

Oda Ådland Thowsen

Kunsten å imitere digitalt: En utforskning av selvportrett

Masteroppgave i kunst og håndverk
Veileder: Errol Fyrileiv og Anette Lund
Mai 2024

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



Oda Ådland Thowsen

Kunsten å imitere digitalt: En utforskning av selvportrett

Masteroppgave i kunst og håndverk
Veileder: Errol Fyrileiv og Anette Lund
Mai 2024

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



Kunnskap for en bedre verden

Sammendrag

Denne masteroppgaven er en kvalitativ studie med mål om å undersøke hvordan digital tegning og selvportrettering kan fremme kunnskap og læring i skolen. Forskingen har en hermeneutisk fenomenologisk tilnærming og en pragmatisk inngang. Metodologisk er oppgaven innenfor *Art-Based Research* (også kalt kunstbasert forskning), hvor jeg har en a/r/tografisk- inspirert vinkling. De tre identitetene er iboende i utforskningen, men jeg gjennomfører ikke tre individuelle undersøkelser basert på identitetene, men heller en undersøkelse hvor jeg har kunstneren, forskeren og læreren med meg.

Problemstillingen for masteroppgaven er: *På hvilken måte kan jeg bruke digital tegning til å tegne selvportretter med utgangspunkt i imitasjonsteori?* Den undersøkes gjennom to forskningsspørsmål: *Hvordan påvirker mine tolkninger av imitasjonsteori de ferdige arbeidene?* Og: *Hvilke didaktiske potensialer har digital tegning og selvportrettering i skolen?*

Med bakgrunn i den økende tilgjengeligheten av digitale verktøy, har jeg utformet en undersøkelse med fokus på et skapende arbeid med digital tegning i programmet Procreate. Jeg har tegnet selvportretter ved å bruke tegneprogrammet og gjennom denne prosessen har jeg generert empiri i form av kunstarbeider, forskerlogg, samt annen dokumentasjon som bilder, videoer og statistikk.

I oppgaven har jeg funnet det at selvportrettering i stor grad er introspektiv som påvirker prosess og produkt. Et annet funn er at imitasjonsteorier som har diffuse rammer er vanskeligere å arbeide med. Jeg har også oppdaget at når det gjelder digital tegning som verktøy i skolen, så er det behov for mer kunnskap og kompetanse for å få mest mulig læringsutbytte for elevene og lærerne. Særlig i kunst og håndverk er det interessant å se nærmere på digital tegning som pedagogisk verktøy.

Nøkkelord: digital tegning, selvportrettering, imitasjonsteori, kunstbasert forskning, kunst og håndverk.

Abstract

This master's thesis is a qualitative study aimed at examining how digital drawing and self-portraiture can promote knowledge and learning in schools. The research adopts a hermeneutic phenomenological approach and a pragmatic entry point. Methodologically, the thesis falls within Art-Based Research, with an a/r/tographic-inspired angle. The three identities are inherent in the exploration, but instead of conducting three separate studies based on these identities, I carry out one study involving the artist, researcher, and teacher.

The main research problem for the thesis is: *In what ways can I use digital drawing to create self-portraits based on imitation theory?* This is explored through two questions: *How do my interpretations of imitation theory affect the finished works?* And: *What didactic potentials do digital drawing and self-portraiture hold in schools?*

Given the increasing availability of digital tools, I have designed a study focused on creative work using digital drawing in the Procreate program. I have created self-portraits using this drawing software, and through this process, I have generated empirical data in the form of artworks, research logs, and other documentation such as images, videos, and statistics.

I have found that self-portraiture is largely introspective and influences both the process and the product. Another finding is that imitation theories with vague boundaries are more challenging to work with. I have also discovered that there is a need for more knowledge and competence in using digital drawing as a tool in schools to maximize learning outcomes for students and teachers. Particularly in arts and crafts, it is intriguing to examine further the use of digital drawing as a pedagogical tool.

Keywords: digital drawing, self-portraiture, imitation theory, art-based research, arts and crafts.

Forord

Fram mot ferdigstillingen av denne masteroppgaven, har jeg vært så heldig å motta støtte og oppmuntring fra mange hold. Dette arbeidet ville ikke vært mulig uten bidrag fra noen spesielt betydningsfulle personer, som jeg ønsker å takke her.

Først og fremst, en hjertelig takk til mine veiledere, Errol Fyrileiv og Anette Lund. Deres faglige innsikt, veiledning og faste støtte har vært uvurderlig gjennom hele prosessen. Errols evne til å se detaljer og helhet samtidig har bidratt til å gi arbeidet dybde og bredde, mens Anettes entusiasme og kreative tilnærminger har inspirert meg til å utforske nye perspektiver.

Til min kjære mor, din urokkelige tro på meg og min evne til å gjennomføre dette prosjektet har vært en konstant kilde til styrke. Din styrke, kjærlighet, og ditt evige nærvær i livet mitt har formet meg til den personen jeg er i dag. For alt dette, står min takknemlighet til deg ubeskrivelig sterk.

Jeg vil også uttrykke min dypeste takknemlighet til min samboer, Sigurd, for hans forståelse, kjærlighet og uendelige støtte. Din evne til å lytte, trøste og motivere har vært min bauta i tøffe tider. Takk for at du har vært der når jeg trengte det mest.

Til min lillebror, takk for de smilene og latteren som har gitt meg nødvendige pauser fra arbeidet. Din livsglede og energi har vært smittsom og minnet meg på at det er viktig å også ta vare på de lyse øyeblikkene i livet.

Denne masteroppgaven er dedikert til dere alle som har vært en del av denne reisen. Takk for at dere har vært mine støttespillere, mine kritikere, og fremfor alt, mine venner.

Innhold

Innledning.....	1
Oppgavens struktur	1
Empiri og data	2
Beskrivelse av empiri.....	2
Teoretisk og praktisk rammeverk	3
Vitenskapsteori.....	3
Fagteori.....	4
Inngangen til oppgaven og begrunnelse av selvportrettering	4
Imitasjonsteori og uttrykksteori	6
Visuelle virkemidler	10
Digital tegning	11
Didaktisk teori	13
Metode.....	15
Metodologi.....	15
Prosjektbeskrivelse og valg av medium	17
Procreate og prosjektramme.....	18
Reliabilitet, validitet og overførbarhet	19
Tegneprosessen.....	20
Utforming av kategorier	21
Utvalg av prosesser	21
Eksempel 1 – Essens.....	22
Eksempel 2 – Sansbar-symbolsk.....	23
Eksempel 3 - Ideell	24
Eksempel 4 - Realisme.....	25
Eksempel 5 - Allsidig.....	26
Analysemetode.....	27
Tematisk analyse	27
Tematisering av forskerlogg.....	29
Matrise av ferdige arbeider	30
Analyse og drøfting av funn.....	33
Konklusjon og veien videre	41
Referanseliste	43
Bildeliste	45

Innledning

Denne masteroppgaven tar for seg en utforskning gjennom digital tegning og selvportrettering, og hvilken plass dette har i skolen. Min motivasjon for prosjektet kommer fra en glede ved å tegne. Jeg begynte med digital tegning på videregående. Jeg hadde en lærer med mye kunnskap om Adobepakken, hun åpnet en ny verden for meg hvor jeg kunne eksperimentere med ulike digitale uttrykk. Jeg begynte å tegne på pc, med tegnebrett. Som lærerstudent ble digital tegning et pedagogisk verktøy, men også en kilde til personlig utfoldelse. Digital tegning representerer et grensesnitt mellom tradisjonell kunst og moderne teknologi, og jeg mener det har et stort potensial for å åpne nye dører til kreativ utfoldelse for både store og små.

Problemstillingen min for oppgaven er som følger: *På hvilken måte kan jeg bruke digital tegning til å tegne selvportretter med utgangspunkt i imitasjonsteori?*

Fra problemstillingen har jeg valgt to forskningsspørsmål:

- 1) Hvordan påvirker mine tolkninger av imitasjonsteori de ferdige arbeidene?
- 2) Hvilke didaktiske potensialer har digital tegning og selvportrettering i skolen?

Formålet med oppgaven er å gjennomgå en prosess hvor jeg utforsker digital tegning gjennom selvportrettering. Jeg ønsker å formidle betydningen av kunstteori, slik som imitasjonsteoriene, men også arbeide frem egne formeninger om teoriene som er med å forme det kunstneriske arbeidet jeg presenterer. I tillegg til dette ønsker jeg å formidle hvilken betydning denne studien har i praksis i skolen.

Oppgavens struktur

Oppgaven er strukturert i flere nøye utvalgte deler. Først presenteres «empiri og data», som inneholder viktige lenker til prosess og empiri med vedlegg som supplerer det man leser i masteroppgaven. Så følger et teoretisk rammeverk som legger grunnlaget for forskningen. Dette inkluderer en gjennomgang av vitenskapsteori og fagteori, som sammen skaper et fundament for den videre utforskningen. Deretter følger en detaljert beskrivelse av metoden og metodologien som anvendes, inkludert en prosjektbeskrivelse og valg av medium - dette danner basen for den empiriske undersøkelsen som er gjort. For å sikre forskningens integritet, diskuteres reliabilitet, validitet og overførbarhet. Denne delen belyser studiens pålitelighet og gyldighet, samt dens relevans og anvendbarhet utover det spesifikke studieområdet. Dette leder videre til en grundig forklaring av den digitale tegneprosessen, etterfulgt av eksempler knyttet opp til imitasjonsteori. Dette gir en grundig innføring i hvordan empirien er skapt. Så kommer analysemetode, som redegjør hvordan empiri og data har blitt analysert gjennom tematisk analyse. Disse delene er essensielle for å forstå hvordan

dataene samles inn og analyseres for å besvare forskningsspørsmålene. Videre følger resultatene og funnene som blir presentert i en matrise som systematisk viser de ferdige arbeidene. Dette danner grunnlaget for den påfølgende analysen og drøftingen, hvor resultatene blir tolket i lys av det teoretiske rammeverket. I konklusjonen gis det en oppsummering av de viktigste funnene og en refleksjon over veien videre.

Empiri og data

Under følger en oversikt over empiri og data brukt i dette prosjektet. For å skape en god oversikt over alt som er samlet inn av data, har jeg brukt et program som heter Notion for å lage ulike nettsider. Disse får man tilgang til så lenge man har en direkte lenke eller QR-kode. Siden dette er en masteroppgave med et skapende arbeid, så er det til god hjelp å ha tilgang til det kunstneriske arbeidet for å forstå sammenhenger fra det praktiske til tekst.

Under har man full tilgang til forskerlogg, matrise, prosessvideoer, statistikk, og fotografier:



«Empiri og data» samler alt på ett sted. Underveis i oppgaven gis også noen av lenkene fortløpende, men for enkelhets skyld vises QR-kodene samlet her. Lenkene gir en mer inngående forklaring av empirien.

Beskrivelse av empiri

[Forskerloggen](#) er multimodal og har vært ført kontinuerlig under tegnearbeidet. Loggen er brukt som en dagbok, hvor jeg har ført inn tanker og opplevelser underveis. Loggen inneholder tekst, fotografier, tegninger og prosessvideoer. [Matrisen](#) er en oppsummerende tabell som viser de 25 tegningene jeg har laget, og referansebildene jeg har tatt utgangspunkt i. Matrisen har også inndelingen av tegninger innenfor de ulike imitasjonsteoriene, teoriene blir diskutert senere. [Prosessvideoer](#) samler alle videoene av tegneprosessene, og gir innsyn i valg jeg har tatt underveis i tegneprosessene. [Statistikk](#) er en tabell utformet i excel som gir oversikt over ulike data Procreate lager når man tegner i programvaren. Disse er oppsummert i tabellen for å skape innsyn i, eksempelvis, hvor mye tid jeg har brukt på hver tegning. På siden [fotografier](#) har jeg samlet alle referansebildene, både bilder jeg har brukt og de som ikke ble brukt.

Teoretisk og praktisk rammeverk

I denne delen velger jeg å differensiere mellom **vitenskapsteori** og **fagteori**. Vitenskapsteorien er fundamentet i forskningsdesignet, og viser veien videre til metodologien. Fagteorien forstår jeg som aspekter knyttet til det fagdidaktiske og det kunstfaglige.

Vitenskapsteori

Jeg har en kvalitativ tilnærming med vekt på hermeneutisk fenomenologi, og en pragmatisk inngang. For å forstå inngangen, vil jeg nå vise hvordan jeg forstår de ulike retningene.

Den tyske filosofen Hans-Georg Gadamer's fremstilling om hermeneutikk og filosofi i *Truth And Method* (2004), gir en forståelse som til tider kan være vanskelig å se i sammenheng med det man har fokus på. Det må fortolkes og reflekteres over, før det kan anvendes. Han trekker frem tradisjon som et gjennomgående viktig tema i hermeneutikken:

I must allow tradition's claim to validity, not in the sense of simply acknowledging the past in its otherness, but in such a way that it has something to say to me. This too calls for a fundamental sort of openness. (Gadamer, 2004, s. 355)

Tradisjon og historisk kontekst kan da forstås og erkjennes på et dypere plan i hermeneutikken. *Men hvordan gjør man det? Og hvilken rolle har kunst i hermeneutikk?*

Professor emerita i kunst og håndverk, Else Marie Halvorsen, gir en dypere beskrivelse av retningene i "Forskning gjennom skapende arbeid?" (2005), hvor hun trekker frem, tolker og vurderer tanker og refleksjoner hos Gadamer. Hun vektlegger fenomenologisk-hermeneutiske perspektiver sett i et kunstfaglig perspektiv. Halvorsens betraktninger er relevante siden jeg har et kunstfaglig fokus i min oppgave.

Halvorsen skriver: «For Gadamer representerer kunsten en vei til sannhet, gjennom menneskets erfaringsbaserte erkjennelse» (Halvorsen, 2005, s. 42), med andre ord, erfaringene jeg samler meg og bruker når jeg tegner digitalt er en måte å representere den «sannheten» eller den virkeligheten jeg står for. Halvorsen påpeker at det «[...] foregår en stadig vekselvirkning mellom deler og helhet [...]» (Halvorsen, 2005, s. 30). Den hermeneutiske metoden må altså anses som å se på del i forhold til helhet. Man kan ikke ha en helhetlig forståelse uten å se på de mindre delene. Jeg mener at hermeneutikken handler om fortolkninger av fenomener man kan se i et historisk, kontekstuellt eller kulturelt perspektiv. Det handler om hvordan virkeligheten og fenomener blir forstått. For meg handler dette om ytre faktorer: hvordan erfarer jeg det som oppstår rundt meg? Å tolke bakgrunnen for det jeg gjør, er av betydning i denne sammenhengen. Når det er snakk digital tegning, historien

om imitasjonsteori, eller fagdidaktiske perspektiver, så vil det være avgjørende å ha hermeneutikken med når jeg fortolker.

