

Kathrine Fagereng Grelland

Klesdesign for fremtiden: Utvikling av en bærekraftig kleskolleksjon

Masteroppgave i Kunst og håndverk

Veileder: Anne-Line Bakken

Medveileder: Errol Fyrileiv

Mai 2023

Kathrine Fagereng Grelland

Klesdesign for fremtiden: Utvikling av en bærekraftig kleskolleksjon

Masteroppgave i Kunst og håndverk
Veileder: Anne-Line Bakken
Medveileder: Errol Fyrileiv
Mai 2023

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Fakultet for samfunns- og utdanningsvitenskap
Institutt for lærerutdanning



Kunnskap for en bedre verden

Sammendrag

Denne masteroppgaven tar for seg et kunstbasert forskningsprosjekt som undersøker utviklingen av en bærekraftig kleskolleksjon med inspirasjon fra personlige opplevelser med å vandre i fjellet, gjennom en fenomenologisk-hermeneutisk posisjonering. Problemstillingen for oppgaven lyder slik:

Hvordan kan jeg designe og produsere en bærekraftig kleskolleksjon inspirert av min fortelling om fjellet, og hvilke didaktiske potensiale kan erfaringene fra min undersøkelse ha i faget kunst og håndverk i grunnskolen?

Den empiriske undersøkelsen for denne mastergraden baserer seg på skapende arbeid jeg gjør gjennom designprosessen og konstruksjonen av en kleskolleksjon. Analysen undersøker hvordan kriteriene jeg satt for bærekraft og design kom frem i de endelige resultatene. Prosjektet resulterte i en kolleksjon av fire antrekk. Den didaktiske delen av oppgaven belyser hvordan lærere kan legge til rette for varig læring gjennom skapende og utforskende arbeidsmetoder i forbindelse med utviklingen av en designkompetanse og forståelse for bærekraftig utvikling.

Nøkkelord: designprosess, designkompetanse, bærekraftig klesdesign, tekstildidaktikk, kunst og håndverk

Abstract

This master's thesis focuses on an art-based research project that explores the creation of a sustainable clothing collection with inspiration from personal experiences of hiking in the mountains. The project adopts a phenomenological-hermeneutic approach to understanding these experiences. The research problem statement for this thesis reads as follows:

How can I design and produce a sustainable clothing collection inspired by my story about the mountain, and what didactic potential can the experiences from my research have in the subject of arts and crafts in primary and secondary school?

The empirical investigation for this master's degree is based on creative work I do through the design process and the construction of a clothing collection. The analysis examines how the criteria I set for sustainability and design emerged in the final results. The project resulted in a collection of four outfits. The didactic part of the thesis illuminates how teachers can facilitate lasting learning through creative and exploratory working methods in connection with the development of design competence and an understanding of sustainable development.

Keywords: design process, design literacy, sustainable fashion design, textile didactics, arts and crafts

Forord

Dette masterprosjektet har vært inspirerende, utfordrende, skapende og utviklende. Jeg håper at denne oppgaven vil vekke interesse og bidra til videre diskusjon og forskning innenfor bærekraftig design og kunst- og håndverksundervisning.

Tusen takk til veilederne mine Anne-Line Bakken og Errol Fyrileiv.

Anne- Line, din interesse og engasjement for mitt prosjekt har vært en uvurderlig støtte og gitt meg tro på oppgaven. Takk for at du alltid har vært positiv og alltid gitt meg reflekterte tilbakemeldinger.

Errol, du har hjulpet meg med å sette gode rammer som har gitt prosjektet en tydelig retning. Takk for at du møter meg med faglige innspill og gode råd.

Takk til mine fantastiske medstudenter.

Vi har fulgt hverandre gjennom et langt utdanningsløp. Dere har vært oppmuntrende, støttende, interesserte og gjort løpet spennende og givende.

En hjertelig takk til familien og de gode vennene mine, som har støttet meg gjennom oppturer og nedturer.

Gjermund, din tålmodighet, støtte og oppmuntring har gitt meg pågangsmot og tro på meg selv.

Mamma, takk for at du leste korrektur og alltid var der for meg.

Pappa og gjengen, dere har vært en herlig støtte og glede under prosjektet.

Kathrine Fagereng Grelland

Trondheim, 25. mai, 2023

Disposisjon for oppgaven

SAMMENDRAG	I
ABSTRACT	II
FORORD	III
FJELLET	1
KAPITTEL 1 – INTRODUKSJON	4
1.1 BAKGRUNN FOR OPPGAVEN	4
1.2 HENSIKT MED OPPGAVEN	5
1.3 PROBLEMSTILLING	6
1.4 AVGRENSINGER	6
1.5 TIDLIGERE FORSKNING PÅ FELTET	7
1.5.1 Bærekraftig utvikling gjennom skapende praksis i skolen	7
1.5.2 Designkompetanse i et utdanningsløp	8
1.5.3 Sammenhengen mellom passform, kvalitet og klærs levetid	8
KAPITTEL 2 – FAGTEORI	9
2.1 BÆREKRAFT	9
2.1.1 HVORDAN VELGE ET BÆREKRAFTIG TEKSTIL	10
2.2 DESIGN.....	13
2.2.1 Fra «fast fashion» til «slow fashion»	15
2.3 LÆREPLANEN	16
KAPITTEL 3 – FORSKNINGSDSIGN	17
3.1 VITENSKAPSTEORETISK POSISJONERING	18
3.2 METODOLOGI	19
3.2.1 Kunstbasert forskning	19
3.3 METODER	20
3.3.1 Narrativ.....	20
3.3.2 Eget skapende arbeid	20
3.3.3 Forskerlogg	21
3.4 Analysemetode	22
3.4.1 Narrativ analyse	22
3.4.2 Analyse av kolleksjonen	23
3.5 ETISKE BETRAKTNINGER.....	23
KAPITTEL 4 – UNDERSØKELSE I SKAPENDE ARBEID	24
4.1 Inspirasjon	24

4.2 Identifikasjon	24
4.3 Ideutvikling	26
4.4 Første utforsking og utvelgelse.....	28
4.5 Utforsking/utvelgelse, modellering og produksjon av hvert antrekk	29
KAPITTEL 5 – ANALYSE	39
5.1 NARRATIV ANALYSE.....	39
5.2 ANALYSE AV KRITERIER I KOLLEKSJONEN.....	42
5.3 RESULTATER	51
6 DRØFTING	52
6.1 DISKUSJON AV Å DESIGNE OG SY EN BÆREKRAFTIG KLESKOLLEKSJON MED INSPIRASJON FRA FJELLET	52
6.2 DIDAKTISK POTENSIALE I GRUNNSKOLEN	56
7 AVSLUTNING	60
LITTERATURLISTE	61
LISTE OVER TABELLER, FIGURER OG SKISSER	65
VEDLEGG 1 KODING AV FJELLET	67

Fjellet

Fjellet møter meg med sin store og praktfulle sjel.

Den fantastiske rikdommen fjellet har lokker meg nærmere.

Jeg får en uimotståelig trang til å bestige veggene opp til toppen.

Det er som at fjellet har magien til å løfte meg opp veggene.

Bena mine blir lette som fjær.

Utsikten er helt utrolig. Hav, fjell og skog så langt øyet kan se.

Fargene og lyset gjør det utroligste. De eventyrlige høstfargene gir meg et nytt blikk på verden. Plutselig er sinnet og tankene fri fra stress og bekymringer. En behagelig ro kommer over meg og jeg tar inn alt det vakre fjellet gir meg. Stiene som svinger oppover landskapet og forsvinner i det fjerne. Lav og lyng med alle mulige former og vidunderlige farger.

Nye topper som bare venter på at jeg skal klatre over dem.

Sola varmer bakken og får fram de herligste duftene.

Jeg lukker øynene og kjenner på lukten av alt som spirer og gror rundt
meg.

Lungene mine fylles av energi og glød. Jeg blir varm helt inn til sjelen.

Her føler jeg harmoni.

Her føler jeg mening.

Fjellet tar tak i meg og kaster meg nådeløst rundt. Alt blir mørkt og kaldt.

Vinden svermer rundt meg og gjør alt hardt og ugjenkjennelig.

Jeg forsøker å komme meg videre, men til ingen nytte. Det er for tungt og jeg er for svak.

Hvordan skal jeg klare det? Jeg tror ikke det går.

Jeg innser at fjellet viser meg livet.

Livet som ikke alltid går på skinner.

Alle utfordringer og prøvelser som kan føles så endeløse.

Samtidig er livet det eneste jeg har.

Kanskje hadde hverken livet eller fjellet vært så fint hvis det ikke var vanskelig iblant.

Kapittel 1 – Introduksjon

1.1 Bakgrunn for oppgaven

Motivasjonen bak denne oppgaven kommer av min interesse for design, bærekraft og det å sy klær. Jeg har et stort engasjement for søm og det å konstruere klær som passer perfekt til meg, passform- og designmessig. Engasjementet kommer av at jeg blir mer glad i disse klærne, som gjør at jeg bruker de mer, har de lengre og tar bedre vare på dem. Personlig har jeg også erfart at det å lage noe fra bunnen av gir en helt unik glede og mestringsfølelse som jeg synes er en viktig verdi i livet. Solveig Fagereng (personlig kommunikasjon, 15. juni 2022), min mormor fortalte meg at kunsten å lage klær til seg selv og familien, var noe mange hadde glede av for bare 50 år siden (Lerche, 1968, s. 7-11). Klepp og Tobiasson (2020), professor/forsker og redaktør for nicefashion.org, viser til studier som formidler at i 2017 var det kun 5% som hadde sydd et plagg det siste året (s.201). I dag har det blitt både lett og billig å kjøpe klær. Vi har derfor fått en større distanse mellom oss og naturen slik at vi ikke lengre vet hvilke produkter som er gode (Lutnæs & Fallingen, 2017, s. 1). Sett mot klesproduksjon handler det om klær som er laget for å vare, der man bruker gode materialer og teknikker som vil gjøre plagget holdbart og lett å reparere. Arthur (2022), britisk journalist og forfatter med spesialisering i mote- og teknologibransjen, forteller at en særdeles stor andel av klær som blir laget i dag kommer fra materialer laget av olje. Denne produksjonen og bruken av klær laget av olje har stor negativ effekt på klimaet (s. 4). Derfor mener jeg at vi må endre på måten vi lager klær, for å sikre en bærekraftig fremtid. Sitatet under er hentet fra FNs miljøprogram der Arthur beskriver dagens situasjon i forhold til klesindustrien, og viktigheten av å ta tak i denne problematikken.

The fashion industry is one of the largest contributors to the climate and ecological crisis. It is nature intensive, reliant on fossil fuels, polluting throughout its value chain and wasteful to the extreme. It is also predicated on a culture of overproduction and consumption, and facilitated by an underpaid workforce facing discrimination, unsafe working conditions and harassment.[...] Reported figures show the industry is responsible for between 2-8% of global carbon emissions, with a recent authoritative report placing it at 4%. (Arthur, 2022, s. 4)

Sitatet formidler en skremmende og trist sannhet om hvordan klesindustrien i dag påvirker jordkloden og menneskene på den i svært negativ grad. Jeg ønsker å utvikle min kunnskap innen design av klær slik at jeg kan være med og endre denne trenden. Jeg ønsker å ha muligheten til å gi mange elever verktøyene til å kunne ta kloke og informerte valg. Sett opp mot læreplanen som legger vekt på bærekraftig utvikling inn i alle fag, er dette viktige tema å undersøke (Kunnskapsdepartementet, 2020, s. 15). Jeg vil sette lys på mer bærekraftige måter å lage og bruke klær på. For å få til dette mener jeg at vi må bruke mer bærekraftige og holdbare materialer og velge klær man elsker og vil ta vare på.

1.2 Hensikt med oppgaven

Hensikten med denne oppgaven er todelt, økt fokus på utforskende og skapende arbeidsmetoder i skolen og økt allmenn kompetanse om bærekraftig utvikling innen klesproduksjon.

Det er viktig med utforskende og skapende arbeidsmetoder i skolen fordi verdien av å lage noe selv er grobunn for glede, mestring og utvikling (Bamford et al., 2008, s. 139; Brekke & Willbergh, 2017, s. 11-12). Som lærerstudent og vikar har jeg møtt mange elever som forteller at kunst og håndverktimene ofte er preget av at læreren bestemmer hva de skal lage, der de for eksempel kun får velge fargen. Jeg ønsker å skape en større variasjon i arbeidsmetodene i skolen, særlig barneskolen, der elevene blir mer selvstendige, får større eierskap til det de lager og opplever mer mestring og glede. Jeg tror at ved å spesialisere meg i designprosessen fra start til slutt vil jeg utvikle kompetanse for lettere å legge til rette for gode undervisningsopplegg som tar hensyn til alle de nevnte aspektene.

Videre trenger elever bedre måter å lære om bærekraftig utvikling, slik at de vil sitte igjen med en varig kompetanse de kan anvende gjennom hele livet. Arthur (2022) argumenterer for at utdanning spiller en avgjørende rolle for at samfunnsborgere skal ta mer bærekraftige valg når de handler klær. Hun presenterer undersøkelser som viser at å gi folk skyldfølelse, eller å be de ta bedre valg, ikke bidrar til at de faktisk gjør det. Det viser seg at det faktisk kan ha en motsatt effekt. For å få folk til å endre handlingsmønsteret sitt må vi altså presentere dette på en annen måte. Arthur mener da at skolen vil kunne ha stor påvirkningskraft og være en god

arena for dette (s. 19). Lutnæs og Fallingen (2017), postdoktor og tidligere mastergradsstudent ved høyskolen i Oslo og Akershus, beskriver også skolen som en god arena der elever kan bygge erfaringer for å møte morgendagens utfordringer med ansvarlighet, omsorg og løsninger (s. 1).

Til slutt vil jeg argumentere for overføringsverdien oppgaven kan ha i forhold til kunst- og håndverksfaget mer generelt, samt inn i alle andre fag i skolen. Prosessen av å skape et ferdig produkt fra bunnen av gir erfaringer med å møte på mange problemer og utfordringer som fordrer innovative løsninger. Erfaringer med å mestre en slik prosess bygger opp en tro på seg selv som gir selvtillit til å løse nye oppgaver i fremtiden (Skaalvik & Skaalvik, 2019). Mestringserfaringer og erfaring med å løse sammensatte problemer vil kunne være overførbart til alle andre fag, oppgaver og prosjekter i skolen. Det leder meg videre til problemstillingen for oppgaven.

1.3 Problemstilling

Hvordan kan jeg designe og produsere en bærekraftig kleskolleksjon inspirert av min fortelling om fjellet, og hvilke didaktiske potensiale kan erfaringene fra min undersøkelse ha i faget kunst og håndverk i grunnskolen?

1.4 Avgrensinger

Når jeg skal svare på problemstillingen ser jeg det nødvendig å avklare hva jeg mener med en bærekraftig kleskolleksjon og hvordan jeg skal bruke fortellingen om fjellet som inspirasjon. Bærekraft kan inkludere så mangt. For min oppgave handler det om å velge materialer som tar hensyn til klima og sosiale forhold. I tillegg er det viktig å bruke materialer med god holdbarhet, og skape et design jeg vil bruke i mange år. Ut fra fagteorien jeg presenterer i oppgaven vil jeg sette meg noen kriterier for hva jeg mener at er en bærekraftig kleskolleksjon. Videre vil jeg oppsummere fortellingen om fjellet, og sette noen kvaliteter jeg skal oppnå i kolleksjonen. Kriteriene for bærekraft og kriteriene for design vil være ledende

under utviklingen av designprosessen og resultatene. Jeg vil presentere disse kriteriene i kapittel 4 om undersøkelse i skapende arbeid. Videre vil jeg presentere tidligere forskning gjort på feltet, for å belyse behovet for oppgaven mer inngående.

1.5 Tidligere forskning på feltet

Jeg har benyttet forskjellige metoder for å finne relevant litteratur til min studie. For mine nettbaserte søk har jeg brukt databasene Oria og Google Scholar. Ut fra litteraturen jeg har funnet på de relevante temaene, har jeg brukt deres litteraturliste for å finne flere relevante kilder. I dette delkapittelet vil jeg presentere noe av forskningen som viser behovet for min oppgave sett opp mot grunnskolen. Først vil jeg presentere forskning som argumenterer for skapende arbeid i skolen, så innganger til å lære om bærekraft og videre bygge opp en designkompetanse. Til slutt vil jeg belyse hvorfor så mange klær blir kastet i dag.

1.5.1 Bærekraftig utvikling gjennom skapende praksis i skolen

Lutnæs og Fallingen (2017) argumenterer for at elever må jobbe utforskende og skapende i skolen for å skape varig kompetanse, og de påpeker at det er et stort behov for at lærere i skolen får konkrete prosjekter og tips i denne sammenhengen (s. 2). Gjennom undervisning mener de at elevene kan utvikle verktøyene for å møte nye utfordringer med ansvarlighet, omsorg og gode løsninger, særlig gjennom de fire inngangene; praktisk skapende arbeid, estetisk erfaring, ansvarlig produktutvikling og kritisk refleksjon (s. 1-5). Videre vil jeg presentere hva Lutnæs og Fallingen (2017) legger bak de fire inngangene. Skapende arbeid gir elevene personlig erfaring med prosessene bak et produkt og alle utfordringer som følger med dette, samt at arbeidet gir en emosjonell gevinst i skaperhandlingen. Med estetisk erfaring mener de at sansene til elevene aktiveres, som gir de en helt annen motivasjon og handlekraft til å gjennomføre de nødvendige endringene for klimaet. Ansvarlig produktutvikling mener de at gir elevene kunnskap til å betrakte designprosessen fra vugge til vugge, altså hvordan råvarene kan brukes på nytt og på nytt. Til slutt argumenterer de for at kritisk refleksjon er viktig for å kunne vurdere informasjon og å møte kompleksiteten i samfunnet, som muliggjør endring, og som krever en bevisstgjøring om hvilket fundament vårt handlings- og tankemønster er bygget på (s. 5-12).

