke ønskelig å gjøre et stort nummer ut av det, men vise at den eksisterer. Den setter en ubehagelig stemning gjennom å vise til konfliktens vonde realitet. Jeg vil legge til navn og årstall på graven, men tror ikke det er behov for å si noe mer.



Figur 16 Reingjerdet. Skjermdump i Minecraft.



Figur 17 Graven. Skjermdump i Minecraft.

I den delen av bildet som er hvitt har jeg lagt snø-blokker og plassert høyballer (se figur 18). Her har jeg prøvd å gjøre det tydelig at en person har gått i snøen ved å legge mindre snølag

rundt for å skape en sti i snøen. Jeg satte et bål under høyballen som gjør at røyk vil stige opp under den for å vise brenningen. På samme område har jeg laget biler som skal ligne dem i motivet, og prøvd å tydeliggjøre slakt av rein. Dette har jeg gjort ved å binde rein opp til påler, og plassert skitne, røde blokker som skal ligne blod på bakken, som gir en tydelig fargekontrast. Hvis elever kikker i trunken på bilen kan de se en kiste som inneholder reinskinn, kjøtt, kniv og ørelapper, som viser slaktingen av Sunna-familiens rein (se figur 19).



Figur 18 Området med snø. Skjermdump i Minecraft.



Figur 19 Innholdet i kisten. Skjermdump i Minecraft.

Lengre inn i verden har jeg laget en lignende rettssal som den i bildet (se figur 20). Ovenfor rettssalen har jeg prøvd å gjenskape en av disse svære skikkelsene i nazi-lignende uniform. Jeg valgte å lage sorte øyner som skaper en kontrast til det hvite ansiktet og som synliggjør overvåkingen. Den står overfor rettssalen slik at den følger nøye med. Det kan nesten se ut som om skikkelsen ser på rettssalen som et slags 'spillbrett' hvor staten kan gå inn og gjøre sine politiske makttrekk for å 'beseire' Sunna-familien (se figur 21).



Figur 20 Rettssalen. Skjermdump i Minecraft.



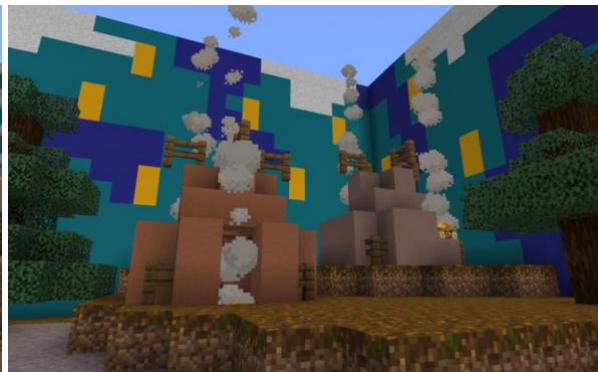
Figur 21 Skikkelse over rettssalen. Skjermdump i Minecraft.

Ved siden av rettssalen har jeg valgt å bygge en sauna (se figur 22) for å tydeliggjøre det som Sunna sa om at «villmennene» tar de politiske beslutningene her. Det er mulig å gå inn i

badstuen og jeg har bygget den med inspirasjon fra flere saunaer. Den har også røyk som kommer opp som kan ligne damp. Inne i saunaen vil jeg plassere rød-grønne villmenn. Det kan virke litt obskurt for elevene å møte dette og bidra til surrealitet som forsterker denne ‘mareritt’-følelsen jeg nevner i verksanalysen. Helt i enden av veien har jeg prøvd å gjenskape lavvoene som brenner (se figur 23). Det å bygge lavvoer av blokker var svært utfordrende, særlig med den lille størrelsen jeg hadde valgt som utgangspunkt. Her plasserte jeg bål for igjen tydeliggjøre at det brenner, og røyken som stiger opp.



Figur 22 Utsiden av saunaen. Skjermdump i Minecraft.



Figur 23 Lavvoene i flammer. Skjermdump.

Jeg måtte avgrense verden slik at elever ikke forsvinner og satte derfor opp en svær mur eller vegg rundt hele området (se figur 24). For å overføre flere visuelle farger og stemninger valgte jeg å basere denne veggen på mønsteret som er synlig i bakgrunnen av verket. Denne består av mønster i to blåtoner, hvite ‘skurrete’ deler og mindre gule former som for meg ligner patroner. Dette ville skape en helhetlig ‘ramme’ til verdenen som passer til verket. Den kan også ligne på en himmel med skyer og lys eller stjerner og setter et naturlig preg, samtidig litt unaturlig da mønsteret er abstrakt. Den store skikkelsen jeg bygget over rettsalen, kan på avstand se ut som den står bak ‘horisonten’ og skuer utover området (se figur 24), som ville bidra til å forsterke følelsen av overvåking og ubalanse. Det kan bidra til en følelse av å være liten og litt hjelpeløs uansett hvor spillerne går.



Figur 24 Området, veggene og hovedelementene er ferdigstilt. Skjermdump i Minecraft.

Karakterer

I Minecraft kan man legge til *non-playable characters* (NPCer) som er mulig å prate med. De kan fungere som formidlere av kunnskap eller bare som mennesker spillerne møter for å skape en mer realistisk og levende historie. Jeg startet med å lage en karakter som skulle representere Sunna (se figur 25), som kunne stå i galleriet og ta i mot elevene. Rundt i rommet plasserte jeg andre NPCer som blir publikum og som kan gi tilleggsinformasjon om verket (se figur 26). Disse stiller spørsmål om kunsten for å skape samtaler, og noen henter til at elever kan hoppe inn i den ene veggen. Tanken er at han kan gi en introduksjon og lenke til nettsiden til OCA hvor det er mer utfyllende informasjon kunstner og kunstverket.



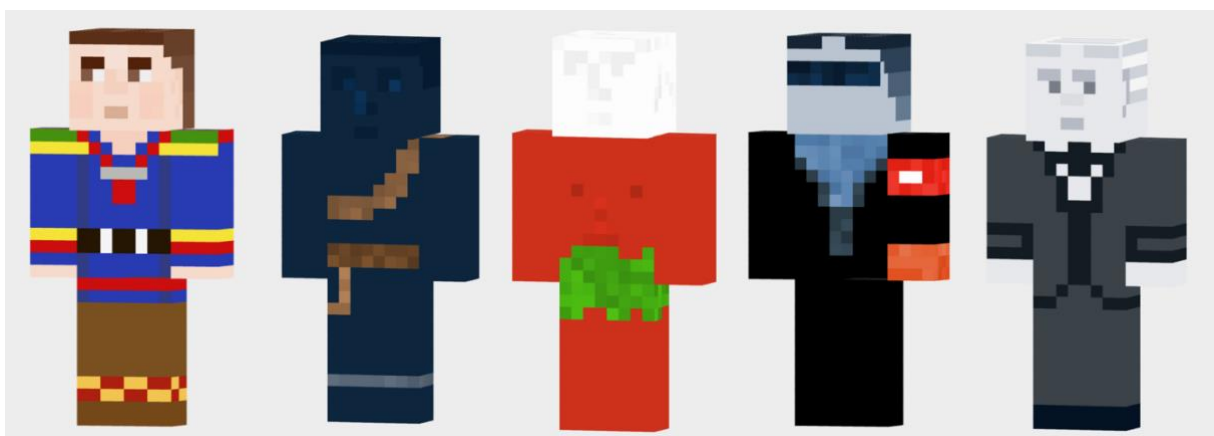
Figur 25 og 26 Anders Sunna og tilskuer i galleriet. Skjermdump i Minecraft.

I selve verdenen som er basert på motivet, ønsket jeg å inkludere ulike karakterer som finnes i motivet. Da kunne jeg overføre mer av innholdet i verket til Minecraft, og gi disse menneskelige og levende egenskaper gjennom å kunne prate med dem. Disse menneskene vil kunne gi relevant informasjon som for eksempel forklarer dybden av historien, eller funke som motstand gjennom å si ubehagelige ting om for eksempel Sunnas familie (se figur 27 og 28). Dette er et viktig spillelement som gjør at elever må interagere med personene og blir derfor en del av historien. På denne måten gjøres spillopplevelsen mer interessant og delaktig.



Figur 27 og 28 Mennesker de møter i verdenen. Skjermdump i Minecraft.