Videre følger en redegjørelse av fenomenologiske perspektiver og deres relevans. Halvorsen trekker frem filosofen Martin Heidegger som mente at: «[d]et å være menneske [...] er å være fenomenolog [...]» (Halvorsen, 2005, s. 18). Fra mitt ståsted er det av betydning å ha en fenomenologisk inngang fordi jeg nettopp er et menneske «[...] med bevissthet som forholder seg fortolkende til de fenomen som omgir en» (Halvorsen, 2005, s. 18).

Fordi jeg ikke bare holder meg beskrivende i tegneprosessen, men også fortolkende, mener jeg at en hybrid tilnærming, en såkalt *hermeneutisk fenomenologi*, er viktig. Med dette mener jeg at de beskrivende aspektene i forskningen min – altså hvordan jeg føler og oppfatter noe (fenomenologisk), ikke skjer uten de fortolkningene jeg gjør (hermeneutisk). Disse perspektivene går hånd i hånd når vi beskriver tegning. Jeg vil også argumentere for at tegning og kunst er en form for fortolkning: Jeg tegner en virkelighetsoppfatning som jeg har og denne er i seg selv hermeneutisk.

Jeg har også hentet inspirasjon fra *Art as Experience* av filosofen John Dewey (2005), hvor han utforsker forholdet mellom mennesket og omverdenen, med blikk på den kreative virksomheten som binder dem sammen. Dette perspektivet er dypt forankret i Deweys pragmatiske filosofi og resonnerer med min egen vitenskapsteoretiske tilnærming. Mitt fokus er på praktiske og anvendbare løsninger, og speiler Deweys vektlegging av det som er gjennomførbart og nyttig.

Fagteori

For å forstå empirien i denne masteroppgaven så er det å ha forståelse av fagteori innenfor imitasjonsteori, digital tegning, uttrykksteori, visuelle virkemidler og didaktisk teori av betydning.

Inngangen til oppgaven og begrunnelse av selvportrettering

Høsten 2023 gjennomførte jeg et forprosjekt som har vært en stor inspirasjon for masteroppgaven.

Oppgaven handlet om *Etterligning av sted ved å male med akryl og tegne digitalt* (Thowsen, 2023), og ble en byggestein til masteroppgaven. Jeg har også tidligere skrevet en FoU-oppgave om *Rammers påvirkning på kreativ prosess* (Thowsen, 2022) - som utforsket akrylmaling på papir ved å male hverdagslige motiver. På bakgrunn av dette var det naturlig at masterprosjektet utforsket en ny type motiv. Valget falt på selvportrett gjennom digital tegning. I fortsettelsen går jeg nærmere inn på begrunnelsen for valget, gjennom to innganger: en introspektiv vinkel, og et kunsthistorisk perspektiv:

- 1) **Valget av selvportrett fra en introspektiv vinkel.** Personlig er selvportrett et motiv jeg har ansett som komplisert og vanskelig å mestre. Fra de ovennevnte prosjektene har jeg hovedsakelig arbeidet med å skildre naturlandskap og hverdagslige motiver gjennom digital

tegning og akryl på papir. Selvportrett var noe jeg ennå ikke hadde utforsket. Tidligere så jeg utover og observert noe eksternt - nå flytter jeg blikket innover. Førsteamanuensis Eivind Røssaak trekker frem selviakttakelse som noe som «[...] hører sammen med en rekke fenomener som også ligger langt utenfor kunsten» (Røssaak, 2005, s. 14). Han vektlegger at det er flere observatører som mener at selviakttakelse er noe negativt, og at de kobler det mot en form for narsissisme og intimitetstyranni (Røssaak, 2005, s. 14). Dette kan forstås som kritikk av det å iakttas seg selv. Røssaak viser også andre perspektiver om *selvet*: «[d]et å bli et subjekt innebærer altså både en subjektivering og en objektivering av selvet. Det handler om å bli seg selv og å miste seg selv gjennom mekanismer som gjør at selvet kan kontrolleres og produseres [...]» (Røssaak, 2005, s. 16). Å tegne seg selv innebærer en introspektiv tilnærming og at det setter tegneren i en sårbar posisjon (både fra kritikerne, men også seg selv). I mine tidligere oppgaver er denne sårbarheten og det introspektive i liten grad til stede. Jeg valgte altså selvportrett for å overkomme tvilen på egen evne til å gjengi det introspektive.

- 2) **Valget av selvportrett fra et kunsthistorisk perspektiv.** Den andre grunnen er at selvportrettering er et lett tilgjengelig motiv. Å tegne seg selv er alltid en mulighet man har, om man ikke finner noe annet. I et kunsthistorisk perspektiv er dette ofte grunnen til et slikt valg. Kunstnere velger å portrettere seg selv av flere årsaker, slik kunsthistoriker Shearer West forklarer at kunstnere som ikke hadde råd til modeller, kunne bruke seg selv som subjekter (West, 2004, s. 164). Kunstnere kunne også eksperimentere med nye teknikker, og dokumentere egen alder og status i selvportrettingen (West, 2004, s. 164). Gjennom selvportrettering utleverer man seg selv: «[v]iewing a self-portrait can therefore involve the sense of stepping into the artist's shoes» (West, 2004, s. 165). Som kunstner er dette en måte å utforske identiteten sin, samtidig som det krever selvrefleksjon og gir mulighet til å øve på kunstneriske teknikker.

Disse to perspektivene er årsakene til at jeg har valgt å bruke selvportrett som motiv.

Selvportrettering kan være til dels utleverende. Å tegne seg selv medfører en personlig utlevering som kan føles ubehagelig. Oppgaven er et akademisk arbeid, men inneholder likevel elementer av personlige erfaringer og refleksjoner, spesielt siden forskerloggen og de kunstneriske verkene berører temaer som omhandler identitet og selvrefleksjon. Det er vanskelig å unngå slike personlige innslag helt, gitt valget av motiv.

Selvportrettering kan sammenlignes med situasjoner i skolen der elever står i sentrum for oppmerksomhet, som når de presenterer for klassen eller leverer kunstneriske arbeider til vurdering.

I denne sammenhengen understreker professor emeritus i pedagogisk psykologi, Einar Skaalvik, og professor emerita i spesialpedagogikk, Sidsel Skaalvik, viktigheten av selvverd for god mental helse (Skaalvik & Skaalvik, 2018, s. 85). De sier at «[n]år en person er i situasjoner hvor selvverdet blir truet, vil han eller hun ha behov for å forsvare det. [...] Det gjelder også for elever i skolen» (Skaalvik & Skaalvik, 2018, s. 86). I grunnskolen opplever elever ofte selvutlevering gjennom aktiviteter som presentasjoner og innleveringer. Dette er aktiviteter som ofte involverer en gransking av eget arbeid, som kan føre til både selvrefleksjon og ekstern kritikk.

Jeg tar sikte på å utforske rollen selvportrettering har med utgangspunkt i imitasjonsteoriene, men også mulige roller selvportrett kan ha i skolen. Ved å dykke ned i de kreative prosessene og pedagogiske implikasjonene ved digital tegning og selvportrettering, håper jeg å legge til rette for en bredere samtale om kunstens rolle og dens potensial til å forme individuell vekst og læring.

Imitasjonsteori og uttrykksteori

Som sagt, er en forståelse av imitasjonsteori for å utforske det praktiske arbeidet nærmere viktig.

Imitasjon eller *mimesis* er noe som gjennomsyrer våre liv. Dette kan være alt fra når barn etterligner foreldre eller andre forbilder, hvor de lærer sosiale normer, til atferd på sosiale sammenkomster hvor man imiterer andre for å passe inn. Imitasjon spiller også en sentral rolle i kunsten. Kunsthistoriker Gunnar Danbolt skriver at:

[...] et bilde alltid er og må være et bilde av *noe*, og at dette *noe* er det man til enhver tid har ansett for *det virkelige*. Et bilde skulle slik gjengi, avbilde eller representere det man betraktet som "virkelighet". Derfor kalte man dette for *imitasjonsteorier*. (Danbolt, 2009a, s. 57)

Dette understreker hvordan kunstnerisk imitasjon fungerer som en gjengivelse av virkeligheten.

For å fordype meg i imitasjon, har jeg valgt å ta utgangspunkt i to teoretikere, Gunnar Danbolt og Jerome Stolnitz, fordi deres arbeid tilbyr innsikt i hvordan imitasjonsteori kan anvendes for å forstå kunstens rolle i samfunnet. Ved å gå gjennom kunstteori fra eldre til nyere tid, belyser de hvordan imitasjon har utviklet seg gjennom tidene. Dette skaper et grunnlag for videre tolkning av imitasjon. *Hvordan tolker vi imitasjon i dag? Og hvordan tolker jeg imitasjon i mitt eget arbeid?* Gjennom teoriene Danbolt og Stolnitz fremhever ser vi at imitasjon kan tolkes og forstås på utallige måter og vi ser også at det er både overlapp og ulikheter i teoriene de peker på. Jeg har som mål å bruke disse imitasjonsteoriene som utgangspunkt i mitt kunstneriske arbeid. For å gjøre dette må jeg skape min egen formening om hva imitasjonsteoriene tilbyr.

Danbolt deler imitasjonsteoriene inn i fire: den **essensialistiske** imitasjonsteori, den **sansbar-symbolske** imitasjonsteori, den **ideelle** imitasjonsteori og tilslutt **realismen** (Danbolt, 2009a, s. 57-58).

På den andre siden deler Stolnitz inn imitasjonsteoriene i tre lignende kategorier. I denne delen vil jeg sammenligne og trekke frem alle inndelingene i imitasjonsteori for å gi grunnlag for en rikere forståelse og tolkning av imitasjon.

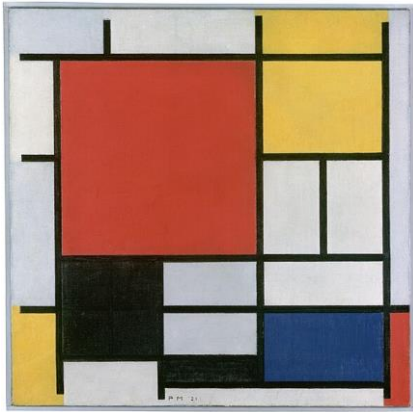
Som Danbolt gir også Stolnitz en inndeling av imitasjonsteoriene. Han presiserer at imitasjonsteoriene: «[...] do not describe accurately *all* works of art» (Stolnitz, 1960, s. 132). Den første teorien Stolnitz beskriver er «enkel» imitasjon, hvor «[...] it "looks like" and reminds us of what we know in reality apart from art» (Stolnitz, 1960, s. 110). Videre forklarer han at «enkel» imitasjon «[...] is best when it is most "lifelike"» (Stolnitz, 1960, s. 114). Her kan vi trekke paralleller til det Danbolt beskriver som **realisme**, hvor den sosiale virkeligheten er i sentrum og man beskriver samfunnet slik det var (Danbolt, 2009a, s. 58). Begge presenterer teorier som har overlappende egenskaper, begge ønsker å formidle virkeligheten slik den er for å portrettere enkelheten eller en type råskap som man finner i samfunnet. Et eksempel som kan trekkes frem er *The Meeting*, eller *Bonjour, Monsieur Courbet!* (Courbet, 1854). Dette er et relevant kunstverk innenfor realismen og «enkel» imitasjon. Verket skildrer en menneskelig erfaring uten at det vektlegger å fremme noen idealer eller overdramatisere.



Figur 1. *The Meeting*, eller *Bonjour, Monsieur Courbet!*, 1854, av Gustave Courbet.

Den andre imitasjonsteorien Stolnitz fremhever er «essens», hvor man eksempelvis får frem det som er typisk for en art og ikke de individuelle og karakteristiske egenskapene (Stolnitz, 1960, s. 120). Denne teorien er lik Danbolts **essensialistiske** imitasjonsteori, som formidler det «[...] typiske, karakteristiske og allmenne [...]» (Danbolt, 2009a, s. 57). Jeg mener begge kunstteoretikerne gir en relativ lik fremstilling av denne kategorien og lignende syn på teoriens innhold.

Jeg opplever essenskategorien som mer flytende enn de andre kategoriene, hvor man formidler generelle kvaliteter. Men hva betyr dette? Stolnitz presenterer Aristoteles sin inngang til teorien gjennom en forståelse av tragedie i teater: «[w]e must not ask of art that it should be a "literal duplication" of ordinary course of experience» (Stolnitz, 1960, s. 119). Videre sier Stolnitz: « [...] that the work should be judged in terms of its inherent, *aesthetic* effectiveness. It creates its "effect" only



Figur 2. *Composition with Large Red Plane, Yellow, Black, Grey and Blue, 1921, av Piet Mondrian.*

if it possesses internal *unity*» (Stolnitz, 1960, s. 119). Essensen i det kunstneriske arbeidet er best når man får frem det som reflekterer en enhet. Hvordan man får frem denne essensen er opp til tolkning, og jeg ser på dette som et utfordrende element når jeg selv produserer tegninger digitalt. *Hvordan ser essens ut? Hvordan kan vi tolke essens?*

Det finnes ulike måter å tolke denne kategorien på. Kanskje man ønsker å formidle et selvportrett som portretterer ideen av en dame, og utelater de spesifikke kvalitetene til modellen. Men vi kan også se på kunstnere som Piet Mondrian med verk som i figur 2 (Mondrian, 1921). Verkene hans består av abstrakte motiver, med grunnleggende

former som formidler en virkelighetsforståelse av vår verden gjennom

rette linjer og primærfarger. Men selv om motivene er abstrakte, kan verkene likevel gi en essens av virkeligheten, eksempelvis natur og trær.

I Stolnitz tredje imitasjonsteori beskrives imitasjon av det «ideelle» - hvor målet er å fremme «[...] those parts [...] which are *most proper* for imitation» (Stolnitz, 1960, s. 128). Danbolt beskriver også den *ideelle* imitasjonsteori, og forklarer at kunstnerne i denne teorien «[...] ønsket å gjengi den verden som ligger bak og under den synlige i form av dens rasjonelle struktur og det allmenmenneskelige [...]» (Danbolt, 2009a, s. 58). Teorien kan ses som et ønske om å finne det som ligger bak den virkelige fasaden. Flere kunstnere og epoker gir gode illustrasjoner av denne imitasjonsteorien. Eksempelvis strebet renessansekunstnere etter å nå antikkens idealer, og i romantikken ble på et vis «[...] det harmoniske landskapet [...] den sublimen naturen [...]» idealisert (Danbolt, 2009b, s. 165).