1.5.2 Designkompetanse i et utdanningsløp

Designkompetanse har vært nødvendig helt siden vi mennesker begynte å lage ting. *Design literacy* er et begrep som gjerne brukes i pedagogiske sammenhenger innenfor ulike fagfelt og tema (Nielsen & Brønne, 2013, s. 1). Unesco definerer literacy som en dypere forståelse av et emne eller en ferdighet, som gir individet gode og inngående strategier som kan anvendes i den komplekse verden vi møter i dag (UNESCO, 2023). Kombinasjonen mellom design og literacy har røtter fra Steven Heller (1999), amerikansk designer, forfatter og kunsthistoriker, som brukte literacy opp mot kompetanser innen grafisk design og er senere brukt av Digranes og Nielsen (2012), førsteamanuensis og professor ved HiOA, for å fremme livslang læring av design for allmennbefolkningen. Design literacy har som formål å sette et økt fokus på praktiske ferdigheter, materialitet og bærekraftig utvikling innenfor et pedagogisk perspektiv (s. 1).

Nielsen og Digranes (2012) argumenterer for at samfunnsborgeres designkompetanse bør utvikles gjennom et grundig utdanningsløp (s. 17-21). Designkompetanse er en nødvendig del av grunnutdanningen, fordi designere ikke kan lage bærekraftige løsninger alene, og er betinget av en reflektert forbruker som etterspør ansvarlig design (Kirah, 2017, s. 187-191; Nielsen & Brønne, 2013, s. 1-8; Ringvold & Nielsen, 2021, s. 1-3). Anna Kirah (2017), norsk designforsker, utdyper dette med at elever må utfordres til å bruke prinsippene for ansvarlig design i egen produktutvikling. På denne måten får de erfaring med valgsituasjoner og dilemmaer som gjør at de vil lære seg å tenke som designere (s. 187-191).

1.5.3 Sammenhengen mellom passform, kvalitet og klærs levetid

Glitsch (2020), har gjennomført en doktorgradsavhandling ved USN, der hun presenterer undersøkelser som avslører at store mengder klær kastes i Norge og UK før de blir brukt opp, på grunn av to mulige forklaringer, utfordringen med å finne klær med god passform (Glitsch, 2020, s. 9-18), og lav kvalitet på klær som lett gir ujevnheter, strekk eller hull (s. 47). Glitsch (2020) påpeker at en mer informert forbruker trolig hadde kastet mindre klær, fordi forbrukeren ville tatt mer informerte og bedre valg (s.148).

Kapittel 2 – Fagteori

I dette kapittelet vil jeg presentere relevant fagteori for oppgaven. Først vil jeg gå inn på bærekraft innenfor klesproduksjon, for så å beskrive nærmere hvordan man kan velge bærekraftige tekstiler. Videre vil jeg presentere teori om design og designprosessen, der jeg også gir et bilde på klesproduksjonen i dag. Til slutt vil jeg presentere et utvalg av læreplanen.

2.1 Bærekraft

Ordet bærekraft har blitt brukt lenge og var først forbundet med kraften et underlag har til å bære noe annet, før ordet i dag oftere forbindes med det engelske ordet «sustainability» som betyr at noe kan opprettholdes over tid (Tjernshaugen, 2022). Bærekraft i forhold til min oppgave baserer seg på å legge til rette for klesproduksjon som sikrer en bærekraftig utvikling. Tjernshaugen (2022) beskriver bærekraftig utvikling som å ta valg som tilfredsstillende dagens menneskers behov uten at det ødelegger for fremtidens generasjoner sin mulighet til å dekke sine behov. Innenfor bærekraftig utvikling skilles det ofte mellom miljømessig bærekraft og sosial bærekraft. Det miljømessige dreier seg om at menneskers aktivitet påvirker luft, vann, jord eller økosystemer som fører til alvorlig skade, mens sosial bærekraft handler om problemer knyttet til relasjoner eller samfunn, som har en påvirkning på hvordan vi mennesker kan leve bærekraftige liv i et samfunn (Tjernshaugen, 2022). Slik som jeg nevnte i introduksjonen har FNs miljøprogram avdekket at klesproduksjonen i dag ikke tar hensyn til bærekraftig utvikling (Arthur, 2022). Gjennom min oppgave undersøker jeg miljømessig og sosial bærekraft ved å bruke tekstiler og materialer som både har lav negativ innvirkning og gjerne også en positiv innvirkning på miljøet.

Näumann et al. (2020) setter særlig fokus på bærekraft som viktigheten av å forstå bærekraft i en større sammenheng og ikke bare fokusere på materialvalg eller produksjonsprosesser alene, hvor vi må tenke på hele livssyklusen til klærne (s. 94-99). Glitsch (2020) argumenterer for viktigheten av kvalitet og passform for å skape bærekraftige plagg (s. 147). Brokstad (2019) har i sin mastergrad argumentert for bærekraftig klesproduksjon ved å sette søkelys på klærs holdbarhet og kvalitet (Brokstad, 2019, s. 62-64). Klepp og Tobiasson (2020) beskriver at variasjon i en kolleksjon er viktig for at den skal være bærekraftig (s.130). Videre er det også viktig med antrekk som er konstruert for å kunne fungere i mange situasjoner, som vil

heve allsidigheten (Klepp & Tobiasson, 2020, s. 172-173). Andre måter å lage bærekraftige plagg på er gjennom zero waste fashion design, som eliminerer den store mengden avfall fra klesproduksjonen (Fletcher, 2014, s. 130). Når jeg skal bygge opp en bærekraftig kleskolleksjon er det viktig å ta hensyn til mange av disse aspektene ved bærekraftige antrekk. Ut fra dette vil jeg i kapittel 4 utdype hvilke kriterier jeg skal sette søkelys på under konstruksjonen.

2.1.1 Hvordan velge et bærekraftig tekstil

Klepp (2020) viser til tall fra 2018, som forteller at 65 prosent av den globale tekstilfiberproduksjonen hovedsakelig kommer fra råolje. Hun påpeker at dette er svært problematisk, fordi produksjonen er forbundet med store negative innvirkninger på miljøet, noe som vil skape store problemer for fremtidens generasjoner. Olje er en ikke-fornybar ressurs som ikke er nedbrytbar i naturen, og kun blir til mindre og mindre biter som kalles mikroplast (Klepp, 2020). Videre presenterer Klepp (2020) at det brukes mange miljøfarlige kjemikalier i produksjonen av syntetiske stoffer, som har vist seg å ha sammenheng med kreft, hudproblemer og irriterte luftveier.

Alle tekstiler mister fibre i bruk og vask, og vask av klær er en av de større bidragsyterne til mikroplast i havet (Arthur, 2022, s. 4). Šajin (2019) viser til at studier avslører at én vaskemaskin med klær laget av polyester (nylon og akryl inkludert) kan skille ut 700 000 mikroplastfibre (s. 3).

Lutnæs og Fallingen (2017) argumenterer for at vi som samfunn må slutte å bruke syntetiske fibre for å sikre en bærekraftig utvikling (s. 3). En løsning på dette problemet er å bruke naturfibre som fremstilles av planter og animalske fibre. All klesproduksjon er forbundet med ulike former for utslipp og negativ miljøpåvirkning, men naturfibre er et mye mer bærekraftig alternativ enn de syntetiske fibrene (Klepp, 2020; Näumann et al., 2020, s. 94-95). Etter internasjonale standarder for merking av tekstiler skal alt som selges merkes med fiberinnholdet i plagget (Jones, 2002/2008, s. 122). Ofte bruker klesprodusenter naturfibre som de blander med syntetiske fibre, for eksempel 40% lin, 40% polyester og 20% akryl. Problemet med dette er at plagget ikke blir mulig å kaste på en bærekraftig måte, fordi kun

naturfibre kan komposteres (Klepp, 2023a). Videre kan et plagg behandles med ulike syntetiske kjemikalier som betyr at et tekstil kan se komposterbart ut, men i realiteten ikke være det (Klepp, 2023a). Som forbruker er det vanskelig å få innsyn i dette fordi produsenter sjeldent skriver hvilken behandling et plagg har fått. Sett opp mot min oppgave er dette hensyn jeg ikke kan ta, da jeg kun får innsyn i hva materialene er laget av når jeg kjøper dem.

Videre vil jeg presentere tekstilene jeg skal bruke i min kleskolleksjon, der jeg vil gå inn på fordeler og ulemper ved alle materialene. Det finnes mange bærekraftige tekstiler, men på grunn av oppgavens omfang vil jeg kun nevne de fibrene jeg skal bruke. Først vil jeg presentere de animalske fibrene jeg bruker før jeg beskriver plantefiberen lin.

Animalske fibre er naturlige fiberprotein av pattedyr (Näumann et al., 2020, s. 94). Fordelen med å bruke animalske produkter er at dyrehold bidrar til biologisk og kulturelt mangfold, og at det kan utvikles i regenerativ retning og dermed bidra til å fange CO₂ i jorden (Klepp, 2021). Klepp og Kjøpke (2022) argumenterer for viktigheten av å utnytte hele dyret gjennom mat- og tekstilproduksjon, noe som ikke gjøres i stor nok grad i dag. Videre beskriver de hvordan vi må utvide bærekraftperspektivet til å også ta hensyn til urbefolkning, kjønn og kultur, altså den sosiale delen av bærekraft (Klepp & Kjøpke, 2022). På den andre siden hevder veganere at det ikke er etisk riktig å utnytte dyr, i tillegg til at dyrehold medfører utslipp av klimagasser (Klepp, 2021). Animalske fibre påvirker altså den bærekraftige utviklingen både i positiv og negativ grad. I min kleskolleksjon bruker jeg de animalske tekstilene ull, skinn og silke.

Ull fra sau er det som blir mest brukt i produksjon av ulltekstiler/klær i dag, fordi den er tilgjengelig og av god kvalitet (Klepp & Tobiasson, 2020, s. 43). Videre beskriver Klepp og Tobiasson (2020) at ull generelt sett har svært god elastisitet, og kan formes i våt tilstand og få en permanent ny form. Den er også varmeisolerende fordi strukturen gjør at den inneholder mye luft, i tillegg kan den avstøte vanndråper og absorbere vanndamp (s. 105-114). Eberle et al. (1995) beskriver at ullen kan ta opp vann som tilsvarer en tredjedel av sin egen vekt før den kjennes fuktig. Videre har den egenskapen til å binde kroppssvette (salter, svake syrer, alkalier) kjemisk og nøytralisere den (s.18). Norsk ull har bedre miljøvurdering enn de fleste

andre land, fordi vi har egnede områder til å produsere den på godt vis (Klepp & Kjøpke, 2022).

Skinn er huden til dyr, som kan behandles på mange måter for å få frem ulike kvaliteter og egenskaper, blant annet holdbarhet og glans (Haneklou, 1978, s. 6). Det er for eksempel vanlig å garve skinn med krom slik at det ikke råtner (Klepp & Tobiasson, 2020, s. 61-62). Haneklou (1978) beskriver at det er mulig å lage skinn til bekledding av de fleste dyr. Jeg har valgt å bruke geitenappa, som Haneklou beskriver som mykt, smidig og holdbart. Nappa er en type skinn der rettsiden er glatt og vrangsidene har en mykere tekstur (s. 9). Med tanke på at skinn også kommer av dyrehold vil det ha de samme utfordringene og fordelene som jeg har nevnt i avsnittet om animalske fibre.

Silke er fibre som kommer fra silkelarven når den spinner en kokong i utviklingen til å bli en sommerfugl, og kan bare produseres der morbærtrærne kan vokse, som er maten silkelarven spiser (Eberle et al., 1993/1995, s. 21). Videre beskriver Nilsen og Nilsen (2005) at rundt 50 000 larver gir 1000 kg kokonger, som gir 120 kg råsilke, som gjør silken dyr og vanskeligere å få tak i. Egenskapene silken har er varmeisolerende og fuktabsorberende på lik linje med ull, videre er den glatt og myk mot huden, god finhetsstyrke og tøybarhet samt at den krøller lite (s. 21). Fletcher (2014) påpeker at det er vanskelig å si hvilken påvirkning silken har på miljøet, på grunn av mangel på gode undersøkelser. Klepp (2023b) viser til at silke har vært forbundet med tungmetaller og andre farlige kjemikalier i produksjon av fortyngt silke, og hun har i tillegg belyst dyrevelferd sett opp mot avlivingen av silkeormene. På den andre siden har Kina ikke kun utnyttet silketråden, men også brukt silkeormen som en viktig proteinkilde (Klepp & Tobiasson, 2020, s. 46).

Lin er en plante der man utnytter stilken for å lage tekstil, med tradisjon allerede fra 5000 år før vår tidsregning (Eberle et al., 1993/1995, s. 12). Videre beskriver Eberle et al. (1995) at lin har en vakker glans, og er lite elastisk, som gjør at den krøller seg lett. Fibrene er svært sterke og styrken øker med 20-25 prosent når linen blir våt (s.13). Lin tørker fortere enn bomull og holder seg ren lengre. Over tid blir vevet linstoff blankere, mindre krøllete og tynnere. Lin tåler ikke mekanisk behandling særlig godt, og kan lett knekke. Derfor må det bli vasket delikat og forsiktig. Miljøutfordringer rundt lin omfatter vannbehov og avfallsvann ved rens.

Videre er produksjonen forbundet med en lengre og mer omfattende prosess, som også gjør stoffet mer kostbart (Klepp & K pke, 2023).

2.2 Design

Design kommer av det gammelfranske ordet «dessein» som betyr plan eller utkast, og i dag st r betydningen for utforming av bruksgjenstand; formgivning og m nster; utforming sentralt (NAOB, u. -b). Folkmann (2016), dansk professor og forsker innen design og designstudier, definerer design som   gi ting form, og legger ogs  vekt p  hvordan kulturen p virker designet. Han beskriver dagens designkultur, der vi m ter design over alt hvor vi ferdes. I formingsprosessen er det et mulighetsrom av betydninger som kondenseres inn i skapelsen av objektet, og etter at objektet er skapt foreg r et komplekst spill med meningstilskriving rundt objektet (s. 9-12). Design handler om   planlegge l sninger basert p  behov, og gi planen form rettet mot et bestemt resultat, gjerne for   forbedre noe (Aspelund, 2015; Farstad, 2003; Huppatz, 2020). I mitt prosjekt skal jeg designe og produsere en kleskolleksjon, s  prosessen jeg g r gjennom for   produsere denne vil kreve n ye planlegging. Gjennom dette kapitlet vil jeg vise hvordan en slik prosess kan planlegges og deles opp.

Aspelund (2015), professor i tekstildesign ved University of Rhode Island i USA, deler opp designprosessen i 7 stadier. Han bruker begrepene “inspiration, identification, conceptualization, exploration/refinement, definition/modeling, communication og production”. Begrepene er p  engelsk, s  jeg oversetter begrepene slik jeg forst r dem i avsnittene under. I denne oppgaven vil jeg ikke g  inn p  communication, da dette stadiet tar for seg kl r p  bestilling, og er derfor ikke relevant i mitt tilfelle. Rekkef lgen p  stadiene kan v re varierende fra prosjekt til prosjekt (Aspelund, 2015, s. 14). Jeg  nsker   hente inspirasjon fra denne oppdelingen n r jeg skal inn i mitt prosjekt. Hvordan jeg bruker hver av stadiene i min oppgave vil jeg beskrive i kapittel 4.

Det f rste steget i designprosessen er *inspirasjon*. Aspelund (2015) og Farstad (2003), Farstad er norsk industridesigner og professor, beskriver at designeren aktivt m  s ke etter inspirasjon, noe som krever et indre driv for   holdes i gang. Videre er det ogs  viktig   v re  pen for mange muligheter, og ikke tenke p  rammene til prosjektet, slik at man kan komme

frem til det beste resultatet (s. 18-23; s. 204-205). Mote kan defineres som et uttrykk for dagens tidsånd, og derav gjenspeile endringene som skjer i samfunnet. Inspirasjonen til en kolleksjon kan komme fra mange hold, men et viktig virkemiddel er å bruke folkets perspektiver og stemmer for å formidle noe (Jones, 2002/2008, s. 170).

I det andre steget påpeker Aspelund (2015) at *identifikasjon* vil si å sette rammer og begrensninger og avklare behovet for prosjektet, slik at det kan konkretiseres. Denne konkretiseringen vil gjøre designeren bevisst på mulighetsrommet innenfor prosjektet. I rammene og begrensningene er det særlig tid, budsjett og materiale som er styrende. Identifikasjonsstadiet setter en overordnet retning for prosjektet (s. 40-50).

Ideutvikling og utforskning og utvelgelse kan ses i sammenheng, der Aspelund (2015) presenterer stadiene som en undersøkelse og utvikling av ideene for å løse problemet. Her går designeren dypere inn i ideen og gjør flere valg (s. 79). Aspelund (2015) presenterer en konkret måte å gjøre dette på der han bruker et konseptkart. Kartet fungerer som et tankekart der plagget står i midten, med armer ut til de ulike bestanddelene i plagget, som form, størrelse, farge, stil, stoff, størrelse, åpning/lukking og dekor (s. 105-133).

I neste steg i prosessen beskriver Aspelund (2015) *definering og modellering* av designet. Designeren tar de endelige valgene, og utarbeider en prototype på designet. Viktige betraktninger i dette arbeidet er funksjonalitet, pålitelighet, brukervennlighet, økt brukeropplevelse og kreativitet (s. 135-155). I forhold til klesdesign viser Jones (2008) til mønsterkonstruksjon, som kan ses i sammenheng med modelleringen av designet. Gjennom mønsterkonstruksjon beskriver hun hvordan designeren kan utvikle digitale eller fysiske planer på de ulike delene av et plagg (Jones, 2002/2008, s. 143-144). Videre i stadiet må valg av materiale, budsjett og tidsberegning bestemmes før produksjonen kan begynne (Aspelund, 2015, s. 196-199). Jones (2008) påpeker at en designer må ta mange hensyn når hun konstruerer en kleskolleksjon. Det bør være en god balanse i antall plagg, og hvilke materialer som benyttes. Dette innebærer for eksempel å ikke bruke for mange materialer og farger, som vil gi opplevelsen av en ukoordinert kolleksjon, men samtidig ikke bruke for få, som vil virke kjedelig og monotont. Videre beskriver Jones at det bør være en variasjon i plaggenes uttrykk

der noen tar mer og andre tar mindre oppmerksomhet, slik at plaggene ikke konkurrerer om oppmerksomheten, men snarere utfyller hverandre (Jones, 2002/2008, s. 131).