Det er mulig å designe egne 'skins' altså utseende til disse NPCene. Til Sunnas karakter tok jeg utgangspunkt i bilder fra OCA hvor han er kledd kofte sin. Jeg prøvde å gjenskape utseende på best mulig måte. Da vil han skille seg ut og være tydelig hovedperson å prate med. Karakterene inne i verket ville jeg designe slik at de lignet de ulike menneskene i utseende. Det å overføre disse NPC-skins til spillet var mer utfordrende enn jeg trodde, så jeg har ikke fått lagt de inn. Jeg vil uansett vise hvordan de omtrent ville ha sett ut (se figur 29).



Figur 29 De ulike karakterene. Fra venstre: Anders Sunna, familiemedlem, villmann, gubbe og dommer. Designet i The Skindex (<https://www.minecraftskins.com/skin-editor/>). Skjermdump.

Lydspor

Jeg fikk vite gjennom en kollega at Skogliv, som har utarbeidet flere Minecraft-verdener til skolebruk, har klart å inkludere avspilling av musikk i Minecraft Edu. Jeg tenkte at det ville ha en stor innvirkning på helhetsinntrykket om jeg kunne starte å spille av tilhørende lydspor til verket i det elevene entret bildet, slik at narrative satte stemningen og i tillegg gav en mer 'autentisk' opplevelse av verket. Det viste seg å være krevende å få overført med god lyd kvalitet da jeg ikke hadde tilgang på original lydfil. I stedet bestemte jeg meg for å gi karakteren som representerer Sunna mulighet til å dele lenke til nettsiden til OCA. Dette er den offisielle siden som viser kunstverket til Sunna og her ligger lydsporene tilgjengelig med medfølgende tekst. Da kan disse spilles av i nettleseren mens elevene utforsker verdenen. Eventuelt kan det lages oppgaver i etterkant som knyttes opp til lydsporene.

Minecraft som verktøy i skapende arbeid

I prosessen som er vist ovenfor har jeg presentert mitt møte med et samisk samtidskunstverk digitalt, for å videre utforske hvordan Minecraft kan være et verktøy i min skapende prosess mot å utvikle et undervisningsopplegg basert på kompetansemålet som er trukket fram innledningsvis i oppgaven. Selve undervisningsopplegget er ikke ferdigstilt, men vil jobbes med etter prosjektets innlevering. Jeg vil uansett bruke prosessen så langt og de planer jeg har fortalt til å videre prøve å besvare oppgavens problemstilling. Jeg har først hatt en *jeg*-fase gjennom innsamling og skapning, hvor jeg har beveget meg innom *meg*-fasen hvor jeg reflekterer og begrunner valg (Halvorsen, 2007, s. 137). Jeg vil følgende reflektere over den skapende prosessen som en helhet og drøfte dette opp mot teori og empiri. I neste kapittel vil jeg videre se mer generelt på hvordan Minecraft og mitt bidrag kan tilrettelegge for utforsking og aktualisering av samisk samtidskunst i skolen.

Overføring fra fysisk til digitalt verk

Minecraft, på lik linje med kunsten, kan være et verktøy eller en palett i det kreative gjennom å skape verdener som er både fantasifulle, virkelighetsnære og dokumentariske (Sunna, 2023). Minecraft bidrar til kreativt arbeid (Fan et al., 2022; Kjartansdóttir & Thorsteinsson, 2022; Fintland & Hamre; 2022) og utvikler vår fantasi og forestillingsevne (Plass et al., 2015, s. 259-260). Spillet har derfor i skapende arbeid unike egenskapen at den forenklet gjenskaper materialer fra virkeligheten, som på et kreativt vis gir enorme muligheter for å blande virkelighet og fantasi gjennom å utfordre forestillingsevnen. Dette fordi materialer gjør det

jeg bygger gjenkjennelig, mens blokkene utfordrer virkeligheten og krever at jeg som bygger tenker abstrakt. Verket jeg har valgt som utgangspunkt i utforskningen har mange figurative elementer som jeg må gjenskape for å både være tro til verket og historien, men også gjøre det forståelig for spilleren. I verksanalysen forklarte jeg at verket jeg har tatt som utgangspunkt føles for meg som et slags kaotisk mareritt som man blir dratt inn i gjennom bildets unaturlige komposisjon, kontrast og fargebruk. Sunna forklarer at han alltid jobber lagvis med kunsten, slik at tilskueren til slutt skal 'vandre inn' i lagene. Jeg ville derfor videreføre disse lagene ved å strekke ut motivet og gjenskape fortellingene på en sammenhengende måte slik jeg oppfatter dem. Minecraft er derfor egnet til dette gjennom sitt tredimensjonale univers som gjør at jeg kan gjøre det mulig å vandre inn og rundt i verket i Minecraft-verdenen. Fantasi og virkelighet veves sammen til å skape en dokumentarisk fortelling i spillet som oppleves, på lik linje som Sunna lager dokumentarisk kunst.

Tate Worlds var som nevnt en inspirasjon i min skapende prosess, og særlig ideen om å skape en ny verden basert på motivet. Jeg ønsket videre å bruke Styles' innspill på hvordan forbedre konseptet slik som samhandling med andre og samskapning (Styles, 2016, s. 413). Det første punktet har jeg vektlagt da jeg ønsker at min verden skal oppleves i klasserommet sammen med elevene, slik at det ikke skal oppleves alene og uten mulighet for å diskutere inntrykk. Det henger sammen med det Nielsen sier om at utføringen ikke er nok, det må legges til rette for samtaler og bevisstgjøring (Nielsen, 2019, s. 37). Det andre punktet til Styles som handler om å gi elevene mulighet til å bygge og skape følte galt fordi jeg ikke ønsket at elevene skulle endre på Sunnas historie da den er basert på ekte hendelser og opplevelser som er personlige og vonde. Jeg valgte å vektlegge en mer fortellende spillopplevelse som jeg følte var mer riktig i form av å gjøre fortellingen mer ekte og realistisk, som ville forsterke Sunnas historie og forhåpentlig elevens inntrykk.

I utviklingen av denne verdenen og undervisningsopplegget har jeg hatt mange ideer og planer, hvor noen har blitt gjennomført og andre satt til side. Jeg skal ikke legge skjul på at jeg i min skapende del har fått veiledning og bistand av folk i Minecraft-prosjektet til å hjelpe meg med å legge til mer avanserte funksjoner i spillet. Det er fortsatt jeg som har gjort planlegging og tolkningen, samt de estetiske og didaktiske valgene. Deretter har jeg fått teknisk hjelp til å få realisert flere planer.

Etiske overveielser i prosessen

Kunsten er en svært viktig kanal for samiske mennesker da de får mulighet til å fortelle historien fra deres perspektiv, fordi historiebøkene forteller det fra majoritetsperspektivet og

kunsten har den evnen at det kan fortelle det som ikke står skrevet i bøkene (Sunna, 2023). I overføringen til Minecraft har jeg prøvd gjennom dekolonisering og urfolkmetodologi å ivareta Sunnas stemme på best mulig måte for å løfte fram hans historie og perspektiv. Dette gjøres ved å ikke gjenfortelle muntlig, men å la spillet dra dem inn i historien som verket forteller. Selv har jeg valgt å kun fokusere på den ene veggen som forteller en bit av Sunnas historie, men det gir fortsatt et innblikk og grunnlag for å diskutere og utforske mer. Som jeg har forklart tidligere så er det mye koblinger og fellestrekk med mye av den samiske historien og hvordan samer er blitt behandlet.

I møte med kunsten har jeg følt mye ubehag gjennom å prøve å tolke et verk som forsøker å gjenfortelle en personlig og sårbar historie som er både trist, vond og tragisk. Er det egentlig ok at jeg som en utenforstående *forsker* skal gjøre denne overføringen? Selv har jeg ikke vært til stede under selve utstillingen engang, og jeg har heller ikke møtt kunstneren personlig. Å være kritisk i forskningsprosessen er noe Rigney (1999) understreker, og gjennom urfolkmetodologi har jeg flere ganger måttet ta et skritt tilbake og foreta etiske overveielser. Hva er 'riktig' i forhold til å være tro til kunsten samtidig som jeg gjør egne tolkninger og endringer for å prøve å skape det beste undervisningsopplegget? Jeg har flere ganger måttet tenke nøye gjennom hvorfor visse ting har følt seg upassende eller rart å gjøre, og har utfordret mine egne ubevisste tanker og verdier gjennom egne refleksjoner og samtale med veileder, medstudenter og venner. Ubehaget har stått sentralt i denne prosessen og det har ført til lærerike refleksjoner slik Boler (1999) forklarer er noe av hovedessensen i ubehagets pedagogikk.

