

# En diskusjon mellom det analoge, det digitale, og en fremtidig kunst og håndverkslærer



*Bilde 0 av analogt og digitalt material, lagd 1. mai 2023 av Johna Buttedal*

## Problemstilling:

Hvordan kan det jeg opplever når jeg skulpturerer digitalt og analogt, bidra til kunnskapsutvikling i kunst og håndverks faget i skolen?

Emneansvarlig: Monica Klungland

Veileder: Lisbet Skregelid

## Forord

*“Since the artist cares in a peculiar way for the phase of experience in which union is achieved, he does not shun moments of resistance and tension. He rather cultivates them, not for their own sake but because of their potentialities, bringing to living consciousness an experience that is unified and total” (Dewey, 1934, s. 15).*

Dette mastergradsprosjektet har vært spennende, utfordrende og givende å skape.. Takk til mamma, pappa og broren min, for at dere har troa på meg. Jeg er utrolig glade i dere. Jeg vil og si tusen takk til min gode søster Pia, for å alltid stille opp når jeg trenger det. Oppgaven hadde ikke blitt det den er, uten din hjelp, og jeg er veldig takknemlig for å ha hatt deg med på reisen. En siste takk til mormor, for å være nysgjerrig på det jeg holder på med.

## Sammendrag

Denne masteren handler om hva møtene i skapende arbeid, kan gi av opplevelser med materialer. Masteren er et kunst- og håndverksfaglig utviklingsarbeid, som baserer seg på prosessen ved eget skapende prosjekt. Det skapende prosjektet handler om å oppleve møtene med analogt og digitalt materialet i skulpturerende arbeid. Det skriftlige arbeidet som presenteres her, er en tredjedel av det totale arbeidet som utgjør masteren. De resterende delene, er en utstilling av den praktiske utforskningen og en muntlig fremleggelse av arbeidet. Masteren er inspirert av egen kritisk tankegang om digitalisering i skolen, og brukte det som utgangspunkt for å gå i møte med egne motforestillinger, for å se hva som kan komme ut av å møte friksjon. Metodene for utforskningen baserer seg på kvalitative metoder, for å få frem det subjektive møtet mellom skaper og material. Prosjektet viser til en utvikling av persepsjonen av materialer, ved å la nymaterialistiske perspektiver og litteratur om den skapende prosess, åpne opp synsfeltet underveis i arbeidet. Målet med oppgaven er å se til opplevelser i skapende arbeid med materialer, som inngang for utvikling av materialforståelse i faget kunst og håndverk.

## Innholdsfortegnelse

### Innhold

<i>Bilde 0 av analogt og digitalt material, lagd 1. mai 2023 av Johna Buttedal</i> .....	1
Kapittel 1 Introduksjon.....	5
Kapittel 2 Litteraturgjennomgang og teori .....	7
Digital teknologi og digitalt material .....	7
Leire og analogt material.....	10
Erfaringer i skapende arbeid .....	11
Material, materialitet og agentskap.....	13
Kapittel 3 Forsningsperspektiver og metoder .....	15
Plan for gjennomføring .....	15
Ikke en A-R-T-ografisk undersøkelse .....	16
Postkvalitativ og performativ forskning .....	16
Observasjon med filmopptak .....	16
Prosess gjort tilgjengelig på YouTube .....	17
Fenomenologi.....	18
Dissens.....	18
Abduktiv prosess .....	19
<i>Bilde 1 av «Abduksjon»- modell, tatt fra s. 103 i Postholm &amp; Jacobsen (2021)</i> .....	19
Analyse av prosessarbeid .....	19
1. Kroppslige opplevelse.....	20
2. Subjektivitets opplevelse.....	20
3. Rytme opplevelse .....	21
4. Agens opplevelse.....	21
Kapittel 4 Beskrivelse av arbeidsprosess .....	22
.....	23
<i>Bilde 2 av sopp, fortografert 18.september 2022, av Johna Buttedal</i> .....	23
Forarbeid .....	24
<i>Bilde 3 av utforming av skulptur fra Ep 1 3:12(Buttedal, 2022).</i> .....	24
<i>Bilde 4 av utforming av skulptur fra Ep 4 23:20 (Buttedal, 2022).</i> .....	25
<i>Bilde 5 av utforming av skulptur, fra Ep 8 33:48 (Buttedal, 2022).</i> .....	26
<i>Bilde 6 av endelig skulptur, fra arbeidet i Ep 9 (Buttedal, 2022).</i> .....	27
<i>Bilde 7 av endelig skulptur, fra arbeidet i Ep 14 (Buttedal, 2022).</i> .....	27

<i>Bilde 8 av endelig skulptur, fra arbeidet i Ep 15 (Buttedal, 2022).</i> .....	28
Digitalt arbeid for masteren .....	28
<i>Bilde 10 modell «flat», fra Ep 3 digitalt arbeid 3:33 (Buttedal, 2023).</i> .....	30
<i>Bilde 9 modell «smooth», fra Ep 3 digitalt arbeid 2:42 (Buttedal, 2023)</i> .....	30
<i>Bilde 11 av utforming av skulptur, fra Ep 4 digitalt arbeid 39:13(Buttedal, 2023).</i> .....	32
<i>Bilde 12 av utforming av skulptur, fra Ep 5 digitalt arbeid 29:09(Buttedal, 2023).</i> .....	33
Analogt arbeid for masteren .....	34
<i>Bilde 13 av prosessen å banke leire, fra Ep 1 analogt arbeid 41:15 (Buttedal, 2023).</i> .....	35
<i>Bilde 14 av å skrape skjøter, fra Ep 3 analogt arbeid 52:01 (Buttedal, 2023).</i> .....	37
<i>Bilde 15 av leire med tekstur, fra Ep 4 analogt arbeid 19:05 (Buttedal, 2023).</i> .....	38
<i>Bilde 16 arbeidsplate med tørket leire, fra Ep 5 analogt arbeid 38:40 (Buttedal, 2023).</i> .....	40
Kapittel 5 Analyse og anvendelse av teori .....	42
1. Kroppslig opplevelse.....	42
2. Subjektivitets opplevelse.....	44
Rytme opplevelse .....	45
3. Agens opplevelse.....	47
Kapittel 6 Drøfting.....	48
Dissens.....	48
Nymaterialisme i undervisning? .....	50
Diskusjonen i samfunnet .....	51
Kapittel 7 Konklusjon .....	53
Litteraturliste.....	54

## Kapittel 1                      Introduksjon

Jeg har alltid vært glad i å skape med kroppen og hendene mine. Det å ha en ide, en kreativ lyst, trang til å ta fatt på et prosjekt, og å realisere disse med materialer, er noe som er viktig for meg. Jeg tror at å drive med kunstnerisk praksis, gir mulighet til å oppleve en selv, i møte med materialer og verden en er en del av. Jeg har forholdt meg til at dette skal oppleves i den fysiske, ikke digitale, analoge verden, i verksteder med materialer. Den digitale dimensjonen, med dens skjermer og programmer, har jeg sett på med kritisk blick, og da spesielt når det gjelder dens plass i læreplanen til kunst og håndverksfaget i skolen (Utdanningsdirektoratet, 2019, s. 2-5, 8).

Inngangen til denne oppgaven var min forståelse, at digital teknologi ikke vil gi de «gode» opplevelsene som analoge materialer gir i skapende arbeid. Diskusjonene i samfunnet, om hvordan vektskålen mellom analoge praksiser og digitaliseringen av utdanningen skal utvikle seg fremover, har også vært en inspirasjon for å utforske problemstillingen til denne oppgaven. Jeg har blant annet fulgt med på en facebook-gruppe, «opprop for mindre skjermbruk i skolen», som ble opprettet av bruker Siri Sjøgren Selmer, den 3.januar 2023, og som nå har over 15 000 medlemmer (<https://www.facebook.com/groups/868987357761607>). Medlemmene er bekymret for den skjermbaserte skolehverdagen til elevene, og ønsker at dette minimeres (<https://www.facebook.com/groups/868987357761607> ). Det er også blitt lagt frem et representantforslag fra stortingsmedlemmer (<https://www.stortinget.no/globalassets/pdf/representantforslag/2022-2023/dok8-202223-170s.pdf>) om å satse mer på trykte lærebøker og mindre skjermbruk i skolen fremover (Ropstad, Bollestad & Ulstein, 2023). Dette er et svært aktuelt tema som berører hvordan lærere skal forholde seg til digitalisering ved egen yrkesutøvelse.

Ved at jeg nå utdanner meg som grunnskolelærer i kunst og håndverk, sitter jeg med det ansvaret at jeg skal utdanne og danne elevene mine i faget. Dette innebærer blant annet hvordan jeg vil legge opp undervisningen i forhold til hva, hvordan og hvorfor. I læreplanen for kunst og håndverk, står det at elevene skal utvikle sin faglige kompetanse både i den analoge og den digitale dimensjonen i skolen (Utdanningsdirektoratet, 2019, s. 8). Jeg kjenner på et spesielt ansvar å utdanne

meg i delene av faget jeg er usikker på og kritisk til.

Som lærer, kan jeg ikke la egne fordommer og uerfarenhet, sette begrensninger for elevenes muligheter for opplevelser i skolehverdagen. Utforskningen til denne oppgaven er en mulighet for å utvikle min faglige kompetanse som lærer, og som kunstnerisk praktiker. Jeg ønsker å gå i dybden av hva det vil si å jobbe skapende med materialer, og da spesielt for materialforståelsen når det kommer til analogt og digitalt materialet. Dette er fordi jeg tenker at en slik utforskning kan bidra til kunnskapsutvikling om materialforståelse og didaktiske muligheter i faget.

Problemstilling for denne oppgaven er da som følgende:

*Hvordan kan det jeg opplever når jeg skulpturerer digitalt og analogt, bidra til kunnskapsutvikling i kunst og håndverks faget i skolen?*

For å utforske denne problemstillingen, velger jeg å gjennomføre et praktisk skapende arbeid. Jeg skal skulpturere med et digitalt og et analogt material. Det digitale materialet er et 3D-modelleringsprogram på PC, og det analoge materialet er leire. Valget av materialene er basert på tre grunner. Den første var hva som er rimelig tilgjengelig av digitale og analoge materialer for meg som student og skoler. Den andre var at materialene likner på hverandre i forhold til hva en kan gjøre med dem, de kan begge skulptureres med. Den tredje begrunnelsen, var at jeg i utgangspunktet er uerfaren med begge materialene, og har et ønske å lære meg dem for mulig bruk ute i skolen.

Denne oppgaven er bygd opp av syv hovedkapitler, med hver sine respektive underkapitler. Det første kapitlet er denne introduksjonen av valg av oppgave og problemstilling. Det andre kapitlet gjennomgår litteratur og teori fra fagfeltet problemstillingen retter seg mot. Tredje kapittel presenterer forskningsperspektivene og metodene for utforskningen av det praktiske arbeidet. I det fjerde kapitlet fremlegges forarbeidet til denne oppgaven, og hovedarbeidet med prosessen av skulpturering med materialene. Det femte kapitlet viser til analysen av arbeidsprosessen, og ser dette i lys av teori og egne refleksjoner. I det sjette kapitlet drøftes oppgavens muligheter for å bidra med kunnskapsutvikling i skolen. Det syvende kapitlet konkluderes oppgaven i lys av problemstillingen og viser til muligheter oppgaven har for videre forskning. Litteraturlisten kommer på enden av denne teksten.

## Kapittel 2 Litteraturgjennomgang og teori

Jeg vil her gjennomgå litteraturen og det teoretiske omfanget for oppgaven. Dette kapittelet er delt inn i fire delkapitler. For å tydeliggjøre forståelsen av hva problemstillingen spør etter, er det nødvendig å gi et teoretisk grunnlag for begrepene digitalt materiale og analogt materiale. Første delkapittel tar for seg bakteppe for oppgavens forståelse av begrepene teknologi, digitalt materiale og digital materialitet. Andre delkapittel tar for seg forståelsen om hva det analoge materialet leire er, og hvordan dette materialet kan oppleves i skapende arbeid. I tredje delkapittel, klargjøres oppgavens forståelse om hva en erfaring i praktisk håndverk kan innebære, og avgrenser dette til konseptene rytme, dialog og ærlighet. Det siste delkapittelet viser til nymaterialistiske teorier og forståelse av materialer, og deres evne til å påvirke. Utvalget av litteraturen og teoriene er gjort med tanke om å vise til både nyere forskning om oppgavens tematikk, litteratur fra det kunst og håndverksdidaktiske feltet og relevante teorier om kunstnerisk praksis.

### Digital teknologi og digitalt material

I dette delkapittelet presenteres det litterære og teoretiske grunnlaget for forståelsen av begrepene digital teknologi og digitalt materiale, for denne oppgaven.

Artikkelen skrevet av førsteamanuensis Håkon Fyhn, «*Digitalisering, motstand og dialog på byggeplassen*», gir et innblikk i analoge håndverkeres opplevelse av digital teknologi i yrket (Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet, 2023; Fyhn, 2022). Artikkelen handler om hvordan digitalisering på bygg og anleggsplassen ser ut, og at det møter motstand fra håndverkerne ute i feltet (Fyhn, 2022, s. 104). I Fyhn sin artikkel redegjør han for sin forståelse av hva teknologien er, og at det handler om kontroll og erobring (Fyhn, 2022, s. 110-111). Han skriver at gjennom digital teknologi, sikres verden inn i et kalkulerbart system, som ikke bare gjør verden dokumentert, men også manipulerbar (Fyhn, 2022, s. 110-111). Teknologiens natur er å erobre, og er lik med digitaliseringens prosess (Fyhn, 2022, s. 111). Han viser til

eksempler, der den analoge verden blir omgjort til digitale gjenstander. De kan da bli manipulert og forandret, uten de begrensninger som den analoge verden lyster (Fyhn, 2022, s. 112). Det blir slik fortrinnsvis lettere, mindre motstand, og uendelig med muligheter for manipulering, når en jobber i den digitale dimensjonen ved planleggings- og byggeprosesser (Fyhn, 2022, s. 112). Digital teknologi blir her nevnt som noe som erobrer, tar kontroll over omverden og gjør den matematisk og manipulerbart. Den holder til utenfor de begrensningene som den analoge verden følger, og på grunn av dette, kan det tilby mindre slit og motstand i arbeid med modellering av verden.

En annen artikkel om hvordan en kan forstå digitalisering, er den av førsteamanuensis Jens Olgard Dalseth Røyrvik og stipendiat Alexander Berntsen (NTNU, 2023; NTNU, 2023; Røyrvik & Berntsen, 2022). I Røyrvik & Berntsen sin artikkel, «*Verden som teknologi: allerede alltid erobret*», skriver de at, fra teknologiens ståsted, er verden bestående av objekter som er forbundet av årsakssammenhenger, og at den er da alltid erobret (Røyrvik & Berntsen, 2022, s. 83). Artikkelen deres tar for seg en studie av digitalisering i menneskesentrerte og -baserte yrker, derav risikoanalyse i Nordsjøen, saksanalyse i Barnevernet og digitalisering hos miljøvern (Røyrvik & Berntsen, 2022). Teknologien artikulerer kvalitative fenomener som kvantitative objekter, som kan styres og manipuleres (Røyrvik & Berntsen, 2022, s. 87). De skriver at på grunn av teknologiens objektive syn på verden, fanger den ikke opp nyanser i arbeidet, slik som håndverkeres erfaringer (Røyrvik & Berntsen, 2022, s. 98). Her er kvalitetene til digital teknologi ikke bare å være erobrende og dominerende, men også at den ikke klarer å romme det som kan gi subjektive opplevelser og erfaringer i arbeid.

Begge disse artiklene refererer til den tyske filosofen Heidegger, og det han skriver om teknologi og moderne teknologi, for forståelse av hva det digitale er (Fyhn, 2022, s. 110; Røyrvik & Berntsen, 2022, s. 83, 85; Heidegger, 1996). I teksten «*Spørsmålet om teknikken*», redegjør han at teknikk er menneskeskapt, og noe som skal hjelpe til for å nå et mål (Heidegger, 1996, s. 66). Han skriver at teknikken er både avslørende og avdekkende, og skiller den i to typer, teknikk og moderne teknikk (Heidegger, 1996, s. 71, 73). Teknikk, slik forstått, angår analog teknologi, og den moderne teknikk er det som angår digital teknologi. Digital teknologi er utfordrende, krevende, styrende og sikrende i sin avdekking av verden (Heidegger, 1996, s. 73, 75).



Heidegger, er både kritisk til digital teknologi, der den både utgjør en fare i det den er, men også positiv til dens muligheter (Heidegger, 1996, s. 86-87). For å finne redningen i teknologien, så må en møte faren med denne, skriver han (Heidegger, 1996, s. 93).

Perspektivet som dosent Ann-Hege Lorvik Waterhouse i boken sin presenterer, om digital teknologi som material og materialitet, viser en annen opplevelse og holdning til det digitale (Olsomet, 2022; Waterhouse, 2021, s. 96). Hun skriver at digitalt material innebærer det som handler om lydopptak, ulike typer grafikk på skjerm og film (Waterhouse, 2021, s. 96). Disse elementene er digitalt material fordi de gir mulighet for endring, påvirkning og skifte i form, både fysisk, auditivt og visuelt (Waterhouse, 2021, s. 96). Hun skriver at det er også mulig å se til digitale verktøy som ulike typer av dette materialet, derav kamera og PC (Waterhouse, 2021, s. 97). Digitalt material gir et særegent uttrykk og egne muligheter for skapende arbeid (Waterhouse, 2021, s. 98). På grunn av at materialet kan jobbes med på et multimodalt nivå, kan det bidra til nye uttrykksmåter og arbeidsmåter å jobbe på i kunst og håndverk (Waterhouse, 2021, s. 98). Waterhouse skriver at det å jobbe med digitale materialer tilbyr like forhold for kreativ utfoldelse, med tanke på mentale prosesser, fysisk aktivisering og opplevelse, som de analoge materialene gjør (Waterhouse, 2021, s. 104). Ut fra det jeg nå har referert av Waterhouse, så angår det digitale materialet hva vi mennesker kan komme i kontakt med via våre sanser, og gir mulighet for multimodalt skapende arbeid, ved sine elektrisitetens avhengige, fysiske objekter.