Danbolts fjerde og siste kategori er **sansbar-symbolsk** imitasjonsteori. Teorien er «[...] primært opptatt av den *sansbare* virkeligheten – den man kan ta og føle på» (Danbolt, 2009a, s. 58). Videre fremhever han at dette kan være «[...] vakre silkestoff, i gjenskinn fra messing og glass, i vannets speiling av himmel, skyer og trær» (Danbolt, 2009a, s. 58).



Figur 3. The Arnolfini Portrait, 1434, av Jan van Eyck.

Danbolt forklarer også at det må være symbolverdi og at det ikke bare var «[...] den synlige virkeligheten som opptok dem» (Danbolt, 2009a, s. 58). Med dette forstår vi at denne imitasjonsteorien vektlegger det taktile, men fremhever det symbolske. The Arnolfini Portrait (Eyck, 1434) er et godt eksempel på sansbar-symbolsk imitasjonsteori. Verket portretter det sansbare gjennom taktile stoffer, metall, messing – men har også symbolsk verdi gjennom flere elementer i verket, blant annet: et tent lys og at de holder hender og en rosenkrans (Danbolt, 2009a, s. 32).

Jeg vil nå kort forklare uttrykksteori, dette fordi det er elementer i mine egne tegninger som vil være gjenkjennelig i

uttrykksteorien. Teorien er en samlebetegnelse for kunstepoker, kunstverk eller kunstnere som er mer opptatt av å frembringe det «[...] unike og originale» (Danbolt, 2009b, s. 150) i mennesket. Uttrykksteorien handler om at kunstneren formidler det indre livet, dette kommer ut og «[...] blir til noko ytre [...]» (Danbolt, 2009b, s. 150). Basert på dette kan vi forstå at det er kontraster mellom uttrykksteori og imitasjonsteori. Imitasjonsteoriene streber etter imitasjon og etterligning. Men problemet er at man plutselig kan komme i konflikt om man presenterer et verk som imiterer en følelse, en reaksjon eller en lyd. Dette er fenomener vi ikke har sett rent visuelt. Men en kunstner kan likevel formidle dette i arbeidet sitt og si «jeg imiterer». Det er dette grenselandet jeg har havnet i. Jeg har tegnet meg selv og har prøvd så godt jeg kan å imitere ut ifra imitasjonsteoriene. Men tegning er en kreativ prosess og det er utrolig vanskelig å holde seg uttrykksfri i slike prosesser. Jeg ønsker altså å avklare at man får glimt av uttrykksteori inn i imitasjonsteoriene når man ser prosessen min og arbeidet mitt.

Jeg tar altså fire imitasjonsteorier som utgangspunkt: den **essensialistiske** imitasjonsteori, den **sansbar-symbolske** imitasjonsteori, den **ideelle** imitasjonsteori og til slutt **realismen**. Det er sentralt å vise teoriene plass i kunsthistorien. Gjennom epokene har kunstnere uttrykt egne virkelighetsforståelser og kunstverk kan analyseres og plasseres inn i disse ulike teoriene. Samtidig er det av betydning å huske på, slik Stolnitz forklarte, at imitasjonsteoriene ikke beskriver alle kunstverk (Stolnitz, 1960, s. 132). Det er også overlappinger mellom teoriene, og man kan finne kunstverk som

både er innenfor kunstteorier, slik som *imitasjonsteori*, men også *uttrykksteori*. For å forstå kunstteorier bedre vil jeg nå gå nærmere inn på visuelle virkemidlers betydning.

Visuelle virkemidler

Under hver tegning i [forskerloggen](#) har jeg en liten seksjon som heter «Analyse av bildet». Dette er en kort visuell analyse, her jeg ser på tegningene med et objektivt blikk. For å forstå det man lager, eller mene noe om andres kunstneriske arbeid, er det viktig å ha kjennskap til det visuelle språket man bruker i møte med kunsten. *Men hva er visuelle virkemidler og hvordan bruker man et visuelt språk?* Danbolt trekker frem at:

Ethvert bilde er bygd opp ved hjelp av visse formale relasjoner – forholdet mellom høyde og bredde, mellom flate og dybde, mellom former og farger og annet. For å oppnå en oversikt over disse relasjonene, begynte man å undersøke mer systematisk de virkemidlene en maler benyttet seg av for å bygge opp et maleri. (Danbolt, 2009a, s. 21)

Å tolke de visuelle virkemidlene som blir brukt i kunst kan, med andre ord, være komplekst. Det er ikke nok kun å forstå de ulike formale elementene, man må også ha en forståelse for relasjonen mellom elementene.

I den tidligere oppgaven min (Thowsen, 2023), gjennomførte jeg en visuell analyse av de ferdige arbeidene. Her definerte jeg hva jeg mener man må ta hensyn til når man skal gjennomføre en visuell analyse, men også hva som skal til for å snakke om et skapende arbeid. Jeg ønsker å trekke frem de samme beskrivelsene jeg kom med i 2023, fordi jeg mener dette også kan anvendes for å skape en helhetlig tolkning av det visuelle språket i masteroppgaven.

I oppgaven differensierte jeg mellom kunstner Axel Mørch sin inndeling mellom *estetiske funksjoner* og *estetiske formelementer* (Mørch, 1994, s. 58,60). **Estetiske funksjoner** kan eksempelvis være: «rytme, harmoni, balanse, bevegelse, proporsjon, kontrast» (Mørch, 1994, s. 60), mens **estetiske formelementer** kan være: «linje, flate, farge, valør, volum og rom» (Mørch, 1994, s. 58). Disse inndelingene er med å skape en viss distinksjon i det visuelle språket vårt. En samlebetegnelse man kan bruke for både *funksjoner* og *formelementer* er: **formalestetiske virkemidler** (Thowsen, 2023, s. 4). Det må derimot trekkes frem at det visuelle språket kan variere fra person til person. Mange av begrepene som blir brukt er overlappende, eksempelvis kan man si at visuelle virkemidler, formale elementer og formalestetiske virkemidler – brukes om hverandre. Her gjennomfører jeg ikke en utarbeidet visuell analyse av arbeidene mine, men har heller et fokus på hva som skjer når jeg bruker digital tegning til å tegne selvportretter med utgangspunkt i imitasjonsteori. Jeg foretrekker å ha en gjennomført forklaring av hva visuelle virkemidler handler om, slik som i den ovennevnte beskrivelsen.

Digital tegning

Kjært barn har mange navn: digital tegning, digital maling og digital kunst. Digital tegning er komplekst og kan være vanskelig å definere. Når jeg sier at jeg holder på med digital tegning som teknikk, merker jeg at folk kan bli forvirret eller skeptisk. Jeg ønsker å forklare grundig hva jeg legger i teknikken, men også fremme ulike syn på hva digital tegning kan forstås som.

For meg er digital tegning en utvidelse av de kunnskapene jeg har opparbeidet meg gjennom analoge teknikker. Fysisk sett bruker jeg «pennen på papiret», men bytter ut pennen med en elektronisk «blyant» og papiret er byttet ut med en skjerm eller et tegnebrett. Uavhengig av hvilken type teknologi man velger å bruke, vil man oppdage at det finnes et eget begrepsapparat innenfor digital tegning. Jeg går ikke inn i begrepene man bruker i ulike programvarer, men vil ha hovedfokus på hvordan begrepet digital tegning kan forstås. *Hva er digital tegning?*

Når man utforsker tilgjengelig litteratur om digital tegning, avslører et grundig søk at det finnes en rikere korpus av materialer under generelle søkefraser som «digital drawing». På Google Scholar gir søket på «digital tegning i skolen» 2540 treff, og spisses søket til «digital tegning i grunnskolen» reduseres tallet til 927 treff. Søkeresultatene øker noe når man bruker engelske termer, men dette kan være misvisende ettersom mange av studiene vektlegger kunstundervisning på videregående eller høyere nivåer, og ikke spesifikt i grunnskolen. Det viser seg at det er en distinkt forskjell i tilgjengeligheten på litteratur som omhandler de tekniske aspektene ved digital tegning sammenlignet med pedagogiske ressurser for bruk av digital tegning i undervisningen. Sistnevnte område er særlig underrepresentert i den faglige litteraturen. Søkeresultatene gir ikke en helomfattende oversikt over hva som finnes av litteratur på temaet, men det er en indikator. Jeg opplever selv at det som finnes av litteratur ikke nødvendigvis gir noen tydelige svar om hva digital tegning er. Jeg ønsket å snakke med noen som kunne tydeliggjøre betydningen av begrepet og som har lengre erfaring med å forstå ulike medier i kunst.

For å komme nærmere en begrepsforståelse valgte jeg å ta kontakt med Tiril Schrøder, kunstner og professor ved Kunsthøgskolen i Oslo, som deler sin forståelse av begrepet:

Jeg er utdannet og har jobbet hele livet som tegner og kunstner og det er denne praksisen jeg har tatt med inn i det digitale. Det er vanskelig å definere bestemt forskjellen mellom digital tegning og analoge teknikker. Opplevelsen av å utføre handlingen (digital tegning) er tilsvarende en tegneopplevelse. For meg blir det en tegneopplevelse nettopp fordi handlingen eller gesten er nært beslektet eller lik med den man gjør når man tegner analogt. De fysiske verktøyene er veldig like, for eksempel er digitale penner utformet lignende som blyanter eller tusjpenner. (Tiril Schrøder, personlig kommunikasjon, 8. april 2024)

Slik jeg forstår Schrøder så er personlige erfaringer, men også kunstneriske opparbeidede ferdigheter med på å utforme eget ståsted når man møter digital tegning som ny teknikk. Min og Schrøders tolkning av digital tegning kan ha likheter, men også forskjeller fordi vi har individuelle ståsteder fra tidligere praksiser. For meg har digital tegning alltid blitt navngitt digital *tegning*, og det er nettopp fordi jeg deler samme bevisstheten som Schrøder: at det oppleves som en tegneopplevelse. Digital *tegning* kan også betegnes som digital *maling* – basert på andre erfaringer. Noen ganger oppleves det som en maleprosess, mer enn en tegneprosess.

Jeg vil nå gå nærmere inn på hvilken plass digital tegning har i kunstverdenen: *digital tegning* kan anses som en underkategori av *digital kunst*. Inndelingen av digital kunst kan ta utgangspunkt i generativ kunst slik den er presentert av kunstner og teoretiker Philip Galanter i *Generative Art Theory*. Han mener at generativ kunst skiller seg fra erstatningen av fysiske verktøy med dataprogrammer som for eksempel Adobe Photoshop (Galanter, 2016, s. 146). Han sier at kunst skapt ved hjelp av et tilsynelatende autonomt system eller prosess ofte refereres til som *Generative Art* (Galanter, 2016, s. 146). Det eksisterer altså skiller mellom ulike former for digital kunst, ut ifra hva man bruker som medium for å lage kunsten. Vi kan skille mellom to typer digital kunst: den første er kunst som er helt skapt av datamaskiner eller gjennom programmering, den andre typen er kunst der mennesker bruker programvarer utviklet av mennesker gjennom programmering. Eksempler på slik programvare er Photoshop eller Procreate. I følge Galanter hevder noen at mennesker selv er «generative systemer», og at siden mennesker til syvende og sist skaper all kunst, så er all kunst generativ kunst (Galanter, 2016, s. 150). Det finnes altså mange ulike måter å definere digital kunst og digital tegning på. Programmer man bruker til å tegne digitalt er, som sagt, laget gjennom programmering som gjør dette til et biprodukt av digital kunst. Men kunsten jeg lager når jeg tegner er menneskelagd gjennom å bruke en Apple pencil og fysisk tegne på iPad skjermen – denne delen av prosessen er menneskeskapt og står i sterk kontrast til eksempelvis K.I (kunstig intelligens) genererte bilder som er generativ kunst. Et spørsmål vi kan stille oss er hvordan vi definerer og verdsetter det menneskelige elementet i digital kunst, spesielt når det står ovenfor teknologiens raske utvikling?

Jingtao Cui artikkel, "Research on Digital Painting Art and Its Diversified Performance" (2017), gir et nyttig innblikk i utforskningen av spørsmålet om det menneskelige i den digitale kunsten. Cui argumenterer for hvordan digital maling utforskes, ikke bare som en teknisk ferdighet, men også som en kulturell bevegelse som stadig vokser og utfordrer tradisjonelle kunstformer (Cui, 2017). Cui skriver at digital maling er en ny form for visuell kunst som nå blir brukt på en rekke ulike områder. De ulike formene for digital malerkunst er et nytt kulturelt fenomen og hvordan samfunnet fremstiller digital kunst og digital tegning/maling på har ennå ikke et særlig høyt teoretisk nivå (Cui, 2017, s. 1). Det er altså et stort utforsket potensial innenfor dette feltet og det er ennå få akademiske tekster

som tar for seg *digital tegning* eller *digital maling*. Konseptet med å tegne digitalt er relativt nytt, og det er ulike meninger om plassen den har i kunstverdenen.

Til tross for manglende forskning på digital tegning/maling, så har selve praksisen gjennomgått utrolig stor utvikling siden man begynte å lage digital kunst. Dette kan ses tydelig med introduksjonen av banebrytende verktøy som den første iterasjonen av Adobe Photoshop som ble utgitt i 1989 (Colson, 2007, s. 16). Vi ser altså et skille mellom utviklingen av selve teknologien, mot utviklingen av akademiske tekster som omhandler hvilken betydning teknologien har for oss. Professor Marte Blikstad-Balas beskriver i *101 digitale grep* (2020) at litteratur om *digitale verktøy* kan skape en bredere diskusjon i skolen om verktøy slik som digital tegning. I arbeid med digital tegning har jeg valgt å se på litteratur om sosiale medier, som artikkelen "Livsstil til salgs: om influensermarkedsføring på sosiale medier og hvordan ungdom påvirkes" (Steinnes & Teigen, 2021).

Didaktisk teori

Jeg vil nå gå over til å se nærmere på relevant didaktisk teori i forhold til selvportrett, digital tegning og imitasjonsteori, her vil jeg starte med å se på læreplan i kunst og håndverk og overordnet del om folkehelse og livsmestring med blick på hvilke deler av dette som overlapper med fagteorien.