I prosessen mot å gjøre denne overgangen har jeg følt på mye usikkerhet. Jeg har vært veldig var på det å skulle overføre et fysisk verk til digitalt spill, men Sandmark understreker at det å våge og manipulere, endre kontekst og motgå hva som anses å respektere kunsten, er en viktig prosess mot å kunne forme nye kunstformidlingssituasjoner (Sandmark, 2015, s. 85). Minecraft egner seg til å manipulere virkeligheten (Sunna, 2023). Det er nettopp dette jeg har gjort, men innenfor rimelighetens grenser og for å skape en balanse mellom å være tro til fortellingen og det visuelle. På samme tid har jeg også gjort egne tilpasninger for å tydeliggjøre bakgrunnsinformasjon og forsterke virkemidler og symbolikk da museets og læreres rolle blir satt til side. Jeg har måttet trosse dette ubehaget fordi jeg ser i likhet med Mostue (2020) at det bidrar til synliggjøring og integrering av Sunnas historie og videre samiske perspektiver. Sunna har også vært åpen for prosjektet og sett verdien i Minecraft, og derfor har det også følt seg riktig og mer meningsfullt.

8 Drøfting

Gjennom verksanalyse, intervju med kunstner og teorier om dekolonisering, urfolksmetodologi og ubehagets pedagogikk, har jeg med *a/r/tografisk* tilnærming forsøkt å utforme et undervisningsopplegg som fungerer som en mulig inngang mot kompetansemålet som sier at elever etter 10. trinn skal «undersøke hvordan kunst, inkludert samisk kunst, kan bidra i samfunnskritikk, og skape kunstuttrykk som belyser utfordringer i egen samtid» (Kunnskapsdepartementet, 2019, s. 8). Dette undervisningsopplegget, samt erfaringer og refleksjoner gjort i prosessen, vil drøftes opp mot innhentet empiri og teori for å forsøke å finne mulige svar på hvordan samisk samtidskunst kan utforskes og aktualiseres gjennom å bruke Minecraft som verktøy. Jeg vil først se nærmere på hvordan samisk samtidskunst kan utforskes gjennom å oppleve og møte kunsten digitalt, samt de muligheter og utfordringer som oppstår i denne overføringen. Etterpå vil jeg se på hva som oppstår med undervisningsopplegget og hvordan dette kan bidra til aktualisering i skolen.

Minecraft som læringsarena

I forrige kapittel presenterte jeg mitt prosessarbeid som har vist hvordan Minecraft kan brukes til å utforske samisk samtidskunst for å utvikle en læringsressurs som skal implementere samiske perspektiver i kunst- og håndverksfaget. Jeg har forsøkt å skape et utgangspunkt for et undervisningsopplegg basert på *Illegal Spirits of Sápmi*, og i den prosessen har jeg undersøkt hvordan ubehagets pedagogikk og teorier om dekolonisering og didaktikk spiller inn på mitt skapende arbeid og de valg jeg tar i forhold til dette. Jeg vil nå diskutere nærmere hvordan Minecraft kan være en arena for å møte og oppleve mitt produkt og hvordan det kan bidra til læring.

Digitale møter med samisk kunst

Dagsland (2013) presiserer at klasserommet er for smått for kunstmøter, og jeg har i den forbindelse stilt spørsmål rundt hvordan samisk samtidskunst skal gjøres fysisk tilgjengelig, særlig når Grini (2021) har vist til at det generelt er lite samisk kunst tilgjengelig på museer i for eksempel hovedstaden. Sandmark har trukket fram at digitalisering av kunstverden gir nye muligheter for å nå kunsten ut til bygde-Norge, men også føre til nye kunstformidlings situasjoner som både interesserer og motiverer en yngre generasjon (Sandmark, 2015, s. 85). På lik linje kan nye løsninger føre til at den samiske kunsten når ut til hele Norge. Digital rådgiver hos Nasjonalmuseet, Trond Nilsen, forklarer at teknologi og

spillbasert læring kan bidra til å vekke nysgjerrighet hos grupper som vanligvis ikke besøker museer (Helgheim, u.å.) og Skjæveland mener digitale museumstilbud kan føre til ny meningsskaping og nye opplevelser som kan nå ut til et nytt publikum. Spill har den unike mulighet at den kan dra elevene på digital ekskursjon ‘utenfor klasserommet’ (Skaug et al., 2020) og jeg har utforsket hvordan dette kan bli gjort og hvordan det kan åpne opp for samiske kunstmøter i klasserommet.

Nasjonalmuseets løsning med å gi spillere tilgang på kunsten i Animal Crossing virker bra for det formål å gjøre kunsten tilgjengelig på nye måter og bidra til utsmykning. Det kan derimot stilles spørsmål rundt hvor mye av den kunsten som er tilgjengeliggjort for Animal Crossing representerer samisk samtidskunst. Dette fordi samisk kunst generelt er lite representert hos tidligere Nasjonalgalleriet (Grini, 2021). Nilsen påpeker at virtuelle utstillingsopplevelser vil både gi nysgjerrighet og «bidra til å gi brukeren noe ekstra som er vanskelig å formidle ved et fysisk besøk» (Helgheim, u.å.) og jeg vil påstå at Animal Crossing verken er tilstrekkelig eller overkommelig i form av kunstopplevelse og formidling. For det første forsvinner museets rolle som formidler, samt bakgrunnsinformasjon om verk og kunstner. For det andre blir det en digital kunstutstilling hvor verkets kvalitet er betraktelig redusert og påvirker betrakters opplevelse og inntrykk. Animal Crossing er også mer begrenset i form av bevegelighet for spilleren og størrelse på kunsten som kan inn. Nintendo Switch er etter egen erfaring lite brukt i skolene, og Animal Crossing er ment som et enspiller-spill som gjør det vanskelig å samarbeide på lik linje som Minecraft i klasserommet.

Minecraft som møtepunkt

Minecraft kan føre til at den samiske kunsten først og fremst når ut til barn og ungdom, men at det også kan møte og fange mennesker som før ikke har hatt interesse for kunsten (Sunna, 2023). Minecraft har i mitt prosjekt blitt en slags ‘mellomting’ hvor elevene drar til samiske omgivelser inne i spillet i klasserommet. Derfor har mitt mål vært å bringe den samiske samtidskunsten inn gjennom Minecraft for å tilgjengeliggjøre, synliggjøre og inkludere samisk kunst og historie i undervisningen. Videre har jeg ønsket å se på hva nytt dette kan bringe inn i skolene i form av samisk kunstformidling.

Evju og Olsen nevner at samisk tematikk ofte blir for teoretisk og at lærere, særlig i Sør-Norge, strever med å gjøre stoffet relasjonelt (Evju & Olsen, 2022). Hvis lærere og elever ikke har mulighet til å se og oppleve samisk kultur kan det virke fjernt og abstrakt. Minecraft har den fordelen at den har mulighet til å dra elevene inn i det samiske og gjøre dem delaktige (Sunna, 2023). Sunna mener at spillet kan dra undervisning om samisk bort fra å være

teoretisk og passiv, til å gjøre barn og ungdom aktive og derfor føre til læring som setter seg bedre. Til tross for at det skjer gjennom skjerm vil de likevel kunne gjøre praktiske oppgaver og agere inne i spillet, understreker Sunna. I forlengelse av dette ville jeg ikke bare at elever skal gjøre og handle, de må også bevisstgjøres og samtale om temaet for å lære mer (Nielsen, 2019, s. 37). Elever skal derfor være aktive både inni og utenfor spillet.

Spill gir unike muligheter i skolen fordi det gir muligheter for interaktivitet, handlefrihet, innlevelse og historiefortelling (Skaug et al., 2020) og i Minecraft legges det til rette for dette slik at elevene kan ta del i Sunnas verk fremfor å bare observere. Jeg vil påstå at det å kunne dykke inn i verket og utforske det på et tredimensjonalt plan vil gi en mer givende opplevelse og erfaring fremfor å observere det digitalt på en todimensjonal skjerm. Dagsland har understreket at blant annet bilder på Powerpoint ikke er optimalt i elevers møter med kunst (Dagsland, 2013, s. 156), og da tror jeg ikke et digitalt foto av kunstverket vil være tilstrekkelig heller. Min løsning gjennom å overføre kunsten digitalt vil ikke være en erstatning av å oppleve verket fysisk. Det vil på samme måte som *Tate Worlds*, skape en ny måte å interagere med kunsten på gjennom en ny dimensjon til det allerede eksisterende verket som videre kan gi en helt ny opplevelse av og forhold til verket (Styles, 2016, s. 413).