Doktorgradsavhandlingen til førsteamanuensis Lovise Søyland, viser et annet perspektiv på digitale materialer (Universitetet i Sørøst-Norge. 2023; Søyland, 2021). Hennes forståelse av materie går ut på at det er noe som har en fysisk substans og masse (Søyland, 2021, s. 3). Materie er det vi kan lage noe av, imens material er det vi bruker for å lage noe med (Søyland, 2021, s. 3). Teknologi blir eksemplifisert som verktøy, maskiner og produkter, så det er nært med begrepet material i begrepets betydning, slik jeg forstår det (Søyland, 2021, s. 3). Søyland kobler materialitet opp til opplevelse av tekstur, persepsjon av et objekt og omgivelsene, og noe som angår fysisk interaksjon og tilstedeværelse (Søyland, 2021, s. 4). Digital teknologi er håndfaste objekter som medierer og er et verktøy laget av materialer (Søyland, 2021, s. 6). Hun forstår digital materialitet som virtuell materialitet, dermed en illusjon av et

material, som spiller på taktile erfaringer og følelser hos brukeren av den digitale teknologien (Søyland, 2021, s. 7). Digitalt material blir her til noe som er til for å komme i kontakt med noe som egentlig ikke eksisterer, og som lever som en kunstig fremstilling for persepsjonsevnen til mennesker. Søyland konkluderer sin doktorgrad med at digitalt materiale faktisk gir rom for en del komplekse opplevelser, men der forutsetter en kobling til den analoge verden i løpet av arbeidet (Søyland, 2021, s. 81-82, 89- 90).

### Leire og analogt material

I dette delkapittelet redegjøres det for forståelsen av hva det analoge materialet leire er, ved å se til litteratur fra det kunst og håndverksdidaktiske feltet.

Utgangspunktet for bruken av begrepet analogt material, er for å skape et distinkt språk for materialene denne oppgaven tar for seg i utforskningen. Digitalt material, som nevnt ovenfor, er knyttet til elektroniske objekter og det som presenteres av visuell fremstilling på skjerm, med mer. De materialene som ikke holder til i den digitaliserte verden, blir her forstått som analogt material. Denne forståelsen kan sies å bli spesielt brukt i kunst og håndverk feltet, ettersom det er ved egen kunst og håndverksutdanning, at jeg har hørt om distinksjonen. Artikkelen til professor Ingeborg Stana, «Digital versus analog tegning», er et eksempel der denne begrepsforståelsen er tatt i bruk (Stana, 2022). Det analoge materialet som skal utforskes i oppgaven er leire. Så hva er leire?

Waterhouse skriver at leire er et material som kan oppleves som plastisk og mykt å jobbe med, når det er fuktig (Waterhouse, 2021, s. 65). Det er et material som kan endre kvalitet over tid, ved at den kan gå fra å være våt og formbar, til å bli tørr og hard, hvis den er blottet for luft (Waterhouse, 2021, s. 65). Utsatt for høy temperatur ved brenning, kan det og bli til keramikk, og kvaliteten vil her og endres (Waterhouse, 2021, s. 65-66). Det er et material som er noe skjulende, i forhold til sin egen oppbygging og struktur, men som og fort synliggjør spor etter møter med påvirkninger utenfra (Waterhouse, 2021, s. 51).

Formingslærer og kunstner Karin Furness presenterer, i boken «Å skape gjennom

*forming: Tema- og prosjektarbeid i barnehagen*», om hennes opplevelse med materialet leire, med arbeid ute i barnehage (Furness, 2018). Leire lar seg kjenne ved kroppslig følelse og kontakt (Furness, 2018, s. 157). Det består av små partikler fra nedslitt fjell, satt sammen med andre materialer som kalk, vann og varierende mengder med brente leirebiter (Furness, 2018, s. 174). Hun skiver at leire er et materiale som hadde store innvirkninger på henne ved sin egen utdanning, fordi det skapte rom for å gå i dialog med materialet hun skapte med (Furness, 2018, s. 156). Hun forteller om leire som om det er en lett samtalepartner, siden den responderer raskt og lett til bevegelsene til barn (Furness, 2018, s. 161). Når det kommer til mer krevende arbeide, enn ren utforskning, så kan møtene med leiren være mer utfordrende, siden en kan erfare begrensingene en må forholde seg til ved materialet (Furness, 2018, s. 156, 168).

Den norske billedhoggerinnen Hanna Jessen, viser i boken sin, «*Modellering som hobby*», til hvordan en kan tre frem i arbeidsprosessen med å modellere blant annet leire, for nybegynnere (Jessen, 1960). I introduksjonen, skriver hun at det å skape med hendene, kan gi en opplevelse av å vekke en spesiell og sterk følelse inni seg selv (Jessen, 1960, s. 7). For å kunne starte med å jobbe med materialet, må en gjøre seg kjent med det, og dette møtet skjer med hendene (Jessen, 1960, s. 12). Jeg har sett til denne boken for å informere meg om det materialtekniske med å jobbe med leiere. Derav hvilke verktøy en kan bruke, teknikker for oppbygging av modeller og prosessen fra leire til keramikk (Jessen, 1960, s. 8- 19, 51- 52, 55- 65). Siden jeg ikke har en veldig rik kunnskapsbase om leire fra tidligere, med unntak av et par små prosjekter, har det vært betryggende å kunne lese og henvende meg til denne boken, både i forkant og underveis i det praktiske arbeidet.

### Erfaringer i skapende arbeid

Problemstillingen spør etter opplevelser med materialene i det skapende arbeidet å skulpturere. Siden problemstillingen retter seg mot kunstnerisk praksis, velger jeg i dette delkapittelet å trekke frem tre sentrale erfaringer en kan ha i skapende arbeid. Disse erfaringene er her presentert som konseptene rytme, dialog, og ærlighet, og vil nå belyse litteraturgrunnlaget for disse.

Konseptet rytme i skapende arbeid, blir presentert i teksten «*art as experience*» skrevet av professor og psykolog John Dewey (Dewey, 1934). Teksten tar for seg hva det innebærer å ha en estetisk opplevelse, og hvordan dette er fundert i det mest grunnleggende av former av erfaringer (Dewey, 1934, s.12- 14). Han skriver at menneskets liv er forbundet med miljøet det er en del av, og på grunn av dette, erfarer mennesket å enten seire eller tape, leve eller dø (Dewey, 1934, s. 13- 14). I sin enkleste form, går dette ut på å erfare livet i verden, i form av rytme (Dewey, 1934, s. 15-16). Rytme angår det som mennesket kjenner når de møter på spenning i sin tilstedeværelse, og overkommer disse utfordringene (Dewey, 1934, s. 15-16). Han skriver at, livet handler om at en faller inn og ut av takt med omverden (Dewey, 1934, s. 14). Utakten, som angår motstand og utfordringer på veien, kan i en fruktbar setting, styrke individet som klarer å komme tilbake i balanse med rytmen igjen (Dewey, 1934, s. 14). Han skriver at utspillingen av rytme omhandler emosjoner, ønsker, refleksjoner, og realisering av harmoni hos individet (Dewey, 1934, 15). Alt som handler om bevegelsene fra det stabile til det ustabile, orden og kaos, å gjøre og å ikke kunne gjøre, handler om rytme (Dewey, 1934, s. 16). I en skapende praksis blir denne erfarte kampen, om rytme og harmoni, til i selve arbeidet som lages (Dewey, 1934, s. 16).

I professor for utdanning og pedagogikk Gert Biesta sin bok, presenterer han sin teori om at skapende arbeid kan gi subjektiveringsopplevelse i verden (Biesta, 2020, s. 63, 65-66). Ved skapende arbeid, kan en bli oppmerksom på hvordan en eksisterer i, og med verden, i forhold til egne intensjoner, handlinger og ansvar (Biesta, 2020, s. 57- 58). Slike erfaringer med verden, skjer når en møter motstand, for det påminner mennesket at verden ikke er ens egen, og at den eksisterer ved sin egen rett (Biesta, 2020, s. 64). Subjektet må avveie hvordan den skal svare motstanden som erfares (Biesta, 2020, s. 64-65). Biesta skriver at kunsten, «*in terms of the doing of art*», er et spesielt egnet moment for denne utforskningen av subjektet i dialog med verden (Biesta, 2020, s 66). Han trekker frem teorien hans om hodet, hender og hjerte, som ulike kanaler for å komme i kontakt , og ha en bærekraftig dialog, med verden (Biesta, 2020, s. 80-81). Hodet angår hvordan subjektet kan tenke om og skape en ide om verden, noe som kan gjøre en distansert fra realiteten (Biesta, 2020, s. 77- 78). Hendene er de direkte, fysiske, og kroppslige møtepunktene med verden, og det er her blant annet at en kan erfare rytme, tid, og vesenet til den (Biesta, 2020, s. 79).

Når det kommer til hjertet, er det her personens følelser, emosjoner, og vilje eksisterer, og spiller inn på hvordan en kan føle for og bli berørt av verden (Biesta, 2020, s. 79-80). Ved å jobbe med kunst, møter en ens egen vilje og ønske i et treffpunkt med materialer, og derav blir ens ønsker og vilje et moment å kjenne på, avveie og undre over (Biesta, 2020, s. 118).

I boken «*The craftsman*», skrevet av Sennett, presenteres elementer av håndverkerens praksis, både med henvisning til historiske tradisjoner og sett fra nyere tid (Sennett, 2009). Det som jeg vil belyse av han sin tekst, er tematikken om å gi materialene, en jobber med, etiske kvaliteter (Sennett, 2009, s. 135-136). Disse kvalitetene, skriver Sennett, er ikke for å gi materialet en ren forklaring, men å få skaperen til å bli bevisst på å se verdier i materialene de jobber med (Sennett, 2009, 137). Denne bevisstheten, kan føre til en fornyet holdning og erfaring av materialene en jobber med i sitt skapende arbeid, og av selve det skapende arbeidet (Sennett, 2009, s. 137). Begrepet ærlighet, ble brukt for å beskrive murerarbeid, der mursteinene lå eksponert og viste seg i sin nakenhet som material og håndverk (Sennett, 2009, s. 136- 138).

*““Honest” brick describes brickwork in which all the bricks laid, say, in a Flemish bond course come from the same kiln, and even more, “honest” brick evokes a building surface in which the brickwork is exposed rather than covered over: no cosmetics, no “pots of whore’s rouge” have been applied to its face (Sennett, 2009, s. 138)”*

Denne holdningen til konseptet ærlighet, var en av to sider i debatten om håndverkernes holdninger til arbeidet sitt, som fant sted ved attenhundretallet (Sennett, 2009, s. 140-141). På ene siden var det naturlige og ærlige med mursteinene, og den andre var frigjørende og fantasifull med gipsdekte murarbeid (Sennett, 2009, 140- 141). Erfaring av ærlighet i håndverket sitt, kan da bli sett som en mulighet for utvikling av etisk bevissthet ovenfor materialer.

### Material, materialitet og agentskap

Begrepene material og materialitet er blitt nevnt tidligere i dette kapitlet, men jeg ser nødvendigheten i å skrive et eksplisitt delkapittel om disse, for å tydeliggjøre

forståelsen. Disse begrepene vil bli forklart ved å se til nymaterialistiske perspektiver, for å gi et bredere teoretisk perspektiv på dem.

I boken til Barad, «*Meeting the univers halfway; Quantum physics and the entanglement of matter and meaning*», legger hun frem sin teori om materie, agentskap, fenomen og intra-aksjon (Barad, 2007). Slik jeg forstår teorien hennes, er det slik at, det er ingen klare grenser for hva materie er, det er ikke en spesifikk ting eller fiksert essens (Barad, 2007, s. 137). Det er heller noe som er produsert, som også produserer, og viser skiller og forskjeller, min oversettelse (Barad, 2007, s. 137). Det er en relasjon mellom spesifikke materies (re)konfigurasjon av verden, der disse skillene viser til grenser, egenskaper og meninger, og spesifikke materielle fenomen, min oversettelse (Barad, 2007, s. 139). Disse fenomenene er sammenfletting av intra-aktive agentheter (Barad, 2007, s. 139). Det er ved intra-aksjonen mellom spesifikke agentheter i et fenomen, at egenskaper og grenser blir bestemt og at materie blir meningsfullt og trer frem (Barad, 2007, s. 139). Materie er noe som blir til i intra-aksjon, og refererer til et pågående fenomens materialisering (Barad, 2007, s. 151).

Bennett skriver, i boken «*Vibrant matter*», at material og materialitet har en iboende kraft og vitalitet som mennesket, i møte med materialer, kan komme i kontakt med (Bennett, 2010, s. 5). Materialer får, på en måte, lik rolle som mennesket, ved at den er en kilde til handlingsutførelse, som hun kaller agentskap (Bennett, 2010, s. 9). Hun skriver at en agent ikke utfører handlinger alene, men i sammenheng med det fellesskapet det er en del av (Bennett, 2010, s. 21). I sammenheng med omgivelsene, vil agentene både påvirke og bli påvirket, og de vil spille inn på, og av hverandre (Bennett, 2010 s. 21- 23). Bennett skriver at denne teorien, og forståelsen av verden, innebærer å se at mennesket også består av vitale og energiske materialer (Bennett, 2010, s. 14). Vi er en del av en verden som er bestående av liknende vitalt materiale (Bennett, 2010, s. 14).

For denne oppgaven vil material bli forstått som følgende. Materialer sin tilstedeværelse blir til i møte med annet, for eksempel skaperen i det skapende arbeidet med den (Barad, 2007; Bennett, 2010). I disse møtene foregår det en gjensidig påvirkning mellom agentskapet til de involverte partene, der de former hverandres eksistens (Barad, 2007; Bennett, 2010).

## Kapittel 3 Forsningsperspektiver og metoder

Dette kapittelet starter med å legge frem planen for gjennomføring av det praktisk skapende arbeidet for oppgaven. Følgende vil forskningsperspektivene og metodene som utforskningen baserer seg på, bli presentert. Mot slutten av dette kapittelet, vises analyseskjemaet som skal være utgangspunkt for bearbeiding av dataene fra prosjektets prosessarbeid.

### Plan for gjennomføring

Problemstillingen for denne oppgaven spør, hvordan kan personlige opplevelser i skapende arbeid med materialer, bidra til kunnskapsutvikling på fagfeltet til kunst og håndverk? For å kunne utforske dette, velger jeg derfor å gjennomføre et eget praktisk skapende arbeid, der det fokuseres på møtene i prosessen.

Siden problemstillingen er rettet mot både analogt, og digitalt materiale, tenker jeg det er hensiktsmessig å dele det praktisk skapende arbeidet i to deler. Den ene delen går ut på å digitalt skulpturere, i det gratis 3D-modellerings og animasjonsprogrammet Blender på PC (Blender, 2022). Den andre delen går ut på at jeg skal jobbe analogt skulpturerende med leire, i leireverkstedet på Universitetet i Agder. Ved å velge å jobbe med materialene separerte fra hverandre, så er tanken at utforskningen blir mer oversiktlig. Jeg ønsker å se materialene individuelt i møte med meg i det skapende arbeidet. Planen er at jeg skal begynne med samme arbeidsoppgaver i begge tilfellene, der jeg starter med utprøving av materialene og enkel skulpturering med dem. Deretter vil jeg følge veiledning ved eksterne ressurser, for så videre å forme egne verk, ut ifra selvvalgte motiver. Ut over dette, vil prosessene ha rom for egne respektive utviklinger. Forskningen min baserer seg på meg og mine erfaringer, opplevelser i og med det skapende arbeidet. Dette er på grunn av at jeg ønsker å fokusere på min egen utvikling som kommende lærer.

### Ikke en A-R-T-ografisk undersøkelse

Jeg kunne ha gjennomført et forskningsprosjekt i skolen med elever, og hatt et undervisningsopplegg basert på A-R-T-ografisk utforskning i klasserommet, for eksempel (Sinner et al., 2006, s. 1224). Konsekvensen av dette er at det ville begrenset innblikket jeg, som forsker, hadde hatt til subjektene opplevelser i arbeidet, ved at jeg måtte fått elevene med inn i bildet også. Derfor jeg vil heller fokusere på min egen profesjonsutvikling og materialforståelse, med å ta utgangspunkt i mitt møte med det analoge og det digitale i eget skulpturerende arbeid (Sinner et al., 2006, s. 1224). Jeg mener at det å forske på eget skapende arbeid, kan hjelpe meg til å bli en mer reflektert, kompetent og trygg lærer. Jeg vil og kunne ta en mer informert stilling til diskusjonen mellom det digitale og det analoge i skolen, som ble nevnt innledningsvis i denne teksten.