Siste steg i designprosessen er *produksjon*. I dette stadiet viser Aspelund (2015) til muligheten for å lage en prototype for å sikre at designet blir slik designeren har tenkt (s. 189-195). Jones (2008) beskriver «toile» som en prototype i lerretsstoff der designeren kan teste ut det utviklede mønsteret, for å undersøke passformen slik at plagget vil sitte slik designeren har planlagt (Jones, 2002/2008, s. 147-148). Videre vil jeg beskrive hvordan de fleste design og produksjonsprosessene foregår i klesindustrien i dag, der jeg presenterer et mulig skifte mot en mer bærekraftig fremtid.

2.2.1 Fra «fast fashion» til «slow fashion»

«Fast fashion» betegnes som klesproduksjon som skal tilfredsstille det stadige nye behovet for å følge motetrender. Klær skal produseres raskt og billig, og i de siste tiårene har dette blitt metoden de fleste selskaper som produserer klær opererer under. Denne utviklingen har ført til store miljøutfordringer som for eksempel avfallsproblemer, forurensing og dårlige arbeidsvilkår (Näumann et al., 2020, s. 98; Šajin, 2019; Vincent, 2017, s. 7-8).

«Slow fashion» har som mål å overbevise forbrukere om å kjøpe mindre klær, der plaggene har høyere kvalitet og skal vare lengre. I «slow fashion» må forsyningskjedene være pålitelige med økt fokus på gode håndverksteknikker, allsidige plagg uten sesong, samt bruk av mest mulig lokale materialer. Store deler av dagens klesproduksjon er ikke bygd opp etter disse prinsippene, og et slikt skifte vil derfor lede til økte priser og true dagens klesprodusenter (Näumann et al., 2020, s. 98-99; Šajin, 2019; Vincent, 2017, s. 8).

I min oppgave vil jeg legge vekt på hvordan en designprosess kan ta hensyn til «slow fashion» sett i sammenheng med bærekraftige prinsipper. Jeg vil prioritere håndverksteknikker, skape allsidige plagg og bruke holdbare tekstiler.

2.3 Læreplanen

Med tanke på oppgavens begrensinger ønsker jeg kun å ta for meg et utvalg av den overordnede delen av læreplanen, og ikke gå inn på de spesifikke kompetansemålene for hvert trinn. Jeg vil trekke frem tre av verdigrunnlagene som jeg ser særlig relevant for denne oppgaven som Kunnskapsdepartementet (2020) beskriver i overordnet del av læreplanen om opplæringsens verdigrunnlag.

Kritisk tenkning og etisk bevissthet handler om at skolen skal stimulere elevenes nysgjerrighet og evne til å stille spørsmål, utvikle vitenskapelig og kritisk tenkning, samt handle med etisk bevissthet (s.6-7).

Skaperglede, engasjement og utforskertrang handler om at skolen skal hjelpe elevene med å se muligheter og omsette ideer til handling, og stimulere nysgjerrighet og utforskning, ved å gi elevene rike muligheter til å utvikle seg gjennom sansing, tenkning, estetiske uttrykksformer og praktiske aktiviteter (s.7).

Respekt for naturen og miljøbevissthet, kan også sees opp mot det tverrfaglige tema bærekraftig utvikling, der skolen skal bidra til at elevene utvikler naturglede, respekt for naturen og klima- og miljøbevissthet. Elevene skal utvikle vilje til å ta vare på miljøet og være med på å løse globale miljøtrusler, som krever kunnskap, etisk bevissthet og teknologisk innovasjon for å sikre en bærekraftig framtid (Kunnskapsdepartementet, 2020, s. 8,15).

Kapittel 3 – Forskningsdesign

Dette kapitlet tar for seg forskningsdesignet for denne oppgaven. Her vil jeg presentere den vitenskapsteoretiske posisjoneringen jeg har tatt utgangspunkt i. Videre vil jeg gå inn på min metodologiske inngang. Til slutt vil jeg beskrive metodene jeg har brukt for å produsere datamaterialet, narrativt, der jeg avslutter med analysemetodene av materialet. Se Figur 1 for visuell fremstilling av forskningsdesignet.



Figur 1: Visuell fremstilling av forskingsdesign

3.1 Vitenskapsteoretisk posisjonering

En vitenskapsteoretisk tilnærming viser til hvordan forskeren tolker og opplever verden, og hvordan man kan undersøke den (Anker, 2020, s. 47; Østern & Letnes, 2017). Først vil jeg beskrive fenomenologi og vise til hvordan jeg bruker det i undersøkelsen, før jeg gjør det samme for hermeneutikken, og avslutter med å se disse to posisjoneringene i sammenheng.

Fenomenologi handler om hvordan vi opplever og erfarer noe her og nå, og den har særlig utspring fra den tyske filosofen Edmund Husserl (Tanggaard, 2017, s. 81). Målet med fenomenologi er å oppnå en forståelse av fenomenene i hverdagslige erfaringer og hvordan bevisstheten kan gripe om dette. Husserl mente at forskeren ikke kan være objektiv fordi alle mennesker møter verden på ulike måter, og vil tolke fenomener ut fra eget verdensbilde (Halvorsen, 2007, s. 21). I studier må funn forstås i sammenhengen den har kommet til i, samtidig som man må forstå det ut fra ståstedet forskeren har hatt (Tanggaard, 2017, s. 81-82). En fenomenologisk tilnærming kan anvendes i møte med komplekse emner, da dens form streber etter å få en nyansert og detaljert beskrivelse av fenomenets essenser (Tanggaard, 2017, s. 99). I min oppgave bruker jeg det fenomenologiske perspektivet i møte med fenomenene jeg arbeider med; opplevelsen av fjellet og narrativet, bærekraftig utvikling og designprosessen. Alle fenomenene er komplekse, med et stort mulighetsrom for utforskning, der mine opplevelser og fortolkninger er sentrale.

Hermeneutikk er læren om å fortolke ulike kulturuttrykk og samfunnsmessige fenomener (Gilje, 2017, s. 127). Denne fortolkningsvitenskapen, tolker og forstår hvordan mennesker gir mening til ting, fenomener og hendelser, ut fra deres erfaringer, opplevelser og kunnskap (Kristiansen, 2017, s. 154). Hovedtrekkene ved hermeneutikken ligger i å finne mening og betydning, som foregår ved å veksle mellom del og helhet, som kalles en hermeneutisk sirkel (Alvesson & Sköldberg, 2017, s. 197). Denne vekslingen innebærer at enhver forståelse av en del alltid er avhengig av en helhetlig forståelse av konteksten og kulturen som denne delen inngår i, og at denne helhetlige forståelsen igjen er avhengig av hvordan delen forstås (Alvesson & Sköldberg, 2017, s. 193; Gadamer & Schaanning, 1960/2012, s. 302-303).

I mitt prosjekt vil jeg bruke den hermeneutiske inngangen i balansen jeg må gjøre mellom å ta hensyn til den bærekraftige utviklingen og samtidig ta hensyn til designet jeg utforsker med narrativet som inspirasjon. Med den hermeneutiske sirkelen som inspirasjon kan jeg veksle mellom de ulike fenomenene og betrakte delene og helheten på en oversiktlig og grundig måte.

Fenomenologi og hermeneutikk er to måter å «lese» virkeligheten på, og en sammensetning av de to vil si at forskeren gjør en vekselvirkning mellom de to (Tanggaard, 2017, s. 100). På denne måten vil forskeren få gode beskrivelser av fenomenet, men også kunne gå inn i en fortolkning av beskrivelsene. (Gadamer & Schaanning, 1960/2012, s. 277-282). Slik kan forskeren få en dypere forståelse av et fenomen, der forskningen kan bli ledet videre til nye forståelser (Halvorsen, 2007, s. 85). Gjennom min masteroppgave vil jeg på denne måten utvikle en dypere forståelse innen fenomenene narrativ, bærekraftig utvikling og designprosessen, før jeg undersøker dem på mange ulike vis. Denne vekslingen mellom fenomenene og den hermeneutiske sirkelen vil gi meg en dypere forståelse av arbeidet, slik at jeg vil kunne undersøke den fra flere sider.

3.2 Metodologi

Metodologi ligger under det vitenskapsteoretiske nivået og over det metodiske (Østern, 2017). Det kan defineres som prosessen forskeren har når hun gjør undersøkelser (Jones, 2015), eller som en strategi bak metodene (Fredriksen, 2013, s. 247). I denne undersøkelsen har jeg satt kunstbasert forskning som min inngang.

3.2.1 Kunstbasert forskning

Forskning med kunsten baserer seg på at forskeren bruker egen erfaring og praksis som forskningsgrunnlag, som er nært knyttet til konstruksjon av mening, forståelse, fortolkning og endring (Fredriksen, 2013, s. 271-272; Østern, 2017, s. 8) (Barone & Eisner, 2011, s. 1-3). Østern (2017) beskriver ABR (arts-based research), som jeg i denne oppgaven vil oversette til kunstbasert forskning, at kunstnerisk forskning skjer gjennom kunst, og betraktes ikke hovedsakelig som kunst, fordi den kunstneriske praksisen er et middel i undersøkelsen av et forskningsspørsmål (Rolling, 2018, s. 494). Kunnskap skapes altså i den praktiske

utforskningen, som har tett sammenheng med kvalitativ forskning, som også ser på kunnskap som noe som konstrueres gjennom praksis. Forskjellen mellom kvalitativ og kunstnerisk forskning ligger i vektleggingen og verdien av det kunstneriske (Østern, 2017, s. 8-12). I min undersøkelse bruker jeg skapende arbeid som middel for å undersøke forskningsspørsmålet der jeg designer og syr en kleskolleksjon.

3.3 Metoder

I dette kapitlet vil jeg presentere metodene jeg bruker for å skape og analysere de empiriske dataene til denne undersøkelsen. Jeg vil innlede med metodene narrativ, eget skapende arbeid og forskerlogg før jeg går videre inn på analysemetodene narrativ analyse og formalestetisk analyse.

3.3.1 Narrativ

Et narrativ kan i følge Riessman (2008) omfavne mange ulike typer tekst, som kronikker, dikt, argumenter og utveksling av spørsmål og svar. Ofte brukes ordet narrativ synonymt med historie (Riessman, 2008, s. 539). Ayres (2008) viser til at et narrativ kan formidles tekstuelt, visuelt, muntlig eller gjennom andre medier (s. 545-546). Inngangen og inspirasjonen til dette prosjektet et tekstuelt narrativ som formidler min opplevelse av å gå tur i fjellet. Opplevelsene kommer av turer jeg har vært på blant annet i Lofoten, som har gitt meg minneverdige og dype spor. Å gå på slike turer gir meg mening, glede og nyttige refleksjoner for å utvikle meg selv. Jeg opplever at narrativet fungerer som en spennende og unik inngang til å designe en kolleksjon, som vil gi en dypere mening bak plaggene jeg skaper. Senere, i delkapitlet analysemetode, vil jeg beskrive hvordan jeg skal bruke narrativet som inspirasjon.

3.3.2 Eget skapende arbeid

I denne oppgaven bruker jeg eget skapende arbeid som forskningsmateriale. Fredriksen (2013) beskriver at denne måten å forske på har fått en økt interesse og posisjon i forskningsfeltet. Videre påpeker hun at det å forske på eget skapende arbeid innebærer at forskeren er deltagende i konstruksjonen av datamaterialet for forskningen, og at forskeren på denne måten er styrende for hvilken retning forskningen tar. Tradisjonelt sett har dette vært

oppfattet som noe problematisk, da forskerens rolle skulle være objektiv og uten påvirkning på resultatene av forskningen. Fredriksen mener imidlertid at påvirkningen denne metoden har særlig ligger i at når forskeren er deltagende i arbeidet får hun en helt annen forståelse for materialet enn hvis hun benytter materiale konstruert av andre. Praktisk viten er personlig og kvalitativ, og kan kun undersøkes gjennom praksis. Selve det praktiske arbeidet vil ikke kunne kvalifisere som forskning, men dersom praktikerens gjennomfører praksisen på en systematisert og dokumentert måte, som gjør at andre får tilgang til prosessen, vil det kunne kvalifisere som forskning (s. 286-288).

Den empiriske undersøkelsen for denne mastergraden baserer seg på skapende arbeid jeg gjør gjennom designprosessen og konstruksjonen av en kleskolleksjon. Materialet som er resultatet av mitt skapende arbeid blir førende for den analytiske undersøkelsen og videre resultatene av denne. I kapittel 4 vil jeg presentere en beskrivelse av designprosessen, der jeg undersøker hvordan jeg har brukt kriteriene jeg har satt for bærekraft og design i konstruksjonen av hvert antrekk.

3.3.3 Forskerlogg

Gjennom mitt skapende arbeid gjør jeg meg mange erfaringer underveis. Slik som jeg tidligere har nevnt mener Fredriksen (2013) at dersom skapende arbeid skal kvalifisere som forskning må det gjennomføres på en dokumentert og systematisk måte (s. 287). For å oppfylle disse kravene ser jeg behovet for å føre en logg over arbeidet. Anker (2020); Nilssen (2012) viser til at en forskerlogg kan inneholde svært mye, som hva forskeren gjør, tanker, ideer, følelser, tegninger, henvisninger til teori og gode utsagn. På denne måten kan forskeren fange prosessen i detalj, slik at den kan studeres dypere etter dens slutt og gi større grad av transparens ovenfor leseren (Anker, 2020, s. 64-65; Nilssen, 2012, s. 34-42). I min masterundersøkelse inspireres jeg av metoden forskerlogg, som fanger og dokumenterer prosessen min så godt som mulig i en web-basert logg. I den forbindelse har jeg brukt skisser, fotografier og videoer, altså en multimodal logg. Jeg har publisert dokumentasjonen på en nettside som illustrerer designprosessen og konstruksjonen av kolleksjonen (<https://sites.google.com/view/masteroppgave-kathrinegrelland>).

3.4 Analysemetode

Veien til kleskolleksjonen, og resultatet av den vil være førende for min analyse. Begrepet «å analysere» kommer av det greske ordet «analysis», som betyr oppløsning (NAOB, u.å-a). Anker (2020) beskriver at gjennom en analyse deler forskeren opp datamaterialet i mindre deler slik at hver del kan undersøkes på en objektiv måte, der undersøkelsen kan gi ny forståelse av materialet, og gjøre det mulig å trekke nye linjer og skape ny kunnskap (s. 17). Først vil jeg presentere hvordan jeg har analysert narrativet for å bruke den som inspirasjon, før jeg vil vise til hvordan jeg har analysert de ferdige resultatene opp mot de bærekraftige og designmessige kriteriene jeg har valgt ut.

3.4.1 Narrativ analyse

Riessman (2008) beskriver narrativ analyse som en allsidig og bred metode for å tolke tekster som har som formål å formidle en historie, og hovedtrekkene dreier seg om hvordan forfatteren setter sammen sekvenser og hendelser for å kommunisere en mening. Riessman foreslår at det kan gjøres enten tematisk eller strukturelt. Den tematiske metoden tar for seg innholdet i narrativet og betydningen av den, mens den strukturelle metoden tar hensyn til hvordan teksten er bygget opp og hvordan denne strukturen blir brukt som et middel for å kommunisere et budskap (s. 539-540).

I min analyse har jeg brukt den tematiske metoden, der jeg vil bruke koding og kategorisering som metode. Koding vil si å se på alle mulige analyseelementer i datamaterialet, før dette går inn i en kategorisering. Kategoriseringen tar for seg kodene og systematiserer dem ut fra tematikk og relevans. Gjennom en slik analysemetode vil forskeren lettere bli oppmerksom på datamaterialet for hånd, og kunne mer presist ta empirien som utgangspunkt for det videre arbeidet (Alvesson & Sköldbberg, 2017, s. 95; Glaser & Strauss, 1967, s. 105-109). Kodene jeg setter er ordene jeg bruker for å beskrive fjellet, videre kategoriserer jeg disse på flere måter for å komme frem til essensen av hva jeg formidler. Jeg gjennomfører analysen i kapittel 5.1.

3.4.2 Analyse av kolleksjonen

Mørstad (2000), norsk kunsthistoriker, argumenterer for at analyse av kunst forutsetter en beskrivelse, som baserer seg på hva betraktes ser og føler. I denne sammenhengen kan relevante analyseelementer være form, flate, tekstur, linje og farge. Denne måten å analysere kunst på har vært brukt over lang tid, og særlig av maleri, skulpturer eller arkitektur (s. 12-19). Jeg henter inspirasjon fra beskrivelsen, der jeg har satt opp en tabell som beskriver plaggets tekstil, linje og form, som måles opp mot de bærekraftige kriteriene jeg har satt og kvaliteten jeg ønsket å få frem gjennom plagget. På denne måten får jeg en beskrivelse av hvordan jeg opplever plagget mer generelt sett, før jeg ser det opp mot kriteriene jeg har satt. Analysen bærer preg av mine tolkninger og erfaringer som er relevant i en fenomenologisk-hermeneutisk undersøkelse.

3.5 Etske betraktninger

Fredriksen (2013) beskriver relabilitet og validitet som viktige etske betraktninger i studier. Relabilitet vil si påliteligheten ved studien, altså om resultatet ville blitt det samme dersom fenomenet ble undersøkt flere ganger. Ved å beskrive og reflektere over valgene som er gjort, kan man øke relabiliteten og gjøre det mulig for andre å rekonstruere eller bygge videre på arbeidet. Validitet i kunstnerisk forskning handler om hvorvidt studien eller kunstprosjektet måler eller uttrykker det som faktisk er ment å bli undersøkt eller uttrykt. Kunstnerisk forskning er ofte i større grad subjektiv og kontekstavhengig, enn mer tradisjonelle forskningsmetoder. Validitet kan vurderes gjennom åpenhet og klarhet i kunstneriske intensjoner, utforsking av relevante teoretiske perspektiver, samt kritisk refleksjon over sammenhenger mellom forskningsspørsmål, metoder og funn. Videre beskriver hun at forskeren ikke skal være objektiv i slike sammenhenger fordi mye av forskningen baserer seg på kunstnerens praksis. Forskeren skal heller være nøytral, som vil si evnen til å ta kritisk avstand til det som studeres, med et avklart forhold til forskerens påvirkning (s. 295-296).

I min undersøkelse skaper jeg en relabilitet og nøytralitet gjennom nettsiden, der jeg loggfører hele prosessen, som jeg oppsummerer i kapittel 4. Validiteten mener jeg at er god med tanke på min tydelige presentasjon av bakgrunn for oppgaven, den åpne tolkningen av narrativet, og hvordan mine opplevelser legges til grunn for det utforskende arbeidet.