Verket til Sunna som jeg har løftet fram mener jeg egner seg godt til diskusjon gjennom bildets dokumentariske fremstilling med mye budskap og detaljer. Kompetansemålet jeg tok som utgangspunkt i min skapende prosess satte søkelys på hvordan kunst kan bidra til samfunnskritikk (Kunnskapsdepartementet, 2019) og dette synliggjør kunsten til Sunna på en spennende, men også ubehagelig måte. Jeg ønsket å vektlegge ubehagets pedagogikk gjennom å forsterke følelser om undertrykkelse, motgang og overvåking. Minecraft drar elevene inn i historien og ubehaget, og utforskningen vil gjøre at elevene møter en mer realistisk fortelling av samisk historie. Elevene får derfor et mer virkelighetsnært bilde av slik situasjonen er. Spill kan bidra til lek, motivasjon og engasjement (Plass et al., 2015, s. 259-260) og derfor kan det stilles spørsmål rundt hvor fokuset havner i møtet med undervisningsopplegget. Blir det på spillingen eller historien? Kan møtet mellom spill og virkelighet som prøver å fortelle en sann og sårbar historie fra Sunna, gjøre at realiteten glemmes litt?

Det som forsvinner og det som oppstår

I overføringen fra fysisk kunstverk til digitalt og interaktivt undervisningsspill kan det stilles spørsmål rundt de kvalitetene, inntrykk og stemninger som endres. Hva er det som først og

fremst går tapt i overgangen, og hvilke etiske dilemma oppstår? Sunna mener at når han selv arbeider med det digitale så forsvinner noe på veien – en slags digital ‘grense’ mellom levende og dødt (Sunna, 2023). Dette tenker jeg er gjeldene i form av installasjoner som er tredimensjonale og som overføres til en todimensjonal plattform som for eksempel nettsider. Vi får informasjon om verket og kan observere det på en skjerm i høyt oppløselig kvalitet, men hva det bringer i tillegg til at kunsten blir mer tilgjengelig, er usikkert. Skjæveland mener at slike museumstilbud som digitale museum ikke kan erstatte det fysiske verket (Skjæveland, 2021, s. 93), noe jeg er helt enig i. *Illegal Spirits of Sápmi* var plassert i ‘Den samiske paviljongen’ i fjor og var derfor preget av sine omgivelser og den samiske konteksten, som jeg tror styrket inntrykket av hans verk. Minecrafts tredimensjonale verden gir rom for utforskning og et mer ‘realistisk’ møte med min rekonstruksjon av verket i galleriet.

Sunna nevner at han tror den personlige og menneskelige ånden forsvinner når kunsten blir digital (Sunna, 2023), og jeg tror det å ta verket ut av sin originale kontekst kan være problematisk da kunstnerens intensjoner om budskap og opplevelse forsvinner i denne overgangen. Når det gjelder dekolonisering og urfolksmetodologi fjernes et sentralt ledd i å gjenfortelle samisk historie og formidle kunsten fra den gruppen det selv gjelder. Jeg har prøvd å opprettholde menneskelig kontakt først og fremst gjennom at oppgaven og verdenen skal utforskes i grupper i klasserommet, slik at det er aktivitet inni og utenfor skjermen. For det andre har jeg valgt å integrere karakterer slik som Sunna selv og skikkelser fra motivet til å gi en form for digital menneskelig kontakt i møtet med kunstverket.

I forlengelse av dette er det nødvendig å trekke fram en annen sentral rolle som forsvinner i overføringen til digital utstilling, og det er museets ansvar og kunnskapsdeling. I Venezia var det blant annet samiske veivisere som fungerte som museumsformidlere, og deres møte og kunnskap har innvirkning på helhetsopplevelsen. Når kunsten blir vist gjennom digitale museum eller gjennom Minecraft i klasserommet, kan det tenke seg at denne rollen over på læreren. Sandmark påpeker at kunstinstitusjonens fravær i digitale kontekster også vil kunne gi en annen type ‘nærhet’ til verket da for eksempel museumsformidlere ikke preger betrakterens reaksjon (Sandmark, 2015, s. 84). Derfor har jeg i mitt undervisningsopplegg valgt å ikke legge mye ‘press’ og forventinger til lærerens kunnskap, men heller planlagt å utarbeide en ressurspakke. Denne kan gi lærerne nødvendig kunnskap i møtet med kunsten og forslag til oppgaver til både forarbeid og etterarbeid.

Mitt undervisningsopplegg vil kunne realisere Sunnas tanke om å vandre inn i kunstverket og åpne opp for helt nye måter å oppleve og møte kunsten på. Den vil naturlig nok ikke erstatte et fysisk møte med verket, men vil kunne fungere som en ny dimensjon til

det eksisterende verket, slik som Styles (2016) skriver. Hun mener slike innfallsvinkler til kunstformidling gjennom spill som Minecraft kan skape et nærere forhold til kunsten (Styles, 2016, s. 413). Det samme konkluderer Sandmark (2015) med i sin diskusjon rundt digitale kunstmøter. Hun skriver at selv om de originale omgivelsene, rommet som verket er utstilt i og menneskene rundt det forsvinner, så vil det fortsatt være et personlig møte som skaper en annen form for nærhet (Sandmark, 2015, s. 84).

Aktualisering

I overordnet del av læreplanen skal elever få innsikt i den samiske historien, kultur og samfunnsliv, samt lære om mangfold og variasjon innad i kulturen (Kunnskapsdepartementet, 2017), og dette har jeg prøvd å gjøre gjennom å la elevene dykke inn i *Illegal Spirits of Sápmi* og videre utforske dets historie. Det viser også mangfold i form av transnasjonalstatlighet og at lignende problematikk gjelder for samer i hele Sápmi. I kunst- og håndverksfaget skal elevene *få erfaring* med blant annet samisk kunst, for å videre reflektere over hvordan identitet kommer til uttrykk i dette for å bidra til å skape en felles referanseramme og toleranse (Kunnskapsdepartementet, 2019). Hele Minecraft-prosjektet, og ikke bare mitt undervisningsopplegg, har vært bygget rundt erfaringsbasert læring. Det er ikke nok med *learning by doing* heller, det må bevisstgjøres og reflekteres rundt opplevelsene for å bidra til bedre læring hos elevene (Nielsen, 2019, s. 37).

I lærerens arbeid

Jeg har tidligere vist til at lærere mangler særlig kompetanse og ressurser om samiske perspektiver og derfor blir det nedprioritert (Evju & Olsen, 2022; Aas & Eskeland, 2022; Mostue, 2020). Jeg håper mitt undervisningsopplegg blir en ressurs for lærere på veien mot å tilegne seg kunnskap, samt gjøre det mer lavterskel å inkludere samisk tematikk i undervisningen. En av grunnene for at tematikken blir skjøvet bort er frykt for å feilinformere og støte samiske mennesker (Andreassen & Olsen, 2020, s. 142) og mitt undervisningsopplegg er nøye bygget med pedagogiske og didaktiske hensikter, med selve kunstneren på laget. Ansvaret for kunnskapsformidlingen skal ikke stå på læreren, men spillet, og det vektlegges elevaktivitet og utforskning for å sammen prate om opplevelser, inntrykk og budskap.

Det er derimot viktig at læreren legger føring for slike samtaler med elevene, og gjennom kunsten er det heller ikke noe rett og galt når det gjelder hva elevene opplever. Det betyr ikke

at læreren skal frata seg lærerrollen helt, da spill krever at læreren setter tydelig grenser mellom lek og moro, og hva som er faglig innhold, som både Skaug et al. (2020) og Fintland & Hamre (2022) understreker. Hvilken digital kompetanse og erfaring læreren besitter er derimot usikkert, og kan være en utfordring og potensielt en hindring for at Minecraft er ønskelig plattform å benytte seg av i undervisningen. Jeg vil argumentere for at lærere bør tørre å utfordre seg selv og møte ubehag i nye undervisningsmetoder i arbeidet mot å inkludere samisk tematikk i undervisningen. Fordi det å skyve den til side forverrer 'problemet' da det først og fremst bidrar til andregjøring som videre reproducerer stereotypier (Røthing, 2019, s. 53; Andreassen & Olsen, 2020, s. 147), som igjen kan føre til fordommer og negative holdninger.