### Postkvalitativ og performativ forskning

Selv om jeg har denne planen i utgangspunktet, ønsker jeg å holde den åpen for forandring, for å gi rom for utvikling og utforskning, ettersom jeg arbeider med prosjektet. Dette er på grunn av at jeg ønsker å gi meg, og arbeidet, friheten til å kunne vokse og endre seg, etter hvordan søken etter opplevelser inntreffer. Jeg tar inspirasjon av det Østern et al skriver om, i artikkelen «*A performative paradigm for post-qualitative inquiry*», i forhold til måten å forstå og gjennomføre forskning på, i et postkvalitativt og performativt perspektiv (Østern et al., 2021. s. 1). Jeg ser på forskningen min som prosessuell og postkvalitativ, og at den finner sted under arbeidene når jeg er en del av det (Østern et al., 2021, s.1). Selve verkene jeg utformer, vil være en form for dokumentering av forskningen (Østern et al., 2021, s. 2). De vil bære preg av det som skjer i møtene underveis, de prosessene og opplevelsene som skjer inni meg og med materialene (Østern et al., 2021, s. 2).

### Observasjon med filmopptak

Jeg vil bruke opptak som en av metodene mine for å dokumentere prosessarbeidet fra et utenfra perspektiv. Jeg tenker å bruke dette utenfra perspektivet som en loggbok for arbeidet. Mobil montert på en tripod, og skjermopptak på PC, er de to



opptaksverktøyene jeg bruker i forskningsprosjektet. Jeg velger å ta opptak med lyd, i de tilfeller som jeg er aleine og jobber, for å ha muligheten til å dokumentere refleksjoner og tanker som jeg får underveis i prosessen. Programmet jeg bruker for skjerm, video og lydopptak på PC, er OBS (Open broadcaster software, 2022). Dette er et gratis kringkastingsprogram som er relativt enkelt å sette seg inn i, og lar meg få muligheten til å dokumentere på et multimodalt nivå. Jeg bruker videoopptak på mobilen min montert på en tripod, for å filme meg når jeg jobber med den analoge delen av arbeidet.

Prosess gjort tilgjengelig på YouTube

Jeg velger å gjøre arbeidsprosessen og dokumentasjonen tilgjengelig og åpen for alle, og legger ut videoene av arbeidet i sin fullhet, der det er mulig, ut på YouTube etter hvert i prosessen, se kanalen min: [https://www.youtube.com/@butte\\_dal](https://www.youtube.com/@butte_dal) (Buttedal, 2022). Dette er for å være transparent med hva denne oppgaven refererer til av produsert datamateriale, siden det er åpent for det offentlige skue. Det er også for at det jeg gjennomfører og legger ut, kan fungere som en ressurs for andre som ønsker å jobbe med enten leire, eller Blender. Jeg har laget tre spillelister på kanalen for å ha en oversiktlig orden på filmdokumentasjonen. Spillelisten som heter *Forarbeid*, inneholder filmer fra prosessarbeid jeg gjennomførte på høsten i 2022 ([https://www.youtube.com/watch?v=XD5RpAgwH\\_Q&list=PL3odEdeNR9BxMY1UGtxswWyveQTLu4VjX&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=XD5RpAgwH_Q&list=PL3odEdeNR9BxMY1UGtxswWyveQTLu4VjX&ab_channel=JohnaButtedal) ). Her vises læringsprosessen min meg Blender, og mine tanker og refleksjoner fra dette stadiet i prosessen. Spillelistene *Digitalt arbeid* og *analogt arbeid* viser arbeidsprosessen jeg gjennomfører på våren 2023 ([https://www.youtube.com/watch?v=TucxE-7\\_LmE&list=PL3odEdeNR9ByPxZvz2sbugzlbe9yblg-7&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=TucxE-7_LmE&list=PL3odEdeNR9ByPxZvz2sbugzlbe9yblg-7&ab_channel=JohnaButtedal) );  
[https://www.youtube.com/watch?v=TrIsFszKJ7Q&list=PL3odEdeNR9BykJJbR07Gahb\\_5jY9Iplxf&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=TrIsFszKJ7Q&list=PL3odEdeNR9BykJJbR07Gahb_5jY9Iplxf&ab_channel=JohnaButtedal) ). Grunnen til at jeg velger å dokumentere i form av film, er fordi jeg ønsker å fange øyeblikk av min opplevelse med å jobbe skulpturerende. Måten jeg jobber og hvordan jeg ser til prosessarbeidet på, kan jeg beskrive som en dynamisk prosess der jeg fokuserer inn og ut på det jeg gjør, det jeg har gjort, og det som kommer, noe som gjør til at det hele er og blir til underveis (Østern et al., 2021, s. 7).

## Fenomenologi

På grunn av at problemstillingen retter seg mot opplevelser med materialene, digitalt og analogt, velger jeg å se til fenomenologien som et område av interesse for utførelsen av forskningen til denne oppgaven. Jeg velger å se til Waterhouse sin forståelse av Maurice Merleau- Pontys tekst om fenomenologi, slik hun skriver i boken sin, «*I materialenes verden*» (Merleau- Ponty, 2005; Waterhouse, 2021, s. 13). Her trekker hun frem at det innebærer både kroppslig sansing, erkjennelse, persepsjon og bevissthet om hvordan noe kommer til syne for oss (Waterhouse, 2021, s. 13). Disse sansingene, persepsjonene og forståelsene av det som viser seg, kommer fra den som utfører disse handlingene og er derfor et subjektivt perspektiv (Waterhouse, 2021, s. 14). Av den grunn, er det viktig å være bevisst på ens posisjon i forhold til forkunnskaper, da grunnlaget for sine opplevelser, for det vil prege hvilken deler av fenomenene som blir vist frem (Waterhouse, 2021, s. 14). Hun trekker frem kroppsfenomenologi som en essensiell del av kunst og håndverksfaget, og skriver at materialer erfares gjennom kroppens sansing ved praktisk handling (Waterhouse, 2021, s. 15). Slik forstått, vil jeg se til kroppslige erfaring, sansing og derav fortolkning og persepsjon, som noen av disse «opplevelsene» jeg søker etter i arbeidet med det digitale og det analoge (Waterhouse, 2021, s. 15).

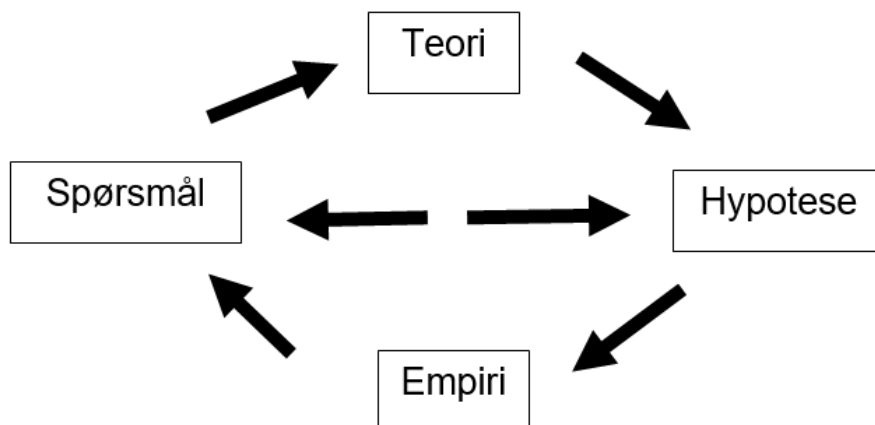
## Dissens

Problemstillingen er utformet på grunn av at jeg hadde en skjev holdning til materialer i kunst og håndverk. Jeg var positiv, og noe ukritisk, til arbeid med analoge materialer, men negativt og kritisk innstilt til bruken av digitale materialer i faget. Jeg ser på det at en har fordommer, forskjellsbehandler og viser motvilje til noe, som et interessant utgangspunkt for nærmere utforskning, og som en begrunnelse for å gå i møte disse momentene. Dette synet er inspirert av det professor Lisbet Skregelid presenterer i boken «*Tribuner for dissens*», i forhold til dissens som kunstdidaktikk (Skregelid, 2019, s. 30). Dissens, slik jeg forstår det, er den spenningen som ligger i møter som skaper friksjon, både ved motstand i personer og ved meningsforskjeller (Skregelid, 2019, s. 30). I boken, blir dissens sett i sammenheng med kunst, og at kunstens mulighet for dissens, kan da bidra til å endre forutinntatte forståelser (Skregelid, 2019, s. 313). Jeg vil dermed bruke mine forforståelser, om at det er

forskjeller mellom kvaliteten ved det digitale og det analoge i skulpturerende arbeid, som en dissensuell inngang til min utforskning av hva opplevelsene med disse innebærer.

### Abduktiv prosess

Forskningen min er abduktiv, og starter med en åpen og utforskende prosess (Postholm & Jacobsen, 2021, s. 102- 103). Underveis i arbeidet mitt er jeg i en dynamisk prosess mellom det skapende arbeidet, teori og refleksjoner. Dette setter videre preg på oppfattelse av materialene, som gir nye perspektiver på problemstillingen, og dette påvirker sådan det praktiske arbeidet igjen. Postholm og Jacobsen illustrerer denne metoden, denne kontinuerlige problemløsende prosessen, ved bruk av modellen vist under (Postholm & Jacobsen, 2021, s. 103).



Bilde 1 av «Abduksjon»-modell, tatt fra s. 103 i Postholm & Jacobsen (2021)

### Analyse av prosessarbeid

I analysen av observasjonene som en fullstendig deltaker, søkes det etter hvilke opplevelser jeg har med det analoge og det digitale materialet i prosessen (Postholm & Jacobsen, 2021, s. 115). Her skal videoene lagt ut på YouTube, som gir innblikk til arbeidsprosessen i form av hva som skjer, tenkes og oppleves, bli brukt som material for analysen. Opplevelsene analysen tar utgangspunkt i, er delt inn i fire hovedkategorier, der hver av disse er basert på litteratur og teori fra i kapittel 2, og

dette kapittelet av forskningsperspektiver og metodeteori. De fire kategoriene har følgende navn, er teoretisk tilknyttet og avgrenset, og inneholder spørsmål som skal hjelpe til i analysearbeidet;

### 1. Kroppslige opplevelse

Her vil opplevelsene der kroppen direkte oppfatter stimulering via sansene, være fokuset for belysning. Kategorien baserer seg på det som har blitt lagt frem av litteratur om materialenes kvaliteter i delkapitlene «*Leire og analogt materiale*» og «*Digital teknologi og digitalt materiale*» (Waterhouse, 2021; Søyland, 2021; Furness, 2018). Den baseres og på det kroppsphenomenologiske perspektivet til Merleau-Ponty, ut fra Waterhouse sin forståelse, som ble redegjort for tidligere i dette kapittelet (Merleau-Ponty, 2005; Waterhouse, 2021). Spørsmål som stilles ved denne analysekategorien, er:

- Hvordan kommer jeg i kroppslig kontakt med materialene?
- På hvilke måter blir sansene stimulert?

Spørsmålene sin hensikt, er å sikte seg inn på hvordan materialene og kroppen oppleves i henhold til den fysiske kontakten i møtet med hverandre.

### 2. Subjektivitets opplevelse

I denne kategorien, søkes det etter øyeblikk der jeg møter på motstand i materialene, og når denne motstanden får meg til å vurdere mine egne handlinger. Dette er inspirert av Biesta sin subjektiveringsteori, og det Furness skriver om opplevelse av dialog, som ble skrevet om i kapittel 2, under delkapittelet «*Erfaringer i skapende arbeid*» (Biesta, 2020; Furness, 2018). Spørsmål som stilles ved analyseringen her, er:

- Når erfarer jeg at ideene mine blir utfordret av materialene?
- Hva skjer så?
- På hvilken måte møter jeg på motstand i materialene, og når?
- Når kjenner jeg på å være i dialog med materialene?

Hensikten med disse spørsmålene, er å se etter øyeblikk som erfares som subjektiveringshendelser, i det skapende arbeidet med materialene.

### 3. Rytme opplevelse

Denne kategorien baseres på teorien til Dewey, presentert i kapittel 2, i underkapittel «*Erfaringer i skapende arbeid*», om hvordan en av de grunnleggende erfaringer ved skapende arbeid, er rytme (Dewey, 1934). Spørsmål for denne kategorien er:

- Når oppleves rytme i arbeidet med materialene?
- Hva fører til endring i takten i det skapende arbeidet?

Med disse spørsmålene, søkes det etter hvordan det skapende arbeidet med materialene gir rom for å kjenne på å være en del av en rytmisk prosess.

### 4. Agens opplevelse

Her retter analysen seg mot subjektets opplevelse av materialenes påvirkningskraft. Opplevelsen av denne kraften, materialets agentskap, refererer til både Barad og Bennett sine teorier fra kapittel 2, underkapittel «*Material, materialitet og agentskap*» (Barad, 2007; Bennett 2010). Spørsmål for denne delen av analysen er:

- Når oppleves materialene som påvirkende i den skapende prosessen?
- Hva fører dette til?

Denne kategorien ser etter på hvilken måte det analoge og det digitale materialet gir en opplevelse av tilstedeværelse i den skapende prosessen sammen med skaperen.

## Kapittel 4

## Beskrivelse av arbeidsprosess

Arbeidsprosessen til denne oppgaven startet allerede høsten 2022. Da fant jeg ut av hva jeg ville utforske og hvordan jeg ville gjennomføre dette. Interesse for diskusjonen i samfunnet angående digitalisering, skrevet om innledningsvis, samt at jeg visste at jeg ville gjennomføre et praktisk skapende arbeid, ledet meg til problemstillingen for denne oppgaven. Problemstillingen ble konstruert ut ifra mitt ståsted og antagelse for diskusjonen, det at analogt arbeid er bedre enn digitalt arbeid, og snevret det inn til å se skulpturerende arbeid i leire opp mot det på PC.

Jeg vil videre gjøre rede for arbeidsprosessen i nærmere detalj om hva jeg gjorde, hvordan dette opplevdes underveis og hva det videre førte til.

Videodokumentasjonen som er gjort av arbeidet, vil bli brukt som referanse og empiri i dette kapitlet. Jeg vil kort vise til arbeidet jeg gjennomførte på høsten, siden det er en bidragende del av denne oppgaven. Hovedfokuset er på det jeg gjennomfører nå på våren 2023. Forarbeidet bestod av både skulpturering på PC, søk etter teori og litteratur og å lære meg å dokumentere med film. Det jeg vil legge frem eksplisitt av dette, er prosessarbeidet i Blender. Prosessarbeidet på våren består vekselvis av skulpturering på PC, skulpturering i leire, søk etter teori og litteratur, dokumentering, opplasting av film, og oppgaveskriving. Jeg vil fokusere på det jeg gjennomfører av det praktiske skapende arbeidet, men vil og adressere noen av de elementene som har vist seg å ha en påvirkning på arbeidet mitt underveis i prosessen. Begreper som er blitt adressert tidligere i teksten, blir brukt under prosessarbeidet.

Det skulpturerende arbeidet som jeg gjennomfører under hele denne oppgaven, tar utgangspunkt i motivet sopp, og jeg vil kort begrunne dette valget. Jeg liker å gå tur, og når jeg i oppstartsfasen til denne oppgaven var på tur i skogen, så jeg høstfenomenet sopp. Disse små og mangfoldige vekstene vekket min interesse under skogsturene, og gav meg ideer om å bruke sopp som motiv å skulpturere i både leire og datagrafikk, se *Forarbeid* Ep 2 3:04 og 4:50 (Buttedal, 2022).

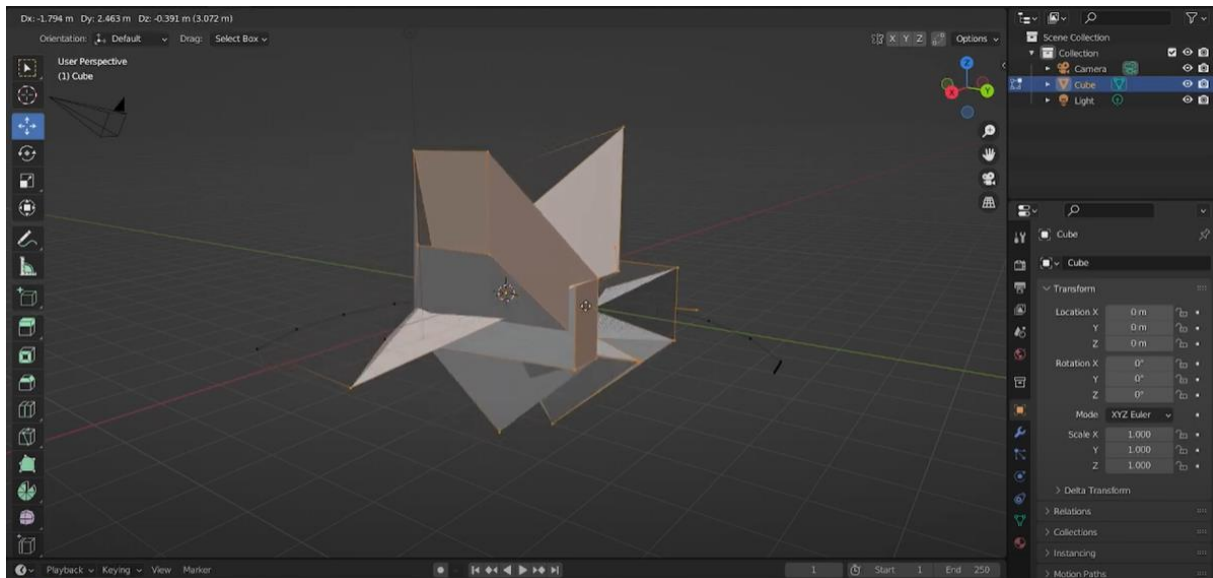


*Bilde 2 av sopp, fortografert 18.september 2022, av Johna Buttedal*

Jeg hadde også denne høsten vært på et seminar på UiA, der ulike kunst og forskningsprosjekt fra kunst og håndverksfeltet ble presentert. Her var prosjektene til Mari Koppanen som vakte oppmerksomhet hos meg, og spilte inn på valget mitt om å bruke sopp som motiv (Koppanen, 2023). Studiene hun presenterte, handlet om hvordan sopp, i ulike varianter, kan brukes som et mulig material i produksjon og håndverk (Koppanen, 2023).