Kapittel 4 – Undersøkelse i skapende arbeid

I dette kapitlet vil jeg ta for meg den første delen av problemstillingen:

Hvordan kan jeg designe og produsere en bærekraftig kleskolleksjon inspirert av min fortelling om fjellet. Jeg gjennomfører et skapende arbeid, der jeg henter inspirasjon fra stegene jeg har hentet fra Aspelund tidligere i oppgaven. Jeg har valgt å bruke en nettside som logg for å vise hele den skapende prosessen. Følg QR-koden eller lenken for å finne nettsiden (<https://sites.google.com/view/masteroppgave-kathrinegrelland>).



Figur 2: QR-kode

4.1 Inspirasjon

Jeg begynte dette prosjektet med å skrive et narrativ som handler om min opplevelse av å gå tur i fjellet (se innledning). Videre har jeg hentet inspirasjon fra pintrest, bøker og andre plattformer for å undersøke hvilke plagg jeg kan lage og hvordan disse kan utformes, der jeg også bruker egen fantasi og kreativitet når jeg vurderer hvilke antrekk jeg foretrekker ut fra design og kvalitet, og hva jeg har behov for.

4.2 Identifikasjon

Slik som Aspelund (2015) beskriver er det viktig å sette seg rammer, begrensinger og avklare behovet for produktet (s. 40-50). Behovet for en bærekraftig kleskolleksjon, har jeg tidligere i oppgaven argumentert for, der jeg beskriver hvorfor vi må endre måten vi lager og bruker klær på for å sikre en bærekraftig fremtid. Videre i dette delkapitlet vil jeg først avgrense rammene og betingelsene jeg setter for å oppnå en bærekraftig kleskolleksjon for så å gå inn på hvordan jeg skal bruke narrativet som inspirasjon til designprosessen.

Det er mange måter å definere hva en bærekraftig kleskolleksjon bør være og inneholde. Derfor vil jeg definere noen kriterier ut fra fagteorien og den tidligere forskningen jeg har nevnt i oppgaven. Kriteriene jeg setter for at kleskolleksjonen skal være bærekraftig er at den tar hensyn til følgende aspekter.

4.2.1 Kriterier for bærekraft

- *Allsidig og funksjonell der alle plagg kan kombineres med hverandre og derav ha en begrenset fargepalett*
 - Allsidighet vil si plagg som kan styles og kombineres på ulike måter for å passe mange forskjellige stiler og anledninger. Funksjonalitet handler om komforten ved plagget, og at plagget ikke skal begrense brukerenes bevegelse (Jones, 2002/2008; Klepp & Tobiasson, 2020).
- *God passform tilpasset min kropp*
 - Passformen er avgjørende for brukerenes langvarige bruk av klærne (Glitsch, 2020, s. 9-18).
- *Holdbare og gode tekstiler og materialer, der tekstilet skal bestå av 100% samme materiale.*
 - En kleskolleksjon med høy kvalitet vil være mer slitesterk og beholde sin funksjonalitet, utseende og komfort over tid, noe som kan oppnås ved å bruke gode tekstiler og sømmer som er forsterket (Brokstad, 2019, s. 62-64; Glitsch, 2020, s. 47).
- *Tidløst*
 - Å definere om noe er tidløst eller ikke er med fordi vi aldri kan vite hva som vil skje i fremtiden (Klepp & Tobiasson, 2020, s. 218). Jeg vil definere et tidløst plagg som noe som har et klassisk, enkelt og allsidig design som kan være en del av garderoben i mange år.

Videre fant jeg det nødvendig å sette rammer og begrensninger i forhold til narrativet jeg bruker som inspirasjonskilde. I kapittel 5.1 gjør jeg en analyse av narrativet der jeg kommer frem til tre kvaliteter/kriterier jeg ønsket å oppnå i designene. Her vil jeg beskrive hvordan kvalitetene skal komme frem i plagget med søkelys på form, farge og linje. Beskrivelsen tar utgangspunkt i narrativet, analysen, og mine kunnskaper innenfor å skape uttrykk gjennom formalestetiske kvaliteter. Kolleksjonen skal formidle følgende kvaliteter.

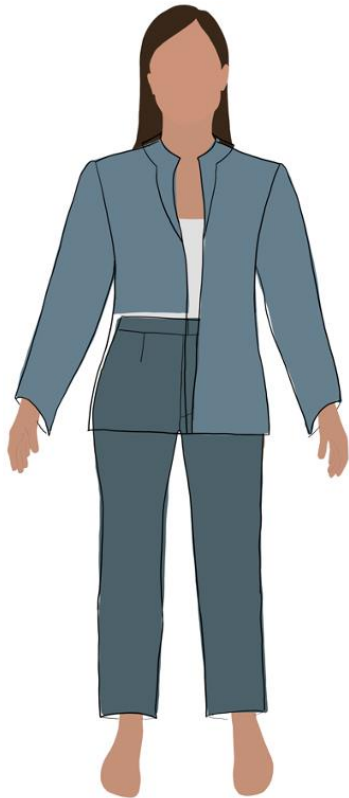
4.2.2 Kriterier for design

- *Varme* – For at designet skal være varmt må det ha varme farger, dynamikk og livlighet. Det må altså ha en følelse av bevegelse i plagget. Tekstil, form og design kan brukes for å uttrykke varme.
- *Luftighet* – For at designet skal være luftig skal det ha volum, lett eller luftig tekstil og harmonisk design (symmetri). Tekstil, form og design kan brukes for å uttrykke luftighet.
- *Hardhet* – Det harde uttrykket skal komme frem gjennom mørke farger og fysisk eller visuell tyngde. Plagget skal bære preg av et uttrykk som oppleves tungt og hardt, for eksempel gjennom rette linjer som gir en stram opplevelse. Tekstil, form og design kan brukes for å uttrykke hardhet.

Jeg har nå to sett med kriterier jeg skal bruke inn i designprosessen av kleskolleksjonen. Ett sett med kriterier som bestemmer hvordan jeg skal oppnå en bærekraftig kleskolleksjon, og ett sett som viser hvordan narrativet skal brukes som inspirasjon. I neste steg skal jeg vise hvordan jeg har benyttet ideutvikling til å utforske design.

4.3 Ideutvikling

Aspelund (2015) viser til konseptkart som en metode under ideutviklingen (Aspelund, 2015, s. 105). Jeg opplever denne metoden som lite egnet til min undersøkelse fordi den undersøker veldig mange deler av et plagg. Jeg vil ha en metode som er mer åpen og fri slik at kreativiteten min kan utfolde seg bedre. Jeg har valgt å bruke tegneprogrammet Procreate. Der kan jeg tegne inn en modell som jeg kan kopiere og teste ut mange ulike ideer på. Jeg begynte med å skissere ideer til kvalitetene *varme*, *luftighet* og *hardhet*, der jeg også undersøkte hvilke typer plagg jeg kunne lage. Nedenfor viser jeg et utvalg av designene jeg har undersøkt i denne prosessen. Mer detaljert beskrivelse og flere bilder av prosessen kan du finne her (<https://sites.google.com/view/masteroppgave-kathrinegrelland/forundersøkelse>).



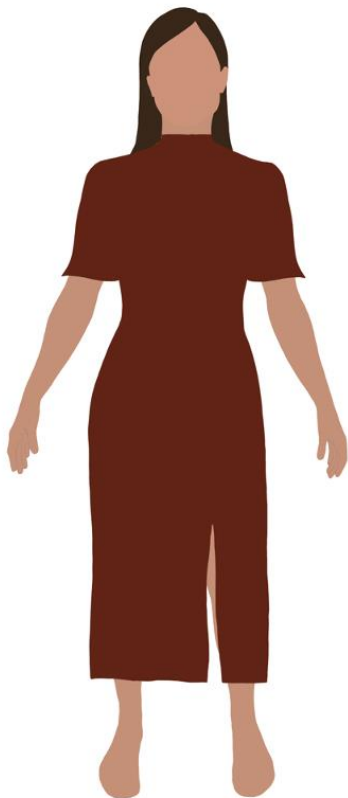
*Skisse 1: Forundersøkelse-
Design 9 (hardhet)*



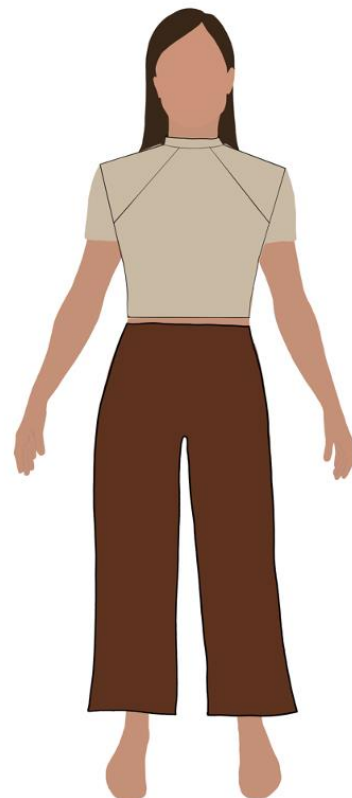
*Skisse 2: Forundersøkelse-
Design 17 (luftighet)*



*Skisse 3: Forundersøkelse-
Design 3 (hardhet)*



*Skisse 4: Forundersøkelse-
Design 23 (varme)*



*Skisse 5: Forundersøkelse-
Design 9 (hardhet)*

4.4 Første utforskning og utvelgelse

Når jeg skal gjøre en utvelgelse av plaggene til kolleksjonen ville jeg først bestemme meg for antall antrekk. Slik som Jones påpeker, bør det ikke være for mange plagg der sammenhengen mellom dem bør være god, samtidig som at en god variasjon vil gi stor nytte (Jones, 2002/2008, s. 131). Jeg mener at fire antrekk vil gi en representativ andel plagg som er nok til å bli en kolleksjon, men ikke for mange i forhold til tidsbegrensingen jeg har for prosjektet. Med utgangspunkt i tegningene jeg har presentert over vil jeg i dette delkapittelet beskrive hvilke plagg og antrekk jeg gikk videre med.

I det endelige valget så jeg at dress og skjorte og et enkelt skjørt var gode plagg som kan være allsidige, funksjonelle og tidløse (se Skisse 2, 3 og 4). Plaggene kan også tilpasses kvalitetene gjennom design, der jeg ser mulighetsrom for utvikling av alle kvalitetene. Til skjørtet tegnet jeg en voluminøs topp (se Skisse 2), som jeg også ønsket å utforske videre. I mange av skissene har jeg undersøkt kjoler, og bestemte meg for å gå videre med en løsning der topp og skjørt kunne deles opp og på den måten gjøre antrekket mer allsidig og funksjonell (se Skisse 4). Ved kjolen så jeg det aktuelt å undersøke kvalitetene *luftighet* og *varme*. Dressen ser jeg på som et antrekk i seg selv, mens skjorten mangler underdel. Med tanke på at jeg har en dressbukse vil det være hensiktsmessig med en annen bukse som kan ha en annen funksjon eller bruksområde. Derav valgte jeg å gå videre Skisse 5.

For å oppsummere inneholder den endelige kolleksjonen jeg valgte kjole (todelt), dress, skjorte og bukse, genser og skjørt. Antrekkene vil kunne ha stor variasjon og allsidighet dersom alle plaggene kan kombineres med hverandre, som vil gi 24 forskjellige antrekk med jakken og 12 uten jakken. For å skape en god balanse i uttrykket av kolleksjonen som helhet vil jeg avgrense hvilke plagg som skal ta for seg hvilke kvaliteter. Jeg velger kvaliteten *varme* i genseren, kjolen, dressjakken og skjorten. Kvaliteten *luftighet* i genseren og kjolen, og kvaliteten *hardhet* i dressjakken, dressbuksen, skjørtet og buksen (se Figur 3 for oversikt).

Antrekk 1	Antrekk 2	Antrekk 3	Antrekk 4
Dressjakke varme hardhet	Kjole varme luftighet	Genser varme luftighet	Skjorte varme
Dressbukse hardhet		Skjørt hardhet	Skinnbukse hardhet

Figur 3: Oversikt over fordelingen av kvaliteter i kolleksjonen

Videre har jeg bestemt meg for en begrenset fargepalett i de bærekraftige kriteriene, som også vil ha innvirkning på materialvalg. Jeg har allerede satt begrensinger for hvilke bærekraftige materialer jeg skal bruke, og alternativene videre i prosessen er ull, lin, silke og skinn. Skinn er et stoff med mye visuell tyngde og vil kunne gjøre plagg hardere. Silke og lin er lette stoffer som kan gi luftighet. Ull kan fremstå på flere måter, så her ligger muligheten til å få frem alle kvalitetene jeg har bestemt meg for. Det neste steget for undersøkelsen er en mer grundig og systematisk designprosess der jeg undersøker mulighetsrommet for hvert antrekk. I den foregående prosessen (idéutvikling) brukte jeg mye farger og lagde ferdige antrekk. For å gjøre mer informerte og bevisste valg vil jeg ta for meg steg for steg av hvert antrekk.

4.5 Utforsking/utvelgelse, modellering og produksjon av hvert antrekk

I dette kapitlet vil jeg kun vise utvalget jeg har bestemt meg for innenfor hvert antrekk, fordi empirien fra den praktiske utforskningen i sin helhet er for omfattende til å tas med i oppgaven. Jeg vil presentere prosessen med hvert plagg hver for seg. Der vil jeg beskrive prosessen i forhold til idéutvikling, utforsking og utvelgelse, modellering (mønsterkonstruksjonen) og produksjon av hvert antrekk. Jeg vil først ta for meg dressen, så kjolen, genseren og skjørtet og til slutt skjorten og buksen.

4.5.1 Dress

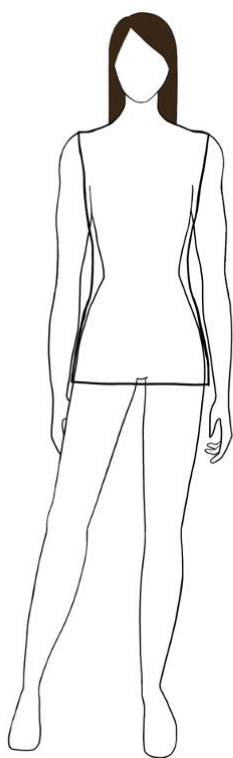
Her vil jeg beskrive fremgangsmetoden og refleksjonene jeg har gjort rundt de endelige valgene jeg har tatt i designprosessen av dressen, som skal oppnå kvaliteten hardhet og varme.

Se mer utfyllende undersøkelse her: <https://sites.google.com/view/masteroppgave-kathrinegrelland/dress>. Jeg begynner med dressjakken, for så å se på dressbuksen.

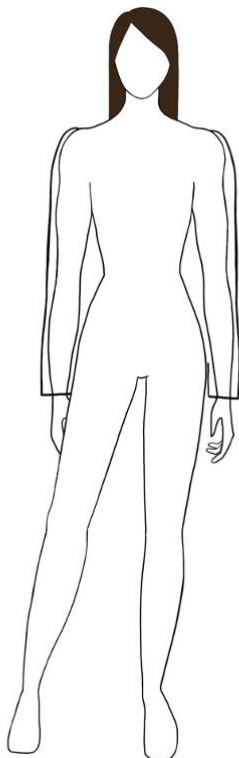
Jeg går videre med Skisse 6 og Skisse 7. Begge er best tilpasset kroppens form der de gir rom for bevegelse, og samtidig et stramt og hardt uttrykk med linjene som følger kroppen. På denne måten følger basen og ermet de bærekraftige kriteriene og kvaliteten hardhet. Videre ser jeg på kragene Skisse 10-1 til 10-4. Disse har store likheter, og den endelige avgjørelsen tar jeg under mønsterkonstruksjonen og produksjonen. Jeg velger dette utvalget av krager fordi det gir meg en klassisk og tidløs opplevelse, noe som er viktig i henhold til kriteriene jeg har satt.

I valget av dressbukse bestemmer jeg meg for en formsittende og rett form. Dette gir et enkelt, tidløst og allsidig uttrykk som vil kunne vare lenge. Samtidig vil jeg lage rette linjer som hever det harde uttrykket. Derfor velger jeg Skisse 8. Hvordan buksen skal åpnes/lukkes og andre detaljer, vil jeg undersøke litt senere i prosessen, men ser det som avgjørende å begrense forstyrringsmomentene slik at den harde kvaliteten blir styrket.

Med tanke på at jeg skal oppnå varme bestemmer jeg meg for et design med folder i dressjakken. Foldene gir en bevegelse i plagget og skaper mer dynamikk og livlighet. Jeg velger Skisse 9 fordi dette designet får frem foldene på best måte med tanke på bevegelse, dynamikk og livlighet. Det er på grunnlag av at volumet kommer godt fram fra siden, forfra og bakfra.



Skisse 6: Dress – Base 4 lang



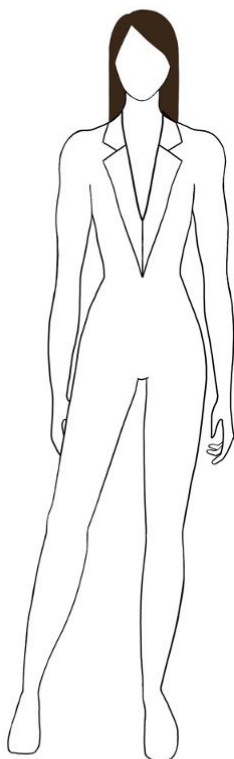
Skisse 7: Dress – Erme 2



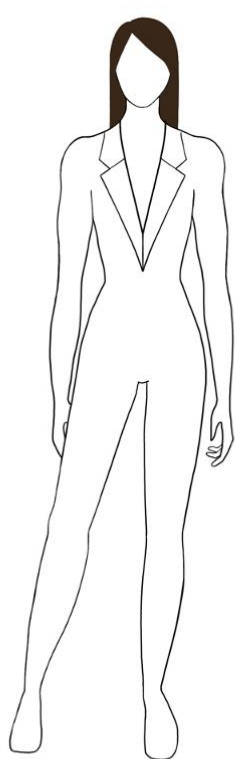
Skisse 8: Dress – Trouser 2 middels



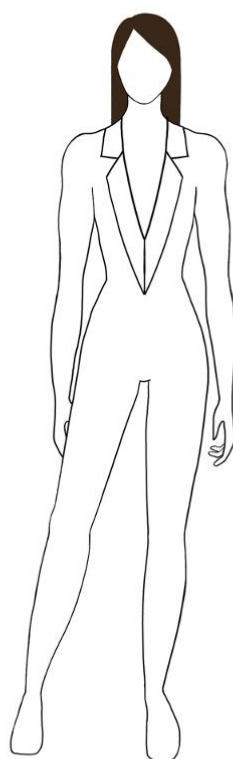
Skisse 9: Dress – Design side



Skisse 10-1: Dress – Mail Clover



Skisse 10-2: Dress – Fish Mouth



Skisse 10-3: Dress – Semi Notch



Skisse 10-4: Dress – Rounded Peak

Neste steg for dressen er modellering/mønsterkonstruksjon. Til dressjakka bruker jeg et mønster jeg har fra før på blazer. Denne gjør jeg større tilpasninger og justeringer på slik at den passer mine mål, og mitt design. Til dressbuksen bruker jeg flere mønstre jeg har på bukser som første utgangspunkt, samtidig som at jeg bruker mine mål nøye. Jeg bestemmer meg for å lage en toile, slik Jones beskriver, så jeg får testet mønsteret skikkelig. Denne gjør jeg større endringer og tilpasninger på i det endelige stoffet. Materialvalget for dressen ble et stivt, sort og tynt ullstoff. Stoffet gir en god visuell tyngde og har en mørk farge, noe som bygger godt opp under kvaliteten hardhet. Jeg velger silkefôr til jakken ift. egnede kvaliteter.