9 Konklusjon

I min oppgave har jeg forsøkt å se på hvordan samisk samtidskunst kan utforskes gjennom å bruke Minecraft som verktøy. Jeg har med utgangspunkt i *Illegal Spirits of Sápmi* foretatt en verksanalyse som sammen med mine tolkninger som *a/r/tograf*, kunstnerens tanker og refleksjoner, utforsket muligheter i Minecraft og utviklet et undervisningsopplegg. I prosessen har jeg vektlagt dekolonisering, urfolksmetodologi og ubehagets pedagogikk. Mine utprøvinger og resultater er ikke fasit på hvordan lærere skal arbeide med kompetansemålet, men en mulig inngang og løsning på å forhåpentlig gjøre det enklere å integrere samiske perspektiver i kunst og håndverksfaget.

Minecraft som verktøy tilrettelegger for kreativt skapende arbeid gjennom spillets egenskaper og muligheter til tross for begrenset form på materialene. Det utfordrer forestillingsevnen og gjør at fantasi og virkelighet blandes. Det føles delvis ekte gjennom spillets materialer og bevegelige elementer, hvor du som spiller kan vandre og utforske selv. Bildet som jeg har plukket ut fra *Illegal Spirits of Sápmi* egner seg til denne overføringen gjennom motivets figurative og fortellende karakter, som i seg selv krysser en grense mellom virkelighet og fantasi. I denne overføringsprosessen har ubehaget spilt en sentral rolle i egen utforskning hvor jeg har møtt egne følelser, tanker og spørsmål, som videre har ført til lærerike samtaler.

I prosjektet har samarbeid med kunstner vært en grunnstein for å gjennomføre oppgaven. Først og fremst fordi dekolonisering og urfolksmetodologi har vært hjørnesteiner i prosessen. For det andre har etiske hensyn vært gjeldende i form av å tolke og vri på andres kunstverk, særlig med tanke på verkets personlige og sårbare fortelling. Minecraft blir derfor en kanal og arena for å viderefordre den samiske kunsten, og videre dens historie, fortalt fra det samiske perspektivet. Her har jeg prøvd å videreføre de følelsene Sunna deler i sitt motiv inn i undervisningsopplegget. Elevene skal selv bevege seg inn i hans historie for å møte, erfare, undre, diskutere og erfare ubehaget. På lik linje med kunsten er min verden basert på verket, og det er fortsatt åpent for tolkning.

Mitt undervisningsopplegg er som nevnt ikke en erstatning, men en ny dimensjon til *Illegal Spirits of Sápmi*. I overføringen fra fysisk til digitalt er det naturligvis mye som forsvinner, enten det er stedet og kontekst, kunnskapsformidlere eller kvalitet. Det er derimot nye muligheter som oppstår; Kunsten blir tilgjengeliggjort for flere og spillet kan motivere og engasjere de yngre. Videre fører dette til inkludering og synliggjøring av den samiske kunsten

som ellers er vanskelig å møte fysisk. Minecraft åpner for nye kunstformidlings situasjoner som videre bidrar til nye typer inntrykk og opplevelser av kunsten til Sunna.

De nyeste tallene viser at det siden februar har blitt gjort over 40 000 nedlastninger av den samiske Minecraft-verdenen. Det høye tallet viser til et sterkt behov for nye læringsressurser, samt læringsmetoder, når det gjelder inkludering av samisk tematikk i undervisningen. Si hvis hver nedlastning representerer én lærer, tenk så mange elever prosjektet kan nå ut til om den benyttes i undervisningen. Derfor har mitt prosjekt vært nødvendig for å gi et bidrag inn mot kunst- og håndverksfaget for å inkludere samisk kunst i skolen. Min ressurs er en begynnelse på veien mot mer kunnskap om samiske perspektiver.

Veien videre

Det er lite forskning på samiske perspektiver i skolen, og da særlig i kunst- og håndverksfaget, og det som eksisterer er ofte rettet mot lærerne som jobber ute i skolen. Det ville derfor vært interessant å gå dypere inn på lærerutdanningen og hvordan det tilrettelegges med tanke på LK20 og de nye lærerne som skal utdannes i takt med denne. Ikke minst hadde det vært spennende å se på hvilken erfaring og kunnskap elever har, og hvordan elever opplever å faktisk arbeide med samisk kunst. Hadde mitt prosjekt vart lengre og vært mer omfattende skulle jeg ha testet ut undervisningsopplegget mitt for å se effektene av dette. Jeg vil derimot fortsette å videreutvikle mitt undervisningsopplegg for å fullføre alle planer før det lanseres i den faktiske samiske Minecraft-verdenen, og sammen med andre lærere skal vi utvikle en ressurspakke for kunst- og håndverklærere.

Referanseliste

Litteratur

Aas, L. M. & Eskeland, H. (2022). *Hva er et utvalg norsklæreres syn på, og tanker rundt, det samiske i norskfaget på ungdomsskolen?* [Masteravhandling]. Universitetet i Agder.

Andreassen, B.-O. & Olsen, T. A. (2020). Undervisning om urfolk og nasjonale minoriteter – utfordringer og muligheter. I B.-O. Andreassen & T. A. Olsen (Red.), *Urfolk og nasjonale minoriteter: i skole og lærerutdanning* (s.141-165). Fagbokforlaget.

Blomberg, C. (Programleder). (2022, 15. juni). *Anders Sunna skildrar «Olagliga andar från Sápmi»* [Radioprogram]. Sveriges Radio. <https://sverigesradio.se/avsnitt/anders-sunna-skildrar-olagliga-andar-fran-sapmi-pa-venedigbiennalen>

Boler, M. (1999). *Feeling Power: Emotions and Educations*. Routledge.

Boler, M. & Zembylas, M. (2003). Discomforting truths: The emotional terrain of understanding differences. I P. P. Trifonans (Red.), *Pedagogies of difference: rethinking education for social change* (s. 107-130). Routledge.

Dagsland, T. P. (2013). *Eleven som aktør i dialog med kunst: Ungdoms erfaring med kunstundervisningens innhold og metode i faget kunst og håndverk i norsk grunnskole*. Åbo Akademi.

Dalen, M. (2004). *Intervju som forskningsmetode: En kvalitativ tilnærming*. Universitetsforlaget.

Danbolt, G. (2014). *Frå modernisme til det kontemporære: Tendensar i norsk samtidskunst etter 1990*. Det Norske Samlaget.

Dunfjeld, M. (2001). *Tjaalehtjimmie: Form og innhold i sørsamisk ornamentikk* [Doktorgradsavhandling]. UiT – Norges arktiske universitet.

Dredge, S. (2014, 21. november). Tate Worlds will turn real-world artworks into Minecraft maps. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2014/nov/21/tate-worlds-artworks-minecraft-maps>

Evju, K. & Olsen, T. A. (2022). Undervisning om samiske temaer i skolen: Betydninga av kompetanse og urfolksperspektiv for en inkluderende praksis. *Nordisk tidsskrift for pedagogikk og kritikk*, 8, 219-232. <https://doi.org/10.23865/ntpk.v8.3433>

Fan, Y., Lane, H. C. & Delialioğlu, Ö. (2022). Open-Ended Tasks Promote Creativity in Minecraft. *Educational technology & society*, 25(2), 105-116. <https://www.jstor.org/stable/48660127>

Fintland, J. & Hamre, T. (2022). *Learning by Minecrafting: En studie av Minecrafts rolle i undervisning* [Masteravhandling]. OsloMet – storbyuniversitetet.

Gaski, H. (2022, 4. mars). Samisk kunst. I *Store Norske Leksikon*. https://snl.no/samisk_kunst

Greenland, K. [Katherine Greenland]. (2022, 14. september). *Pacific Sámi Searvi at the Sámi Pavillion, Arte Biennale 2022* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=CN7HUUCyevI&t=1967s>

Grini, M. (2021). *Samisk kunst og norsk kunsthistorie: Delvise forbindelser*. Stockholm University Press.