## Forarbeid

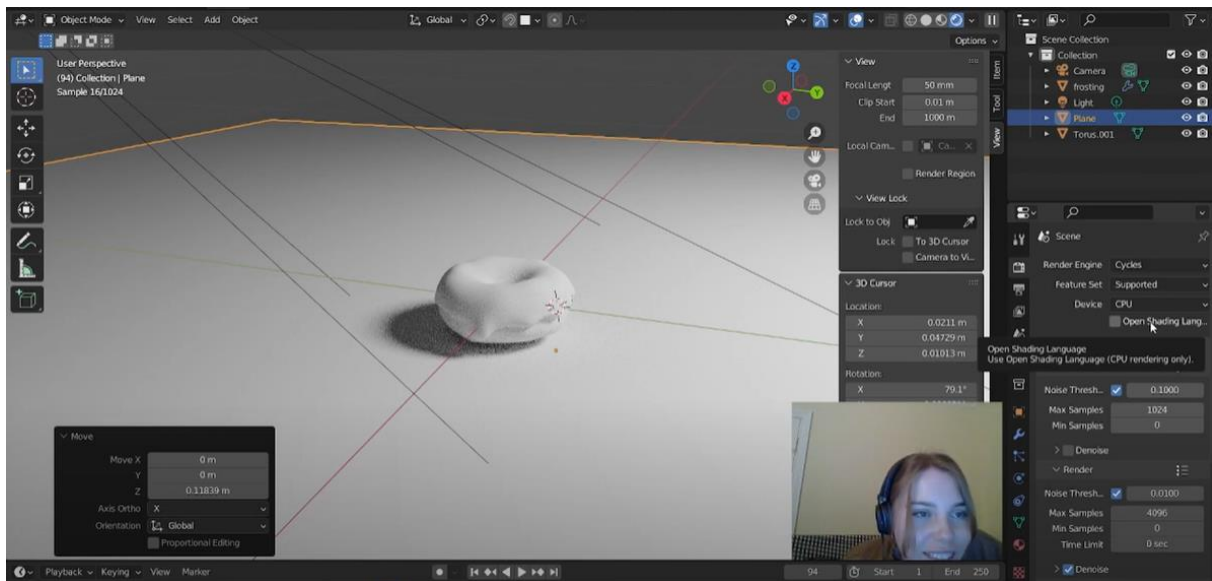
Første møte med Blender i denne prosessen, var når jeg åpnet programmet og prøvde meg frem med de ulike vinduene og knappene, som viste seg på skjermen min, se Ep 1 i spillelisten *Forarbeid* for hendelsen (Buttedal, 2022).



Bilde 3 av utforming av skulptur fra Ep 1 3:12(Buttedal, 2022).

I neste arbeidsøkt, Ep 3, valgte jeg å se til instruksjonsvideoer på YouTube, av en bruker som heter Blender guru (Buttedal, 2022; Price, 2021). Her lærte jeg med det grunnleggende innenfor skulpturering, modellering og teksturering av objekter i et digitalt rom, se Ep 3 & 4 i spillelisten *Forarbeid* for hele prosessen (Buttedal, 2022; Buttedal, 2022; Price, 2021). På slutten av Ep 3, forteller jeg at det føles kunstig og annerledes ut å jobbe med programmet, se *Forarbeid* Ep 3 1:58:30 (Buttedal, 2022). Jeg sier at jeg opplever å bli klar over egen uerfarenhet, til tider vet jeg ikke engang hva jeg gjør, og at måten å arbeide på føles unaturlig ut. Å snakke samme språk, eller å forstå hverandre, tenker jeg kan være grunn til at det føles slik det gjør. Det kommer og frem at, jeg ser at noe av det jeg holder på med, er på en måte likt det jeg gjør ved skulpturering av leire, men er litt usikker i stemmen når dette blir sagt. Helt i enden av Ep 4 omtaler jeg det jeg har lagd som precious, altså dyrebar, og smiler når jeg ser på det jeg har lagd og fått til i programmet, se *Forarbeid* Ep 4 1:55:00 (Buttedal, 2022). På dette tidspunktet i arbeidet, var jeg stolt av arbeidet jeg hadde gjort og opplevde glede i å kunne bruke programmet til å skape en modell.

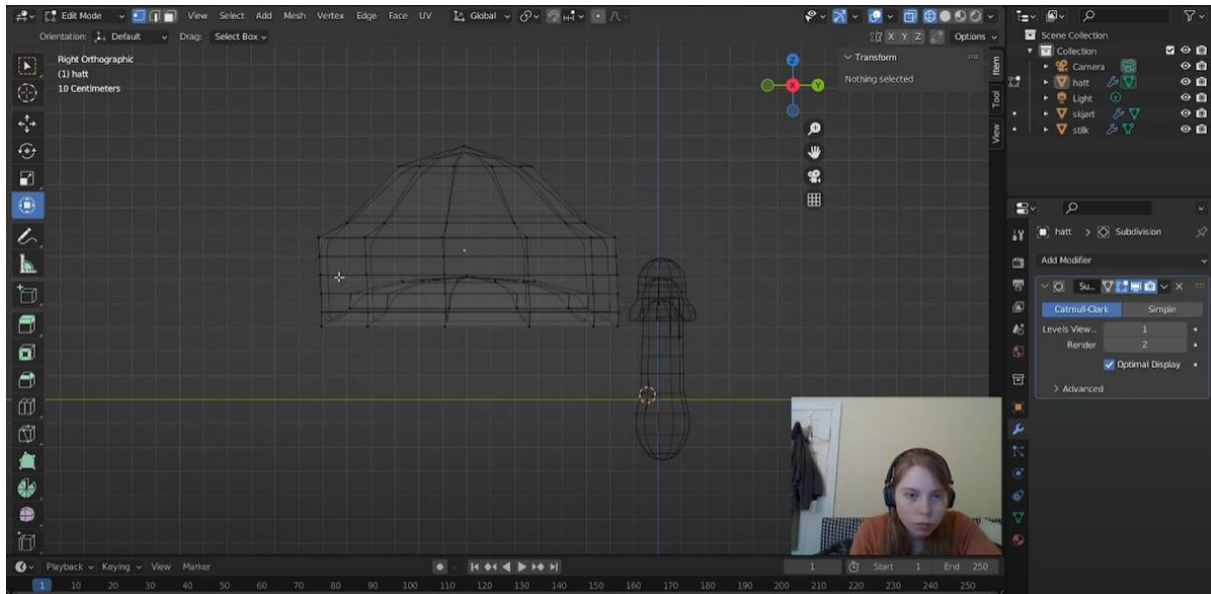




Bilde 4 av utforming av skulptur fra Ep 4 23:20 (Buttedal, 2022).

Etter å ha fullført innføringsvideoene om hvordan å bruke Blender, prøvde jeg å ta i bruk og øve på det jeg nå hadde lært, inn i min egen konstruksjon av en sopp, se *Forarbeid* Ep 5 (Buttedal, 2022). Det var utfordrende å prøve å orientere meg på egenhånd, så jeg støttet meg på de tidligere instruksjonsvideoene når jeg satt fast, se *Forarbeid* Ep 6 0:00 (Buttedal, 2022). I min neste økt, Ep 6, sier jeg at jeg ikke er like investert i å jobbe med Blender, og at det knytter seg i brystet når jeg jobber med det, se 2:30:00 (Buttedal, 2022). Jeg opplever her det ukomfortable med å jobbe med det digitale, både fordi jeg føler på begrensningene mine manglende ferdigheter gir i det skapende arbeidet, og fordi det er et ukjent material for min del.

Under arbeidet i Ep 7, ble jeg oppmerksom på en av programmets begrensninger som skaper motstand i utarbeidelsen av modellen, se Ep 8 0:00 (Buttedal 2022; Buttedal, 2022). Grunnformen til geometrien som modellene mine er bygd opp av, om det er trekanter eller firkanter, henger sammen med hvordan jeg kan manipulere den ut ifra min praksis. Jeg kommenterer her også, på hvordan omgivelsene og kroppens positur under arbeidet kjennes på kroppen, at det er slitsomt å sitte med PCen slik jeg gjør, se Ep 8 2:17:30 (Buttedal, 2022).



*Bilde 5 av utforming av skulptur, fra Ep 8 33:48 (Buttedal, 2022).*

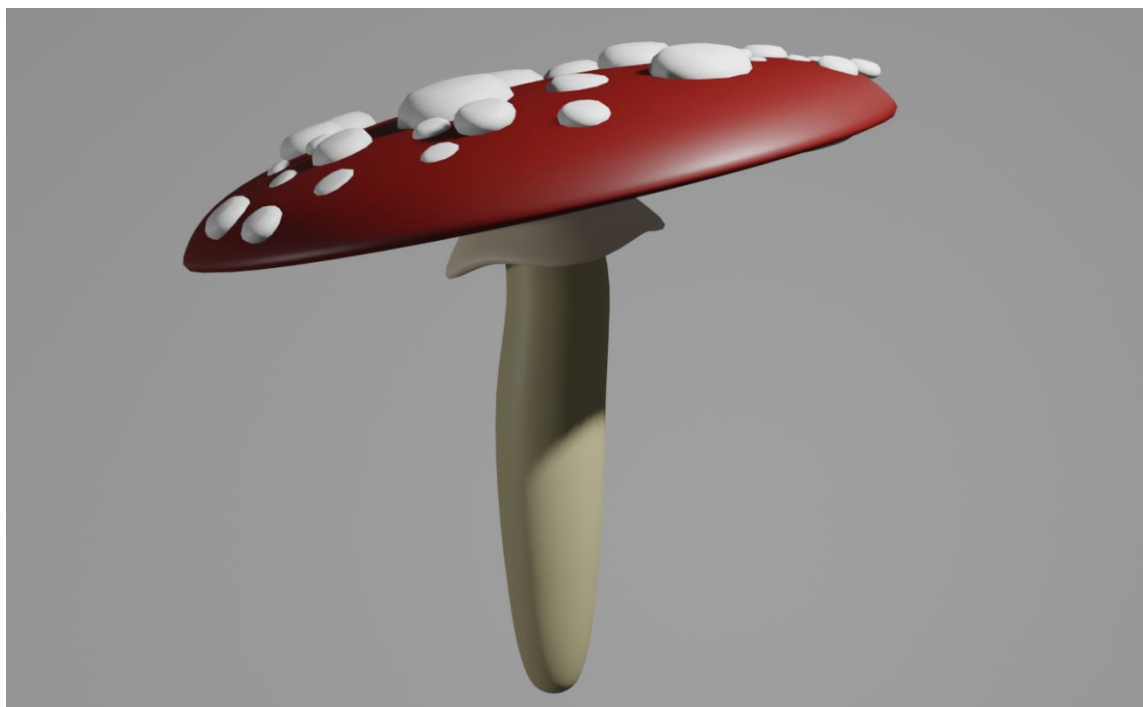
Herifra og utover i forarbeidet er arbeidsprosessen for så vidt gjentakende, og følger trinnvise steg som baserer seg på det jeg fikk innføring i fra instruksjonsvideoene fra Blender guru. Jeg åpner programmet, starter skjermopptak, henter frem sfærer som grunnform og begynner å modellere dem. Videre legger jeg til egenskaper til modellene som gjør dem glatte i utseende, gir dem tekstur og farge og manipulerer dette til jeg når et utseende jeg føler er tilstrekkelig. Til slutt bruker jeg en del tid på å arrangere kamera og utstillingen av modellen, slik at jeg får en rendering av modellen som jeg ønsker, og avslutter programmet og innspillingen. Selv om jeg repeterer mye av det jeg gjør, er hver eneste økt unik i hva som skjer underveis i arbeidet og i hva jeg opplever. I løpet av prosessen oppstår det øyeblikk av glede, se Ep 3 5:40 og Ep 16 15:20, og frustrasjon, se Ep 13 50:00 og Ep 15 25:30 (Buttedal, 2022; Buttedal, 2022; Buttedal, 2022; Buttedal, 2022). Motivet varierer i noen grad. Jeg tar meg den frihet å utvide motivet til å gå til ansikter og en hatt, selv om jeg til slutt kommer tilbake til sopp som dominerende og gjennomgående motiv. Under har jeg lagt med bilder av skulpturer fra Ep 9, Ep 14 og Ep 15, i rekkefølge ettersom jeg arbeidet med dem, for å gi et innblikk til hva prosessen munnet ut i av skulpturer ved forarbeidet (Buttedal, 2022; Buttedal, 2022; Buttedal, 2022).



*Bilde 6 av endelig skulptur, fra arbeidet i Ep 9 (Buttedal, 2022).*



*Bilde 7 av endelig skulptur, fra arbeidet i Ep 14 (Buttedal, 2022).*



*Bilde 8 av endelig skulptur, fra arbeidet i Ep 15 (Buttedal, 2022).*

### Digitalt arbeid for masteren

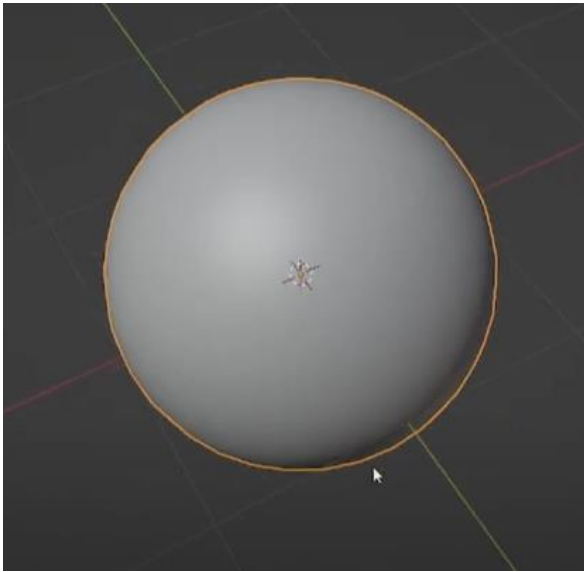
På nyåret 2023 setter jeg i gang med arbeidsprosessen i Blender, som en av hoveddelene av oppgaven. Jeg har nå opp imot 25 timer med arbeid inne i programvaren, og selv om dette er en god mengde tid til å bli kjent med hvordan dette fungerer, var det vanskelig å huske hvordan jeg orienterer meg i Blender, se spilleliste *Digitalt arbeid* Ep 1 digitalt arbeid 1:00 (Buttedal, 2023). Det er verdt å nevne at denne videoen har dårlig lyd, som er en av de mange tekniske utfordringer jeg møter på i løpet av dokumenteringsprosessen og arbeidet med materialene.

Jeg velger å begrense tiden jeg bruker i Blender, til å være 1 time per økt, se Ep 2 digitalt arbeid 2:40 (Buttedal, 2023). Dette er for å se hva jeg kan få til på det tidsrommet i Blender med mine ferdigheter så langt. En annen begrunnelse for dette valget, med å korte ned tiden per økt, er at det er tidkrevende å laste opp store filer

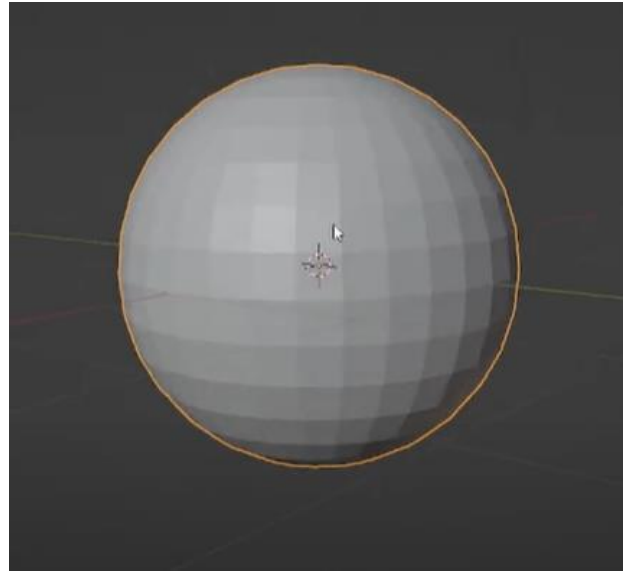
av filmer som er 2-3 timer lange.