I produksjonen klipper jeg ut bitene slik jeg har planlagt i modelleringsfasen. Jeg overlocker alle kanter slik at tekstilet blir holdbart. Videre syr jeg sammen alle deler slik at dressjakken og dressbuksen blir slik jeg har tegnet. Etter å ha sydd sammen dressen uten å sette inn foldene oppdager jeg det klassiske og tidløse uttrykket jeg opplever at dressen får. Jakken har et romslig uttrykk som gir mye bevegelse i seg selv. Jeg konkluderer med å ikke bruke foldene, da jeg ønsker å bevare det stilrene uttrykket jakken har. I ferdigstillingen av buksen velger jeg gyfl som åpning der jeg har minimalt med sømmer for å skape et enkelt uttrykk som gir en stram og tidløs opplevelse.



Figur 4: Mønsterkonstruksjon av dressjakke

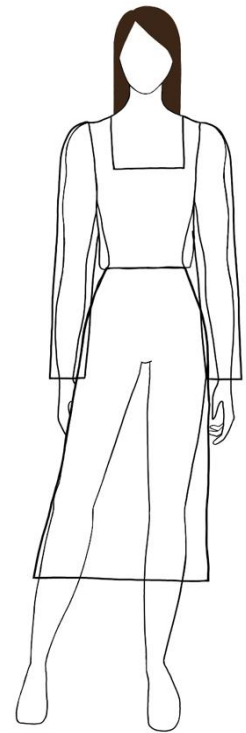


Figur 5: Dressjakke – Utforskning i materiale

4.5.2 Kjole

Jeg vil her presentere fremgangsmåten jeg har fulgt og mine refleksjoner rundt de endelige valgene jeg har tatt under designprosessen av kjolen (se fullstendig undersøkelse her: <https://sites.google.com/view/masteroppgave-kathrinegrelland/kjole>). Med kjolen skal jeg oppnå kvaliteten varme og luftighet, der jeg først beskriver fremgangsmåten på toppen og deretter går over til skjørtet.

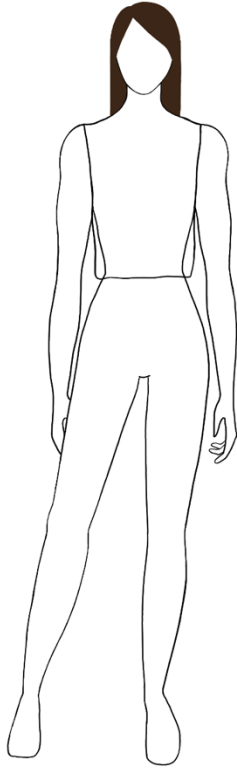
Jeg velger å gå videre med Skisse 11 på grunn av dens design som er best tilpasset skuldrene og brystet sammenliknet med de andre designene jeg har skissert. Midjen gir også god plass og luftighet, noe som gir økt komfort og luftighet. Deretter velger jeg Skisse 12, da dette ermet gir noe luftighet samtidig som det gir muligheten til å brette opp ermene for mer funksjonalitet og allsidighet. Når det gjelder valg av hals velger jeg en som gir meg opplevelsen av bevegelse og livlighet. Skisse 13 har en spennende utforming som fører blikket mot ansiktet til modellen, som jeg opplever at bygger opp under kvaliteten varme. Til skjørtet går jeg videre med Skisse 14, men vil senere utforske lengden mer i modellerings- og produksjonsfasen.



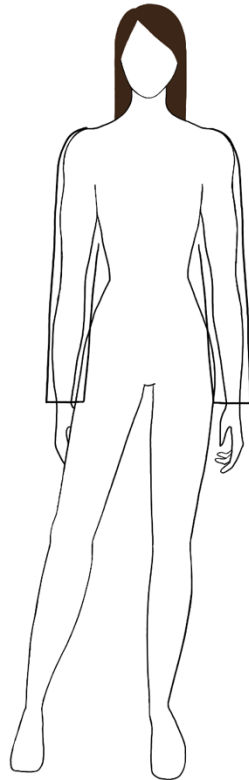
Skisse 15: Antrekk kjole

I modelleringsfasen som er mønsterkonstruksjonen i min oppgave undersøker jeg mønstre jeg har fra før, som jeg tilpasser til mine tegninger og design. Jeg gjør det samme for skjørtet. Ut fra tekstilet jeg har kan jeg forlenge skjørtet, så jeg går videre med det. Når det kommer til valg av material og farge går jeg videre med lin til hele antrekket. Jeg velger en lys farge for å oppnå en letthet og luftighet.

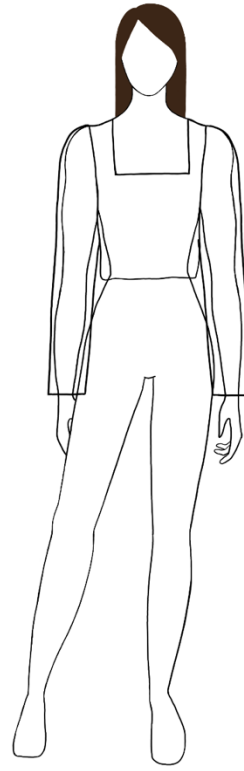
Under produksjonen klipper jeg ut bitene slik jeg har planlagt i modelleringsfasen, og sikrer alle sårkanter. Videre setter jeg sammen delene slik jeg har planlagt, og gjør justeringer underveis ved å prøve plagget på for å tilpasse til min kropp. Jeg gjør noen endringer fra tegningen der midjen på toppen heller avsluttes rett ned, på grunn av linets stive struktur. Videre var det også nødvendig å justere inn ryggen (bakstykket), da den ble litt løs til min kropp.



*Skisse 11: Kjole –
Base 2*



*Skisse 12: Kjole –
Rett erme*



*Skisse 13: Kjole –
Hals 6*



*Skisse 14: Kjole –
Skjørt Middels*



Figur 6: Kjole – Utforsking i materiale

Privat foto



Figur 7: Kjole – utforsking i sammenføyning

Privat foto

4.5.3 Genser og skjørt

Jeg vil her gi en beskrivelse av prosessen jeg har gått gjennom og mine refleksjoner rundt de valgene jeg til slutt tok når jeg designet genseren og skjørtet. Med genseren skal jeg oppnå kvaliteten varme og luftighet, og med skjørtet skal jeg oppnå hardhet (se fullstendig undersøkelse her: <https://sites.google.com/view/masteroppgave-kathrinegrelland/genser-og-skjørt>). Jeg vil starte med å se på genseren og deretter gå videre til skjørtet.

I designprosessen går jeg videre med Skisse 16, på grunnlag av kvaliteten luftighet, tidløshet og passform. Denne basen er best egnet fordi den gir et volum, men samtidig har den et enkelt uttrykk med god passform. Videre for å oppnå kvaliteten luftighet og varme er det Skisse 17 jeg går videre med. Den har et stort volum som gir mye bevegelse og dynamikk i plagget. Ved håndleddet er det hele samlet sammen for en større effekt av volumet. Skisse 18 blir utgangspunkt for skjørtet, med en enkel og stilren utforming. I konstruksjonen av mønsteret tar jeg utgangspunkt i mønstre jeg har fra før, som jeg tilpasser til tegningene jeg har gjort (se Figur 8). Når det kommer til material og fargevalg for genseren velger jeg et lyst ullstoff som er behagelig mot huden, samtidig som at det oppleves luftig og varmt. Til skjørtet ønsket jeg en god sammenheng og stoffutnyttelse med de andre plaggene, så jeg valgte å bruke det samme stoffet som i dressen.



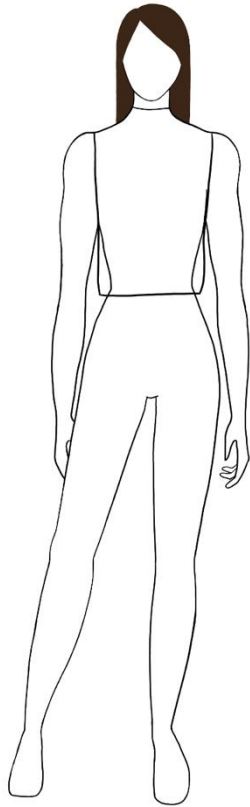
Figur 8: Genser – Mønsterkonstruksjon

Privat foto

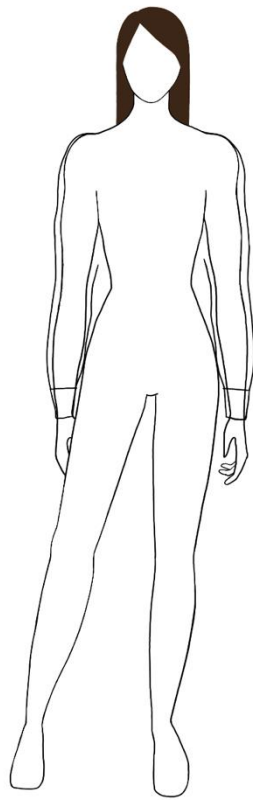


Figur 9: Genser – Utforsking i materiale

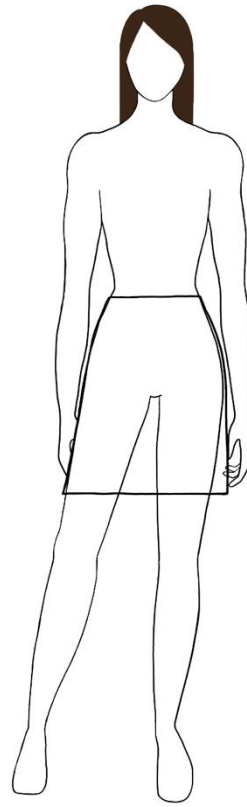
Privat foto



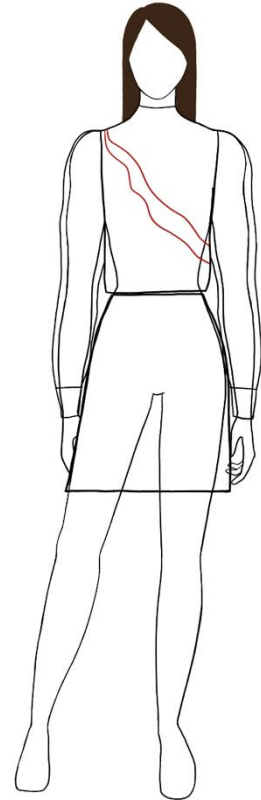
*Skisse 16: Genser –
Base 6 og Hals 4*



*Skisse 17: Genser –
Erme 5*



*Skisse 18: Skjørt – 5
uten lining*



*Skisse 19: Genser –
Design 1*

I produksjonsfasen klipper jeg ut bitene slik jeg har planlagt, og sikrer alle sårkanter. Jeg syr skjørtet slik jeg har planlagt, med innsnitt foran og bak for å gi god passform. Jeg setter sammen basen og halsen, og finner ut at jeg ønsker å gjøre en toile på ermet før jeg klipper det ut i det faktiske stoffet (se Figur 9). På denne måten får jeg testet hvordan jeg skulle skape volum, og fordele det over ermet. For å skape volum legger jeg inn ekstra stoff der jeg velger å bruke legg for å tilpasse størrelsesforskjellen mellom erme og for- og bakstykke. Leggene skaper mer livlighet og dynamikk i plagget. Videre, etter montering av ermet, skapes det et overraskende fint fall i ermet, som fullfører linjene og formen i plagget på en god måte. Dermed bestemmer jeg meg for å kun legge opp kanten, og ikke snevre den inn med en mansjett slik jeg opprinnelig hadde planlagt. I Skisse 19 hadde jeg planlagt et design som tok opp stien i fjellet. I det endelige valget gikk jeg bort fra denne idéen for å oppfylle de bærekraftige kriteriene tidløshet og allsidighet bedre, med et mer stilrent uttrykk.

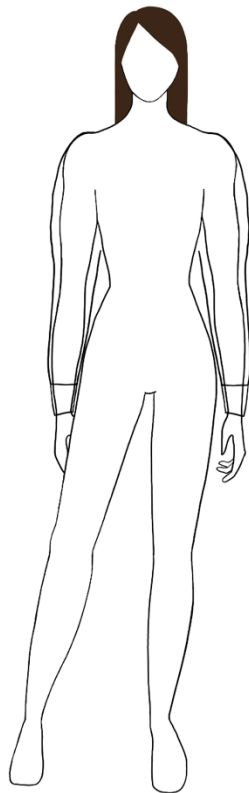
4.5.4 Skjorte og bukse

I dette delkapittelet vil jeg beskrive min fremgangsmetode og mine refleksjoner rundt de endelige valgene jeg har tatt i designprosessen av skjorten og buksen (se fullstendig undersøkelse her: <https://sites.google.com/view/masteroppgave-kathrinegrelland/skjorte-og-skinnbukse>). Med skjorten skal jeg oppnå varme, og med buksen skal jeg oppnå hardhet. Jeg vil først se nærmere på skjorten før jeg går videre til buksen.

I designprosessen av skjorten går jeg videre med Skisse 20. Denne har en passform som følger kroppen, og samtidig en komfortabel vid form. I ermet ønsker jeg å få frem en bevegelse og dynamikk. Dermed velger jeg Skisse 21, som har en tradisjonell mansjett og fyldig volum. Ved valg av front/knappestolpe bestemmer jeg meg for Skisse 22 som har et klassisk og lite forstyrrende uttrykk. Videre undersøker jeg hvordan jeg kan få inn kvaliteten *varme* i enda større grad. Jeg går videre med Design 6 som utgangspunkt til videre undersøkelse i modellerings- og produksjonsfasen. Når det kommer til designprosessen av buksen ser hvordan jeg kan gjøre endringer fra dressbuksen, og fremdeles bevare kvaliteten *hardhet*. Jeg bestemmer meg for Skisse 23, som er litt videre i beina enn dressbuksen.



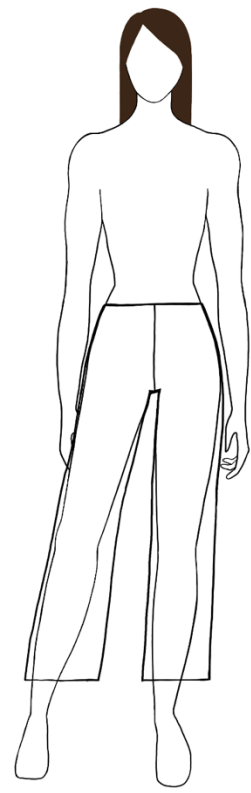
Skisse 20: Skjorte –
Base 3 mid



Skisse 21: Skjorte –
Erme 3



Skisse 22: Skjorte –
Front 3



Skisse 23: Bukse –
Trouser middels

Modellering av skjorten gjør jeg ved å bruke mønstre jeg har fra før som inspirasjon. Jeg tilpasser passformen, slik at den sitter finere på meg, særlig i skulderen. Videre er det ermet jeg gjør de største endringene på. Jeg inspireres av metodene Nakamichi (2010) bruker, og utforsker *takenoko* (s. 84-85). Denne teknikken tilpasser jeg til mitt eget uttrykk, og velger også å teste den i en toile, på grunn av den avanserte teknikken og sammenføyingsmetoden, før jeg syr den i det faktiske stoffet se Figur 10. I materialvalget for skjorten vil jeg videre tydeliggjøre kvaliteten *varme*. Jeg velger lin som har en tydelig og spennende tekstur. Når det kommer til farge, velger jeg en mose grønn farge som opplevdes dynamisk og livlig. Etter modelleringsfasen klipper jeg ut bitene slik jeg har planlagt, og sikrer alle sårkanter, før jeg syr sammen alle delene slik jeg har planlagt.

I modelleringsfasen av buksen bruker jeg grunnmønsteret jeg utviklet til dressbuksen, der jeg gjør noen endringer i lukking ved å legge inn usynlig glidelås i siden og lage videre og kortere bein. I materialvalget ønsket jeg å finne et materiale som er svært forskjellig fra dressbuksen. I tillegg vil jeg at den skal formidle kvaliteten hardhet på en god måte. Av materialene jeg tidligere har presentert er det særlig skinn som oppfyller disse kravene. Det er et holdbart materiale med mye visuell tyngde. For å skape best mulig allsidighet for kolleksjonen lander jeg på fargen sort. Etter modelleringsfasen klipper jeg ut bitene slik jeg har planlagt, og syr delene sammen slik jeg har planlagt.



Figur 10: Skjorte – Takenoko design

Privat foto



Figur 11: Skinnbukse sammenføring

Privat foto

Kapittel 5 – Analyse

I dette kapitlet skal jeg først foreta en narrativ analyse av fortellingen jeg har skrevet om fjellet. Resultatet av denne analysen er inspirasjonen for designprosessen av kleskolleksjonen. Videre skal jeg gjøre en analyse av om jeg har oppnådd de kriteriene jeg har satt for prosjektet, som innebærer kriteriene for bærekraft og designkriteriene fra den narrative analysen.

5.1 Narrativ analyse

Jeg ser det nødvendig å gjøre en narrativ analyse for å trekke ut noen essenser ved fortellingen, slik at jeg lettere kan bruke det inn i designprosessen. Riessman (2008) beskriver en tematisk analyse, som jeg henter inspirasjon fra (s. 539-540). I analysen vil jeg undersøke hvilke ord jeg bruker og betydningen jeg legger bak, for å snevre det hele inn mot noen få kvaliteter ved min opplevelse.