I læreplan i kunst og håndverk trekkes det frem noen sentrale verdier i faget:

Kunst og håndverk er et sentralt fag for praktiske ferdigheter, kreativitet og refleksjon over visuell og materiell kultur. Gjennom å delta i estetiske prosesser skal elevene få erfaring med å forestille seg det som ennå ikke er, og er grunnlag for å medvirke i kultur- og samfunnsutvikling. (Kunnskapsdepartementet, 2020a, s. 2)

Kunst og håndverk skal altså dekke områder utover kun det praktiske håndarbeidet. Faget skal legge opp til at elevene får utfolde seg i refleksjoner om og forestillinger rundt det de lager og dette skal være et grunnlag for medvirkning i samfunnet. Tverrfaglige temaer blir også behandlet i læreplanen og her har jeg valgt å kun fokusere på folkehelse og livsmestring, i og med at dette er særlig relevant for arbeidet med selvportrettering. Folkehelse og livsmestring i kunst og håndverk handler om «[...] at elevene utvikler evne til skapende tankeprosesser og praktisk problemløsning. Elevene opparbeider praktiske ferdigheter og evne til å stille spørsmål, møte utfordringer i hverdagen og se muligheter i ukjente situasjoner» (Kunnskapsdepartementet, 2020a, s. 3). Dette er spesielt sentralt i møte med selviaktakelse fordi man kan møte på utfordringer om *hvordan* man skal tegne seg selv. Videre står det at «[a]rbeid med visuell og materiell kultur bidrar til å styrke elevenes selvbilde og identitetsutvikling, gir forståelse av mangfold og skaper mening i tilværelsen» (Kunnskapsdepartementet, 2020a, s. 3). Folkehelse og livsmestring og selvportrettering kan forstås

som at de ligger tett opp mot hverandre i form av dette introspektive synet man møter på i selvportrettering.

Jeg vil nå gå nærmere inn på et par kompetansemål i kunst og håndverk som er relevante her. Slik jeg har jobbet med oppgaven, er det flere perspektiver i kompetansemålene etter 7. trinn som er sentrale. Det er også mulig å tilpasse og vurdere oppgaven til elever på et lavere trinn. Når dette er sagt er det uten tvil også store forskjeller mellom en oppgave som blir gjennomført på 7.trinn, versus en masteroppgave. Så det er naturlig å vurdere tilpasninger uansett.

Etter 7. trinn er det tolv kompetansemål. Jeg har uthevet åtte av disse i gult (noen er delvis uthevet – se figur 4), som jeg mener passer best til en mulig oppgave i arbeid med digital tegning, imitasjonsteori og selvportrettering. Å «bruke ulike håndverktøy og elektriske verktøy [...]»

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- bruke ulike håndverktøy og elektriske verktøy for å bearbeide og sammenføre harde, plastiske og myke materialer på en trygg og miljøbevisst måte
- undersøke materialene i ulike gjenstander og vurdere funksjon, holdbarhet og muligheter for reparasjon og gjenbruk
- bygge og eksperimentere med stabile konstruksjoner
- bruke ulike strategier for idéutvikling og problemløsning
- bruke digitale verktøy til å planlegge og presentere prosesser og produkter
- tegne form, flate og rom ved hjelp av virkemidler som kontraster, skygge, proporsjoner og perspektiv
- utforske og reflektere over hvordan følelser og meninger vises i kunst, og bruke symbolikk og farge til å uttrykke følelser og meninger i egne arbeider
- analysere visuelle virkemidler i ulike medier og belyse et aktuelt tema gjennom foto eller infografikk
- beskrive mangfoldet i klestradisjoner eller gjenstander, inkludert samiske, og lage et produkt med inspirasjon fra kulturarv
- undersøke hvordan kjønnsroller vises i kulturelle uttrykk før og nå, og lage visuelle uttrykk som utfordrer stereotypier
- bruke programmering til å skape interaktivitet og visuelle uttrykk
- designe og lage en utstilling som viser fram prosess og produkt

Figur 4 - Skjerm bilde av kompetansemål etter 7.trinn i kunst og håndverk. (Kunnskapsdepartementet, 2020a).

(Kunnskapsdepartementet, 2020a, s. 7), er relevant i arbeid med de elektroniske verktøyene man bruker når man tegner digitalt. Det er av betydning å kunne «bruke ulike strategier for idéutvikling og problemløsning» (Kunnskapsdepartementet, 2020a, s. 7) når man tegner seg selv. Å bli kjent med å lære seg å «bruke digitale verktøy til å planlegge og presentere prosesser og produkter» (Kunnskapsdepartementet, 2020a, s. 7), er spesielt relevant i arbeid med digital tegning. Når det gjelder det tekniske med å lære seg brukerplattformen for tegneverktøyet så er

også kompetansemålet hvor eleven skal «tegne form, flate og rom ved hjelp av virkemidler som kontraster, skygge, proporsjoner og perspektiv» (Kunnskapsdepartementet, 2020a, s. 7) sentralt. Dette gjelder også for arbeidet med imitasjonsteori og uttrykksteori, hvor eleven skal «utforske og reflektere over hvordan følelser og meninger vises i kunst, og bruke symbolikk og farge til å uttrykke følelser og meninger i egne arbeider» (Kunnskapsdepartementet, 2020a, s. 7). Ved å «analysere visuelle virkemidler i ulike medier» (Kunnskapsdepartementet, 2020a, s. 7), lærer også eleven en del av det visuelle språket man bruker i møte med kunst, samtidig som man anerkjenner at digital kunst kan ha en sentral plass som medium. Det kan også være relevant å «undersøke hvordan kjønnsroller vises i kulturelle uttrykk før og nå, og lage visuelle uttrykk som utfordrer stereotypier» (Kunnskapsdepartementet, 2020a, s. 7), spesielt i arbeid med imitasjonsteoriene hvor man i et

kunsthistorisk perspektiv har mye innhold å utforske – men også i møte med å tegne seg selv, hvor tematikk som kjønnsroller, stereotypi og kulturelle kontekster kan oppstå. Til slutt vil det også være passende at elevene skal kunne «designe og lage en utstilling som viser fram prosess og produkt» (Kunnskapsdepartementet, 2020a, s. 7). En interessant problemstilling når man bruker et medium som digital tegning er hvordan man stiller ut noe som er laget på skjerm. Her kan elevene både skrive ut tegninger på papir, men også utforske hvordan utstillinger kan vises gjennom skjerm eller lysbilder. Det er verdt å merke seg at overordnet del av læreplanen (Kunnskapsdepartementet, 2017) er aktuell for selvportrettering og digital tegning og hva som er viktig å ta hensyn til i skolen. Psykologspesialistene, Ida Brandtzæg, Stig Torsteinson og Guro Øiestad diskuterer i *Se eleven innenfra* (2018), relasjonsarbeid og didaktisk teori. Kombinert med sammenligninger av ulike læreplaner, slik som læreplan i norsk (Kunnskapsdepartementet, 2020b) og i kunst og håndverk (Kunnskapsdepartementet, 2020a), gir dette didaktisk potensial i analysen.

Metode

I denne delen beskriver jeg forskningsdesignet mitt som inneholder metodologi, metode (prosjektbeskrivelse og medium). Senere i teksten blir også analysemetode forklart.

Metodologi

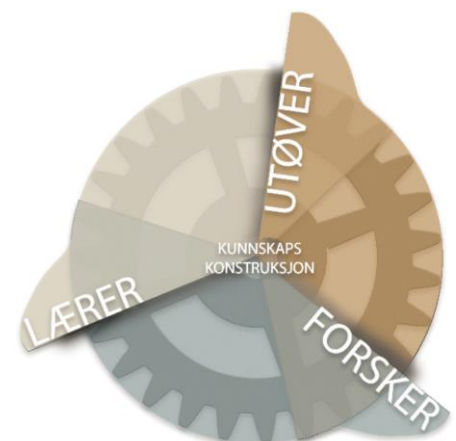
Metodologisk har jeg plassert meg innenfor *Art-Based Research* (også kalt kunstbasert forskning), hvor jeg har en a/r/tografisk- inspirert vinkling gjennomgående i oppgaven. Kunstner og forsker Shaun McNiff tar for seg kunstbasert forskning og definerer dette som en systematisk bruk av den artistiske prosessen, og selve fremstillingen av det artistiske uttrykket i alle de ulike formene for kunst.

Prosesen man bruker forklares som en primær måte å forstå og undersøke erfaringene som oppstår, både av forskerne og menneskene som involveres i deres studier (McNiff, 2007, s. 29).

Med denne definisjonen som startpunkt forstår jeg at kunstbasert forskning tar utgangspunkt i den kunstneriske prosessen og har som mål å få kunnskap gjennom prosess. Når jeg tegner digitalt og samler empiri gjennom forskerlogg så jobber jeg ikke kun som kunstner, men jeg har også læreren og forskeren med meg.

Førsteamanuensis i pedagogikk, Mari-Ann Letnes forklarer at «[e]n a/r/tografisk undersøkelse handler om å veve sammen ulike ståsteder, identiteter, posisjoner og metodologiske konsepter»

(Letnes, 2017b, s. 115). Man tar altså utgangspunkt i «[...] tre sentrale identiteter, nemlig artist, researcher og teacher. A/r/tografi som metodologi er en av mange innganger Art-based research muliggjør» (Letnes, 2017b, s. 115). Min a/r/tografiske inngang er inspirert av Letnes sin modell, se



Figur 5 - A/r/tografisk tannhjul, (Letnes, 2017)

figur 5 (Letnes, 2017a). I min forskning har jeg en forståelse av at disse tre identitetene er tett sammenvevde og interessante, selv om jeg ikke gjennomfører en undersøkelse i skolen. De tre identitetene er iboende i utforskningen, men jeg gjennomfører ikke tre individuelle undersøkelser basert på identitetene, men heller en undersøkelse hvor jeg har kunstneren, forskeren og læreren med meg.

Oppgaven bruker en kombinasjon av induktiv og deduktiv metode. Førsteamanuensis i norsk, Ola Harstad skriver at det er: «[...] vanlig å skille mellom *induksjon* og *deduksjon*. Den induktive metoden hviler på en epistemologisk antakelse om at vi får kunnskap om verden gjennom våre sanser og erfaring [...]» (Harstad, 2022, s. 105-106). Det induktive kan da forstås som noe som blir skapt gjennom en prosess. Dette er relevant for tegning og det kunstfaglige – fordi det nettopp er en metode som gjennomgår en sansbar og erfaringsbasert prosess. Harstad sier videre at den deduktive metoden: «[...] går ut på å ta utgangspunkt i absolutt sikre læresetninger, og avlede påstander som konsekvenser av disse gjennom logikk» (Harstad, 2022, s. 106). Denne metoden tar altså utgangspunkt i noe som allerede eksisterer. Når jeg tegner digitalt og er i den skapende prosessen er det induktivt fordi prosessen, sansene og erfaringene er i fokus. Men når jeg så skal knytte det jeg lager til teori og allerede eksisterende kunnskap – blir det deduktivt. Ved å kombinere disse to metodene får jeg en helhetlig prosess som lar meg ha frihet i utforskning, men som også grunnir meg i kunnskap, teori og allerede fastlåste rammeverk.

Prosjektbeskrivelse og valg av medium

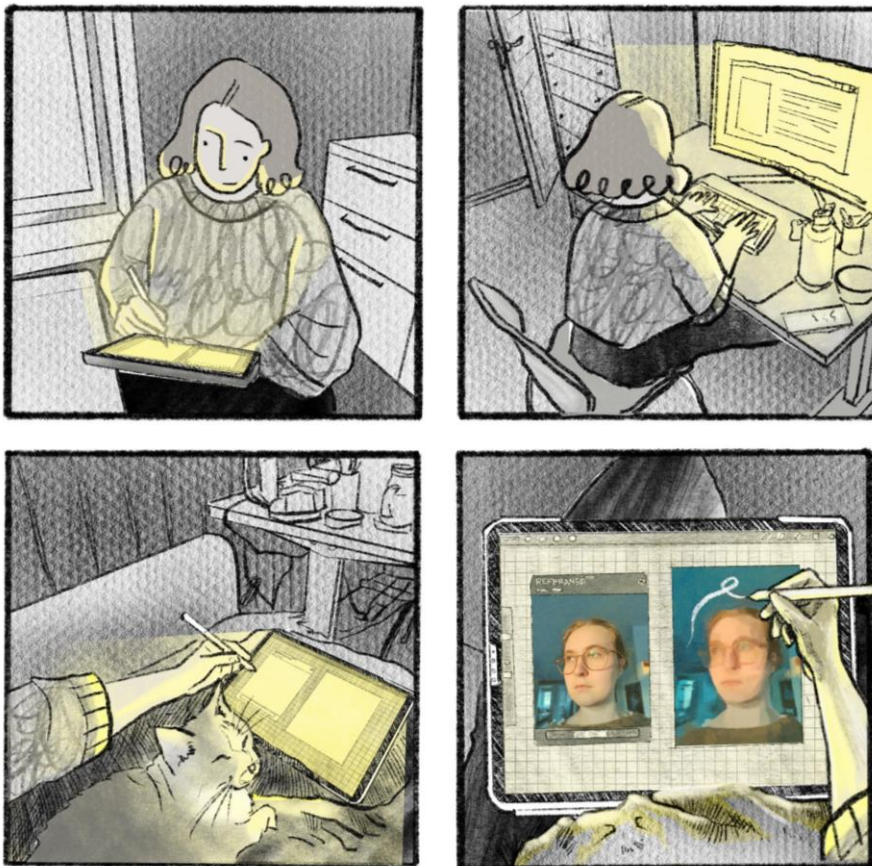
Figur 6 illustrerer mine ulike datagenereringsmetoder. Jeg tegner og produserer tegninger med programmet Procreate, og jeg skriver [forskerlogg](#) på pc i programmet Notion hvor jeg dokumenterer med tekst, foto og videoer.

Hvorfor har jeg valgt dette mediet? Digital tegning er et praktisk kunstnerisk arbeid. Å tegne er noe jeg har gjort hele livet, og digital tegning begynte jeg med for ca. ni år siden, men Procreate har jeg kun drevet med i to år. Å tegne digitalt er fleksibelt og mangfoldig, man kan sitte hvor som helst (figur 6), og Procreate gir deg muligheten til å tegne lagvis, manipulere og tilpasse streken til det man ønsker. Jeg ser på digital tegning som en utvidelse av verktøykassen man bruker når man allerede har lært seg å tegne analogt.

For å videre strukturere prosjektet utformet jeg følgende:

- Konstanter: digital tegning som teknikk og formatet på dokumentet (A4 – 300 DPI) og personen jeg tegner.
- Variabler: motivet og fremgangsmåte varierer.