I Ep 2 digitalt arbeid, forklarer jeg hva jeg gjør i programmet og hva ideen min er underveis i utformingen av modellen (Buttedal, 2023). Siden jeg fortsatt er i læringsfasen av programmet, så leter jeg meg frem til hvordan jeg kan få til det jeg har lyst til å gjøre med modelleringen. I denne søken kommer jeg over nye muligheter med programmet, som både overrasker og preger hva jeg videre gjør i den skapende prosessen, se Ep 2 digitalt arbeid 8:15 (Buttedal, 2023). Soppen jeg lager i Ep 2 digitalt arbeid, er et eksempel på hvordan måten jeg jobber med programmet har utviklet seg fra det jeg gjorde i forarbeidet, se eksempel fra *Forarbeid* Ep 6 og Ep 15 (Buttedal, 2023, Buttedal 2022). Jeg forteller og at det er rart å arbeide i det digitale materialet via den fysiske interaksjonen med tastatur, Ep 2 digitalt arbeid 23:58 (Buttedal, 2023). «Bruker PC-en som en sånn forlengelse av meg selv i dette rommet» Ep 2 digitalt arbeid 24:50 (Buttedal, 2023). Jeg forteller og at jeg ikke hadde en tydelig plan for hva arbeidet skulle bli, utenom det å lage en sopp i programmet, og gir her rom for at jeg og programmet skal sammen utvikle dette motivet. Her nevner jeg at jeg er anspent i prosessen, fordi jeg blant annet konsentrerer meg mye, og multitasker når jeg skulpturerer og dokumenterer med stemme samtidig. Mot slutten av videoen kommenterer jeg ulike sanselige opplevelser jeg har møtt i dette arbeidet, derav taktil kontakt, lyd, syn og så vidt noe lukt, Ep 2 digitalt arbeid 59:50 (Buttedal, 2023).

Mellom Ep 2 digitalt arbeid og Ep 3 digitalt arbeid, leser jeg boken «*The craftsman*» av Sennett, og denne spilte inn på arbeidet mitt videre med det digitale materialet spesielt, se Ep 3 digitalt arbeid 0:25 (Buttedal, 2023). Teksten inspirerer til å forandre hva jeg viser av modellene mine, og hva jeg ønsket å fokusere på. Jeg vil da videre jobbe med modellene mine på deres «nakne» nivå, og vise programmets geometri for å være ærlig i mitt arbeid.



*Bilde 9 modell «smooth», fra Ep 3 digitalt arbeid 2:42 (Buttedal, 2023)*



*Bilde 10 modell «flat», fra Ep 3 digitalt arbeid 3:33 (Buttedal, 2023).*

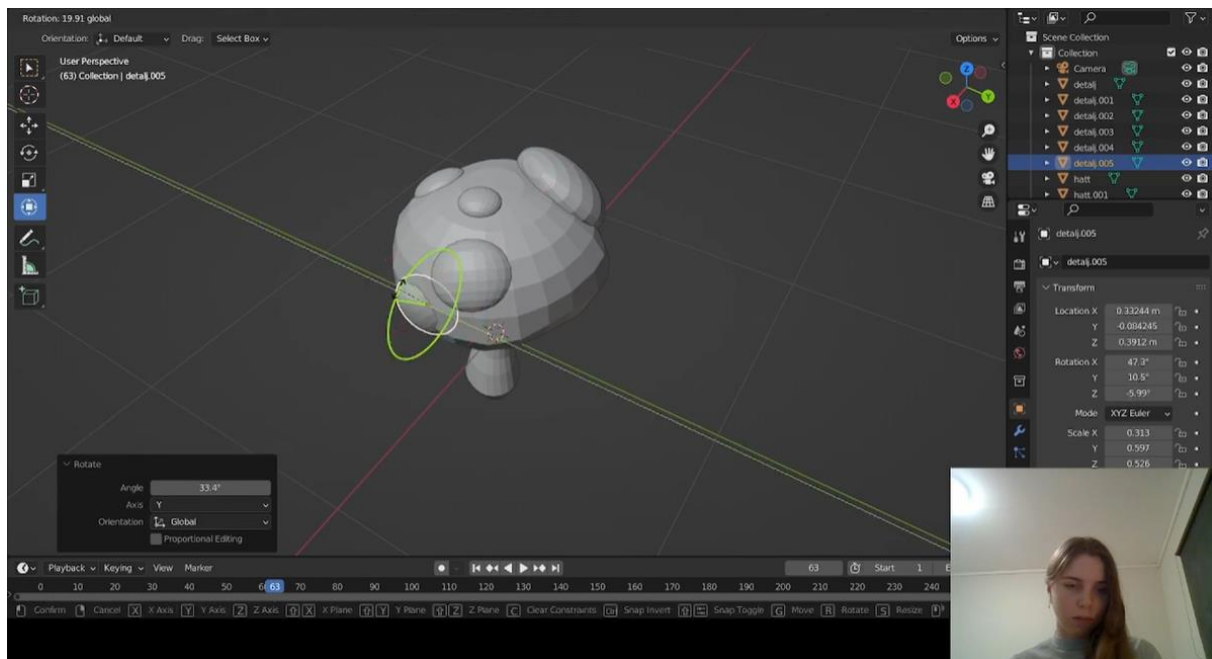
Jeg tar opp tråden om hva det digitale materialet er, om det er bare en illusjon eller om det er noe annet, og jeg kommenterer at det er noe «mer» enn bare en virtuell fremstilling, Ep 3 digitalt arbeid 3:17 (Buttedal, 2023). I denne økten arbeider jeg med å lage en modell som både er innenfor sopp-tema, men som og strekker dette tema over til det å levendegjøre denne soppen. Jeg leker meg med å lage den som en skikkelse, som om den digitale soppen er et vesen, se Ep 3 digitalt arbeid (Buttedal, 2023). Prosessen består av utfordringer, når jeg ønsker å modellere noe mer ut fra grunnformen sfære, som å skape ben, armer og ansikt. Her møter jeg motstand mellom hva jeg ønsker å få til, og hva jeg får til i det skapende arbeidet, se Ep 3 digitalt arbeid 6:24- 7: 56, 8:02- 9:50, 10:30- 11:35 (Buttedal, 2023). Jeg ender opp med å slette den første modellen jeg lager, se Ep 3 digitalt arbeid 22:50, fordi jeg skjønner at i løpet av prosessen, har det blitt lagt til ekstra punkter i modellen (Buttedal, 2023). Dette gjør det utrolig vanskelig å jobbe med den, se Ep 3 digitalt arbeid 20:20 (Buttedal, 2023).

Neste økt, Ep 4, starter med en oppsummering av mine tanker og refleksjoner fra forrige økt, se Ep 4 digitalt arbeid 0:34 (Buttedal, 2023). Jeg synes det er interessant og spennende at det jeg skapte ble mer som en karakter enn et objekt, på grunn av

at den fikk elementene som ansikt og ben. Et moment i arbeidsprosessen min, som tar uforventet mye av oppmerksomheten min, er den delen om å justere lys og kamera i selve programmet, for å få «vist» en god rendering av modellen min, se Ep 4 digitalt arbeid 6:00 (Buttedal, 2023). Jeg nevner og at handlingen å sette farge på modellene mine, er også noe som fanger min oppmerksomhet og som jeg tar fornøyelse i å gjøre, se Ep 4 digitalt arbeid 8:10 (Buttedal, 2023). Jeg lagrer og avslutter modellen fra forrige økt, og starter rett på å lage en ny modell.

Min hensikt med utformingen av denne, er at den får særpreg, siden jeg synes det er morsomt at modellene mine har karakter, Ep 4 digitalt arbeid 14:45 (Buttedal, 2023). Jeg kommenterer at måten jeg kan jobbe på i Blender, er noe helt annet enn det jeg hadde gjort med leire, Ep 4 digitalt arbeid 19:40 (Buttedal, 2023). Man arbeider med å manipulere geometrien, modellenes ramme bestående av punkter, som programmet gir meg tilgang på. I arbeidet er jeg redd for å overdimensjonere modellene mine, og forteller at jeg ikke slipper meg helt løs i prosessen, Ep 4 digitalt arbeid 21:00 (Buttedal, 2023).

Jeg oppdager en «feil» ved modellens hatt, det at modellens senter for manipulering har forflyttet plassering til å være under seg selv, og reagerer med å uttale «oi», Ep 4 digitalt arbeid 21:40 (Buttedal, 2023). Jeg begrenser hvor mye jeg manipulerer modellen ved å si til meg selv «Hold det litt på innsiden av fornuft» under utarbeidelsen av formen, Ep 4 digitalt arbeid 29:14 (Buttedal, 2023). Begrunnelsen for avveilingen er jeg usikker på, men sier at det er «noe» som forteller meg at det kan være lurt. I delen av arbeidet der jeg legger til material og farge til de ulike delene på modellen, referer jeg til mine egne erfaringer fra den analoge verden i oppfattelsen av dem, se Ep 4 digitalt arbeid 41:33 (Buttedal, 2023).



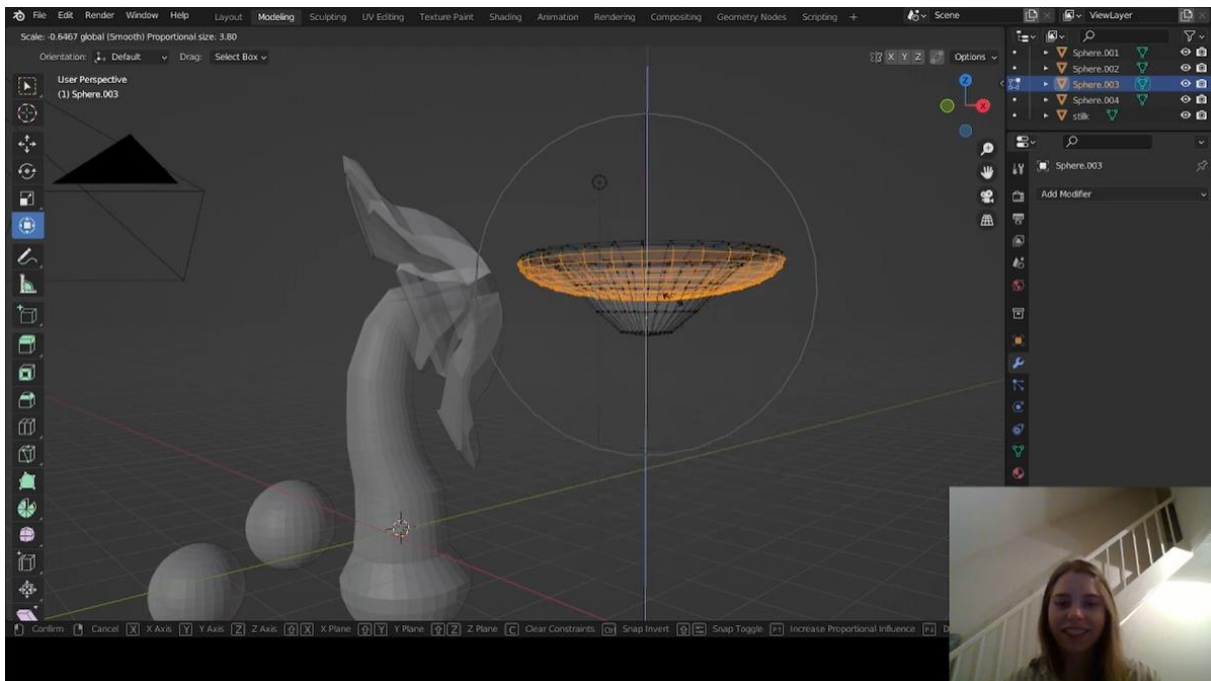
Bilde 11 av utforming av skulptur, fra Ep 4 digitalt arbeid 39:13(Buttedal, 2023).

Jeg opplever at programmet sier ifra om sine begrensinger ved at det fryser underveis i arbeidet, og da beklager jeg til datamaskinen min for at jeg presset den, se Ep 4 digitalt arbeid 43:45 (Buttedal, 2023). På slutten av arbeidsøkten forteller jeg at «det er gøy å jobbe i programmet når en får ideene sine til, uten at en møter for mye motstand», Ep 4 digitalt arbeid 57:45 (Buttedal, 2023). Jeg sier at det å møte motstand er en positiv ting, ettersom man blir utfordret ved ide og tanke og må da utforske nye muligheter, Ep 4 digitalt arbeid 58:00 (Buttedal, 2023). Det at jeg ikke har en konkret ide til å starte med, tenker jeg her, gir meg den muligheten til å bli utfordret og å utforske meg frem i prosessen. En kritikk til eget arbeid er at det blir mye av de samme gjentakende stegene og type utseende, fordi det er det jeg er komfortabel med å gjøre i programmet på dette tidspunktet, se Ep 4 digitalt arbeid 59:14 (Buttedal, 2023).

Tidsrommet mellom Ep 4 og Ep 5 i det digitale arbeidet, arbeider jeg i det analoge verkstedet med leire på Universitetet i Agder. Jeg starter økt nummer 5 i Blender, med å være interessert i hvordan dette skiftet av verksted kommer til å påvirke arbeidet og opplevelsene mine i det digitale arbeidet jeg nå skal begynne, Ep 5 digitalt arbeid 0:00 (Buttedal, 2023). Noe jeg kommenterer på før jeg starter arbeidet,



er det at selv om jeg jobber i den digitale verden til Blender, så har jeg i arbeidsprosessen prøvd å forholde meg til den analoge verdens restriksjoner og dimensjoner, se Ep 5 digitalt arbeid 1:20 (Buttedal, 2023). Jeg prøver da i denne økten å bevege meg litt vekk fra de analoge dimensjonene, når jeg utformer den nye modellen, og ønsker et mer surrealistisk og annerledes utseende, enn det jeg har tidligere gjort, se Ep 5 digitalt arbeid 7:00 (Buttedal, 2023). I løpet av arbeidet med soppens hatt, så kommer jeg tilfeldig over en rekkefølge med funksjoner, som jeg da leker meg med for å skape en ny fasong til utseende, se Ep 5 digitalt arbeid 28:49 (Buttedal, 2023).



Bilde 12 av utforming av skulptur, fra Ep 5 digitalt arbeid 29:09(Buttedal, 2023).

Denne oppdagelsen bruker jeg aktivt i resten av modelleringen av soppen, og ender opp med noe som jeg ikke hadde fått, hvis ikke jeg hadde møtt det uforutsette, se Ep 5 digitalt arbeid 1:06:50 (Buttedal, 2023). Den positive opplevelsen jeg har med dette, ble også mulig fordi jeg hadde tidligere i prosessen valgt å jobbe «ærlig» med materialet. Dette gav meg muligheten til å se akkurat hva som blir manipulert av modellens struktur og oppbygging under den uforutsette funksjonen.

## Analogt arbeid for masteren

Jeg starter det analoge arbeidet med leire i verkstedet på Universitetet i Agder i starten av februar. For at jeg skulle kunne oppholde meg og bruke verkstedet, måtte jeg få HMS gjennomgang og kurs, slik at jeg kunne jobbe på en trygg og hensynsfull måte med leire som material. Dette var en uforutsett hendelse og satte begrensninger for når jeg kunne starte det praktiske arbeidet, og hva jeg kunne gjøre i verkstedet. Sikkerhetsrutinene fokuserte hovedsakelig på rutiner og regler for å minimere svevestøvet, som kommer av å jobbe med leire, og å senke risiko for skade ved selvstendig bruk av verksted og brennere.

Før jeg setter i gang med å modellere i leiren, må jeg forberede leiren med å seksjonere massen til porsjonsmengder som er passende å jobbe med. Dette fikk jeg informasjon om på HMS kurset, se spilleliste *Analogt arbeid* Ep 1 analogt arbeid 0:15 (Buttedal, 2023). Siden leire er et material som trenger å være fuktig for å kunne manipuleres, er det derfor viktig å ikke jobbe med for mye leire av gangen. Dette er fordi leiren som en har ute på arbeidsbenken, eksponeres for luft, og kan tørke før en har mulighet til å jobbe med den. Den leiren som man ikke bruker for øyeblikket, skal ligge i en forseglet plastpose, eller ved nød, i et fuktig klede (Jessen, 1960, s. 8). Etter at jeg har delt opp massen til porsjoner, så banker jeg leiren slik at jeg fjerner eventuelle luftlommer, se Ep 1 analogt arbeid 2:10 (Buttedal, 2023). Hvis det er luftlommer i leiren når jeg brenner den, så kan leiren sprenges i brenneren, og det jeg har laget, vil da bli redusert til biter (Jessen, 1960, s. 51). Jeg bemerker de forskjellige sansemessige opplevelsene jeg har i forberedelsesfasen med materialet, se Ep 1 analogt arbeid 2:56 (Buttedal, 2023). Leire er et fysisk og tungt materiale, det er kaldt og vått og det knitrer i plasten som den ligger i. Støvet til leiren kjennes fløyelsmyk i hendene, og det blir skapt lyd i arbeidet med å dunke leiren på bordoverflaten. Prosessen med å ta en leireklump ut av posen, banke den igjen og igjen på bordet, så åpne posen og skifte den ut med en ny klump, blir det repeterende mønsteret som den første økten i verkstedet består av. Når leiren treffer bordplaten, spruter leiren over på meg, på bordet og på telefonen, og dette ser jeg som et moment fra leiren sin side at den viser noe av sin vilje, se Ep 1 analogt arbeid 1:01:35 (Buttedal, 2023). Jeg trekker likheter her til det jeg har opplevd av motstand og uforutsette hendelser i det digitale arbeidet. Det jeg tenker og ønsker blir møtt

med noe jeg ikke har tenkt på. Jeg reflekterer også over disse momentene og lurer på om de er tilfeller bare fordi jeg er ukjent med å arbeide med disse materialene? At det er derfor slike hendelser og opplevelser oppstår?