Prosessen begynner med å lage en oversikt over ordene jeg har brukt i fortellingen, og kategorisere de i ordklasser. Slik får jeg en oversikt over hvilke ting, handlinger og beskrivelser som er involvert, se Vedlegg 1 for denne analysen. Ordene fungerer som koder i materialet, der jeg videre vil gjøre en kategorisering av disse. Kategoriseringen vil finne hovedtrekkene ved mine beskrivelser, og kategoriene jeg setter tar utgangspunkt i følelsen jeg får når jeg leser ordet. I betraktingen av ordene oppdager jeg et skille mellom fjellets fine og utfordrende sider, med «positive» og «negative» ladede ord. Ordene er hverken positive eller negative, men beskriver ulike estetiske kvaliteter som kan forbindes med ulike følelser. Dermed setter jeg opp kategorien glede (kategori 1) og utfordring (kategori 2) som gir meg henholdsvis en varm følelse, og følelsen av å bli utfordret og ukomfortabel, se Tabell 1 for kategoriseringen.

Kategori 1 glede (23 ord)		Kategori 2 utfordring (17 ord)
<ul style="list-style-type: none"> • Store • Praktfulle • Fantastiske • Rikdommen • Uimotståelig • Magien • Lette • Utrolig • Eventyrlige • Fri • Behagelig • Ro • Gir • Vakre • Vidunderlige • Herligste 	<ul style="list-style-type: none"> • Spirer • Gror • Energi • Fylles • Glød • Harmoni • Fint • Varm 	<ul style="list-style-type: none"> • Stress • Trang • tar tak • kaster • nådeløst • mørkt • kaldt • svermer • hardt • ugjenkjennelig • tungt • svak • utfordringer • prøvelser • endeløse • vanskelig • fjerne

Tabell 1: Kategorisering 1

Etter oppdelingen oppdager jeg stor variasjon i ordenes betydning, med svak beskrivende som fungerer mer som «fyll»-ord, som jeg kutter vekk. Videre er det også ord som er mer generelt beskrivende og lite konkrete, som vil være utfordrende i en designprosess fordi det er vanskelig å designe noe jeg ikke opplever at har en konkret betydning. Ut fra dette gjør jeg kutt i kategori 1 og kategori 2.

Videre gjør jeg en oppdeling av skille jeg ser i betydningen av ordene. I kategori 1 ser jeg et skille på den ene siden, med ord som oppleves luftige og romlige, og på den andre siden ser jeg ord som har en mer varm og dynamisk følelse. Det er på en måte litt mer spennende og uforutsigbare ord som henter til bevegelse. Ut fra dette deler jeg opp kategori 1 i to mindre grupper, se Tabell 2. Kategori 2 har ord som på den ene siden gir meg en kaotisk og ustabil opplevelse. På den andre siden ser jeg ord som gir meg en mer ensidig opplevelse. Jeg føler at betydningen er veldig konkret og gir en klar følelse. Se Tabell 2 for oppdelingen.

Kategori 1 – 1	Kategori 1 – 2	Kategori 2 – 1	Kategori 2 – 2
<ul style="list-style-type: none"> - Praktfulle - Rikdommen - Magien - Eventyrlige - Spirer - Energi - Glød - Varm - Gror 	<ul style="list-style-type: none"> - Behagelig - Lette - Fri - Store - Ro - Harmoni 	<ul style="list-style-type: none"> - tar tak - mørkt - kaldt - hardt - tungt - endeløse 	<ul style="list-style-type: none"> - Stress - Trang - kaster - nådeløst - svermer - ugjenkjennelig - utfordringer - prøvelser - vanskelig - fjerne

Tabell 2: Kategorisering 2

I utvelgelsen av antall kvaliteter ser jeg på narrativet som helhet, der to fjerdedeler beskriver jeg det gode jeg opplever med fjellet, en fjerdedel det utfordrende, og den siste fjerdedelen balansen mellom de foregående opplevelsene. Med dette utgangspunktet avgrensers jeg til to kvaliteter fra Kategori 1 og en kvalitet fra Kategori 2. I designprosessen vil det også være viktig å oppnå en balanse mellom kvalitetene, slik som jeg beskriver i den siste fjerdedelen.

Fra kategori 1–1 velger jeg kvaliteten *varme*. Det er på grunnlag av at varme i mine øyne er dynamisk, magisk, eventyrlig, energisk og glødende, som flertallet av ordene i kategorien kan assosieres med. Videre velger jeg kvaliteten *luftighet* fra kategori 1–2. Dette kommer av at jeg ser på luftighet som noe lett, fritt, stort og harmonisk. Fra kategori 2 vil jeg først kutte en gruppe. Den ene gruppen er mer konkret og «enkel» i beskrivelsen, og den andre er mer kaotisk, slik jeg har beskrevet tidligere. Erfaringsmessig har det gitt bedre resultat når jeg designer plagg ut fra konkrete beskrivelser, noe som vil gi enklere uttrykk med bedre mulighet for kombinasjon med andre plagg. Derfor velger jeg å gå videre med kategori 2 – 1. Ordet som jeg mener beskriver kategorien på best måte er *hardhet*, fordi det beskriver en tyngde, kulde og mørke, som er flertallet av ordene i kategorien kan assosieres med.

For å oppsummere er det *varme*, *luftighet* og *hardhet* jeg går videre med. For å tilpasse kvalitetene enda bedre til designprosessen, vil jeg i kapittel 4.2.2 gjøre en beskrivelse ut fra mer formalestetiske elementer. Jeg vil ikke gå inn på betydningen de formalestetiske begrepene på grunnlag av oppgavens omfang. Videre vil jeg gjøre en avsluttende analyse av kolleksjonen der jeg ser på kriteriene jeg har satt for design og bærekraft i resultatet.

5.2 Analyse av kriterier i kolleksjonen

I denne analysen skal jeg gjøre en beskrivelse av hvert antrekk, der jeg ser på tekstil, linje og form. Disse beskrivelsene skal jeg se opp mot kriteriene jeg har satt for bærekraft som er allsidighet, holdbarhet, passform og tidløshet. I tillegg skal jeg undersøke hvordan kvalitetene varme, luftighet og hardhet kommer frem, ut fra hva jeg tidligere har definert i Figur 3.



Figur 12: Ferdig dress

Privat foto

Beskrivelse Analyse av dress	Kriteriene for bærekraft Allsidighet, holdbarhet, passform og tidløshet	Kriteriene for design Jakke: Hardhet Bukse: Hardhet
<p><u>Tekstil</u></p> <p>Jakke: 100% sort Merinoull gabardin</p> <p>Bukse: 100% sort Merinoull gabardin</p> <p>Det strekker seg i diagonal retning, og er stivt i horisontal og vertikal retning.</p> <p>Taktilt er tekstilet tynt, og en mellomting mellom fint og grovt, og klør ikke.</p> <p>Tekstilet er noe stivt som gjør at det holder formen, samt at det får et rett og tungt fall.</p>	<p>Stoffet er godt og pent vevet med en holdbar struktur, som vil kunne vare lenge. Fargen og teksturen er har et noe formelt og tidløst preg.</p>	<p>Den sorte fargen gjør uttrykket hardt og visuelt tungt.</p> <p>Det stive tekstilet og det rette fallet gir plagget en visuell tyngde.</p>
<p><u>Linjer og form</u></p> <p>Jakke:</p> <p>Jakken har en romslig form med mye bevegelighet.</p> <p>Det går vertikale lange rette linjer gjennom plagget på forsiden og baksiden, som forlenger formen på jakken. Linjene strammer opp uttrykket og jakken har en tydelig form.</p> <p>Kragen gir variasjon i plagget ved at den bryter opp den stramme formen, med linjer i utovergående skrå retning.</p> <p>Bukse:</p> <p>Buksen sitter tett mot hoftene før den retter seg ut nedover beina. Dette skaper lange rette linjer i vertikal retning. Og fungerer som en forlengelse av jakken.</p> <p>Gylfen og linningen er enkelt konstruert, som gir et rent uttrykk. Det er få detaljer og andre momenter ved buksen, som gjør uttrykket stramt og enkelt.</p>	<p>På grunn av den vide passformen blir plagget allsidig og funksjonelt, fordi brukeren enkelt kan ha større plagg på innsiden.</p> <p>Passformmessig sitter buksen særlig godt rundt hoftene og midjen, og følger formen på kroppen.</p> <p>Det rene og enkle uttrykket gir et tidløst og allsidig preg, der brukermulighetene er mange.</p> <p>Det er solide sømmer gjennom hele antrekket, som er godt forsterket i sårkanten. Det gir god holdbarhet.</p>	<p>De lange linjene og fallet ved antrekket gir en visuell tyngde, samt at det stramme uttrykket gir opplevelsen av hardhet.</p> <p>Det er mye volum i dressen som gir en letthet til plagget, slik det hele oppleves mer balansert i uttrykket og samtidig får frem kvaliteten varme på en subtil måte.</p> <p>Dressbuksen har et stramt og samtidig voluminøst uttrykk.</p> <p>Det begrensede antallet detaljer bygger opp under kvaliteten hardhet</p>

Tabell 3: Analyse av dress



Figur 13: Ferdig kjole

Privat foto

Beskrivelse Analyse av kjole	Kriteriene for bærekraft Allsidighet, holdbarhet, passform og tidløshet	Kriteriene for design Luftighet og varme
<p><u>Tekstil</u></p> <p>Topp: 100% lin lys beige Skjørt: 100% lin lys beige Tekstilet er lyst, lett og noe stivt.</p> <p>Stoffet kjennes noe grovt mot huden, og den vevede strukturen kjennes tydelig. Det er liten strekk i diagonal retning, ellers er stoffet stivt.</p> <p>Visuelt er stoffet vevet, der man tydelig ser hver tråd, og det spennende spillet det gir.</p> <p>I motlys er tekstilet noe transparent.</p>	<p>Fargen er lys, nøytral og allsidig, noe som vil gjøre plagget tidløst.</p> <p>Lin er et slitesterkt tekstil, som blir penere under bruk, noe som gjør materialet holdbart.</p>	<p>Fargen beige gir plagget en varme.</p> <p>Den tydelige vevede strukturen gir en følelse av livlighet og bevegelse.</p> <p>Det lette og lyse stoffet gjør tekstilet luftig. Transparensen stoffet får gir en større grad av luftighet.</p>
<p><u>Linjer og form</u></p> <p>Topp: Topp har en noe løs form med rom for bevegelse. Halsen er åpen med linjer som rammer inn hals og ansikt Linjene i ermet og innsnittene følger kroppens retning, og gir en lengde ved plagget i sammenheng med skjørtet.</p> <p>Skjørt: Skjørtet sitter stramt rundt hoftene, og åpner seg med større volum nedover mot beina. Det går rette og lange linjer fra midjen ned til beina. Splitten i siden gir flere linjer i vertikal retning. Rundt midjen går det en vid linning som bryter opp de vertikale linjene. Linningen skjules med toppen, som gir en tydelig sammenhengende overgang mellom de to plaggene.</p>	<p>Passformmessig sitter toppen noe løst på kroppen, samtidig som den følger kroppens former.</p> <p>De rette linjene og det enkle designet gir et stramt uttrykk som gir tidløshet. Videre gir det meg en opplevelse av et klassisk preg på toppen og skjørtet, som gjør antrekket allsidig.</p> <p>Passformmessig sitter skjørtet tett rundt hoftene og midjen, og følger formen på kroppen, med et volum ved beina.</p> <p>Det er solide sømmer gjennom hele antrekket, som er godt forsterket i sårkanten. Det gir god holdbarhet.</p>	<p>Linjene som rammer inn halsen og ansiktet gir en opplevelse av livlighet og dynamikk ved antrekket. Det bygger opp opplevelsen av varme.</p> <p>Volumet i toppen og skjørtet gir et luftig uttrykk.</p> <p>Overgangen fra topp til skjørt er fra åpent volum til stram form. Det gir en opplevelse av dynamikk og luftighet.</p>

Tabell 4: Analyse av kjole



Figur 14: Ferdig genser og skjørt

Privat foto

Beskrivelse Analyse av genser og skjørt	Kriteriene for bærekraft Allsidighet, holdbarhet, passform og tidløshet	Kriteriene for design Genser: Luftighet og varme Skjørt: Hardhet
<p><u>Tekstil</u></p> <p>Genser: 100% off white ull</p> <p>På grunn av den strikkede strukturen er stoffet noe strekkelig i alle retninger. Tekstilet kjennes mykt og fint mot huden med noe tyngde og tykkelse.</p> <p>Visuelt oppleves stoffet mykt, tykt og varmt. På grunn av tyngden i stoffet får det et visuelt tungt fall.</p> <p>Skjørt: 100% sort Merinoull gabardin</p> <p>Det strekker seg i diagonal retning, og er stivt i horisontal og vertikal retning.</p> <p>Taktilt er tekstilet tynt, og en mellomting mellom fint og grovt, og klør ikke. Tekstilet er noe stivt som gjør at det holder formen, samt at det får et rett og tungt fall.</p>	<p>Stoffet holder formen godt, og er solid i måten det er laget på, som gjør plagget holdbart. Fargen er nøytral og allsidig, som vil gjøre plagget tidløst.</p> <p>Stoffet er godt og pent vevet med en holdbar struktur, som vil kunne vare lenge. Fargen og teksturen er har et noe formelt og tidløst preg.</p>	<p>Den lette og lyse fargen gir en luftig opplevelse</p> <p>Tykkelsen på stoffet og ullpreget det har gir varme til plagget.</p> <p>Den sorte fargen gjør uttrykket hardt og visuelt tungt.</p> <p>Det stive tekstilet og det rette fallet gir plagget en visuell tyngde.</p>
<p><u>Linjer og form</u></p> <p>Genser:</p> <p>Formen på genseren er noe vid, særlig i ermene. Den sitter tett rundt halsen, før den øker i volum nedover kroppen. Basen følger kroppens form med noe volum.</p> <p>Ermene har et stort volum rundt skulderen som glir over i et rett og vidt erme med et tungt fall.</p> <p>Skjørt:</p> <p>Skjørtet har tydelige linjer som følger hoften på naturlig vis. Tekstilet i skjørtet har en tyngde som gjør linjene mer markerte.</p>	<p>Genseren sitter tett mot halsen og skuldrene, med en svært godt tilpasset passform etter kroppen. Videre gir formen på basen god bevegelighet og komfort med den vide formen. Genseren er allsidig og tidløs i uttrykket fordi den har et enkelt uttrykk som kan kombineres med mange plagg.</p> <p>Skjørtet har linjer som følger formen, og gir et klassisk og rent uttrykk. Dette styrker allsidigheten og tidløsheten. Volumet gjør skjørtet komfortabelt.</p> <p>Det er solide sømmer gjennom hele plagget, som er godt forsterket i sårkanten. Det gir god holdbarhet.</p>	<p>Formen på genseren bærer preg av godt volum og bevegelse.</p> <p>Ermene har et stort volum, som gir mye luftighet. Videre har ermet en dynamisk og livlig bevegelse som kommer fra leggene i skuldersonnemen.</p> <p>[Designet bærer preg av volum i ermene og basen. Bisene som går over basen, har en dynamisk bevegelse som skaper spill i designet. Bisene går som stier oppover toppen som gir assosiasjoner til stiene fra narrativet.]</p> <p>Volumet i skjørtet gir en opplevelse av luftighet</p>

Tabell 5: Analyse av genser og skjørt



Figur 15: Ferdig skjorte

Privat foto

Beskrivelse Analyse av skjorte og bukse	Kriteriene for bærekraft Allsidighet, holdbarhet, passform og tidløshet	Kriteriene for design Skjorte: Varme Bukse: Hardhet
<p><u>Tekstil</u></p> <p>Skjorte: 100% lin mørk mose grønn</p> <p>Tekstilet er lett og noe stivt.</p> <p>Stoffet kjennes noe grovt mot huden, og den vevede strukturen kjennes tydelig. Visuelt er stoffet vevet, der man tydelig ser hver tråd.</p> <p>Bukse: 100% sort norsk geiteskinn (garvet i Norge).</p> <p>Visuelt har stoffet høy grad av glans, med struktur av porene fra dyret.</p> <p>På utsiden kjennes skinnen glatt og litt ruglete. På innsiden kjennes det mykt, varmt og behagelig mot huden.</p>	<p>Lin er et slitesterkt tekstil, som blir penere under bruk. Den mosegrønne fargen har en naturlig dus tone. Fargen går godt sammen med de andre plaggene, som gjør den allsidig i kleskolleksjonen.</p> <p>Geiteskinnet er slitesterkt. På utsiden er stoffet sterkt, holdbart og tåler vann. Innsiden gjør stoffet komfortabelt mot huden, som er viktig ved god passform. Skinn er et stoff vi har brukt i mange år, så styrker det tidløse preget. Videre gjør den sorte fargen tekstilet allsidig.</p>	<p>Tekstilet lin har en utpreget struktur som gir en følelse av bevegelse og dynamikk. Det i kombinasjon med den spennende fargen gjør plagget varmt.</p> <p>Skinnet har en tyngde som gjør materialet visuelt og fysisk tungt.</p>
<p><u>Linjer og form</u></p> <p>Skjorte:</p> <p>Skjorten følger kroppens form, men med noe volum. Ermene og knappestolpen trekker linjer i vertikal retning som følger kroppen.</p> <p>Selve designet på skjorten har en klassisk stil som er vanlig å bruke på skjorter.</p> <p>Ermene på skjorten har et unikt design med noe som kan minne om en flettestruktur.</p> <p>Bukse:</p> <p>Buksen har et enkelt uttrykk med få sømmer og detaljer. Formmessig følger den kroppen tett, før den vier ut i større volum mot beina.</p> <p>Linjene i buksen er rette og følger kroppens form.</p>	<p>Passformmessig følger skjorten kroppens form, der den samtidig har et volum som gjør at den ikke sitter for tett. Designmessig har skjorten en klassisk stil som gjør den tidløs og allsidig.</p> <p>Ermene er noe vide ved overarmen, og smalner inn mot underarmen etter flettestrukturen.</p> <p>Passformmessig sitter buksen tett rundt hoftene og midjen, og følger formen på kroppen, før den vider seg ut mot beina der den avsluttes ved leggen</p> <p>Det er solide sømmer gjennom hele plagget, som gir god holdbarhet.</p>	<p>Ermene bærer særlig preg av varme. Designet i ermene gir en dynamisk og livlig opplevelse, og skaper en spenning når jeg betrakter den.</p> <p>Det er rette linjer i buksen som gir en stram opplevelse.</p> <p>Med få detaljer og sømmer blir det et enklere uttrykk som oppleves mer hardt.</p>

Tabell 6: Analyse av skjorte og bukse

5.3 Resultater

Jeg vil oppsummere analysen ved å kort beskrive antrekkene i sin helhet.