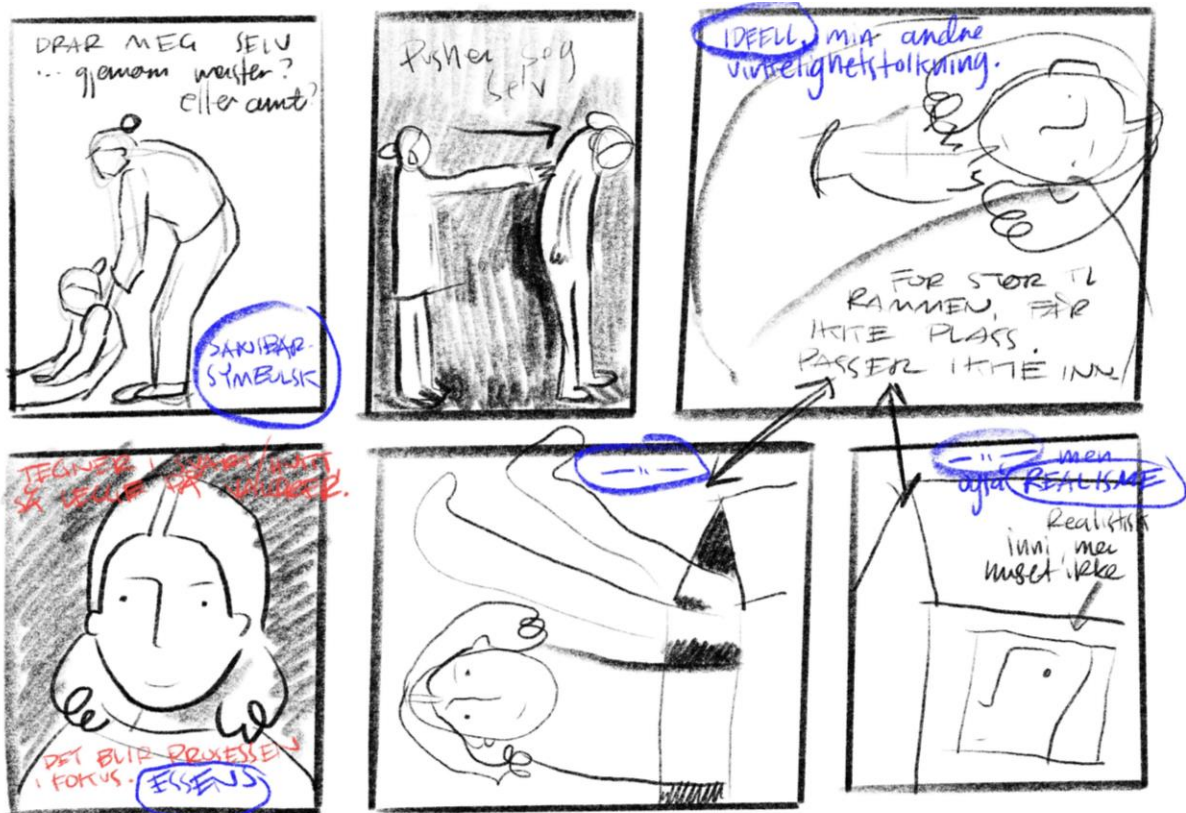
Ved å kartlegge konstantene og variabler i prosjektet konkretiserte jeg og innsnevret jeg forskningsområdet.



Figur 6 - Illustrasjon av arbeidsmåter og generering av data [Eget arbeid]

Procreate og prosjektramme

Som sagt har jeg valgt å tegne med programmet Procreate. Dette er et rasterprogram, som betyr at de digitale tegningene man lager er bygget opp av piksler. Procreate er et program som brukes på iPad og jeg har valgt å tegne i en bestemt dimensjon som er A4 format, med 300 DPI (dots per inch). For å tegne selvportrett digitalt har jeg tatt [referansebilder](#) med mobilkamera, men også med et speilreflekskamera: *Canon EOS 30D*. I Procreate finnes en funksjon hvor referansebildet blir satt opp ved tegneoverflaten (slik man ser nederst i høyre i figur 6), noe som gir en god oversikt når man tegner. Referansebildene gir meg støtte i tegneprosessen. Før jeg startet på noen av tegningene mine, brukte jeg to bildebrett/storyboards (figur 7 og 8) – hvor jeg skisserte ned ideer jeg hadde til motivene. Jeg brukte disse bildebrettene for å planlegge hvordan jeg ønsket å utforme motivene. Bildebrettene brukte jeg gjennomgående i hele tegneprosessen, og som et sted jeg noterte ned ideer. Jeg utdyper ikke videre hvilke ruter som blir brukt til de ulike tegningene. Jeg presenterer bildebrettene her fordi det er et viktig utgangspunkt til hvordan jeg har arbeidet i prosessen.



Figur 7 - Bildebrett 1 [Eget arbeid]



Figur 8 - Bildebrett 2 [Eget arbeid]

Reliabilitet, validitet og overførbarhet

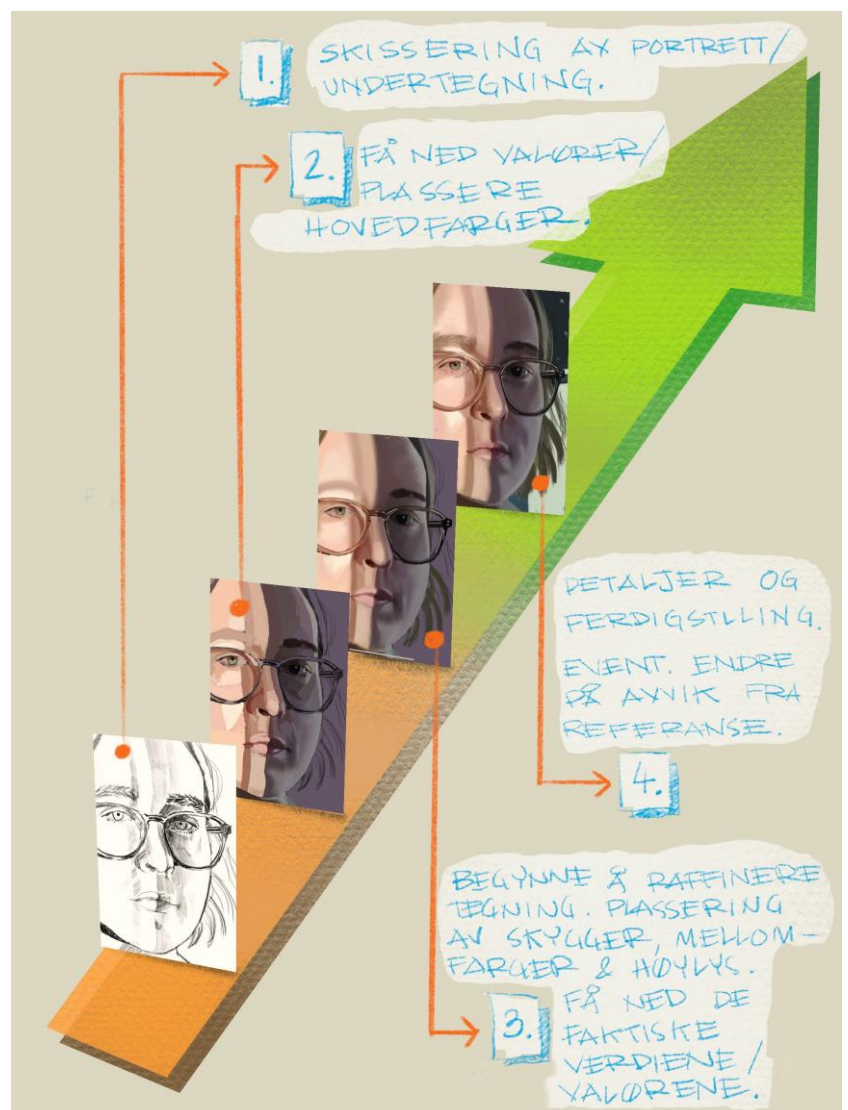
I arbeidet med metode er det viktig å se på forskningens troverdighet. Siviløkonom Tor Busch skiller mellom pålitelighet (reliabilitet), gyldighet (validitet) og overførbarhet (generalisering) (Busch, 2021, s. 61). Busch beskriver pålitelighet som «[...] hvor godt vi måler det vi måler [...]» (Busch, 2021, s. 61), gyldighet knytter han til «[...] i hvor stor grad vi måler det vi tror vi måler, altså om våre data er gyldige for den problemstillingen vi arbeider med» (Busch, 2021, s. 61). Til slutt påpeker han at overførbarhet er «[...] om våre resultater kan overføres til andre populasjoner eller til andre situasjoner» (Busch, 2021, s. 61). I oppgaven er det viktig å se på reliabilitet når data dokumenteres og genereres, men også når vi ser på inngangen til det kunstneriske arbeidet. Dette gjelder for hvordan jeg har delt inn kategoriene basert på imitasjonsteoriene, og hvordan jeg har ført forskerloggen min gjennomgående. *Reflekterer forskerloggen den prosessen jeg gjennomfører på en sann måte? Hva er avvikene? Og er dokumentasjonen god nok?* Når jeg ser på gyldigheten i arbeidet mitt, så må det være klare linjer til problemområdet og det jeg faktisk gjennomfører. Reflekterer arbeidet mitt egentlig hvordan jeg kan bruke digital tegning til å tegne selvportretter (med utgangspunkt i imitasjonsteori)? Eller måler jeg noe annet? Overførbarheten i prosjektet mitt må også være relevant for forskningsfelt, slik som: kunstfaglig forskning i skole, digital tegning, og kunstteori. Det viktig å ha gjort seg noen refleksjoner rundt dette.

Tegneprosessen

For å synliggjøre den praktiske gjennomføringen, har jeg laget en modell som er med å beskrive den generelle tegneprosessen (figur 9). Modellen er delt inn i fire nivåer som forklarer en generalisert fremgangsmåte. Det er selvfølgelig flere steg innad i disse nivåene, og det er ulike prosesser fra tegning til tegning. For å se de individuelle prosessene for hver tegning, se [forskerloggen](#). I den generaliserte modellen gis en tydeligere inndeling av tegneprosessen:

Nivå 1) omhandler **en skissering eller undertegning av portrettet**. Her er det viktig å observere referansen grundig slik at anatomien og det videre arbeidet blir nøyaktig. For **nivå 2)** gjelder det å **plassere de riktige valørene og hovedfargene**. I **nivå 3)** raffineres valørene, ved å se på **plasseringen av skygger, mellomfarger og høylys**. Her bør man ta et steg tilbake for å se om det man setter ned på «arket» er korrekt i forhold til referansen. I **nivå 4)** legges det inn detaljer og man begynner **ferdigstillingen**. Man må også se om arbeidet stemmer med referansen og eventuelt endre på avvik. I noen av prosessene hender det at disse fire nivåene skjer flere ganger, fordi jeg mener at jeg må tilbake til tidligere nivåer for å rette opp enkelte ting.

Denne modellen med de fire nivåene viser grovtrekkene i arbeidet mitt for å ferdigstille en tegning.



Figur 9 - Tegneprosess [Eget arbeid]

Utforming av kategorier

Jeg har tatt utgangspunkt i de fire tidligere presenterte imitasjonsteoriene i utformingen av kategoriene. Jeg har konkretisert navnene, og lagt til en siste kategori som heter «Allsidig», fordi jeg oppdaget et tomrom for de tegningene som ikke passet inn i de andre kategoriene. Navnene på kategoriene og en forklaring av hver kategori la jeg inn i [matrisen](#). Her har jeg konkretisert og brukt egne ord for å forklare hva jeg legger i disse imitasjonsteoriene. Under ser man også en oversikt av kategoriene:



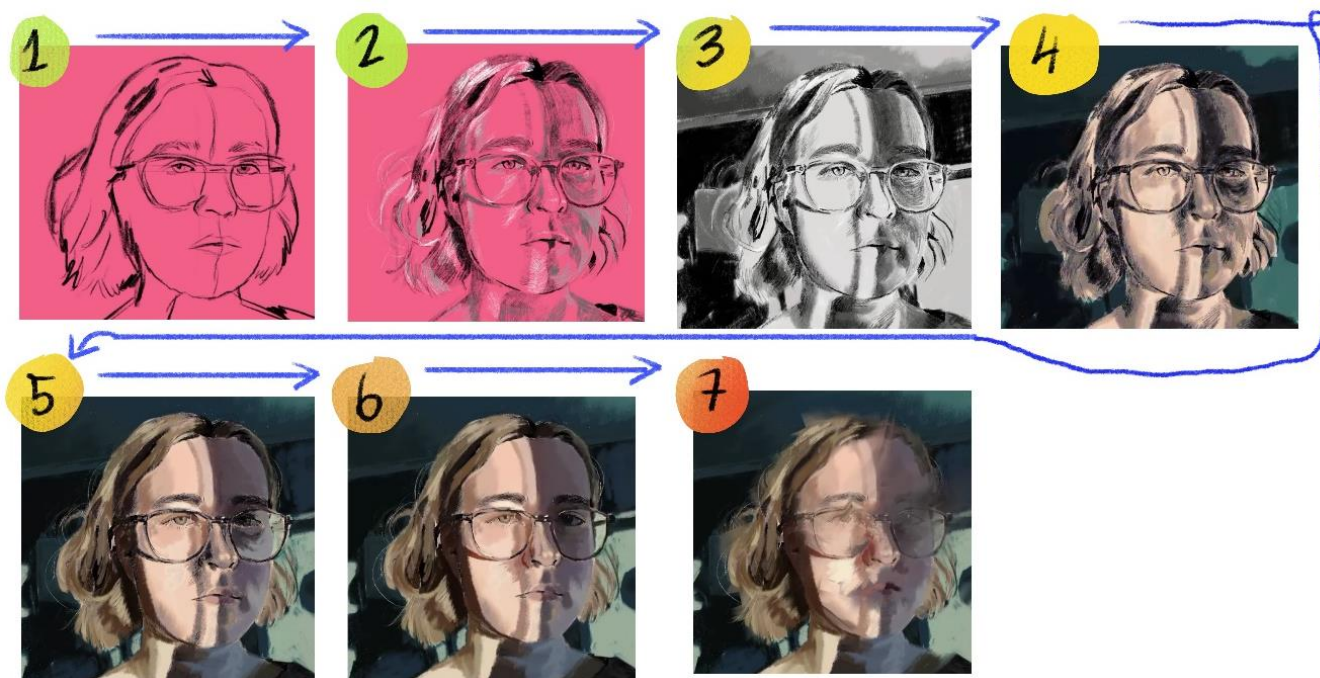
Figur 10 - Kategori inndeling fra Matrise

Utvalg av prosesser

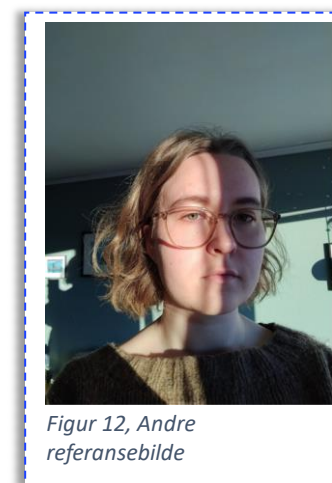
I fortsettelsen følger fem utvalgte tegninger, en fra hver kategori, hvor formålet er å forklare disse i lys av inndelingene om imitasjonsteoriene (figur 10) og bakgrunnen til de visuelle valgene jeg har tatt. For hver tegning ser jeg valgene opp mot den generaliserte tegneprosessen, imitasjonsteoriene, og visuelle valg som trenger ytterligere forklaring. Jeg refererer til meg selv i denne delen av teksten, både fra [forskerlogg](#) (Thowsen, 2024a), og fra [matrisen](#) (Thowsen, 2024b).