*Bilde 13 av prosessen å banke leire, fra Ep 1 analogt arbeid 41:15 (Buttedal, 2023).*

I Ep 2 analogt arbeid, så begynner jeg arbeidet med å modellere med leiren jeg gjorde klar forrige gang. Videoen er uten lyd fordi jeg er ikke alene i verkstedet, noe som er en av utfordringene med å jobbe på verkstedet på UiA. Før denne økten hadde jeg lest meg opp på ulike teknikker jeg kunne bruke for å lage modeller i leire, og den teknikken jeg starter å prøve ut, er pølseteknikken, se Ep 2 analogt arbeid (Buttedal, 2023; Jessen, 1960, s. 13). Prosessen går ut på at jeg tar en liten porsjon med leire, ruller denne ut til en «pølse» og ruller den mot seg selv i en spiral for å bygge opp formen for soppens hatt, se Ep 2 analogt arbeid (Buttedal, 2023). Det er tidkrevende å jobbe på denne måten, siden en må lage pølsene før man kan bruke dem i skulptureringen. Det er også spennende å se modellen sakte ta form «pølse» for «pølse». Jeg må fokusere for å både plassere delene riktig, og for å sammenføre de med modelleringspinnen uten av formen blir skeiv eller komprimert. Fordi måten

strukturen til modellen er avhengig av hvordan disse sylindrene blir lagt oppå hverandre, og ved hvordan leire tar tak til seg selv, så blir utviklingen av formen påvirket av både meg, den analoge verdens begrensninger, material og teknikk. På slutten av denne økten, pakker jeg inn delene jeg har jobbet med inn i plast, slik at jeg kan jobbe videre på dette neste gang.

I neste arbeidsøkt fortetter jeg arbeidet jeg begynte på sist. Ut fra soppens hatt og begynnelse på stilken som jeg fikk lagt forrige økt, så jobber jeg videre med pølseteknikken for å ferdigstille stilken og monterer disse til en skulptur, se Ep 3 analogt arbeid (Buttedal, 2023). Jeg forteller at jeg er usikker på om arbeidet jeg gjør kommer til å holde, eller om det kommer til å sprekke opp, ettersom det tørker, se Ep 3 analogt arbeid 3:20 (Buttedal, 2023). Noe jeg har oppdaget så langt, er at leiren tørker veldig raskt i verkstedet, så jeg må stadig tilføre fuktighet til leiren, se Ep 3 analogt arbeid 4:00 (Buttedal, 2023). Konsekvensene ved at leiren tørker, er at den blir hard og vanskelig å jobbe med. Når jeg ruller ut leiren mellom hendene, så forteller jeg at jeg er redd for at den skal ha hemmeligheter, som kan føre til utfordringer i løpet av prosessen, se Ep 3 analogt arbeid 9:33 (Buttedal, 2023). Jeg trekker her inn mine tanker om at det å møte slik motstand, ved det uforutsette i arbeid, kan være utfordrende å kjenne på for barn og elever, se Ep 3 analogt arbeid 10:10 (Buttedal, 2023). En likhet mellom det digitale og det analoge, er at det tar lang tid å jobbe skapende med dem begge, selv om miljøet her spiller en større rolle inn på tidsbruken min med leiren, se Ep 3 analogt arbeid 11:25 (Buttedal, 2023). Arbeidsprosessen min denne økten er å ta en mengde leire, fukte hendene og leire, rulle materialet til pølser, forme dette, skrape skjøter med en trepinne, glatte ut sårene med fingrene og feste deler til en helhet, se Ep 3 analogt arbeid (Buttedal, 2023).



*Bilde 14 av å skrape skjøter, fra Ep 3 analogt arbeid 52:01 (Buttedal, 2023).*

Mellom Ep 3 og 4 med det analoge arbeidet, bruker jeg noe tid i verkstedet på å jobbe videre uten at kamera tar opptak, se Ep 4 analogt arbeid 0:25 (Buttedal, 2023). I denne økten velger jeg å ikke filme hele arbeidet jeg gjør, med å banke og forberede leira, siden jeg tenker det er noe jeg har filmet tidligere. På grunn av at jeg ikke filmer hele arbeidet denne økten, får jeg ikke med meg øyeblikket der jeg blir sint på leiren når den ikke oppfører seg slik jeg vil, se Ep 4 analogt arbeid 11:55 (Buttedal, 2023). Jeg forteller at arbeidet med å forberede leiren er frustrerende, tidskrevende, klissete og slitsomt, se Ep 4 analogt arbeid 13:11 (Buttedal, 2023).

Jeg forteller at når jeg jobber med leire, jobber jeg og med den analoge verdens rammer, og kjenner dette i kroppen med leiren, slik som tid, gravitasjonskraft og at den blir fysisk påvirket av verden rundt, av luft og av mine hender, se Ep 4 analogt arbeid 14:30 (Buttedal, 2023). Dette, tenker jeg, er noe jeg ikke får når jeg jobber i Blender, Ep 4 analogt arbeid 15:52 (Buttedal, 2023). Samspillet mellom meg og leiren, teksturen som blir skapt i møtet, legger jeg merke til i leirens overflate og på huden min når jeg jobber med leireklumpen, se Ep 4 analogt arbeid 19:00 (Buttedal, 2023).



*Bilde 15 av leire med tekstur, fra Ep 4 analogt arbeid 19:05 (Buttedal, 2023).*

Modellen jeg ønsker å lage i denne økten, skal tydelig vise pølseteknikken som den er bygd opp av, se Ep 4 analogt arbeid 36:46 (Buttedal, 2023). Når jeg prøver å feste de ulike «kannelsnurr» delene til soppehatten, slår plutselig lyset i verkstedet seg av, se Ep 4 analogt arbeid 38:30 (Buttedal, 2023). Dette er et av verkstedet sine begrensninger, som jeg må forholde meg til under leire arbeidet.

I løpet av denne økten jobber jeg med å forberede leire og får startet på en ny sopp-skulptur. Jeg synes leiren er mer frustrerende å jobbe med nå ved forarbeidet, fordi den fester seg mer til arbeidsflaten enn tidligere og gjør ikke det jeg vil, se Ep 4 analogt arbeid 1:00:20 (Buttedal, 2023). Jeg forteller at å jobbe i det digitale, er nesten som å jobbe i en dystopisk virkelighet, der det ikke egentlig eksisterer noe, men jeg jobber i det som om det skulle ha eksistert, se Ep 4 analogt arbeid 1:03:50 (Buttedal, 2023). Jeg undrer her over det at jeg tar mine kjente restriksjoner fra den analoge verden, og jobber ut ifra disse i Blender.

I Ep 5 analogt arbeid starter jeg med å se over modellene jeg har laget tidligere, for å se an om de er tørre, og om de har fått sprekker i skjøtene, Ep 5 analogt arbeid 1:50 (Buttedal, 2023). Jeg kjenner med hendene mine at leiren har tørket noe, og smører dem inn med vann før jeg legger de i posene igjen. Deretter setter jeg i gang med å

banke den resterende leireklumpen, som ikke enda har blitt gjort klar til bruk, Ep 5 analogt arbeid 7:15 (Buttedal, 2023). Under arbeidet med å kna leiren, forteller jeg at jeg opplever det å jobbe med leire og Blender som veldig likt utseendemessig, Ep 5 analogt arbeid 18:50 (Buttedal, 2023). På dette stadiet i prosessen, så jobber jeg både analogt og digitalt, og de glir litt over i hverandre. Dette er noe som er ganske rart å oppleve, siden jeg tenkte at det ikke var mulig å se de i slikt bekjentskap, Ep 5 analogt arbeid 19:30 (Buttedal, 2023). I sin nakne form, er Blender veldig likt leire. Begge er grå og har en lik følelse ved seg, Ep 5 analogt arbeid 20:35 (Buttedal, 2023). Jeg undrer om denne utviklingen har rot i det at jeg er mer kjent med materialene, og derfor har et nytt forhold til dem, Ep 5 analogt arbeid 22:10 (Buttedal, 2023).

Når den siste klumpen med leire blir knadd, forteller jeg at slikt repetitivt arbeid, som å kna leire eller å ha en rutine for hvordan jeg lager sopper i Blender, er kjedelig, men viktig del av den skapende prosessen, Ep 5 analogt arbeid 30:10 (Buttedal, 2023). Jeg kommer på tanken at jeg kanskje ikke burde jevne ut skavanker i leiren ettersom jeg modellerer, for jeg gjemmer da vekk sporene etter møtene mellom meg og leiren, se Ep 5 analogt arbeid 33:00 (Buttedal, 2023). Her ser jeg til det jeg gjorde i Blender, med å vise materialet i sin nakenhet, og lurte på om jeg burde gjør det med leiren også. Ettersom jeg knar leiren ferdig, legger jeg den i posen med resten av de ferdig forberedte klumpene, og rydder arbeidsplassen for denne økten. Som en siste refleksjon, viser jeg arbeidsplatene jeg har jobbet på, og kommenterer at de, sammen med meg og verktøyene, er gode, men flyktige bilder på tiden jeg og leiren bruker sammen, se Ep 5 analogt arbeid 38:17 (Buttedal, 2023).



*Bilde 16 arbeidsplate med tørket leire, fra Ep 5 analogt arbeid 38:40 (Buttedal, 2023).*

Mine planer for Ep 6 analogt arbeid, er å jobbe videre med soppen jeg startet på, teksturere de første to soppene som er ferdige, og begynne på en ny sopp som skal være litt stor i størrelse, se Ep 6 analogt arbeid (Buttedal, 2023). Jeg begynner med å teksturere de ferdig monterte soppene med bruk av verktøy, se Ep 6 analogt arbeid 1:54 (Buttedal, 2023). Når jeg risser inn mønster i stilken på soppen, kjenner jeg at leiren har tørket en god del fra forrige gang. På grunn av dette, er det mye mer motstand å jobbe med leiren, men det er ikke så hardt at det ikke går an å prege overflaten, ved bruk av litt makt, se Ep 6 analogt arbeid 7:20 (Buttedal, 2023). Jeg forteller at denne prosessen med å risse inn i den halvtørkede leiren, gir meg en ny kroppslig opplevelse og kjennskap til materialet, som er spennende, se Ep 6 analogt arbeid 17:25 (Buttedal, 2023). Sopp nummer to vil jeg at skal få et mer geometrisk utseende, her er inspirasjonen hentet fra arbeidene jeg gjør i Blender, se Ep 6 analogt arbeid 24:54 (Buttedal, 2023). Det ligger en etisk problemstilling her, ved at



jeg jobber for at materialet skal få en form som er i kontrast til sin egen natur, se Ep 6 analogt arbeid 25:12 (Buttedal, 2023).

Når jeg tar frem delene fra soppen som jeg tenkte å sette sammen denne økten, så innser jeg at leiren har tørket mer enn det jeg trodde, se Ep 6 analogt arbeid 40:36 (Buttedal, 2023). Jeg velger å prege utsende på delene noe, før jeg legger dem til side, og lar dem tørke som et bevis på det som har skjedd, at tiden rant ut og det tørket, Ep 6 analogt arbeid 57:37 (Buttedal, 2023). Etter denne frustrerende hendelsen, setter jeg i gang med å lage en ny sopp, ut fra en teknikk som går ut på å bygge skulpturer bit for bit, Ep 6 analogt arbeid 1:03:27 (Buttedal, 2023). Med denne soppen, så lager jeg den i større format enn de andre, og ønsker å forme den som en kjuke, slik jeg har laget tidligere i Blender. Jeg får laget bunnen og noe av sidene, før jeg avslutter arbeidet og pakker det inn i plast.

Neste økt starter med mine tanker om hvordan jeg opplevde å være stresset, og jobbet i et raskere tempo, når jeg bygde opp kjuken forrige gang, se Ep 7 analogt arbeid 0:53 (Buttedal, 2023). Jeg tar frem leiren og fortsetter å arbeide opp formen til kjuken. I løpet av arbeidet, forteller jeg at dette arbeidet assosierer jeg med hvordan vepser lager sine bol, se Ep 7 analogt arbeid 20:00 (Buttedal, 2023). Leiren blir lagt på litt etter litt, formen begynner å vise sin fullkommenhet, og på slutten av arbeidet, så føler jeg meg fornøyd med hvordan alt kom sammen, Ep 7 analogt arbeid 57:15 (Buttedal, 2023).

## Kapittel 5      Analyse og anvendelse av teori

I dette kapitlet presenteres analysen av prosessarbeidet. Analysen tar utgangspunkt i de fire hovedkategoriene redegjort for i kapittel 3, underkapittel «*Analyse av prosessarbeid*». Til hver av disse kategoriene, er det satt opp spørsmål som adresseres med referanse til empirien vist i kapitlet om prosessarbeid. Svarene på disse spørsmålene vil ha et subjektivt og skildrende språk. Dette er for å gi innblikk til den personlige opplevelse i skapende arbeid med materialer denne oppgaven utforsker. Etter at spørsmålene for hver kategori er besvart, så vil disse bli sett i sammenheng med det teoretiske utgangspunktet for den aktuelle kategorien.

Kategoriene er som følger:

1. Kroppslig opplevelse
2. Subjektivitets opplevelse
3. Rytme opplevelse
4. Agens opplevelse

### 1. Kroppslig opplevelse

Hvordan kommer kroppen min i kontakt med materialene og på hvilken måte blir sansene stimulert? Det første avsnittet som følger, vil svare på disse spørsmålene i forhold til det digitale materialet. I det neste avsnittet, vil spørsmålene svares i forhold til det analoge materialet. Deretter vil innholdet i disse to avsnittene, bli belyst i forhold til teori om materialene skrevet om i kapittel 2 (Waterhouse, 2021; Furness, 2018; Søyland, 2021).

*Kroppen min kommer i kontakt med PC-en via taktil berøring i møtet mellom hendene mine og den fysiske formen til datamaskinen. Lyset fra skjermen og tastene på tastaturet, gir stimulering for øynene mine. Det er en svak lukt av varm plast og metall fra PC-en. Datamaskinen blir varm etter at jeg har jobbet med den en stund, og da blir håndflaten min svett. Lyden som ørene mine plukker opp, er av viften og maskinen som jobber. Arbeidet oppleves slitsomt for skuldre, rygg og nakke i lengden, siden posituren er krøket under prosessen når jeg ser etter hva jeg gjør i*

*programmet.*

*I arbeidet med leire, blir nesen først stimulert. Leire har en spesiell mineralsk lukt. Via hendene kjenner jeg leirens overflate, og den er kald, våt og myk å berøre. Utseende til leiren varierer mellom å være enten, en matt, eller halvblank, grå masse. Når jeg skulpturer med leiren, er hendene, armene, skuldrene og kjernemusklene med i aktiviteten. Det er et tungt material, som kan være klissete og formbar. Når den tørker, blir den hard og lysner i fargen. Ørene fanger opp lyden av leire som dunker ned i bordet, og lyden av hendene som former massen. Lyden endres etter hvor fuktig leiren er. Den blir mer klaskete og lysere ved tilføring av vann, og mørkere og dunkende ettersom den tørker.*

Utforskningen av det skapende arbeidet med materialene, viser at kroppen blir stimulert med ulike sanseinntrykk, når den engasjeres med både analogt og digitalt material. Slik som Waterhouse og Furness skriver om i sine tekster, er leire et svært sanselig og taktilt material å jobbe med (Waterhouse, 2021, s. 65-66; Furness, 2018, s.157). Utforskningen for denne oppgaven, bekrefter og denne nære, og nærmest intime kroppslige opplevelsen av materialet leire, se Ep 1 analogt arbeid (Buttedal, 2023). Leire er et material som berører huden, gir en merkbar lukt fra seg, og det kreves en kropp i bevegelse for å gi det form, se Ep 4 analogt arbeid (Buttedal, 2023).

Waterhouse skriver at den skapende prosessen med digitalt materiale, ved dens former som digitale objekter, gir rom for berøring (Waterhouse, 2021, s. 96-97). Hun gir og det digitale materialet, særegenheten å gi multimodal opplevelse i skapende arbeid (Waterhouse, 2021, s. 98). Dette finner jeg misvisende. Slik utforskningen min oppleves, vil jeg argumentere for at skulpturering med både leire og Blender på PC, gir flere sanseinntrykk samtidig. Derav er ikke multimodal opplevelse særegent for det digitale materialet. Dette er grunnet i at både lukt, berøring, lyd og visuell stimulering er til stede, i større eller mindre grad, under prosessene, både med det analoge og digitale materialet, se Ep 1 analogt arbeid og Ep 2 digitalt arbeid (Buttedal, 2023; Buttedal, 2023).

Søyland skriver om kroppslig erkjennelse som en del av hva den skapende prosessen med digitale objekter går ut på (Søyland, 2021, 6-7). Samtidig skiller hun dette fra hva opplevelsene med det digitale materialet går ut på (Søyland, 2021, s. 6-

7). Her blir opplevelsen med det digitale materialet, det som går utenom taktil berøring, over til å bli noe virtuelt fremstilt (Søyland, 2021, s. 7). Dette er et interessant perspektiv. På en side anerkjenner hun de sanselige stimuleringene i interaksjon med materialene, som for eksempel syn og lyd (Søyland, 2021, s. 7). På den andre siden, ser hun denne stimuleringen som et samspill med hodets kognitive prosesser, derav noe avvisende til ren kroppslig opplevelse (Søyland, 2021, s. 7). Denne skillen ser jeg ikke som en nødvendig distinksjon å diskutere her, men vil klargjøre hva utforskningens viser til synet av dette. Med henvisning til utforskning gjennomført i denne oppgaven, ses den kroppslige opplevelsen som en innvirkende del i det digitalt skapende arbeidet, se Ep 8 i *Forarbeid*, og Ep 2 digitalt arbeid (Buttedal, 2022; Buttedal, 2023).