Dressen oppfyller de bærekraftige kriteriene allsidighet, passform, holdbarhet og tidløshet gjennom det enkle og brukervennlige uttrykket, ulltekstilet av god kvalitet, den romslige og kroppsfølgende passformen og gjennom et klassisk og enkelt uttrykk. Kriteriet for designkvaliteten *hardhet* kommer frem i den mørke fargen, de lange linjene og det stramme uttrykket. Kvaliteten varme kommer subtilt frem gjennom jakkens romslige form som gir bevegelse i plagget.

Kjolen oppfyller de bærekraftige kriteriene allsidighet, passform, holdbarhet og tidløshet gjennom den todelte funksjonen, den nøytrale og lyse fargen, en kroppsnær passform, linstoff av god kvalitet og et design som oppleves harmonisk og elegant. Kriteriene *varme* og *luftighet* kommer fram gjennom det transparente og lyse tekstilet, livligheten i halsen, volumet i skjørtet og overgangen mellom de to delene som gir en dynamikk og spill i antrekket.

Genseren og skjørtet oppfyller de bærekraftige kriteriene allsidighet, passform, holdbarhet og tidløshet gjennom et anvendelig uttrykk, en kroppstilpasset passform, ullstoff av god kvalitet og et elegant og stilrent uttrykk. Kriteriene *varme*, *luftighet* og *hardhet* kommer frem gjennom dynamikken og volumet i ermet, det lyse tekstilet og den stramme formen på skjørtet.

Skjorten og buksen oppfyller de bærekraftige kriteriene allsidighet, passform, holdbarhet og tidløshet gjennom nøytrale farger, klassisk stil, kroppstilpasset passform, slitesterke materialer av god kvalitet og med design med lette linjer og enkle former. Kriteriet *varme* kommer særlig frem i ermet, med flettestrukturen og gjennom volumet. Videre har fargen og strukturen en varm effekt. *Hardhet* kommer frem gjennom de rette linjene, det visuelt tunge stoffet og den sorte fargen.

6 Drøfting

I dette kapittelet skal jeg svare på og drøfte problemstillingen ved hjelp av presentert fagteori. Før jeg begynner drøftingsarbeidet vil jeg minne om problemstillingen: *Hvordan kan jeg designe og produsere en bærekraftig kleskolleksjon inspirert av min fortelling om fjellet, og hvilke didaktiske potensiale kan erfaringene fra min undersøkelse ha i faget kunst og håndverk i grunnskolen?* Problemstillingen er todelt, så jeg vil begynne med å diskutere den første delen om å designe kleskolleksjonen, før jeg tar for meg den didaktiske delen.

6.1 Diskusjon av å designe og sy en bærekraftig kleskolleksjon med inspirasjon fra fjellet

Den første delen av problemstillingen består av de tre fenomenene jeg undersøker, inspirasjon fra fjellet, en bærekraftig kleskolleksjon og designprosessen fra skisse til ferdig produkt. I drøftingen av de ulike fenomenene vil jeg begynne med inspirasjonen for kolleksjonen, der jeg diskuterer hvordan jeg har brukt narrativet som inspirasjon, og hvordan kvalitetene av den kommer fram i kolleksjonen. Videre vil jeg diskutere hvordan jeg har undersøkt den bærekraftige delen av kolleksjonen. I sammenheng med inspirasjonen og det bærekraftige aspektet vil jeg også diskutere et utvalg av designprosessen og produksjonen av kolleksjonen, for å sette det hele i sammenheng.

Med inspirasjon fra fjellet, har jeg tidligere i oppgaven presisert hvordan jeg har undersøkt essensen ved fjellet gjennom en narrativ analyse som tok for seg ordene jeg brukte i beskrivelsene. Jeg vil argumentere for at det er mange måter å bruke en slik inspirasjon på, som vil være avhengig av designeren. Andre måter jeg kunne brukt narrativet på kunne vært gjennom en mer konkret fremstilling av fjellet, som fjellformasjoner, lyng eller stier. Videre kunne jeg laget klær tilpasset å gå tur i fjellet, med funksjonalitet og tilpasning til værforhold og aktiviteter som avgjørende faktor. Eller så kunne jeg for eksempel utforsket overflater og strukturer for å skape unike taktile teksturer i kolleksjonen, som inspirasjon fra den store taktile variasjonen i fjellet.

Resultatet av min analyse ble de tre kvalitetene *varme*, *luftighet* og *hardhet*. Jeg har tolket ordene i overført betydning der følelsene jeg får av de ulike ordene har vært styrende for avgjørelsen jeg har tatt med valg av disse kvalitetene. Ved å bruke mine følelser og opplevelser, satt det et personlig bakteppe og motivasjon for kolleksjonen. En slik undersøkelse vil være vanskelig for andre å gjenskape fordi det er betinget i min opplevelse. På denne måten er det mindre grad av relabilitet i studien (Fredriksen, 2013, s. 295-296). Samtidig har det gjennom en fenomenologisk-hermeneutisk undersøkelse vært interessant å utforske hvordan mennesker gir mening til ting, fenomener og hendelser, ut fra deres erfaringer, opplevelser og kunnskap (Kristiansen, 2017, s. 154; Tanggaard, 2017, s. 81). Gjennom en personlig inngang henter jeg frem mine erfaringer og opplevelser, som jeg fortolker gjennom undersøkelsen av den.

Videre har jeg også brukt andre inspirasjonskilder til å undersøke hvilke type plagg jeg kan lage, og hvordan de kan utformes. På den måten fikk jeg en bred inspirasjonsbase jeg kunne bruke inn i ideutviklingen. Det er sannsynlig at å bruke inspirasjon fra andre hold, fikk en styrende påvirkning på valg av type plagg og design, som kan ha gjort designene mindre personlige. På den andre siden vil det være umulig å løse seg fra omverden, fordi vi konstant ferdes i den. Nå vil jeg gå inn på hvordan jeg har undersøkt de designmessige kvalitetene. For å fremstille kvalitetene i plaggene brukte jeg både min forståelse, erfaring og opplevelser fra fjellet, samt at jeg brukte de mer formalestetiske beskrivelsene jeg har satt som guide til måloppnåelsen (se Figur 3).

Ved *hardhet* fokuserte jeg på å lage rette linjer og å tenke på tekstiler og farger jeg forbinder med hardhet. Jeg har kun brukt to tekstiler (et sort ullstoff og sort geiteskinn) for å uttrykke hardhet, samt at jeg har brukt mange av de samme linjene og teknikkene for å skape et stramt uttrykk. På den andre siden gir dette en god sammenheng, som gjør plaggene allsidige å mulig å kombinere godt med hverandre.

For å oppnå kvaliteten *luftighet* utforsket jeg særlig hvordan jeg kunne legge til volum og følelsen av letthet i plaggene. Designmessig brukte jeg volum i ermer, romslige baser og volum i skjørt, samt tynne, lyse og luftige stoffer. På den ene siden kan det argumenteres for

at dette oppnår noen universelle assosiasjoner til luftighet. På den andre siden kunne en enda tydeligere representasjon formidlet kvaliteten enda bedre.

Da jeg skulle utforske kvaliteten *varme* fokuserte jeg på bevegelse, dynamikk og livlighet. For å skape *varme* i større grad kunne det vært interessant å bruke varmere farger, andre tekstiler og arbeidet med å få frem bevegelse og dynamikk på en tydeligere måte.

Det kan diskuteres om jeg har oppnådd kvalitetene på en tydelig nok måte, fordi jeg gjennom hele prosessen har vært opptatt av å designe et uttrykk som er tidløst, som har begrenset hvor ekspressivt uttrykket ble. På den måten har jeg skapt et enkelt og «klassisk» uttrykk, som en utenforstående kanskje ikke opplever som luftig, varmt eller hardt. Designprosessen og opplevelsen av den er kontekstuell fordi mine betraktninger vil være annerledes enn annens. Styrken ved at min personlige fortelling ligger til grunn kan være i verdien og meningen jeg legger i plaggene. Jeg kjenner en personlig tilknytning til de konstruerte plaggene, og en ansvarlighet for å ta godt vare på dem. Det leder meg videre til tolkningen av en bærekraftig kleskolleksjon.

Med inngangen i «slow fashion» er det avgjørende med en holdningsendring rundt kjøp og bruk av klær, med en prioritering av høyere kvalitet og bedre håndverksteknikker i plaggene vi kjøper (Fletcher, 2014, s. 203-205; Näumann et al., 2020, s. 98-99; Šajn, 2019; Vincent, 2017, s. 8). For sikre en bærekraftig kleskolleksjon fordrer det en betraktning av hele livssyklusen til plagget (Näumann et al., 2020, s. 94-99). Det kan argumenteres for at bærekraft ikke bare handler om materialene vi bruker, men at det også innebærer de større strukturene i samfunnet som hvordan mennesker lever, fordeling av ressurser, arts mangfold, utslipp og farlig avfall (Klepp, 2021, 2023a; Tjernshaugen, 2022). Derfor vil det å lage en bærekraftig kleskolleksjon være et svært komplisert prosjekt, fordi det er krevende å ta hensyn til alle deler av bærekraft. Allikevel vil jeg presisere at alle positive tiltak gir en positiv effekt på bærekraft, selv om man ikke kan hensynta alle elementer i en slik designprosess.

For å begrense oppgaven satt jeg kriteriene allsidighet, funksjonalitet, holdbarhet, passform og tidløshet. Utvalget er basert på mine undersøkelser i fagfeltet. Det kan løftes kritisk blikk til om avgrensingene jeg har satt tar godt nok hensyn til bærekraftig utvikling. Jeg har for eksempel satt kvalitet høyt hvor jeg har brukt ulike animalske fibre. Silkefôret jeg har brukt er krevende å utvinne med tanke på hvor mange larver det kreves for å produsere 1 kg tekstil (Eberle et al., 1993/1995, s. 23), sammenliknet med et fôr av polyester (Klepp, 2020). På den andre siden har silken bedre kvaliteter for langvarig bruk (Eberle et al., 1993/1995, s. 23), sammenliknet med syntetiske fibre (Klepp, 2020).

Kriteriene allsidighet og funksjonalitet var viktige aspekter ved plaggene, og jeg støtter meg til Klepp og Tobiasson (2020), som påpeker at variasjon og allsidighet er viktig i for å skape bærekraftige plagg (s. 130). Jeg vil se dette i sammenheng med tidløshet. Tidligere har jeg nevnt at Jones beskriver mote som et uttrykk for dagens tidsånd (Jones, 2002/2008, s. 170), som kan sees i sammenheng med tidløshet. Hvilke plagg vil kunne tåle endringene som skjer i samfunnet? Min løsning på dette har vært å designe plagg med et stilrent uttrykk, der jeg har laget et «enkler» design. Med det mener jeg design med en minimalistisk tilnærming der det er en begrensning på antall elementer og visuelle detaljer. Sett i sammenheng med allsidighet vil jeg argumentere for design med dette uttrykket som fordelaktig, fordi færre elementer vil kunne krasje med hverandre i kolleksjonen.

Glitsch (2020) beskriver at mange plagg kastes fordi de har for dårlig passform og kvalitet, og at større kunnskap om dette hos befolkningen vil føre til at forbrukerne vil ta bedre valg (s.147). Brokstad (2019) viser til holdbarhet og kvalitet, som avgjørende aspekter (s.62-64). Jeg støtter meg til deres undersøkelser når jeg setter holdbarhet og passform som avgjørende faktorer. Hensyn jeg har tatt i den sammenheng er å bruke ull, geiteskinn og lin, som har god kvalitet og holder seg rene lengre (Eberle et al., 1993/1995, s. 18; Haneklou, 1978, s. 6; Klepp & Kjøpke, 2023). På den måten har kolleksjonen fått et potensiale for et langt liv, og plaggene trenger ikke å vaskes så ofte. På den andre siden har jeg hatt avfall i prosessen i forbindelse med å skape en god passform, og kanskje ikke utnyttet stoffet så godt jeg kunne, som Fletcher (2014) viser til ved zero waste fashion design (s.130). Skulle jeg tatt større hensyn til bærekraftig utvikling burde jeg vært enda nøyere med avfallet jeg har hatt i løpet av produksjonen.

Fra et mer overordnet synspunkt arbeider jeg med dynamikken og balansen mellom de bærekraftige kriteriene og de designmessige kriteriene. Jeg blir utfordret til å tenke innovativt ved å bruke inspirasjonen, men samtidig avgrense slik at plaggene vil være bærekraftige. Hovedfokuset jeg har hatt gjennom hele prosessen har vært å lage plagg jeg vil trives med. Jeg har valgt snitt jeg er komfortabel med, ut fra erfaring med å bruke klær så langt i livet. Dersom jeg hadde fulgt kriteriene jeg satt fullt ut kan det diskuteres om jeg hadde likt uttrykket, og på den måten ville kolleksjonen vært meningsløs å produsere.

6.2 Didaktisk potensiale i grunnskolen

Den neste delen av problemstillingen handler om *hvordan mine erfaringer kan brukes i forhold til et didaktisk potensial i skolen*. Etter gjennomføringen av masterprosjektet, er det særlig bærekraft i skolen og designkompetanse jeg ønsker å løfte frem som et viktig potensial. Begge aspektene baserer seg på en skapende og utforskende arbeidsmetode og inngang.

Med utgangspunkt i dagens situasjon i forhold til bærekraftig utvikling og klesproduksjon er det viktig å ta tak i måten vi produserer og velger klær på (Arthur, 2022, s. 4). Mange vet ikke lengre hva gode og bærekraftige produkter er, og er derfor ikke i stand til å ta ansvarlige valg (Lutnæs & Fallingen, 2017, s. 1). I dette skiftet er det flere forskere og akademikere som belyser behovet for å arbeide skapende og utforskende i denne sammenhengen, som i tillegg vil ha en verdi i seg selv i form av glede, mestring og utvikling (Bamford et al., 2008, s. 139; Brekke & Willbergh, 2017, s. 11-12).

Med mine erfaringer gjennom hele mitt utdanningsløp og fritidsinteresser, har jeg vært gjennom utallige oppgaver med ulike problemer. I møtet med hvordan jeg skulle konstruere en bærekraftig kolleksjon, måtte jeg finne ut av hva det kunne innebære. Tidligere har jeg hatt forelesninger om dette temaet, men kunnskapen har ikke blitt sittende. Gjennom en skapende og utforskende inngang der jeg var en avgjørende undersøker, har jeg opplevd å få en helt unik erfaring og varig kunnskap som jeg har et personlig forhold til. På den måten vil jeg argumentere for at dersom elever får ansvar for sin egen læring vil kompetansen de sitter igjen med være mye større. Dette krever mye, blant annet at læreren har tro på elevene og at læreren gir elevene tro på seg selv, særlig gjennom mestringserfaringer (Skaalvik & Skaalvik,

2019). Ofte er det kanskje oss lærere eller andre omsorgspersoner som setter grenser for hva elevene kan klare og ikke klare. Ved å tidlig gi elevene muligheten til å utforske, kan de få muligheten til å gjøre store ting. Med det sagt er elevene i en tidligere fase i sin utvikling hvor de trenger større grad av støtte, men ikke for mye slik at prosjektet fremdeles blir elevenes.

Når det kommer til designkompetanse eller design literacy handler det om å skape en inngående forståelse og opparbeide seg gode strategier for å løse de komplekse utfordringene vi står ovenfor (UNESCO, 2023). Kirah (2017) argumenterer for behovet for at forbrukere forespør ansvarlig design (s. 187-191). Dette mener jeg at elever kan utvikle gjennom en skapende prosess som setter fokus på bærekraftig utvikling. Sett i sammenheng med mitt prosjekt som tar for seg designprosessen har jeg fulgt noen stadier som ledet prosessen til ferdig produkt. Min erfaring fra mange designprosesser har gitt meg en varig kompetanse slik at jeg mestrer å undersøke hele prosessen på en god måte. På denne måten kan en designkompetanse, bygget opp over mange år gi en varig kompetanse som jeg kan anvende inn i alle typer prosjekter. Slike resultater kan være mulig å oppnå hos elever gjennom en grundig oppbygging av designkompetanse gjennom alle år.

Ut fra mine erfaringer har jeg tro på at ved å gi oppgaver som stiller krav til det bærekraftige perspektivet, blir elevene tvunget til å undersøke aspektene når de arbeider. Læreren bør i denne sammenheng inkludere gode oppfølgingsspørsmål som kan lede dem inn i de ulike problemstillingene. På den måten får elevene en utforskende inngang der de selv må ta ansvaret og undersøke feltet. Videre vil det være essensielt å legge opp til klassesamtaler. Slik som jeg beskriver bærekraft handler det ikke bare om utslipp, som det gjerne forbindes med. Bærekraft handler om hele livssyklusen bak et produkt. Dette er svært komplekst og kan være utfordrende å sette seg inn i. Ved å spille på hele klassen sine kunnskaper vil det gi elevene en bred forståelse som kan utvikles i fellesskap.

Lutnæs og Fallingen (2017) argumenterer for fire innganger i arbeidet med å bygge opp varig kompetanse hos elevene; praktisk skapende arbeid, estetisk erfaring, ansvarlig produktutvikling og kritisk refleksjon (s. 5-12). Dette kan ses i tett sammenheng med den overordnede delen av læreplanen som tar for seg skaperglede, engasjement og utforskertrang, respekt for naturen og miljøbevissthet og kritisk tenking og etisk bevissthet (Kunnskapsdepartementet, 2020, s. 6-8). Jeg vil argumentere for at mitt prosjekt belyser de

fire inngangene for å utvikle bærekraftskompetanse. Den prosjektbaserte oppgaven har gitt meg en dypere forståelse av verden og problemstillinger knyttet til en bærekraftig kleskolleksjon. Jeg har fått estetisk erfaring ved å jobbe med materialer, der jeg måtte kjenne, lukte og føle tekstilene for å finne ut av hvordan de skulle settes sammen, og hvilke følelser det ga meg å arbeide med dem. Produktutviklingen har vært essensiell gjennom alle ledd i designprosessen. I tillegg har jeg måttet være kritisk gjennom alle steg, hvilken kunnskap jeg bruker, hva jeg kan fra før, kritisk blikk på tekstilproduksjon og til slutt de ferdige resultatene.