Eksempel 1 – Essens

Først tar jeg for meg tegning **2.1 – essens** og «[f]okuset her er å fremheve noe koblet opp til essensen» som er «[...] det typiske, karakteristiske eller generelle ved et subjekt eller idè» (Thowsen, 2024b). Tanken med denne tegningen var «[...] å utforske essensen i arbeidet mitt» (Thowsen, 2024a). Jeg tegnet slik jeg vanligvis tegner, men på slutten «visket» jeg ut de delene av portrettet som jeg synes var essensielle for uttrykket, med dette fjernet jeg deler av prosessen jeg hadde skapt underveis. Skisseringsfasen begynner med en tydelig mørk skisse, fulgt av en mer detaljert utforming, så i rute 3 kartlegges valørene i en gråskala. Det blir tydeligere hva som skal legges ned av fargeskala i rute 4-6, hvor gråskalaen etter hvert forsvinner og blir erstattet av fullfarge. I rute 7 forsvinner mange av detaljene og blir diffuse.



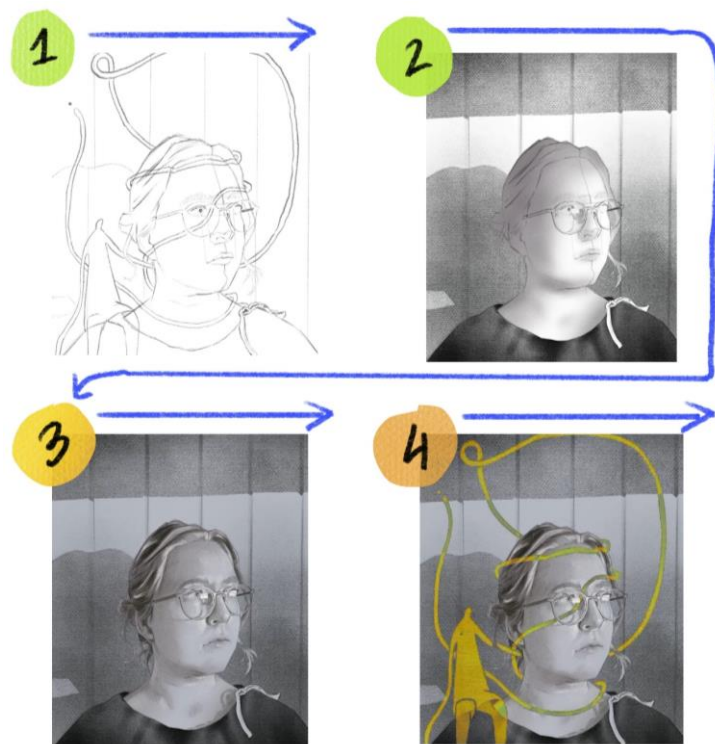
Figur 11, Bilde 2.1 - Essens



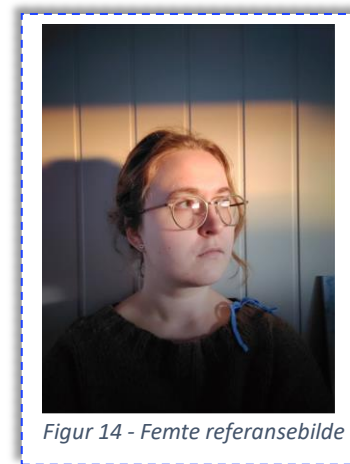
Figur 12, Andre referansebilde

Eksempel 2 – Sansbar-symbolsk

Tegning **5.2 – sansbar-symbolsk** «[...] skal ha fokus på noe fysisk og håndgripelig. Noe vi kan sanse og føle på» (Thowsen, 2024b). Ønsket for denne tegningen var å inkludere en spesiell karakter inn i motivet, som nesten skaper «[...] en ekstra tilstedeværelse i tegningen» (Thowsen, 2024a). Dette kan sammenlignes med følelsen man får av at noen andre er i et rom – selv om man er alene. Jeg prøvde å fange en slik tilstedeværelse med denne fiktive gule karakteren som er viklet rundt selvportrettet. Personen ser bort, selv om karakteren sitter på skulderen. Tegneprosessen her hadde klare rammet og tydelige tegnefaser: først en skisseringsprosess, så legges hovedfargene og valører inn, til slutt ferdigstilles tegningen. Dette er veldig likt den tidligere nevnte generaliserte prosessen.



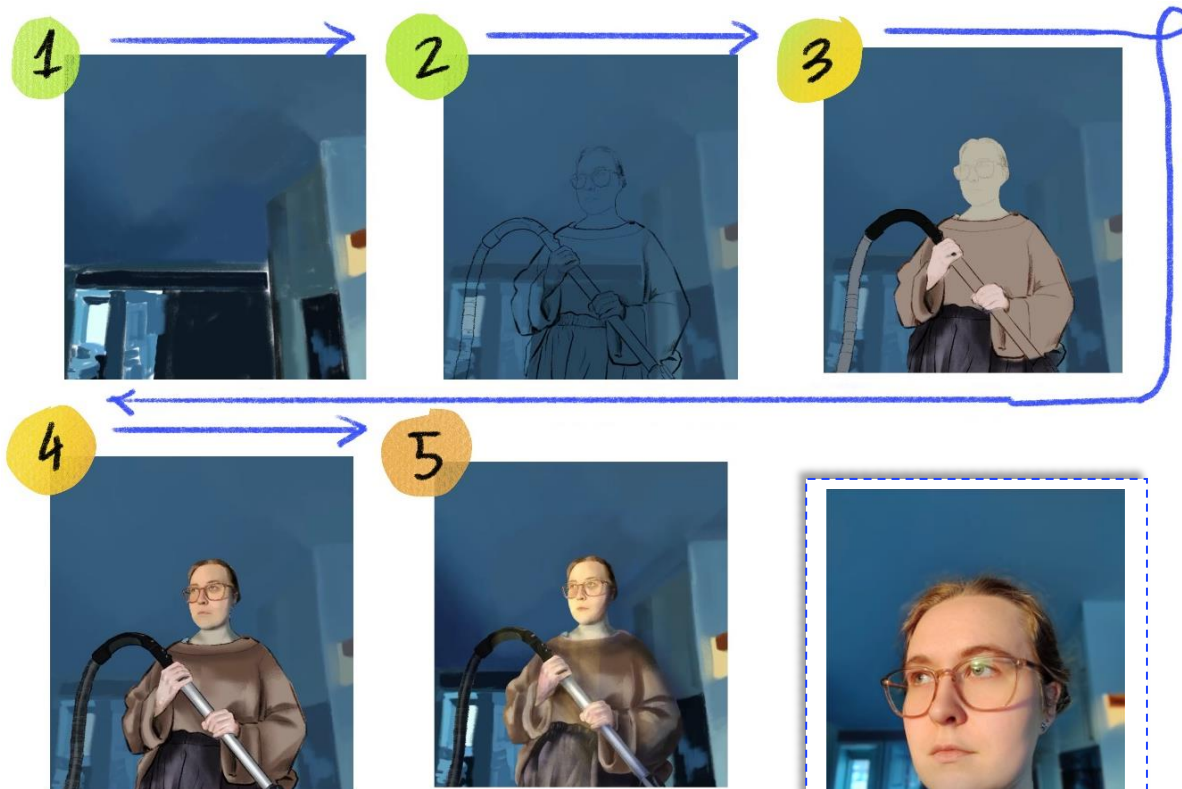
Figur 13 - Bilde 5.2 - Sansbar-symbolsk



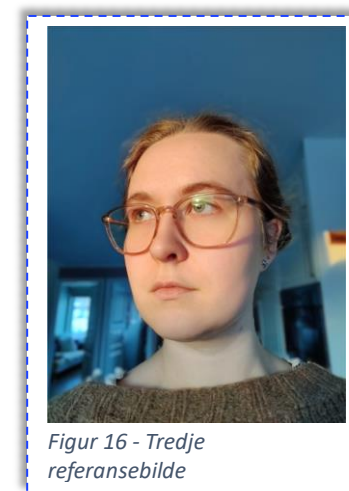
Figur 14 - Femte referansebilde

Eksempel 3- Ideell

Tegning **3.3 -ideell** «[...] handler om å strebe etter å gjengi noe idealisert eller noe underliggende bak den synlige verden» (Thowsen, 2024b). I tegneprosessen ble bakgrunnen først definert, så ble skikkelsen tegnet inn. Så defineres valørene, lyskilden, høylys og detaljer tegnes. For noen prosesser defineres bakgrunnen først fordi det gir mening for hovedfiguren å ha omgivelsene klare før man utvikler figuren. Motivet fremstiller meg selv på en måte som stiller spørsmål til «[...] samfunnsmessige idealer» (Thowsen, 2024a). I motivet holder jeg en støvsuger og ser ut mot et lys. Kategorien ideell resulterer i et arbeid som stiller spørsmål og kanskje kritikk til tradisjonelle kvinneidealer, men legger også opp til at det ideelle ikke alltid er det man ser opp til, men kan også være det man forventer av enkelte i samfunnet.



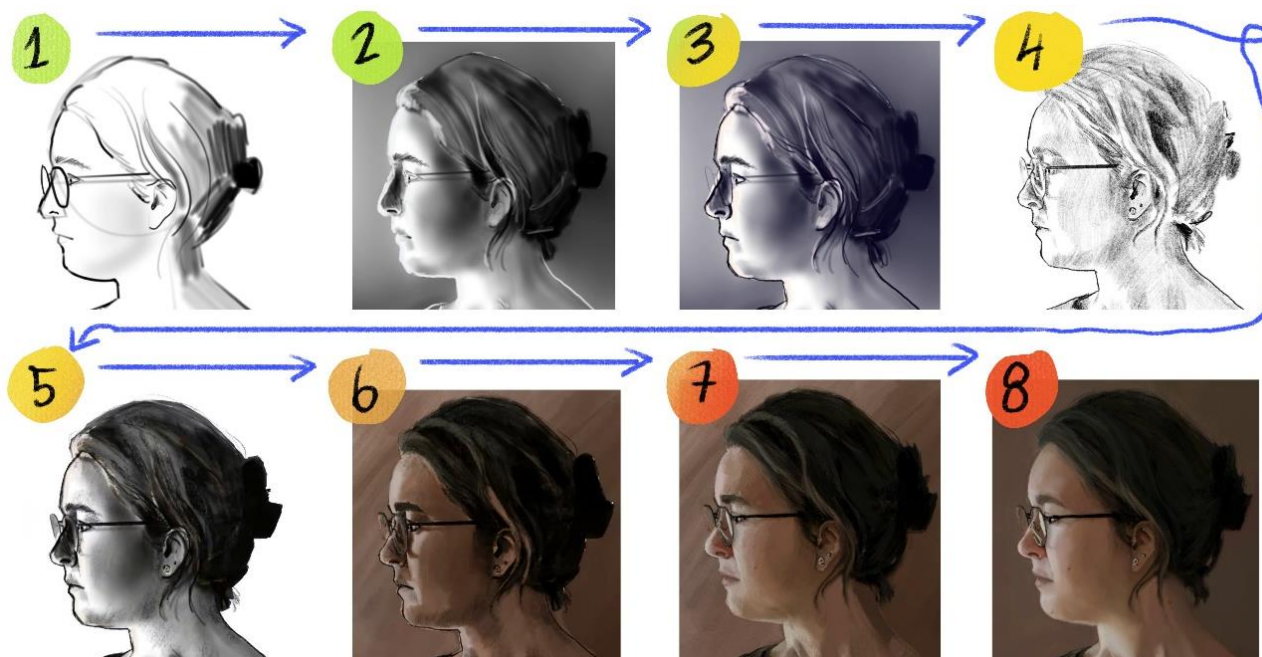
Figur 15 - Bilde 3.3 - Ideell



Figur 16 - Tredje referansebilde

Eksempel 4- Realisme

Tegningen **1.4 – realisme**, skal ha «[...] fokus på å speile virkeligheten slik vi kjenner den» (Thowsen, 2024b). Tegningens mål er å bli så likt til referansebildet som mulig. Kjennetegn med den generaliserte tegneprosessen (figur 9) er at det skjer en skisseringsprosess, men det som er spesielt for tegningen er at det ikke er før i rute seks at hovedfargene legges inn. Her ser vi altså en utvidelse av prosessen, ved at skisseringen varer mye lenger, kanskje på grunn av at jeg «[...] forsøkte å oppnå et realistisk uttrykk» (Thowsen, 2024a). Ut ifra dette kan vi se hvordan utgangspunktet i imitasjonsteorien påvirker det ferdige arbeidet. I realismen skal man streve etter å speile det man opplever som virkelig, altså en type råskap – og det ufiltrerte. Vi kan se usikkerheten gjennom prosessbildene, ved at jeg ikke helt klarer å lande på hvordan jeg skal portrettere meg selv realistisk.



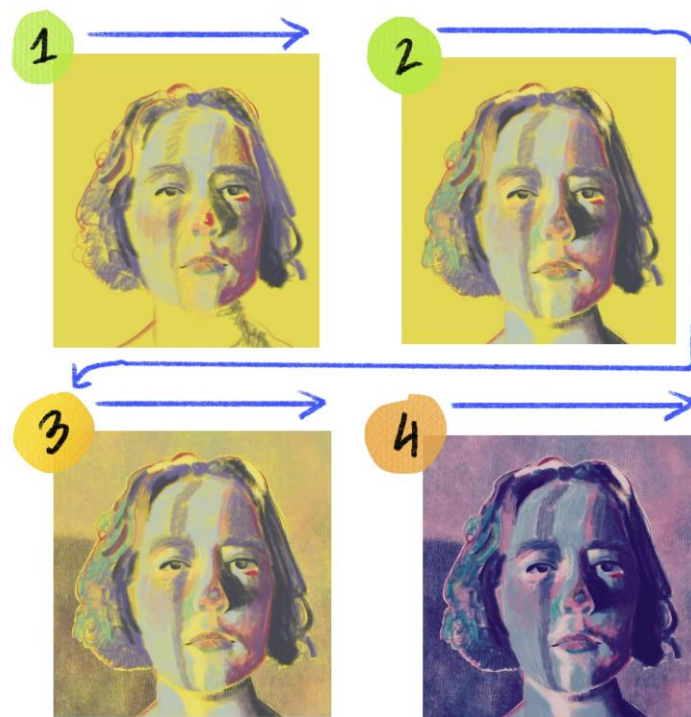
Figur 17 - Bilde 1.4 - Realisme



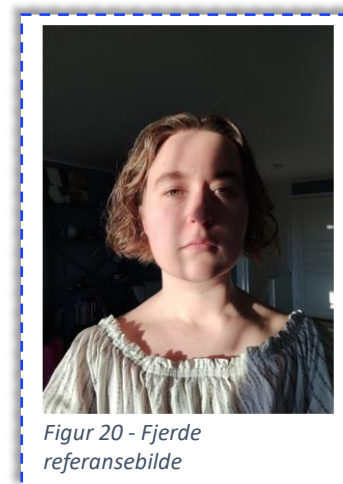
Figur 18 - Første referansebilde

Eksempel 5- Allsidig

Den siste tegningen, **4.5 – allsidig**, «[...] har allsidige trekk som overlapper med flere imitasjonsteorier» (Thowsen, 2024b). For denne tegningen ønsket jeg å «[...] utforske litt ulike pensler som jeg synes ligner på pastell eller oljekritt» (Thowsen, 2024a). Resultatet ble en mettet tegning som kanskje også har kjennetegn til uttrykksteorien. Etterligning er ikke hovedfokuset i denne tegningen, men heller en utfoldelse av teknikk og eksperimentering. Tegningene innenfor den allsidige kategorien har ulike visuelle uttrykk, dette kan man lese mer om i [forskerloggen](#).