Guttorm, G. (2001). *Duoji bálgát - en studie i duodji: kunsthåndverk som visuell erfaring hos et urfolk* [Doktorgradsavhandling]. UiT – Norges arktiske universitet.

Halvorsen, E. M. (2005). *Forskning gjennom skapende arbeid? Et fenomenologisk-hermeneutisk utgangspunkt for en drøfting av kunstfaglig FoU-arbeid*. Høgskolen i Telemark.

Halvorsen, E. M. (2007). *Kunstfaglig og pedagogisk FoU: Nærhet, distanse, dokumentasjon*. Høyskoleforlaget.

Helgheim, M. (u.å.). *Minecraft, Mario og Munch: Kunsten invaderer spillverdenen*. Nasjonalmuseet. Hentet 21. februar 2023 fra <https://www.nasjonalmuseet.no/historier-fra-museet/dyddykk-i-samlingen/minecraft-mario-og-munch-kunsten-invaderer-spillverdenen/>

Huddleston Jr., T. (2020, 2. juni). How ‘Animal Crossing’ and the coronavirus pandemic made the Nintendo Switch fly off shelves. *CNBC Make it*.
<https://www.cnb.com/2020/06/02/nintendo-switch-animal-crossing-and-coronavirus-led-to-record-sales.html>

Hætta, S. (2020). *Mázejoakvu: Indigenous Collectivity and Art*. Office of Contemporary Art Norway / DAT.

Irwin, R. L., Beer, R., Springgay, S., Grauer, K., Xiong, G. & Bickel, B. (2006). The rhizomatic relations of a/r/tography. *Studies in Art Education*, 48, 70-88.
<https://doi.org/10.1080/00393541.2006.11650500>

Kjartansdóttir, S. H. & Thorsteinsson, G. (2022). Ideation, playful learning, and making in a Minecraft Virtual Learning Makerspace. I K. Kumpulainen, A. Kajamaa, O. Erstad, Å. Mäkitalo, K. Drotner & S. Jakobsdóttir (Red.), *Nordic childhoods in the digital age: Insight into contemporary research on communication, learning and education* (92-104). Routledge.

Kunnskapsdepartementet. (2019). *Læreplan i kunst og håndverk (KHV01-02)*. Fastsatt som forskrift. Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020.

Kunnskapsdepartementet (2017). *Overordnet del – identitet og kulturelt mangfold*. Fastsatt som forskrift ved kongelig resolusjon. Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020.

Lundström, J.-E. (2015). *Contemporary Sami Art and Design*. Arvinius + Orfeus Publishing.

Mathiesen, I. H. & Volckmar-Eeg, M. G. (2022). En abduktiv tilnærming til institusjonell etnografi – et bidrag til sosiologisk kunnskapsutvikling. *Norsk sosiologisk tidsskrift*, 6, 9-23. <https://doi.org/10.18261/nost.6.1.2>

Minecraft Education (u.å.). *Oppdag: Hva er Minecraft Education?* Hentet 24. april fra <https://education.minecraft.net/nb-no/discover/what-is-minecraft>

Mostue, V. D. (2020). *Duodji I kunst og håndverk: En kvalitativ undersøkelse av vektleggingen av det samiske i undervisningen* [Masteravhandling]. OsloMet – storbyuniversitetet.

Mørstad, E. (2000). *Visuell analyse: Metode og skriveråd*. Abstrakt forlag.

Nasjonalmuseet. (u.å.). *Ta med deg Nasjonalmuseet inn i Animal Crossing*. Hentet 06. mars 2023 fra <https://www.nasjonalmuseet.no/aktuelt/2020/nasjonalmuseets-i-animal-crossing/>

NESH (2021,16. desember). *Forskningsetiske retningslinjer for samfunnsvitenskap og humaniora*. De nasjonale forskningsetiske komiteene. <https://www.forskningsetikk.no/retningslinjer/hum-sam/forskningsetiske-retningslinjer-for-samfunnsvitenskap-og-humaniora/>

Nielsen, L. M. (2019). *Fagdidaktikk for kunst og håndverk: I går, i dag, i morgen*. Universitetsforlaget.

NiM (2022). *Holdninger til samer og nasjonale minoriteter i Norge* (NIM-R-2022-006). Norges institusjon for menneskerettigheter. <https://www.nhri.no/rapport/holdninger-til-samer-og-nasjonale-minoriteter-i-norge/>

OCA (u.å.). *The Sámi Pavilion*. Office of Contemporary Art Norway. Hentet 23.02.2023 fra <https://oca.no/thesamipavilion>

Persen, S. (1993). *Sámi dáiddárlesikona / Samisk kunstnerleksikon*. Sámi dáiddaguovddáš.

Plass, J. L., Homer, B. D. & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>

Porsanger, J. (2004). An essay about indigenous methodology. *Nordlit*, 8, 105-120. <https://doi.org/10.7557/13.1910>

Porsanger, J. (2005). «Bassejoga čáhci»: gáldut nuortasámiid eamioskkoldaga birra álgoálbmotmetodologiijaid olis [«The water of the Sacred River»: The Sources of the Indigenous Religion of the Eastern Sami Examined Within the Framework of Indigenous Methodologies] [Doktorgradsavhandling]. UiT – Norges arktiske universitet.

Postholm, M. B. & Jacobsen, D. I. (2021). *Forskningsmetode: For masterstudenter i lærerutdanning*. Cappelen Damm Akademisk.

Rigney, L. I. (1999). Internationalization of an indigenous anticolonial cultural critique of research methodologies. *Wicazo Sa Review* 14(2), 109-121. <https://doi.org/10.2307/1409555>

- Rød, A.** (2022 3. oktober). Veneziabiennalen. I *Store Norske Leksikon*.
<https://snl.no/Veneziabiennalen>
- Røthing, Å.** (2019). «Ubehagets pedagogikk» - en inngang til kritisk refleksjon og inkluderende undervisning? *FLEKS – Scandinavian Journal of Intercultural Theory and Practice*, 6, 40-57. <https://doi.org/10.7577/fleks.3309>
- Sandmark, J.** (2015). *Potensialer og begrensninger i digital formidling av kunst: belyst gjennom prosjektet «Ukens kunstverk»* [Masteravhandling]. Høgskolen i Oslo og Akershus.
- Sandström, M.** (2020). *Dekoloniseringskonst: Artivism i 2010-talets Sápmi* [Doktorgradsavhandling]. Umeå Universitet.
- Skaug, J. H., Husøy, A., Staaby, T. & Nøsen, O.** (2020). *Spillpedagogikk: dataspill i undervisningen*. Fagbokforlaget.
- Skjæveland, M. K.** (2021). *Fra pensel til piksel: En multimodal diskursanalyse av nettsidene til to norske kunstmuseer*. [Masteravhandling]. Universitetet i Agder.
- Smith, L. T.** (2021). *Decolonizing Methodologies: Research and Indigenous People* (3. utgave). Zed Books.
- Styles, E. B.** (2016). Tate Worlds: Art and Artifacts Reimagined in Minecraft. *Advances in archaeological practice: a journal of the Society of American archaeology* 4(3), 410-414.
<https://doi.org/10.7183/2326-3768.4.3.410>
- Sunna, A. & Lindström, B.** (Produsenter). (2021). Motstånd (Sesong 1, Episode 1). [Episode i TV-serie]. I A. Sunna & B. Lindström (Produsenter), *Det är här det brinner*. SVT.
<https://tv.nrk.no/serie/det-er-her-det-brenn/sesong/1/episode/1/avspiller>
- Tate.** (u.å.). *Tate Worlds: Art Reimagined for Minecraft*. Hentet 23. januar 2023 fra <https://www.tate.org.uk/about-us/projects/tate-worlds-art-reimagined-minecraft>
- Universitetet i Agder.** (2021, 15. februar). *Besøk Sametinget i Minecraft*. Hentet 8. november 2022 fra <https://www.uia.no/om-uia/prosjekter/prodig/nyheter/besok-sametinget-i-minecraft>
- Utdanningsdirektoratet.** (2020, 20. november). *Samisk i skolen*. Hentet 8. november 2022 fra <https://www.udir.no/laring-og-trivsel/samisk-i-skolen/>
- Waterhouse, A.-H. L., Søyland, L., & Carlsen, K.** (2019). Eksperimentelle utforskinger av materialer og materialitet i transmaterielle landskaper. *Form Akademisk*, 12.
<https://doi.org/10.7577/formakademisk.2648>
- Zembylas, M.** (2015). 'Pedagogy of discomfort' and its ethical implications: the tensions of ethical violence in social justice education. *Ethics and Education* 10(2), 163-174.
<https://doi.org/10.1080/17449642.2015.1039274>
- Østern, T. P.** (2017). Å forske med kunsten som metodologisk praksis med aesthesis som mandat. *Journal for Research in Arts and Sports Education, Special Issue*, 1(5), 7–27.
<https://doi.org/10.23865/jased.v1.982>

Upubliserte kilder

Nesheim, K.S. (2022a). *Prosjektbeskrivelse: Samisk kunst i Minecraft*. [Upublisert semesteroppgave]. Universitetet i Agder.