Arthur (2022) beskriver behovet lærere har for konkrete arbeidsmetoder, som kan føre til en varig læring og kompetanse elevene kan anvende gjennom et langt liv, og at elever trenger verktøy for å bygge opp erfaringer som gjør at de kan møte morgendagens utfordringer med ansvarlighet, omsorg og gode løsninger (Lutnæs & Fallingen, 2017, s. 1-2). Videre beskriver Arthur (2022) viktigheten av hvordan dette blir presentert, der det var avgjørende at forbrukerne ikke kun ble fortalt hva som var rett og galt og at de må erfare det for å ha en varig effekt (s. 19). På den måten vil jeg vise til praktisk arbeid som metode, der elever får en økt forståelse av materialer som vil gjøre at de tar bedre valg.

Måten jeg har designet og sydd kleskolleksjonen på har vært en omfattende, utfordrende og tidkrevende prosess, som mest sannsynlig ikke er realistisk å gjennomføre på samme nivå i grunnskolen. Allikevel er det mulig å tilpasse metodene og omfanget slik at en mangfoldig elevgruppe vil kunne løse et liknende prosjekt på sin måte. For meg har det vært særlig viktig å kunne lage noe jeg selv hadde lyst på, noe jeg tror de fleste elever ville satt pris på. Med en grunnleggende kunnskap innen symaskin, sikring av sårkanter der det er nødvendig og enkle sammenføyninger er det realistisk for de fleste elever å kunne sy plagg og andre produkter. Eksempler på oppgaver til 1.-4. trinn kan være grunnleggende håndarbeidsteknikker som enkel søm med nål og tråd. Med disse teknikkene er det mulig å sy enkle bamser, dyr, eller andre objekter. Mellom 5.-7. kan elevene sy forkle, handlenett, pynteputer eller enkle klær som skjørt eller shorts. På 8.-10. trinn kan elevene bruke mer avanserte sømteknikker som knapphull og applikasjon, og videre sy klær som kjoler, bukser eller gensere. Det er viktig å tilpasse oppgavene etter elevenes ferdighetsnivå og interesser, og oppmuntre til å eksperimentere og være kreative med materialer og teknikker.

Med tanke på mine refleksjoner over viktigheten av å arbeide skapende og utforskende vil jeg diskutere overføringsverdien dette kan ha i andre fag og problemstillinger i skolen. Erfaring med å møte komplekse problemer med en tro på seg selv, og med strategier for å løse ting man ikke kan vil være overførbart i alle problemstillinger i dag og i fremtiden. På den måten vil en praktisk og utforskende tilnærming være overførbart til alle fag i skolen.

7 Avslutning

For å oppsummere oppgaven kort har jeg vært gjennom et skapende prosjekt der jeg har undersøkt hvordan jeg kan designe og sy en bærekraftig kleskolleksjon med inspirasjon fra min fortelling om fjellet. I den forbindelse utviklet jeg to sett med kriterier; kriterier for bærekraft, og designmessige kriterier som hadde utspring fra narrativet. Resultatene av designprosessen bærer preg av mine tolkninger av å gå tur i fjellet, med subtile trekk fra narrativet. Erfaringene jeg har gjort gjennom dette prosjektet har belyst et didaktisk potensial for kunst og håndverk i grunnskolen. Potensiale ligger i hvordan man kan lære om bærekraftig utvikling, bygge opp en designkompetanse gjennom et utdanningsløp, og viktigheten av å jobbe skapende og utforskende.

Litteraturliste

- Alvesson, M. & Sköldbberg, K. (2017). *Tolkning och reflektion : vetenskapsfilosofi och kvalitativ metod*. Studentlitteratur.
- Anker, T. (2020). *Analyse i praksis : en håndbok for masterstudenter*. Cappelen Damm akademisk.
- Arthur, R. (2022). *Sustainable Fashion: Communication Strategy 2021 - 2024*. U. N. E. Programme). <https://wedocs.unep.org/20.500.11822/41076>
- Aspelund, K. (2015). *The design process* (3. utg.). Bloomsbury.
- Ayres, L. (2008). Narrative texts. I L. M. Given (Red.), *The SAGE Encyclopedia of Qualitative Research Methods*. Thousand Oaks: SAGE Publications, Incorporated. <https://doi.org/10.4135/9781412963909>
- Bamford, A., Espeland, M. & Nymoene, M. (2008). *Wow-faktoren : globalt forskningskompendium, om kunstfagenes betydning i utdanning*. Musikk i skolen.
- Barone, T. & Eisner, E. W. (2011). *Arts based research*. SAGE Publications, Inc.
- Brekke, B. & Willbergh, I. (2017). Frihet, fantasi og utfoldelse: En studie av estetiske arbeidsformer i lærerutdanningene. *Nordisk tidsskrift for pedagogikk og kritikk*, 3(1). <https://doi.org/10.23865/ntpk.v3.554>
- Brokstad, V. M. (2019). *Clothes and consumer behaviour: changing consumers purchase through raising awareness for durability* [Masteroppgave, Oslo Metropolitan University]. ODA Open Digital Archive. <https://hdl.handle.net/10642/7497>
- Eberle, H., Hermeling, H., Hornberger, M., Menzer, D. & Ring, W. (1995). *Tekstil : materialkunnskap* (G. U. Nilsen & K. Nilsen, Overs.). Yrkeslitteratur. (Opprinnelig utgitt 1993)
- Farstad, P. (2003). *Industridesign*. Universitetsforlaget.
- Fletcher, K. (2014). *Sustainable fashion and textiles : design journeys* (2. utg.). Routledge.
- Folkmann, M. N. (2016). *Designkultur : teoretiske perspektiver på design*. Samfundslitteratur.
- Fredriksen, B. C. (2013). *Begripe med kroppen : barns erfaringer som grunnlag for all læring*. Universitetsforlaget.

- Gadamer, H.-G. & Schaanning, E. (2012). *Sannhet og metode : grunntrekk i en filosofisk hermeneutikk* (L. Holm-Hansen, Overs.). Pax. (Opprinnelig utgitt 1960)
- Gilje, N. (2017). Hermeneutikk - teori og metode. I *Kvalitativ analyse : syv traditioner*. Hans Reitzel.
- Glaser, B. G. & Strauss, A. L. (1967). *The discovery of grounded theory : strategies for qualitative research*. Aldine de Gruyter.
- Glitsch, V. S. (2020). *Fit step in ready-to-wear clothing. Towards a reduction of garment disposal in view of sustainability* [Doktorgradsavhandling, University of South-Eastern Norway]. USN Open Archive. <http://hdl.handle.net/11250/2635801>
- Halvorsen, E. M. (2007). *Kunstfaglig og pedagogisk FoU : nærhet, distanse, dokumentasjon*. Høyskoleforlaget.
- Haneklou, U. (1978). *Sy av skinn : en bok om moderne skinnsøm med råd om materiale, redskap og teknikk samt forslag til modeller* (B. Aakre, Overs.). Schibsted.
- Huppatz, D. J. (2020). *Design : the key concepts*. Bloomsbury Visual Arts.
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=2178561&site=ehost-live&scope=site>
- Jones, E. S. (2015). *Fabelfaktisk læring og undervisning - Et multimodalt og kunstnerisk undervisningsdesign med naturfaglig tema på barneskoletrinnet* [Masteroppgave, Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet]. NTNU Open.
<http://hdl.handle.net/11250/2434747>
- Jones, S. J. (2008). *Motedesign* (M. Middelthon & E. W. Middelthon, Overs.). Yrkeslitteratur. (Opprinnelig utgitt 2002)
- Kirah, A. (2017). The future of design: A design anthropological perspective. I A. Berg, E. Bohemia, B. Lyndon, G. Tore, K. Ahmed & P. Nenad (Red.), *Building Community: Design Education for a Sustainable Future* (s. 187-191). Institution of Engineering Designers The Design Society.
- Klepp, I. G. (2020). *syntetiske fibre*. Store norske leksikon. Hentet 27.03.23 fra https://snl.no/syntetiske_fibre
- Klepp, I. G. (2021). *animalske fibre*. Store norske leksikon. Hentet 09.04.23 fra https://snl.no/syntetiske_fibre

- Klepp, I. G. (2023a). *naturfibre*. Store norske leksikon. Hentet 27.03.23 fra <https://snl.no/naturfibre>
- Klepp, I. G. (2023b). *silke*. Store norske leksikon. Hentet 09.05.23 fra <https://snl.no/silke>
- Klepp, I. G. & Kjøpke, V. (2022). *ull*. Store norske leksikon. Hentet 30.01.23 fra <http://snl.no/ull>
- Klepp, I. G. & Kjøpke, V. (2023, 2. januar 2023). *lin*. Store norske leksikon. Hentet 30.01.23 fra <http://snl.no/lin>
- Klepp, I. G. & Tobiasson, T. S. (2020). *Lettkledd : velkledd med lite miljøbelastning*. Solum Bokvennen.
- Kristiansen, S. (2017). Fortolkning, forforståelse og den hermeneutiske cirkel. I *Kvalitativ analyse : syv traditioner*. Hans Reitzel.
- Kunnskapsdepartementet. (2020). *Overordnet del – Prinsipper for læring, utvikling og danning*. Fastsatt som forskrift ved kongelig resolusjon. Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020. <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/verdier-og-prinsipper-for-grunnopplaringen/id2570003/>
- Lerche, A. (1968). *Gyldendals store sy- & håndarbeidsbok* (2. utg.). Gyldendal.
- Lutnæs, E. & Fallingen, N. (2017). Bærekraftig utvikling gjennom skapende praksis. *FormAkademisk - Forskningstidsskrift for Design Og Designdidaktikk*, 10(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.7577/formakademisk.1825>
- Mørstad, E. (2000). *Visuell analyse : metode og skriveråd*. Abstrakt forlag.
- Nakamichi, T. (2010). *Pattern magic*. Laurenc King publ.
- NAOB. (u.å-a). *analyse*. Det Norske Akademi for Språk og Litteratur. Hentet 09.04.23 fra <https://naob.no/ordbok/analyse>
- NAOB. (u.å-b). *design*. Det Norske Akademi for Språk og Litteratur. Hentet 08.05.23 fra <https://naob.no/ordbok/design>
- Nielsen, L. M. & Brønne, K. (2013). Design literacy for longer lasting products. *Studies in Material thinking*, 9.
- Nielsen, L. M. & Digranes, I. (2012). Designkompetanse i et gjennomgående utdanningsløp. *Techne series (Oslo)*, 19(1).

- Nilssen, V. L. (2012). *Analyse i kvalitative studier : den skrivende forskeren*. Universitetsforlaget.
- Näumann, R., Illeris, H. & Riis, K. (2020). *Bærekraftdidaktikk i kunst og håndverk : gjenbruke - oppvinne - skape* (I. C. Goveia, Overs.). Cappelen Damm akademisk.
- Riessman, C. K. (2008). Narrative analysis. I L. M. Given (Red.), *The SAGE Encyclopedia of Qualitative Research Methods*. Thousand Oaks: SAGE Publications, Incorporated. <https://doi.org/10.4135/9781412963909>
- Ringvold, T. A. & Nielsen, L. M. (2021). Complexity, interdisciplinarity and design literacy. *Formakademisk*, 14(4). <https://doi.org/10.7577/FORMAKADEMISK.4640>
- Rolling, J. H. J. (2018). Arts-Based Research within Disciplines or Area Studies. I P. Leavy (Red.), *Handbook of arts-based research*. The Guilford Press.
- Šajn, N. (2019). Environmental impact of the textile and clothing industry: What consumers need to know. Hentet 30.01.23 fra [https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/EPRS_BRI\(2019\)633143](https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/EPRS_BRI(2019)633143)
- Skaalvik, E. M. & Skaalvik, S. (2019). *Skolen som læringsarena : selvoppfatning, motivasjon og læring*. Universitetsforlaget.
- Tanggaard, L. (2017). Fænomenologi som kvalitativ forskningsmetode. I M. Järvinen & N. Mik-Meyer (Red.), *Kvalitativ analyse : syv traditioner*. Hans Reitzel.
- Tjernshaugen, A. (2022). *bærekraft*. Store norske leksikon. Hentet 27.03.23 fra <http://snl.no/bærekraft>
- UNESCO. (2023, 02.02.23). *What you need to know about literacy*. unesco.org. Hentet 29.03.23 fra <https://www.unesco.org/en/literacy/need-know>
- Vincent, A. (2017). Breaking the cycle: How slow fashion can inspire sustainable collection development. *Art libraries journal*, 42(1), 7-12. <https://doi.org/10.1017/alj.2016.42>
- Østern, T. P. (2017). Å forske med kunsten som metodologisk praksis med aesthesis som mandat. *Journal for Research in Arts and Sports Education*, 1, 7-27. <https://doi.org/10.23865/jased.v1.982>
- Østern, T. P. & Letnes, M. A. (2017). Et temanummer som undersøker hva det innebærer å forske med kunsten. *Journal for Research in Arts and Sports Education*, 1(Å forske med kunsten), 1-6. <https://doi.org/10.23865/jased.v1.1082>

Liste over tabeller, figurer og skisser

Tabell 1: Kategorisering 1	40
Tabell 2: Kategorisering 2	41
Tabell 3: Analyse av dress	44
Tabell 4: Analyse av kjole	46
Tabell 5: Analyse av genser og skjørt	48
Tabell 6: Analyse av skjorte og bukse	50
Figur 1: Visuell fremstilling av forskingsdesign	17
Figur 2: QR-kode	24
Figur 3: Oversikt over fordelingen av kvaliteter i kolleksjonen	29
Figur 4: Mønsterkonstruksjon av dressjakke	32
Figur 5: Dressjakke – Utforsking i materiale	32
Figur 6: Kjole – Utforsking i materiale	34
Figur 7: Kjole – utforskning i sammenføring	34
Figur 8: Genser – Mønsterkonstruksjon	35
Figur 9: Genser – Utforsking i materiale	35
Figur 10: Skjorte – Takenoko design	38
Figur 11: Skinnbukse sammenføring	38
Figur 12: Ferdig dress	43
Figur 13: Ferdig kjole	45
Figur 14: Ferdig genser og skjørt	47
Figur 15: Ferdig skjorte	49
Skisse 1: Forundersøkelse – Design 9 (hardhet)	27
Skisse 2: Forundersøkelse – Design 17 (luftighet)	27

Skisse 3: Forundersøkelse – Design 3 (hardhet).....	27
Skisse 4: Forundersøkelse – Design 23 (varme).....	27
Skisse 5: Forundersøkelse – Design 9 (hardhet).....	27
Skisse 6: Dress – Base 4 lang.....	31
Skisse 7: Dress – Erme 2.....	31
Skisse 8: Dress – Trouser 2 middels.....	31
Skisse 9: Dress – Design side.....	31
Skisse 10-1: Dress – Mail Clover.....	31
Skisse 10-2: Dress – Fish Mouth.....	31
Skisse 10-3: Dress – Semi Notch.....	31
Skisse 10-4: Dress – Rounded Peak.....	31
Skisse 15: Antrekk kjole.....	33
Skisse 11: Kjole – Base 2.....	34
Skisse 12: Kjole – Rett erme.....	34
Skisse 13: Kjole – Hals 6.....	34
Skisse 14: Kjole – Skjørt Middels.....	34
Skisse 16: Genser – Base 6 og Hals 4.....	36
Skisse 17: Genser – Erme 5.....	36
Skisse 18: Skjørt – 5 uten linning.....	36
Skisse 19: Genser – Design 1.....	36
Skisse 20: Skjorte – Base 3 mid.....	37
Skisse 21: Skjorte – Erme 3.....	37
Skisse 22: Skjorte – Front 3.....	37
Skisse 23: Bukse – Trouser middels.....	37

Vedlegg 1 koding av fjellet

Gul – Adjektiv

Grønn – Substantiv

Rosa – Adverb

Blå – Verb

Fjellet

Fjellet **møter** meg med sin **store** og **praktfulle** **sjel**.

Den **fantastiske** **rikdommen** fjellet **har** **lokker** meg **nærmere**.

Jeg får en **uimotståelig** **trang** til å **bestige** **veggene** **opp** til **toppen**.

Det **er** som at fjellet **har** **magien** til å **løfte** meg **opp** **veggene**.

Bena mine **blir** **lette** som **fjær**.

Utsikten **er** **helt** **utrolig**. **Hav**, fjell og **skog** så **langt** **øye** **kan** **se**.

Fargene og **lyset** **gjør** det **utroligste**. De **eventyrlige** **høstfargene** **gir** meg et **nytt** **blikk** på **verden**. Plutselig **er** **sinnene** og **tankene** **fri** fra **stress** og **bekymringer**. En **behagelig** **ro** **kommer** over meg og jeg **tar** inn alt det **vakre** fjellet **gir** meg. **Stiene** som **svinger** oppover **landskapet** og **forsvinner** i det **fjerne**. **Lav** og **lyng** med alle mulige **former** og **vidunderlige** **farger**. Nye **topper** som bare **venter** på at jeg **skal** **klatre** over dem.

Sola **varmer** **bakken** og **får** fram de **herligste** **duftene**.

Jeg **lukker** øynene og **kjenner** på **lukten** av alt som **spirer** og **gror** rundt meg.

Lungene mine **fylles** av **energi** og **glød**. Jeg **blir** **varm** **helt** **inn** til **sjelen**.

Her **føler** jeg **harmoni**.

Her føler jeg mening.

Fjellet tar tak i meg og kaster meg nådeløst rundt. Alt blir mørkt og kaldt. Vinden svermer rundt meg og gjør alt hardt og ugjenkjennelig.

Jeg forsøker å komme meg videre, men til ingen nytte. Det er for tungt og jeg er for svak.

Hvordan skal jeg klare det? Jeg tror ikke det går.

Jeg innser at fjellet viser meg livet.

Livet som ikke alltid går på skinner.

Alle utfordringer og prøvelser som kan føles så endeløse.

Samtidig er livet det eneste jeg har.

Kanskje hadde hverken livet eller fjellet vært så fint hvis det ikke var vanskelig iblant.