Figur 19 - Bilde 4.5 - Allsidig



Figur 20 - Fjerde referansebilde

Gjennom eksemplene så ser vi at tegningene har forskjellige uttrykk i sluttresultatet. Dette følger delvis av hvilke imitasjonsteorier jeg tar utgangspunkt i, men også som resultat av det som skjer i tegneprosessen. En tegning i realismekategorien, vil være mer naturtro til referansebildet, fordi poenget er at det skal fremme det realistiske. En tegning i sansbar-symbolsk vil kanskje ha større likhetstrekk med uttrykksteorien, fordi kategorien skal fremme en følelse eller en sans. Og da kan det være relevant å fremme det kunstneren selv føler og trekke det inn i verket.

Eksemplene jeg har vist og [forskerloggen](#), er nyttig for den videre analysen og drøftingen – og da spesielt sett opp mot problemstillingen: *På hvilken måte kan jeg bruke digital tegning til å tegne selvportretter med utgangspunkt i imitasjonsteori? Og det første forskningsspørsmålet: Hvordan påvirker mine tolkninger av imitasjonsteori de ferdige arbeidene?* Ved å ha sett på noen av de individuelle tegningene og prosessene opp til imitasjonsteori og den generaliserte tegneprosessen, så er det enklere å se sammenhenger mellom forskerlogg, det kreative arbeidet, og analysedelen.

Analysemetode

Jeg er inspirert av Virginia Braun og Victoria Clarke sin analysemetode, tematisk analyse (TA), en metode jeg bruker i [forskerloggen](#) ved å lese gjennom og finne temaer i loggen. Slik gjør jeg ulike funn og kartlegger hovedtemaer.

Tematisk analyse

Braun og Clarke definerer TA som en metode for å: «[...] identifying, analysing and reporting patterns (themes) within data» (Braun & Clarke, 2006, s. 79). De fremhever metoden som fleksibel, noe som gjør det mulig for forskere å tilpasse den etter eget behov (Braun & Clarke, 2022, s. 5), slik jeg også har gjort i mitt arbeid. I TA bruker man koding av data for å generere ulike temaer i forskningen sin (Braun & Clarke, 2006, s. 87). I mitt forskningsarbeid har jeg latt meg inspirere av Braun og Clarkes seks faser av TA, men jeg anvender dem med en fleksibel vri for å bedre tilpasse prosessen til mitt prosjekt.

I min tilnærming har jeg ikke fulgt fasene slavisk. I loggen har jeg benyttet TA som et utgangspunkt for å utforske og tematisere data, ved å kode med farger for å illustrere ulike aspekter (figur 21): **Lilla** markerer følelser, utfordringer og refleksjoner; **blå** fokuserer på visuelle kommentarer; **grønn** representerer kunstteori; og **oransje** indikerer potensielle funn og oppdagelser. Disse fargekodene hjelper med å systematisere og synliggjøre temaene i loggen.

Tematisk analyse:
Forskerloggen er tematisk analysert fortløpende med disse fargekodene:
Lilla = Følelser, utfordringer - undringer og mer åpne bemerkninger.
Blå = Visuelle kommentarer.
Grønn = Kunstteori
Oransje = Potensielle funn/oppdagelser.

Figur 21 - Skjermbilde fra forskerlogg - inndeling av tematisk analyse.

Jeg vil nå presentere Braun og Clark sine seks faser og hvordan jeg har anvendt disse:

- **Fase 1:** Bli kjent med dataen (Braun & Clarke, 2006, s. 87). Dette er noe jeg gjør gjennom aktiv gjennomlesning av forskerloggen.
- **Fase 2:** Generere koder: «[c]odes identify a feature of the data» (Braun & Clarke, 2006, s. 88). Mens jeg leser, markerer jeg i de ovennevnte fargene, og identifiserer med dette koder som virker relevante for forskningsområdet mitt.
- **Fase 3 og 4:** Søke etter og revidere temaer man finner og finne områder som kodene har til felles (Braun & Clarke, 2006, s. 89,91). Denne fasen har jeg ikke brukt like aktivt, men jeg ser på den som betydningsfull fordi man underbevisst leter etter fellesområder mellom temaene, noe som også er veldig relevant for analysen og drøftingen som skjer etter hvert.
- **Fase 5** handler om å definere og navngi temaene (Braun & Clarke, 2006, s. 92), slik jeg har gjort i forskerloggen (figur 21). Jeg har derimot navngitt fasene ganske tidlig og anser ikke fase fem som en sein fase for mitt eget prosjekt, men heller en ganske tidlig fase som også henger godt sammen med de tidligere fasene.
- Til slutt i **fase 6** handler det om å formidle de temaene man har skapt inn i en rapport eller tilsvarende (Braun & Clarke, 2006, s. 93). Her er det masteroppgaven jeg skriver.

Ved å bruke tematisk analyse på den måten jeg har gjort, har jeg kunnet tilpasse metoden til mine spesifikke forskningsbehov, noe som har beriket min forståelse og presentasjon av dataene. I figur 22 ser man et utdrag av forskerloggen, som illustrerer hvordan markeringen av de fire fargene er brukt for å fremme temaene kontinuerlig i loggen.

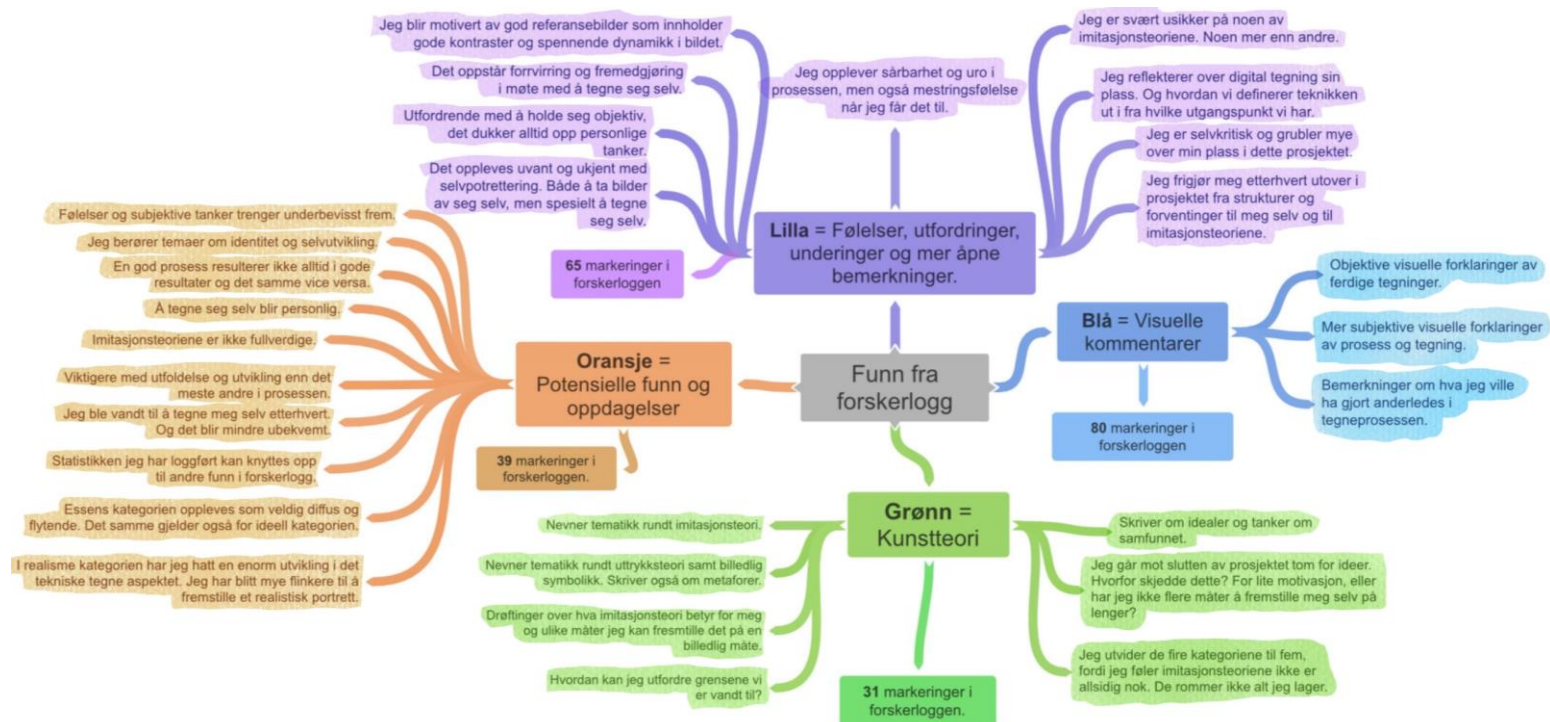
Fredag 16. feb: Dette var samme dag som samling 2. Jeg følte at denne prosessen gikk mye bedre: Kanskje det var en kombinasjonen av at jeg nå har fått utdype hva man har lært i prosessen hittil, samtidig som den siste tegningen (2.1) gikk mye bedre. Men prosessen gikk veldig bra. Den nyvunne motivasjonen etter dagens samling hjalp meg å innse at mine tidligere følelser i prosessen har vært dominert av sårbarhet og uro knyttet til å være objektet jeg tegner. Å utlevere meg selv i så stor grad har vært en utfordrende erfaring. Diskusjonene i plenum gjorde det klart for meg at jeg må tilpasse min tilnærming til prosessen, og ikke føle meg bundet av strenge rammer. Dette er et funn tror jeg. Men samtidig som dette er en prosess som kan ha mye følelsesliv så tror jeg det er viktig å også prøve å holde det relativt objektivt.

Jeg startet denne tegningen med utgangspunkt i det jeg tenkte på i bilde 2.1. Jeg må etablere tegnestilen min inn i det hele - så det er det jeg har fokus på. Dette forenklet alt. Tegningen er stilisert, og etter å ha fullført selve motivet, ønsket jeg å tilføre noe symbolsk. Jeg valgte blomster for å representere vekst, som spirer ut fra øret, nesen, og omslynger halsen. Disse utvekstene kommer ut sammen med litt blod, fordi jeg tenkte at vekst også kan være smertefullt.

Figur 22 - Skjerm bilde fra forskerlogg, 2.2 sansbar-symbolsk.

Tematisering av forskerlogg

Gjennom tematisk analyse av forskerloggen har jeg avdekket noen viktige funn, men også gjennom sammenligning av empiri som forskerlogg, statistikk og det ferdige kunstneriske arbeidet. For å samle det til noe kort og konsist har jeg laget en ordsky (figur 23) som belyser noen sammenhenger og viktige punkter fra empiri. I forskerloggen har jeg brukt fire farger for å visualisere TA. I ordskyen bruker jeg de samme fargene for å samle de viktigste funnene i en oppsummert oversikt, dette er utsagn jeg gir i forskerloggen, eller konklusjoner jeg har gjort meg etter den tematiske analysen. Ordskyen fungerer som en kartleggende illustrasjon av forskerloggen. Det er verdt å merke seg at det finnes enda mer utdypende tanker i den faktiske [forskerloggen](#). De fargene man ser i modellen og i forskerloggen min, representerer som sagt ulike refleksjoner. **Blå** er visuelle kommentarer jeg har gjort meg underveis, **grønn** handler om tematikk rundt kunstteori og **lilla** er mer personlige og mer subjektive tanker og følelser. **Oransje** er en type syntese av de tre andre fargene/temaene, som oppsummerer det viktigste som jeg har funnet.



Figur 23 - Kartlegging av funn i forskerlogg

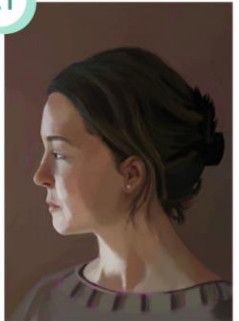
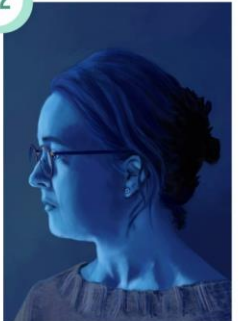

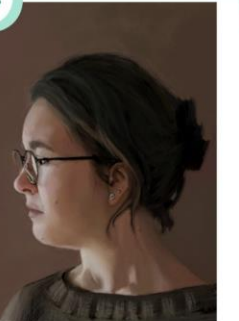
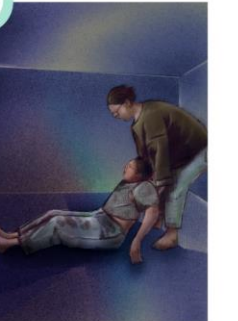


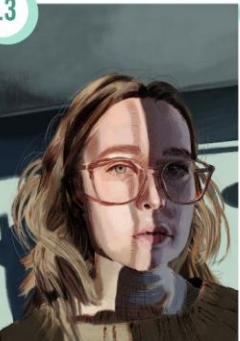


Matrise av ferdige arbeider

Gjennom det praktiske arbeidet har jeg totalt laget 25 digitale tegninger. Jeg har tatt 91

[referansebilder](#). Av disse, valgte jeg ut fem bilder som jeg brukte som utgangspunkt for å etterligne ved bruk av digital tegning, basert på dette er verkene samlet i en matrise for å skape en enkel oversikt over arbeidene. Matrisen er delt inn i de tidligere nevnte fem hovedkategoriene. Fire av kategoriene er inspirert av de tidligere nevnte imitasjonsteoriene, den siste kategorien er for tegninger som ikke passet helt inn i de andre kategoriene. Som tidligere nevnt er kategoriene navngitt slik: **1) Essens**, **2) Sansbar-symbolsk**, **3) Ideell** og **4) Realisme** **5) Allsidig**.