Nesheim, K. S. (2022b). *Arts & Minecrafts*. [Upublisert semesteroppgave]. Universitetet i Agder.

Sunna, A. (2023). Intervju med Anders Sunna 07.03.2023. [Upublisert intervju].

Figurer

Figur 1 Sunna, A. (2022). *Illegal Spirits of Sápmi* [Installasjon]. The Sámi Pavilion, 59th International Art Exhibition – La Biennale di Venezia. Foto: © Michael Miller / OCA.

Figur 2 Sunna, A. (2022). *Illegal Spirits of Sápmi* [Detalj]. The Sámi Pavilion, 59th International Art Exhibition – La Biennale di Venezia. Foto: © Michael Miller / OCA.

Figur 3 Utenfor Sametinget i Minecraft. [Skjermdump i Minecraft]. «Den samiske verden i Minecraft». Universitetet i Agder, Samisk høyskole, Gáisi språksenter og Skogliv.

Figur 4 Nesheim, K.S. (2022). “Fremtidens UiA”. Eget kreativt arbeid i Minecraft [Skjermdump i Minecraft]. Fra *Arts & Minecrafts* [Upublisert semesteroppgave]. Universitetet i Agder.

Figur 5 Nesheim, K.S. (2022). “Fremtidens UiA”. Eget kreativt arbeid i Minecraft [Skjermdump i Minecraft]. Fra *Arts & Minecrafts* [Upublisert semesteroppgave]. Universitetet i Agder.

Figur 6 Nasjonalmuseet (u.å.). Bilde av diverse kunst på veggene i Animal Crossing. Hentet 15.04.2023 fra: <https://www.nasjonalmuseet.no/aktuelt/2020/nasjonalmuseets-i-animal-crossing/>

Figur 7 Tate (u.å.). Bilde fra Minecraft-verden basert på André Derains *The Pool of London* (1906). Hentet 15.04.2023 fra: <https://www.tate.org.uk/about-us/projects/tate-worlds-art-reimagined-minecraft/tate-worlds-games>

Figur 8 Tate (u.å.). Bilde fra Minecraft-verden basert på Christopher Nevinsons *The Soul of the Soulless City* (1920). Hentet 15.04.2023 fra: <https://www.tate.org.uk/about-us/projects/tate-worlds-art-reimagined-minecraft/tate-worlds-games>

Figur 9 Slik ser Padlet ut. [Skjermdump i Padlet]. <https://uiano.padlet.org/katrsn18/samisk-kunst-i-minecraft-lr21vgxn5dq6gzt9>

Figur 10 Sunna, A. (2022). *Illegal Spirits of Sápmi* [Installasjon]. The Sámi Pavilion, 59th International Art Exhibition – La Biennale di Venezia. Foto: © Michael Miller / OCA.

Figur 11 Sunna. A. (2022). *Illegal Spirits of Sápmi* [Detalj]. The Sámi Pavilion, 59th International Art Exhibition – La Biennale di Venezia. Foto: © Michael Miller / OCA.

Figur 12 Norrbotten fylkesvåpen (2013). Creative Commons BY-SA. Hentet 20.04.2023 fra https://no.wikipedia.org/wiki/Fil:Norrbottens_1%C3%A4ns_vapen.svg

Figur 13 Galleriet med min gjenskaping av *Illegal Spirits of Sápmi* i Minecraft. [Skjermdump i Minecraft].

Figur 14 Bilen og bommen ved tunnelen. [Skjermdump i Minecraft].

Figur 15 Bilen og bommen ved tunnelen. [Skjermdump i Minecraft].

Figur 16 Reingjerdet. [Skjermdump i Minecraft].

Figur 17 Graven. [Skjermdump i Minecraft].

Figur 18 Området med snø. [Skjermdump i Minecraft].

Figur 19 Innholdet i kisten. [Skjermdump i Minecraft].

Figur 20 Rettsalen. [Skjermdump i Minecraft].

Figur 21 Skikkelse over rettsalen. [Skjermdump i Minecraft].

Figur 22 Utsiden av saunaen. [Skjermdump i Minecraft].

Figur 23 Lavvoer i flammer. [Skjermdump i Minecraft].

Figur 24 Området, veggene og hovedelementene er ferdigstilt. [Skjermdump i Minecraft].

Figur 25 Anders Sunna og tilskuer i galleriet. [Skjermdump i Minecraft].

Figur 26 Anders Sunna og tilskuer i galleriet. [Skjermdump i Minecraft].

Figur 27 Mennesker de møter i verdenen. [Skjermdump i Minecraft].

Figur 28 Mennesker de møter i verdenen. [Skjermdump i Minecraft].

Figur 29 De ulike karakterene. Fra venstre: Anders Sunna, familiemedlem, villmann, gubbe og dommer. [Skjermdump]. Laget i The Skindex: <https://www.minecraftskins.com/skin-editor/>

Vedlegg

Vedlegg 1: Intervjuguide

Intervjuguide // Samisk kunst i Minecraft

Spørsmålene nedenfor er ment som guide for en samtale om samisk kunst i skolen og måter å utforske og oppleve dette gjennom Minecraft. Formålet er å kunne reflektere rundt samisk kunst i undervisning i skolen, men også tanker om å bruke Minecraft som verktøy og plattform for å arbeide med kunst.

Jeg håper at denne undersøkelsen kan være med på å sette tematikken i et større lys og se på muligheter for å integrere det i faget. Målet med undersøkelsen er kunne bidra til å aktualisere samisk tematikk for lærere, lærerstudenter og lærerutdannere, og særlig da samisk kunst i kunst- og håndverksfaget. På samme tid se hvordan Minecraft kan være en arena for å utforske denne tematikken.

Det vil bli benyttet lydopptak som hjelpemiddel for transkribering av intervjuet. Siden du er offentlig kunstner og brukt i min oppgave, vil dette være kjent.

Foreløpig problemstilling:

Hvordan kan samisk samtidskunst utforskes gjennom å bruke Minecraft som verktøy?

Spørsmål til intervju:

Hvorfor ble du kunstner?

- Hvordan vil du beskrive din kunst?
- Hva er dine hovedbudskap? Hva er målet med kunsten?

I kompetansemålene til Kunst og håndverk etter 10. trinn står det blant annet at elevene skal kunne «undersøke hvordan kunst, inkludert samisk kunst, kan bidra i samfunnskritikk, og skape kunstuttrykk som belyser utfordringer i egen samtid»

Hva tenker du om dette kompetansemålet?

- Hva er viktig for deg som kunstner at lærere formidler når de skal undervise om samisk kunst i skolen?
- Hva kan være utfordringer for lærere ved å jobbe med å inkludere samisk kunst i undervisning?

UiA har sammen med Samisk høgskole, Gáisi språksenter og Skogliv.no laget denne «samiske verdenen i Minecraft» som en mulig inngang for å jobbe med samiske perspektiver i skolen. Har du kjennskap til Minecraft?

- Hvis ja: hva tenker du om denne «løsningen»
- Hvis nei: Forklare spillet og konseptet
- Hvordan kan Minecraft være en arena for å møte kunst?

Min tanke var å kanskje ta utgangspunkt i «Illegal Spirits of Sápmi». Dermed vil jeg prøve og gjøre det mulig for elevene å ‘gå inn i’ det ene motivet i midten, å skape dybde og en mulighet for å vandre rundt. Da kan elever diskutere hva de ser, hvorfor det er der, gi dem mulighet til å gjøre oppgaver og bygge. Da kan f.eks. det være en NPC – en person – som representerer deg, si noe om hvem du er og linke til f.eks. nettside med lydfiler fra utstillingen.