## 2. Subjektivitets opplevelse

Hva skjer når jeg møter på motstand i det skapende arbeidet? Hvordan opplever jeg å være i dialog med materialene? Spørsmålene vil bli svart på i de følgende to avsnittene, først i forhold til det digitale materialer, så følger det analoge materialet. Deretter vil dette bli sett i lys av teori fra Furness og Biesta, som er presentert tidligere i teksten (Furness, 2018; Biesta, 2020).

*Å jobbe med Blender er en krevende prosess å starte på. For å kunne jobbe skulpturerende med det, må en lære språket, og derav selve programmet å kjenne. Det er tidkrevende. Selv opplever jeg, etter hele prosessen, å bare så vidt bli kjent med Blender. Motstand oppleves ofte når jeg skal skulpturere på PC-en. Uforutsette hendelser skjer, og veien ender noen ganger opp andre steder enn det jeg tenker. Dialogen mellom meg og PC-en er noen ganger god, og vi klarer å jobbe sammen om å nå målet. Andre ganger, så presser jeg for hardt på, og dialogen blir brutt.*

*Leire er et material som hele tiden varierer i forhold til mengde motstand den gir i skapende arbeid. Variasjonene kommer av om hvor våt eller tørr den er, hvor mye den jobbes med, og ved at den forandrer seg i tiden mellom arbeidsøktene med den. Å ha en dialog med leire er utfordrende. Den svarer til tider umiddelbart på mine påvirkninger, nesten til de grader at jeg ødelegger den. Andre ganger, så har den, i sin egen tid, tørket og da stoppet videre dialog med meg og mine ideer.*

Utforskningen i det praktiske arbeidet, viser at både det analoge materialet og det digitale materialet er utfordrende å jobbe med, se Ep 3 digitalt arbeid og Ep 4 analogt arbeid (Buttedal, 2023; Buttedal, 2023). I Furness tekst, forteller hun at leire kan oppleves som en lett samtalepartner når en jobber åpent og utforskende med det (Furness, 2018, s. 161). Samtidig, trekker hun frem at det og kan leire kreve at skaperen må være hensynsfull i arbeidet (Furness, 2018, s. 156). Dette gir gjenklang til det som utforskningen av oppgavens praktiske skapende arbeid viser. Dette er for eksempel når materialet gjør, eller ikke gjør det skaperen ønsker, og hvordan skaperen må reagere til dette, se Ep 4 analogt arbeid (Buttedal, 2023).

Det digitale materialet, slik prosessarbeidet viser, er et material som kan overraske og by på mye motstand i utforskende skapelse, se Ep 3 og Ep 5 digitalt arbeid (Buttedal, 2023; Buttedal, 2023). I Ep 3 digitalt arbeid, er motstanden mellom skaper og material såpass stor at det skapes en dårlig dialog (Biesta, 2020, s. 65). Ved det som skjer i Ep 5, oppstår det en uforutsett interaksjon i arbeidet, og her blir denne motstanden en faktor som gjør dialogen mellom partene bedre (Biesta, 2020, s. 65).

Disse opplevelsene med både det analoge og digitale materialene, har fått meg til å reflektere om egen praksis med dem, se Ep 7 & 8 i *Forarbeid*, Ep 4 digitalt arbeid og Ep 6 analogt arbeid (Buttedal, 2022; Buttedal, 2023; Buttedal, 2023). Slike møter med motstand i skapende arbeid, kan gi grobunn for gode dialoger mellom den som skaper og den verden som skapes med (Biesta, 2020, s. 72). Biesta skriver at dynamikken mellom å se egne ønsker i forhold til de av omverden, kan få vedkommende til å reflektere over sin plass som subjekt i verden (Biesta, 2020, 69). Å oppleve at min praksis fører materialene til bristepunktet, eller når de tydelig viser sine grenser, er ydmykende erfaringer som jeg har møtt med både leiren og Blender.

### Rytme opplevelse

Hvordan kommer opplevelsen av rytme frem i arbeidet og hva skjer når takten i arbeidet endres? Disse spørsmålene blir adressert i de to neste avsnittene, ved å se til prosessarbeidet som er gjennomført med det digitale materialet og det analoge materialet. Videre vil dette ses i forhold til det Dewey skriver om temaet rytme (Dewey, 1934).

*Opplevelse av rytme har jeg blitt oppmerksom på flere steder med det digitale arbeidet. Rytme viser seg i arbeidsprosessens gjentakende steg. Den er i endringen av takten, når perspektivet på materialet endrer seg på grunn av ytre impulser. Når møtene med motstand, og det uforutsette forstyrrer duren, og en rytme endringen får meg til å tenke «hva gjør jeg nå?». Rytme er i endring av humøret underveis, og ved utviklingen av innstilling til det digitale. Selve materialet følger takten til den digitale verden.*

*I leireverkstedet viser rytme seg i den fysiske og auditive sangen av å banke leire. Til tider føles det ut som at leiren og meg spiller på to forskjellige sanger, noe som fører til at vi ikke alltid møtes i takten. Endringer i arbeidsmetoder, å øke tempo eller senke tempo, er også spillrom for rytme. Dette materialet følger takten til den levende verden.*

Materialene, leire og Blender, skaper rom for opplevelse av rytme på både like og ulike måter i det skapende arbeidet. Rytmen er lik i arbeidet ved fremgangsmetodene til forberedelsene, se Ep 4 digitalt arbeid og Ep 1 og 2 analogt arbeid (Buttedal, 2023; Buttedal, 2023; Buttedal, 2023). Med begge materialer er denne interaksjonen trinnvis og forutsigbar. Dette er et eksempel på opplevelse av orden og ro i arbeidet, som refererer til det Dewey skriver om temaet (Dewey, 1934, s. 16). Å jobbe med digitalt og analogt material, er å jobbe utenfor rammene til mennesker, og med begrensningene til materialene, se Ep 4 digitalt arbeid og Ep 2 analogt arbeid (Buttedal, 2023; Buttedal, 2023). Dette forstyrrer min tilværelse, siden jeg må tilpasse meg i disse møtene, for å kunne arbeide med dem (Dewey, 1934, s. 16). Opplevelse av når utfordringer skjer, er her materialene skiller seg noe fra hverandre. Med Blender er disse møtene plutselig, imens med leiren vises disse møtene i et mer langsomt tidsrom, se Ep 3 digitalt arbeid og Ep 5 og 6 analogt arbeid (Buttedal, 2023; Buttedal, 2023). I prosessen med materialene utvikler rytmen seg sammen med arbeidene, og melodien bli tydeligere for hver forstyrrelse som møtes (Dewey, 1934, s. 14- 16).

### 3. Agens opplevelse

Hvordan oppleves materialene som påvirkende aktører i den skapende prosessen? Dette spørsmålet vil bli besvart i det neste avsnittet med referanse til utforskningen gjennomført i prosessarbeidet. Deretter vil dette bli sett i sammenheng med teoriene til Barad og Bennett, som er skrevet om i kapittel 2 (Barad, 2007, Bennett, 2010).

*Leire og Blender er to materialer som oppleves ved å se og berøre i det skapende arbeidet. I løpet av arbeidsprosessen med dem, er jeg oppmerksom på at de også ser og berører meg. Påvirkningen skjer der jeg og materialene er i kontakt med hverandre. Når blikket flyttes fra hva jeg skaper, til hva jeg skaper med, vekkes nysgjerrigheten til å se og forstå materialene på alvor, inni meg.*

Å komme i kontakt er en aktivitet der materialene, som er involvert, introduseres ovenfor hverandre (Barad, 2007, s. 139). Slik Barad skriver, er dette en pågående prosess som, under visse omstendigheter, skaper grenser som får noe til å tre frem (Barad, 2007, s. 139, 151). Dette kan ses i sammenheng med hvordan utfordringer, som har skjedd underveis i arbeidet, fører til ny forståelse og holdning hos skaperen ovenfor materialene, se Ep 5 analogt arbeid (Buttedal, 2023). Som utforskningen viser, oppleves denne kontakten både kroppslig, som nevnt tidligere, men også følelses- og tankemessig inne i skaperen, se Ep 4 digitalt arbeid og Ep 7 analogt arbeid (Buttedal, 2023).

Bennett skriver at materialer har vitalitet og handlingskraft, og dette kan gi et interessant blikk på situasjoner opplevd i arbeidet (Bennett, 2010, s. 9). Det etiske perspektivet som denne teorien legger opp til, kommer opp som refleksjoner om egen skapende praksis i løpet av prosessarbeidet, se Ep 3 og 4 digitalt arbeid og Ep 6 analogt arbeid (Buttedal, 2023). Hun skriver at utførelsen av en handling skjer i sammenheng med miljøet rundt (Bennett, 2010, s. 21-23). Dette momentet, kan en se i det skapende arbeidet, som en samhandling mellom material og skaper, se Ep 2 digitalt arbeid og Ep 1 analogt arbeid (Buttedal, 2023; Buttedal, 2023).

## Kapittel 6 Drøfting

I dette kapitlet, skal utforskningen til denne oppgaven drøftes opp mot problemstillingen. Problemstillingen er som følger:

*Hvordan kan det jeg opplever når jeg skulpturerer digitalt og analogt, bidra til kunnskapsutvikling i kunst og håndverks faget i skolen?*

Drøftingen tar for seg hvordan denne masteren kan bidra med didaktiske muligheter i kunst og håndverk i skolen, og presenteres i form av tre temaer. Læreplanen i kunst og håndverk vil være referansepunktet i drøftingen, for å konkretisere oppgavens relevans i skolen (Utdanningsdirektoratet, 2019). Det første temaet er *Dissens*. Her vil dissens, sett i lys av oppgaven, bli lagt frem som et didaktisk konsept, som lærere kan ta i bruk i skolen for utvikling av egen praksis. Det andre temaet er *Nymaterialisme i undervisning?* Her løftes oppgavens utvikling av holdninger ovenfor materialene frem, som et eksempel for å utvide det etiske perspektivet i faget. Det tredje temaet er *Diskusjonen i samfunnet*. Her vil oppgavens bidrag til samfunnsdebatten om det digitale og det analoge, drøftes. Hensikten med dette kapitlet, er å se ulike muligheter denne oppgaven har til å bidra med kunnskapsutvikling i kunst og håndverk.

### Dissens

Denne oppgaven har gått ut på å bruke fordommer og usikkerhet, som utgangspunkt for å utforske disse holdningene direkte. Denne tankegangen, er inspirert av det boken «*Tribuner for dissens*», viser til av mulighetene som ligger i å bruke dissens som kunstdidaktikk (Skregelid, 2019, s. 30). Dissens handler om friksjonen som oppstår når meningsforskjeller og ulike holdninger møtes (Skregelid, 2019, s. 30). Med utgangspunkt i dette, vil jeg nå vise til hvordan denne tankegangen kan bli brukt av lærere i skolen, og begrunne hvorfor dette er viktig, med referanse til egne erfaringer av læreres praksis ute i skolen og til læreplanen.

Dissens som utgangspunkt, gir møter som skaper friksjon og som utfordrer egne oppfatninger (Skregelid, 2019, s. 30). Slik oppgaven gir eksempel på dette, kreves det at læreren er kritisk til egen praksis, og at de stiller seg nysgjerrig og åpen



ovenfor det en selv erfarer å styre unna i faget. Som lærer i kunst og håndverk, må en ta beslutninger for hva en skal eksponere og undervise elevene sine i, innenfor fagområdet. Læreplanen som er gjeldende i skolen, ettersom at den er åpen for tolkning ved mange av læreplanmålene, gjør denne utvelgelsen til en individuell prosess (Utdanningsdirektoratet, 2019, s. 8).

Fra praksis gjennom utdanningsløpet mitt, har jeg fått høre om hvordan lærernes bakgrunn og tid i skolen, former utdanningsløpet de gir elevene. Utvelgelsen av innhold, slik jeg har sett i praksis, og erfart i egen skolegang, baserer seg på hva lærerne kjenner fra før av, og hva de har av opplegg fra tidligere. Jeg kan ikke si at dette gjelder for alle, men baserer dette på egne opplevelser fra tid i skolen. En av konsekvensene med dette, er at undervisningen lærerne gjennomfører i skolen, blir gjentakende og stagneres med årene. Det er mange grunner til dette, men når grunnen ligger i lærernes egne fordommer eller uerfarenhet, ser jeg behov for endring.

I læreplanen står det at elevene skal få erfare variert undervisning, som er knyttet til samtiden de lever i (Utdanningsdirektoratet, 2019, s. 8-9). For at elevene skal møte dette i skolen, må lærere også utvikle seg i sin praksis. Det er her dissens kan være et godt sted å starte denne utviklingen. Slik denne oppgaven er lagt frem, kan den være et eksempel på hvordan dissens kan brukes som didaktikk for utvikling av egen lærerpraksis. Didaktikkens hva, hvordan hvorfor, sikter seg inn på hva man som lærer styrer unna basert på uerfarenhet eller fordommer. Derav velger å gå åpen i møte med dem, ved praktisk skapende arbeid. Slik at en kan utvikle og styrke egen praksis. På bakgrunn av utforskningen som er gjennomført, ses det å ønske og aktivt gå i møte med dissens, som en viktig holdning å utøve for utvikling av lærerpraksis i skolen. Da spesielt med tanke på utforskning for variering av undervisning, som både kommende, og erfarne lærere i skolen kan ha stort utbytte av.

## Nymaterialisme i undervisning?

I denne oppgaven har utforskningen rettet røkelys mot hvordan materialene oppleves i det skapende arbeidet. Under utforskningen, har tekster om nymaterialisme spilt inn på hvordan materialene forstås i den kunstneriske prosessen (Barad, 2007; Bennett, 2010). Dette har satt meg som skaper i en fornyet posisjon ovenfor materialene, der mine handlinger inngår i en mer kompleks, og etisk farget oppgave, enn det tidligere antatt (Barad, 2007; Bennett, 2010; Sennett, 2009). Hvordan dette kan bidra til kunnskapsutvikling i kunst og håndverk, skal nå presenteres.

Det nymaterialistiske synet på materialer, gjør det skapende arbeid med dem, til en arena for etikk og gjensidig påvirkning (Barad, 2007, s. 139; Bennett, 2010, s. 21-23). Materialer får her, en vitalitet og iboende kraft, som kan kjennes i møtene mellom dem og mennesker (Barad, 2007, s. 139; Bennett, 2010, s.14). Her blir materialene levendegjort, og på grunn av dette, stilles det større krav for etisk refleksjon i møte med dem. I læreplanen for kunst og håndverk, under det tverrfaglige temaet «*Bærekraftig utvikling*», står det at elever i arbeid med materialer, *kan* øke sin bevissthet om naturens innvirkning på mennesker, og hvilken påvirkning mennesker har på naturen og klima (Utdanningsdirektoratet, 2019, s. 3-4). Ordet *kan*, viser til at dette ikke nødvendigvis er et utbytte elevene får i undervisningen. Med å gi rom for nymaterialistiske syn i undervisningen, slik utforskningen viser, gir dette mulighet for materialforståelse som anerkjenner den gjensidige påvirkningen mellom mennesker og verden, slik det tverrfaglige temaet sikter til.

En annen del av læreplanen, som et slikt perspektiv også kan være relevant for, er under kjerneelementet «Håndverksferdigheter» (Utdanningsdirektoratet, 2019, s. 2). Her står det at elevene skal bruke materialer og verktøy på en etisk og miljøbevisst måte i skolegangen (Utdanningsdirektoratet, 2019, s. 2). For å kunne reflektere over om bruken av et material er etisk bra eller dårlig, trengs det et referansepunkt å bedømme dette fra. Hvis dette referansepunktet baseres på nymaterialisme, vil det gjensidige samspillet mellom agenter, være en del av etikken som kunne blitt diskutert i undervisningen (Bennett, 2010, s. 21- 23). Dette kunne hatt innvirkning på hvordan materialene hadde blitt behandlet i skolen, og også hva møtene med dem hadde gitt av opplevelser, slik utforskningen for denne oppgaven viser til.

Tematikken om å vise materialer på en ærlig måte, gir en litt annen måte å se til etikken i det skapende arbeidet på, knyttet til «Håndverksferdigheter»- delen av læreplanen (Sennett, 2009, s. 135- 138). Å vise det en gjør, uten å sminke det til, er en praksis som gir mulighet til å ta materialene og håndarbeidet sitt på alvor, se utforskningen av prosessarbeid. Det gir og muligheter for å se verdien i det man skaper, og det man skaper med, som gir arbeidet etiske kvaliteter (Sennett, 2009, s.135-138). Denne oppgaven ser et behov for å implementere mer nymaterialistiske og ærlige syn på materialer i undervisningen i skolen, for å utvikle etikkens omfang og rettelse i faget.

### Diskusjonen i samfunnet

I samfunnet pågår det en diskusjon om hvordan digitaliseringen i skolen skal utvikles fremover, og mye av fokuset er rettet mot bruken av digitale verktøy i undervisning. En side av denne diskusjonen, ønsker å minimere bruken av digitale verktøy i skolen, og å styrke de analoge ressursene i undervisningen (<https://www.facebook.com/groups/868987357761607> ; Ropstad, Bollestad & Ulstein, 2023). En annen side, ser gode potensialer i digitale verktøy, ved sin tilkobling til internett og muligheter for multimodalitet i skapende arbeid, og argumenterer for at det er bra med bruk av både digitale verktøy og analoge materialer (Stana, 2022; Waterhouse, 2021). Det denne oppgaven har utforsket av materialer i skapende arbeid, ses relevant å trekke inn i denne diskusjonen, for å løfte tematikken om materialene inn i fokus.

Ved å jobbe skulpturerende med det digitale materialet Blender og det analoge materialet leire, har forståelsen av materialene endret seg, se prosessarbeidet skrevet om tidligere i teksten. Det utforskningen til denne oppgaven har vist, er at både Blender og leire er materialer, og at i møtene med dem, gir de opplevelse av å være individuelle. Disse møtene, slik som referert til Biesta og Dewey i analyse kapitlet, preges av å bli kjent med hvem man snakker med, og hvordan dette skaper situasjoner som utfordrer en selv (Biesta, 2020; Dewey, 1934). Denne forståelsen kan bidra med å løfte debatten til å handle om didaktikken i møtet med

materialer, fremfor det å bruke eller ikke bruke digitale verktøy.

Hvis en kan rette fokuset vekk fra hva slags materialer en jobber med, og heller fokusere på hvordan og hvorfor bruke materialene, åpner det muligheten for å se materialene som noe mer enn bare objekter i det skapende arbeidet (Barad, 2007; Bennett, 2010). Å ta materialene man jobber med på alvor, er et viktig aspekt som utforskningen belyser, og ser at det kan være bidragende i utviklingen av materialforståelse i kunst og håndverk (Sennett, 2009). Kompetansemål som dette kan rettes seg mot, er det om å utforske hvordan digital teknologi kan gi opplevelser i skapende prosesser, og det å fordype seg i en uttrykksform og utforske muligheter i skapende prosesser (Utdanningsdirektoratet, 2019, s. 8). Slik som det står i læreplanen, fokuseres det på at undervisning med materialer, både analogt og digitalt, skal være utforskende og sikte seg inn på opplevelser i skapende arbeid. Dette er et punkt som ikke blir belyst nok i debatten om digitalisering i skolen. Denne masteroppgaven kan bidra til å flytte blikket i diskusjonen, mot å fokusere på utvikling av materialforståelse i skolen, for at møtene med materialer i skapende arbeid kan bidra til kompetanseutvikling.

## Kapittel 7      Konklusjon

Å jobbe skapende med leire og Blender, har gitt en mengde av opplevelser som har påvirket prosjektet på flere måter. Utforskningen har vist meg at både det digitale og det analoge, er materialer som lar seg kjenne via berøring av hender og berøring av sinn. Det digitale og det analoge materialet oppleves familiært med hverandre i den skapende prosess, noe som var overraskende å oppdage i arbeidet. Samtidig, oppleves de og som individer, ved at de har vist sine egne begrensninger, rammer og væremåter i møtet med meg. Å holde en samtale med dem i det skulpturerende arbeidet, har lært meg å gi dem tid, å høre etter hva de ønsker å si, og å vise hensyn til dem. Forholdet mitt til disse materialene er blitt det av nysgjerrighet og respekt.

Prosjektets forhold til dissens har vært spennende å utforske, og gitt muligheten til å få kjenne på utvikling ovenfor egen materialforståelse i faget. Nymaterialistiske tanker, har gitt arbeidet med materialene en ny dybde, som påvirket kursen til det kunstneriske arbeidet, til å gå inn på en etisk arena. Oppgavens bidrag til kunnskapsutvikling i faget i skolen, kan være å løfte frem dissens som didaktikk, som en mulighet for å utvikle kompetansen som lærer. Oppgaven kan også bidra som et eksempel på, at å involvere nymaterialistiske syn inn i materialpraksisen i undervisning, kan fremme etisk bevissthet i møter med materialene. Det hadde det vært spennende å utforske disse temaene videre, ved å bruke dem i undervisningsopplegg i skolen med elever og lærer.

Å konkludere prosjektet er enda vanskelig, siden det enda er mer igjen av arbeidet som skal bli gjort, så i stedet ønsker jeg å vise til veien videre. Utforskningen med det praktisk skapende arbeidet er fortsatt pågående, og det blir spennende å se hvordan det utvikler seg frem til utstillingen om tre uker. Jeg skal fortsette å jobbe skulpturerende med materialene leire og Blender, og se hvordan dette kan utvikle oppgavens bidrag til kunnskapsfeltet i skolen.

## Litteraturliste

- Bennett, J. (2010). *Vibrant matter: A political ecology of things*. Duke University Press.
- Biesta, G. (2020). *Letting art teach: Art education "after" Joseph Beuys* (2. utg.). ArtEZ Press.
- Biesta, G. (2022, 12. desember). *Home*. <https://www.gertbiesta.com/>
- Blender. (2022, 17. november). *Download*. <https://www.blender.org/features/>
- Buttedal, J. (2022, 08. desember). *Ep 1*. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=XD5RpAgwH\\_Q&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=XD5RpAgwH_Q&ab_channel=JohnaButtedal)
- Buttedal, J. (2022, 08. desember). *Ep 2*. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=fRdQMuZijHM&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=fRdQMuZijHM&ab_channel=JohnaButtedal)
- Buttedal, J. (2022, 08. desember). *Ep 3*. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=DWFoJ5VN1\\_I&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=DWFoJ5VN1_I&ab_channel=JohnaButtedal)
- Buttedal, J. (2022, 08. desember). *Ep 4*. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=LBC6nb3SyXM&list=PL3odEdeNR9BxMY1UGtxswWyveQTLu4VjX&index=4&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=LBC6nb3SyXM&list=PL3odEdeNR9BxMY1UGtxswWyveQTLu4VjX&index=4&ab_channel=JohnaButtedal)
- Buttedal, J. (2022, 08. desember). *Ep 5*. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=LBC6nb3SyXM&list=PL3odEdeNR9BxMY1UGtxswWyveQTLu4VjX&index=5&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=LBC6nb3SyXM&list=PL3odEdeNR9BxMY1UGtxswWyveQTLu4VjX&index=5&ab_channel=JohnaButtedal)
- Buttedal, J. (2022, 10. desember). *Ep 6*. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=8GP9\\_Av58Ng&list=PL3odEdeNR9BxMY1UGtxswWyveQTLu4VjX&index=6&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=8GP9_Av58Ng&list=PL3odEdeNR9BxMY1UGtxswWyveQTLu4VjX&index=6&ab_channel=JohnaButtedal)
- Buttedal, J. (2022, 10. desember). *Ep 7*. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=1TFzvf-9kfQ&list=PL3odEdeNR9BxMY1UGtxswWyveQTLu4VjX&index=7&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=1TFzvf-9kfQ&list=PL3odEdeNR9BxMY1UGtxswWyveQTLu4VjX&index=7&ab_channel=JohnaButtedal)
- Buttedal, J. (2022, 11. desember). *Ep 8*. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=OOnjMm1U6JA&list=PL3odEdeNR9BxMY1UGtxswWyveQTLu4VjX&index=8&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=OOnjMm1U6JA&list=PL3odEdeNR9BxMY1UGtxswWyveQTLu4VjX&index=8&ab_channel=JohnaButtedal)

- Buttedal, J. (2022, 18. desember). *Ep 9*. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=I50UqCQxcik&list=PL3odEdeNR9BxMY1UGtxswWyveQTLu4VjX&index=9&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=I50UqCQxcik&list=PL3odEdeNR9BxMY1UGtxswWyveQTLu4VjX&index=9&ab_channel=JohnaButtedal)
- Buttedal, J. (2022, 26. desember). *Ep 13*. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=4t8hE0T1Ips&list=PL3odEdeNR9BxMY1UGtxswWyveQTLu4VjX&index=13&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=4t8hE0T1Ips&list=PL3odEdeNR9BxMY1UGtxswWyveQTLu4VjX&index=13&ab_channel=JohnaButtedal)
- Buttedal, J. (2022, 27. Desember). *Ep 14*. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=WpPMiPsqA1I&list=PL3odEdeNR9BxMY1UGtxswWyveQTLu4VjX&index=14&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=WpPMiPsqA1I&list=PL3odEdeNR9BxMY1UGtxswWyveQTLu4VjX&index=14&ab_channel=JohnaButtedal)
- Buttedal, J. (2022, 28. desember). *Ep 15*. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=zamwycRBBqI&list=PL3odEdeNR9BxMY1UGtxswWyveQTLu4VjX&index=15&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=zamwycRBBqI&list=PL3odEdeNR9BxMY1UGtxswWyveQTLu4VjX&index=15&ab_channel=JohnaButtedal)
- Buttedal, J. (2022, 29. desember). *Ep 16*. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=6NizH\\_HD6j0&list=PL3odEdeNR9BxMY1UGtxswWyveQTLu4VjX&index=16&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=6NizH_HD6j0&list=PL3odEdeNR9BxMY1UGtxswWyveQTLu4VjX&index=16&ab_channel=JohnaButtedal)
- Buttedal, J. (2023, 18. januar). *Ep 1 digitalt arbeid*. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=TucxE-7\\_LmE&list=PL3odEdeNR9ByPxZvz2sbugzlbe9ybLg-7&index=1&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=TucxE-7_LmE&list=PL3odEdeNR9ByPxZvz2sbugzlbe9ybLg-7&index=1&ab_channel=JohnaButtedal)
- Buttedal, J. (2023, 25. januar). *Ep 2 digitalt arbeid*. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=DlOB6niHz6Y&list=PL3odEdeNR9ByPxZvz2sbugzlbe9ybLg-7&index=2&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=DlOB6niHz6Y&list=PL3odEdeNR9ByPxZvz2sbugzlbe9ybLg-7&index=2&ab_channel=JohnaButtedal)
- Buttedal, J. (2023, 26. januar). *Ep 3 digitalt arbeid*. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=4ulh-i3MXjc&t=396s&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=4ulh-i3MXjc&t=396s&ab_channel=JohnaButtedal)
- Buttedal, J. (2023, 3. februar). *Ep 4 digitalt arbeid*. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=gONwUB0BVGs&t=2615s&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=gONwUB0BVGs&t=2615s&ab_channel=JohnaButtedal)
- Buttedal, J. (2023, 9. Februar). *Ep 1 analogt arbeid*. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=TrIsFszKJ7Q&list=PL3odEdeNR9BykJJbR07Gahb\\_5jY9Iplxf&index=1&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=TrIsFszKJ7Q&list=PL3odEdeNR9BykJJbR07Gahb_5jY9Iplxf&index=1&ab_channel=JohnaButtedal)
- Buttedal, J. (2023, 10. februar). *Ep 2 analogt arbeid*. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=kbsFp0RIT4c&list=PL3odEdeNR9BykJJbR>

[07Gahb\\_5jY9lplxf&index=2&ab\\_channel=JohnaButtedal](#)

- Buttedal, J. (2023, 11. februar). *Ep 3 analogt arbeid*. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=tyZLOL-2CeQ&list=PL3odEdeNR9BykJJbR07Gahb\\_5jY9lplxf&index=3&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=tyZLOL-2CeQ&list=PL3odEdeNR9BykJJbR07Gahb_5jY9lplxf&index=3&ab_channel=JohnaButtedal)
- Buttedal, J. (2023, 15. februar). *Ep 4 analogt arbeid*. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=sEiYNHHmGms&list=PL3odEdeNR9BykJJbR07Gahb\\_5jY9lplxf&index=4&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=sEiYNHHmGms&list=PL3odEdeNR9BykJJbR07Gahb_5jY9lplxf&index=4&ab_channel=JohnaButtedal)
- Buttedal, J. (2023, 16. februar). *Ep 5 digitalt arbeid*. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=O1wigEdWajU&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=O1wigEdWajU&ab_channel=JohnaButtedal)
- Buttedal, J. (2023, 19. februar). *Ep 5 analogt arbeid*. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=SVT4vWJLEDo&list=PL3odEdeNR9BykJJbR07Gahb\\_5jY9lplxf&index=5&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=SVT4vWJLEDo&list=PL3odEdeNR9BykJJbR07Gahb_5jY9lplxf&index=5&ab_channel=JohnaButtedal)
- Buttedal, J. (2023, 7. mars). *Ep 6 analogt arbeid*. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=WFsCWAQkq5E&list=PL3odEdeNR9BykJJbR07Gahb\\_5jY9lplxf&index=6&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=WFsCWAQkq5E&list=PL3odEdeNR9BykJJbR07Gahb_5jY9lplxf&index=6&ab_channel=JohnaButtedal)
- Buttedal, J. (2023, 9. mars). *Ep 7 analogt arbeid*. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=DARqB69xMCg&list=PL3odEdeNR9BykJJbR07Gahb\\_5jY9lplxf&index=7&ab\\_channel=JohnaButtedal](https://www.youtube.com/watch?v=DARqB69xMCg&list=PL3odEdeNR9BykJJbR07Gahb_5jY9lplxf&index=7&ab_channel=JohnaButtedal)
- Dewey, J. (1934). *Art as experience* (23.utg.). A Wideview/Perigee book. <https://fddocuments.in/document/art-as-experience-john-dewey.html>
- Furness, K. (2018). *Å skape gjennom forming: Tema- og prosjektarbeid i barnehagen*. Cappelen damm akademisk.
- Fyhn, H. (2022). Digitalisering, motstand og dialog på arbeidsplassen. *Norsk antropologisk tidsskrift*, 33(2), 104- 122. <https://www.idunn.no/doi/epdf/10.18261/nat.33.2.3>
- Heidegger, M. (1996). *Oikos og techne*. Aschehoug. [http://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb\\_digibok\\_2010042808094](http://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb_digibok_2010042808094)
- Jessen, H. (1960). *Modellering som hobby*. Fabritius & sønners forlag.
- Koppanen, M. (2023, 20. mars). *About*. <https://marikoppanen.com/about>
- Koppanen, M. (2023, 23. april). *Work*. <https://marikoppanen.com/work>
- Merleau-Ponty, M. (2005). *Phenomenology of Perception*. Taylor and Francis



e-Library. <https://voidnetwork.gr/wp-content/uploads/2016/09/Phenomenology-of-Perception-by-Maurice-Merleau-Ponty.pdf>

- Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet. (2023, 9. mars). *Alexander Berntsen*. <https://www.ntnu.no/ansatte/alexander.berntsen>
- Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet. (2023, 9. mars). *Håkon Fyhn*. <https://www.ntnu.no/ansatte/hakon.fyhn>
- Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet. (2023, 9. mars). *Jens Olgard Dalseth Røyrvik*. <https://www.ntnu.no/ansatte/jens.royrvik>
- Open broadcaster software. (2022, 17. november). *Download*. <https://obsproject.com/download>
- Oslomet. (2022, 12. desember). *Ann-Hege Lorvik Waterhouse*. <https://www.oslomet.no/om/ansatt/annwa/>
- Postholm, M. B. & Jacobsen, D. I. (2021). *Forskningsmetode for masterstudenter i lærerutdanningen*. Cappelen Damm Akademisk.
- Price, A. (2021, 3. desember). *Blender 3.0 Beginner tutorial part 1*. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=nloXOpIUvAw&list=PLjEaoINr3zgFX8ZsChQVQsuDSjEqdWMAD&index=1&ab\\_channel=BlenderGuru](https://www.youtube.com/watch?v=nloXOpIUvAw&list=PLjEaoINr3zgFX8ZsChQVQsuDSjEqdWMAD&index=1&ab_channel=BlenderGuru)
- Ropstad, K. I., Bollestad, O. V. & Ulstein, U. (2023, 21. mars). *Representantforslag 170 S*. Stortinget. <https://www.stortinget.no/globalassets/pdf/representantforslag/2022-2023/dok8-202223-170s.pdf>
- Røyrvik, J. & Berntsen, A. (2022). Verden som teknologi: Alltid allerede erobret. *Norsk antropologisk tidsskrift*, 33(2), 82-103. <https://doi.org/10.18261/nat.33.2.2>
- Sennett, R. (2009). *The craftsman*. Penguin books.
- Sinner, A., Leggo, C., Irwin, R. L., Gouzouasis, P. & Grauer, K. (2006). Arts Based Educational Research Dissertations: Reviewing the Practices of New Scholars. *Canadian Journal of Education*, 29, (4), 1223–1270. <file:///C:/Users/Johna%20Buttedal/Downloads/rollande,+2939-10801-1-CE.pdf>
- Skregelid, L. (2019). *Tribuner for dissens: ungdoms møter med samtidskunst*. Cappelen Damm Akademisk.
- Stana, I. (2022). *Digital versus analog tegning*. Nasjonalt senter for kunst og kultur i opplæringen. <https://kunstkultursenteret.no/ressursbase/digital-versus->

[analog-tegning/](#)

- Søyland, L. (2021). *Grasping materialities: Making sense through explorative touch interactions with materials and digital technologies* [Doktorgradsavhandling]. Universitetet i Sørøst-Norge.
- Universitetet i Sørøst- Norge. (2023, 9. mars). Lovise Søyland. <https://www.usn.no/kontakt-oss/tilsette/lovisesoyland>
- Utdanningsdirektoratet. (2019). *Læreplan i kunst og håndverk (KHV01-02)*. Fastsatt som forskrift. Læreplanverket for kunnskapsløftet 2020. <https://data.udir.no/kl06/v201906/laereplanerlk20/KHV01-02.pdf?lang=nob>
- Waterhouse, A. H. L. (2021). *I materialenes verden: Perspektiver og praksiser i barnehagens kunstneriske virksomhet* (2. utg.). Fagbokforlaget.
- Østern, T. P., Jusslin, S., Knudsen, K. N., Maapalo, P. & Bjørkøy, I. (2021). A performative paradigm for post- qualitative inquiry. *Qualitative research*, 1- 18. <https://doi.org/10.1177/14687941211027444>