Hva føler du om at elever ser/oplever representasjoner av din kunst i et spill?

- Er det problematisk å overføre et fysisk verk til et digitalt spill bestående av blokker?
- Hva kan være fordeler og utfordringer? Noe som går tapt – noe som oppstår?
- Kan du se potensialer for læring?
- Hva kan Minecraft gi som f.eks. et digitalt museum ikke kan gi?
- Ser du for deg andre muligheter å utforske kunsten din i spillet?

Kan du si litt om dine tanker for motivene som er inkludert i maleri nr. 3 (90-tallet) av «Illegal Spirits of Sápmi»?

- Hva inneholder motivet, hvilken symbolikk er der, hva betyr det for deg?
- Hvordan kan historien i bildet gjøres om til et interaktivt oppdrag for elever – oppgaver hvor de både må gjøre og skape ting

Vedlegg 2: Padlet

<https://uiano.padlet.org/katrsn18/samisk-kunst-i-minecraft-lr2lvgn5dq6gzt9>



Vedlegg 3: Godkjenning fra Sikt

24.01.2023, 11:23

Meldeskjema for behandling av personopplysninger



[Meldeskjema](#) / [Samisk kunst i Minecraft](#) / Vurdering

Vurdering av behandling av personopplysninger

Referansenummer
177410

Vurderingstype
Standard

Dato
18.01.2023

Prosjekttittel
Samisk kunst i Minecraft

Behandlingsansvarlig institusjon
Universitetet i Agder / Fakultet for kunstfag / Institutt for visuelle og sceniske fag

Prosjektansvarlig
Tor Jørund Førelund Pedersen

Student
Katrine Sirnes Nesheim

Prosjektperiode
15.08.2022 - 30.06.2023

Kategorier personopplysninger
Alminnelige
Særlige

Lovlig grunnlag
Samtykke (Personvernforordningen art. 6 nr. 1 bokstav a)
Uttrykkelig samtykke (Personvernforordningen art. 9 nr. 2 bokstav a)

Behandlingen av personopplysningene er lovlig så fremt den gjennomføres som oppgitt i meldeskjemaet. Det lovlige grunnlaget gjelder til 30.06.2023.

[Meldeskjema](#)

Kommentar
Personverntjenester har vurdert endringen registrert i meldeskjemaet.

Det er vår vurdering at behandlingen av personopplysninger i prosjektet vil være i samsvar med personvernlovgivningen så fremt den gjennomføres i tråd med det som er dokumentert i meldeskjemaet med vedlegg. Behandlingen kan fortsette.

ENDRING

Det er lagt til et utvalg 2. Prosjektet vil behandle særlige kategorier av personopplysninger om etnisitet.

OPPFØLGING AV PROSJEKTET

Vi vil følge opp ved planlagt avslutning for å avklare om behandlingen av personopplysningene er avsluttet.

Kontaktperson: Line Raknes Hjellevik

Lykke til videre med prosjektet!

Vil du delta i forskningsprosjektet

Samisk kunst i Minecraft?

Dette er et spørsmål til deg om å delta i et forskningsprosjekt hvor formålet er å kunne bidra til å aktualisere samisk tematikk for lærere, lærerstudenter og lærerutdannere, og særlig da samisk kunst i kunst- og håndverksfaget. På samme tid se hvordan Minecraft kan være en arena for å utforske denne tematikken. I dette skrivet gir vi deg informasjon om målene for prosjektet og hva deltakelse vil innebære for deg.

Formål

Jeg er masterstudent i kunst- og håndverksdidaktikk ved Universitetet i Agder. Formålet med prosjektet er å få innsikt i hvordan samisk kunst kan bli undervist i kunst- og håndverksfaget på ungdomstrinnet. Det vil bli gjort utprøvinger og refleksjoner med og rundt Minecraft som digitalt verktøy i faget for å se på didaktiske potensialer og muligheter for å utforske samisk kunst i spillet. Foreløpig problemstilling for prosjektet er «Hvordan kan samisk samtidskunst utforskes gjennom å bruke Minecraft som verktøy?».

Opplysningene som kommer fram i prosjektet vil bli presentert både på en offentlig muntlig forsvaring av oppgaven, samt et master-seminar i regi av Senter for likestilling ved UiA.

Hvem er ansvarlig for forskningsprosjektet?

Universitetet i Agder, Fakultet for kunsthøgskolen, Institutt for visuelle og sceniske fag er ansvarlig for prosjektet.

Forskningsprosjektet blir gjort i samarbeid og med støtte fra STALU-prosjektet (Studentaktiv læring i lærerutdanningene) ved UiA og Senter for likestilling ved UiA.

Hvorfor får du spørsmål om å delta?

Jeg ønsker å komme i kontakt med aktuelle samiske kunstnere som vil være offentlige i mitt prosjekt.

Hva innebærer det for deg å delta?

Hvis du velger å delta i prosjektet innebærer det at du tar del i et semi-strukturert intervju på ca. 30 minutt, mer som en samtale, om samisk kunst og Minecraft. Det vil bli gjort refleksjoner rundt samisk kunst i skolen i dag og tanker om hvordan dette kan arbeides med og oppleves i Minecraft. Det vil bli tatt lydopptak av samtalen, og dette vil brukes til å transkribere intervjuet i etterkant. Du vil få mulighet til å lese gjennom transkribert intervju og komme med innvendinger eller tilføyinger før dette blir analysert.

Det er frivillig å delta

Det er frivillig å delta i prosjektet. Hvis du velger å delta, kan du når som helst trekke samtykket tilbake uten å oppgi noen grunn. Alle dine personopplysninger vil da bli slettet. Det vil ikke ha noen negative konsekvenser for deg hvis du ikke vil delta eller senere velger å trekke deg.

Ditt personvern – hvordan vi oppbevarer og bruker dine opplysninger

Vi vil bare bruke opplysningene om deg til formålene vi har fortalt om i dette skrivet. Vi behandler opplysningene konfidensielt og i samsvar med personvernregelverket. Undertegnede vil ha tilgang til dine kontaktopplysninger. Hvis du velger å samtykke vil jeg bruke fullt navn i oppgaven.

Hva skjer med personopplysningene dine når forskningsprosjektet avsluttes?

Prosjektet vil etter planen avsluttes sommeren 2023. Dine opplysninger og lydopptak vil bli slettet etter prosjektslutt.

Hva gir oss rett til å behandle personopplysninger om deg?

Vi behandler opplysninger om deg basert på ditt samtykke. På oppdrag fra Universitetet i Agder har Personverntjenester vurdert at behandlingen av personopplysninger i dette prosjektet er i samsvar med personvernregelverket.

Dine rettigheter

Så lenge du kan identifiseres i datamaterialet, har du rett til:

- innsyn i hvilke opplysninger vi behandler om deg, og å få utlevert en kopi av opplysningene
- å få rettet opplysninger om deg som er feil eller misvisende
- å få slettet personopplysninger om deg
- å sende klage til Datatilsynet om behandlingen av dine personopplysninger

Hvis du har spørsmål til studien, eller ønsker å vite mer om eller benytte deg av dine rettigheter, ta kontakt med:

- Student: Katrine Sirnes Nesheim. E-post: katrine_nesheim@hotmail.com / Tlf: +47 47879718
- Vårt personvernombud ved UiA: personvernombud@uia.no

Hvis du har spørsmål knyttet til Personverntjenester sin vurdering av prosjektet, kan du ta kontakt med:

- Personverntjenester på epost (personverntjenester@sikt.no) eller på telefon: 53 21 15 00.

Med vennlig hilsen
Katrine Sirnes Nesheim

Samtykkeerklæring

Jeg har mottatt og forstått informasjon om prosjektet *Samisk kunst i Minecraft* og har fått anledning til å stille spørsmål. Jeg samtykker til:

- å delta i intervju for bruk i masteroppgaven

Jeg samtykker til at mine opplysninger behandles frem til prosjektet er avsluttet

(Signert av prosjektdeltaker, dato)

Vedlegg 5: Samtykke



Anders Sunna <sunnacrew@gmail.com>
Til: Du

← ↶ ↷ ...
ti. 18.04.2023 13:59

Hej,

Jag ger Katrine Sirnes Nesheim samtycke att använda intervjun med mig i hennes masteroppgave.
Anders Sunna