Som nevnt innledningsvis i «Empiri og data» anbefaler jeg bruk av lenkene under om man vil ha bedre oversikt over det praktiske arbeidet inn i analysedelen, her ligger lenke til [matrisen](#) i bedre oppløsning. Matrisen blir også vist på de to neste sidene.



KATEGORIER →	1. ESSENS	2. SANSBAR-SYMBOLSK	3. IDEELL	4. REALISME	5. ALLSIDIG
Beskrivelse av kategori →	Essensen er det typiske, karakteristiske eller generelle ved et subjekt eller idè. Fokuset her er å fremheve noe koplet opp til essensen. Det kan eksempelvis være å se bort fra de enklete gjenstanders individuelle eller partikulære trekk, men det kan også være opp til andre tolkninger.	Arbeidene i denne kategorien skal ha fokus på noe fysisk og håndgripelig. Noe vi kan sanse og føle på. Men arbeidet skal samtidig tilføre en symbolsk verdi.	Arbeidene i denne kategorien har fokus på det ideelle. Det handler om å strebe etter å gjengi noe idealisert eller noe underliggende bak den synlige verden.	Arbeidene i denne kategorien har som fokus å speile virkeligheten slik vi kjenner den. Resultatet skal være et realistisk portrett som etterligner referansen nøyaktig.	Denne kategorien er for alle de arbeidene som kanskje ikke passer inn i kun en kategori. De har allsidige trekk som overlapper med flere imitasjonsteorier.
Referansebilder ↓	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5
1.					
2.	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5
					

Figur 24 - Matrise del 1

KATEGORIER → Beskrivelse av kategori → Referansebilder ↓	1. ESSENS Essensen er det typiske, karakteristiske eller generelle ved et subjekt eller idé. Fokuset her er å fremheve noe koplet opp til essensen. Det kan eksempelvis være å se bort fra de enklete gjenstanders individuelle eller partikulære trekk, men det kan også være opp til andre tolkninger.	2. SANSBAR-SYMBOLSK Arbeidene i denne kategorien skal ha fokus på noe fysisk og håndgripelig. Noe vi kan sanse og føle på. Men arbeidet skal samtidig tilføre en symbolsk verdi.	3. IDEELL Arbeidene i denne kategorien har fokus på det ideelle. Det handler om å strebe etter å gjengi noe idealisert eller noe underliggende bak den synlige verden.	4. REALISME Arbeidene i denne kategorien har som fokus å speile virkeligheten slik vi kjenner den. Resultatet skal være et realistisk portrett som etterligner referansen nøyaktig.	5. ALLSIDIG Denne kategorien er for alle de arbeidene som kanskje ikke passer inn i kun en kategori. De har allsidige trekk som overlapper med flere imitasjonsteorier.
3. 	3.1 	3.2 	3.3 	3.4 	3.5 
4. 	4.1 	4.2 	4.3 	4.4 	4.5 
5. 	5.1 	5.2 	5.3 	5.4 	5.5 

Figur 25 - Matrise del 2

Analyse og drøfting av funn

Etter nøye gjennomføring av den digitale tegneprosessen, har jeg produsert en rekke tegninger. Ved å undersøke min egen forskerlogg, matrise og prosess, har jeg gjort meg noen betydningsfulle observasjoner og oppdagelser. I analysen er det mange momenter jeg kunne ha trukket frem. Omfanget hadde blitt for mye om jeg eksempelvis hadde skrevet en visuell analyse av hvert verk, samt begrunnelse for valgt og prosess og det ferdige produktet, jeg har derfor gjort et utvalg som presenteres i analysen. Jeg har valgt særlig å trekke frem noen visuelle momenter fra hver kategori og gi noen begrunnelser for valg jeg har tatt – men jeg går ikke i dybden for alle tegningene. Jeg har et større fokus på hva som skjer når jeg bruker digital tegning til å tegne selvportretter med utgangspunkt i imitasjonsteori. Det jeg ikke tar for meg i analysen er skrevet om i [forskerloggen](#). Jeg vil nå besvare forskningsspørsmålene med de oppdagelsene jeg har gjort, gjennom drøfting og refleksjon.

1. Hvordan påvirker mine tolkninger av imitasjonsteori de ferdige arbeidene?

Imitasjon og etterligning er noe som er vanskelig å definere. Jeg opplever mange likhetstrekk rundt tematikken imitasjon som jeg også oppdaget i funnene mine i semesteroppgaven: *Etterligning av sted ved å male med akryl og tegne digitalt* (Thowsen, 2023). Jeg kom der frem til at imitasjon/etterligning «[...] er komplekst og vanskelig å tolke» (Thowsen, 2023, s. 17), noe jeg absolutt fortsatt mener er gyldig i denne masteroppgaven. Jeg har oppdaget at det er likhetstrekk som omfatter begge disse prosjektene når vi snakker om imitasjon, blant annet at imitasjonsteoriene ikke oppleves som fullverdige når jeg har jobbet med dem. Det som derimot er ulikt er at oppgaven fra 2023 handlet om imitasjon av et naturlandskap, mens det jeg nå har forsket på handler om imitasjon av meg selv. Min tolkning av imitasjonsteori og hvordan vi bruker etterligning og imitering i kunst, men også i andre aspekter av hverdagen er noe som har endret seg veldig gjennom dette prosjektet. Jeg opplevde at følelser og subjektive tanker trengte underbevisst frem. Det er veldig liten distanse mellom kunstnerens arbeid og kunstnerens objekt – fordi begge er gjennomsyret av meg. Et viktig funn her er at selvportrettering i denne prosessen får en introspektiv vinkling. Tegningene og prosessen «[...] virker å berøre temaer om identitet og selvutvikling mer enn forventet. Å tegne seg selv blir fort personlig» (Thowsen, 2024a). Disse subjektive vinklingene har hatt en tydelig påvirkning på hvordan jeg forstår imitasjonsteoriene og de ferdige arbeidene.

Fra fremstillingen av Danbolt og Stolnitz imitasjonsteorier i teoridelen vet vi at det er en viss inndeling av ulike typer imitasjon i kunst. Det jeg stiller meg kritisk til etter arbeidet med dette prosjektet er

selve inndelingen av imitasjon. *Burde kategoriene være mer åpne og fleksible?* Når man ser på kunstverk og skal analysere dem gjennom en visuell analyse – så kan imitasjonsteori ha en egen plass i analysen. Her kategoriserer man verk og velger imitasjonsteori ut fra hva som passer best. Det jeg har gjort er imidlertid litt annerledes. Jeg har prøvd å lage kunst *med utgangspunkt i* imitasjonsteoriene. Jeg har presset og formet mine tanker og ideer inn i allerede eksisterende kategorier, for at tegningene skal passe inn i imitasjonsteoriene. Jeg kan fastslå at imitasjonsteoriene i mitt tilfelle ga for rigide rammer for det kunstneriske arbeidet. Jeg opplevde at «[...] eventuelle tegninger jeg føler er relevante for å imitere [...] ikke passer inn i noen av [...] kategoriene» (Thowsen, 2024a). Jeg anser nå i etterkant at imitasjonsteoriene ikke er tilstrekkelige slik som de er presentert. Det burde være løsere rammer og heller skifte fokus fra: *hvilken imitasjonsteori er dette?* Til: *hva er imitasjon og hvordan vurderer vi etterligning i kunst?*

Når vi snakker om konkrete påvirkninger av imitasjonsteori på ferdige arbeider så har jeg to viktige funn relatert til essenskategori og til realismekategori. Jeg oppdaget at jeg strevde med essenskategori gjennomgående i hele prosessen. Når man ser på de ferdige tegningene, er det ikke åpenbart hva slags kobling tegningene har til kategorien. Eksempelvis har tegning 2.1 og 3.1, et mer diffust visuelt uttrykk – hvor detaljer er gnidd ut eller forenklet. Tanken her var å ta vekk detaljer som gjorde meg til meg. Men dette er ikke en kobling man forstår med en gang som observatør. Videre er tegning 4.1 i gråskala og tegning 5.1 er svært abstrahert og oppstykket. Mange av valgene jeg tok i tegneprosessen i denne kategorien var valg jeg ikke helt skjønnte. Jeg strevde med å tolke hva essens betydde og gikk gjennom ulike faser hvor jeg prøvde å forstå kategorien, som man også kan lese mer om i [forskerloggen](#). Av erfaring opplever jeg at å streve med kunst ofte er en normal del i en skapende prosess. Dewey mener strevet man opplever kan i seg selv nytes, selv om det er smertefullt. Men når det oppleves som midler for å utvikle en opplevelse så er strevet medvirkende i en forstand – fordi det fører oss videre (Dewey, 2005, s. 42). Jeg forsto strevet med essenskategori som noe jeg måtte gjennom for å komme til en ny forståelse av imitasjonen. Men ettersom jeg ble ferdig med det praktiske arbeidet så opplevde jeg at min tolkning av «essens» fortsatt var mangelfull og flytende.

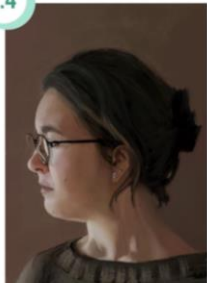


Figur 26 - Essenskategorien

4. REALISME

Arbeidene i denne kategorien har som fokus å speile virkeligheten slik vi kjenner den. Resultatet skal være et realistisk portrett som etterligner referansen nøyaktig.

1.4



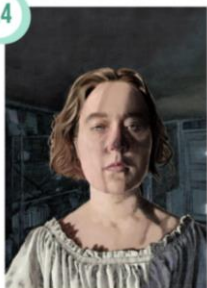
2.4



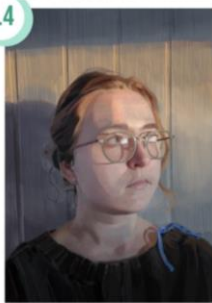
3.4



4.4



5.4



På den andre siden opplevde jeg noe helt annet med realismekategorien: her fant jeg at Dewey sin påstand passer godt. Å tegne realistisk var i starten av prosjektet svært utfordrende, og resultatene var mangelfulle. Men underveis i prosjektet opplevde jeg endring og forbedring i de tekniske ferdighetene mine. Et spørsmål som er viktig å stille her er: *hvorfor skjedde ikke det samme i essenskategori?*

En grunn til dette kan være omfanget av imitasjonsteoriene. Essens som konsept og begrep er diffust og legger ikke opp til noe håndfast for å kunne gå videre inn i en skapende prosess. *Hva skal man lage som har essens?* Realisme tolker vi enkelt som noe virkelighetsnært, det vi ser og tolker som vår verden. Det kan diskuteres at en kunstnerisk prosess, slik som digital tegning, trenger veiledning i møte med imitasjon og etterligning. Ved å jobbe med et område hvor man skal finne essensen i imitasjon - vil dette kanskje villede istedenfor å veilede?

Hvordan vi opplever at vi er til stede i den skapende prosessen er viktig for både prosessen og de ferdige resultatene. I tråd med dette sier Dewey at:

Because perception of relationship between what is done and what is undergone constitutes the work of intelligence, and because the artist is controlled in the process of his work by his grasp of the connection between what he has already done and what he is to do next, the idea that the artist does not think as intently and penetratingly as a scientific inquirer is absurd. (Dewey, 2005, s. 47)

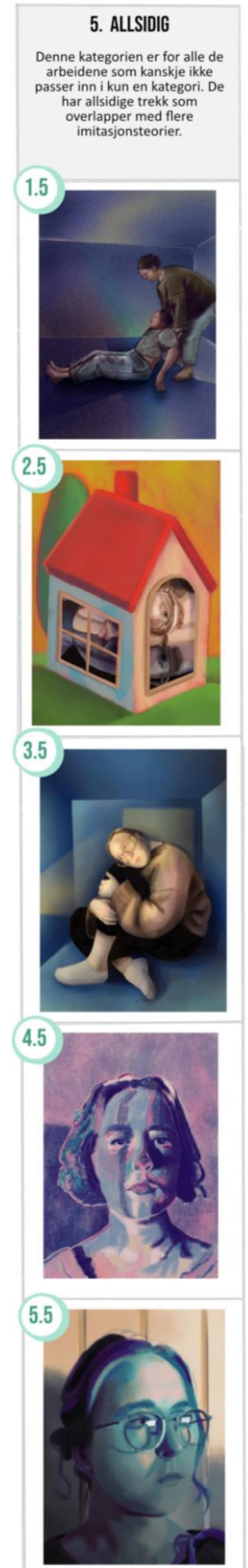
Det Dewey understreker er at persepsjonen og forholdet mellom hva som er gjort og hva man videre skal gjøre, utformer en type intelligens. Det han trekker frem som viktig er at man forstår at kunstneren tenker like intenst og inngående som en vitenskapelig forsker. Poenget mitt er at de tankene som skjer underveis i prosessen henger godt sammen med utgangspunktet man har. Når jeg starter med essens (som er relativt diffust) så vil prosessens omfang preges av å fange en forbindelse mellom hva jeg har gjort og hva jeg skal gjøre videre. Men når det fra starten av er vanskelig å forstå hva det er jeg skal gjøre – så blir prosessen min preget av frustrasjon og strev. Mens i realismen har jeg en mer reell forståelse av hva kategorien innebærer – dette fører til at jeg utvikler meg selv mye mer og opplever en fremgang fordi jeg vet hva jeg har gjort og hva jeg skal gjøre videre.

Hvis man ser på det praktiske arbeidet så ser man at den første tegningen jeg tegnet (1.4) har overflater som er preget av umettede farger, dette skaper en tegning med

Figur 27 -
Realismekategorien

lite kontrast og man mister enkelte detaljer innad i tegningen - eksempelvis forsvinner brilleglasset som er lengst unna fordi det ikke har nok kontrast mellom den svarte innfatningen og den brune bakgrunnen. I realismekategorien fant jeg fort ut at det var viktig å velge et referansebilde med mye kontrast, fordi det var enklere for øyet å oppfatte de ulike fargene i referansen om de var mer mettet og kontrastfylte. Man ser at tegning 2.4 til 5.4 er mer distinkt i de formalestetiske virkemidlene fordi jeg klarte å skape en viss distinksjon i de visuelle elementene jeg tegnet. Vi ser også stor progresjon spesielt i ansiktsproporsjoner fra den første tegningen (1.4) til den siste (5.4), hvor nøyaktigheten i skildringen tydelig har forbedret seg.

For min del var sansbar-symbolsk og allsidig, kategorier som la opp til en større utfoldelse av det kreative. Dette er min tolkning av disse imitasjonsteoriene, som har klare påvirkninger på de ferdige arbeidene. Jeg opplevde at jeg kunne jobbe mer med tegninger som var rettet mot uttrykksteorien, «[o]g da kom følelsene og opplevelsene inn [...]» (Danbolt, 2009a, s. 63). I sansbar-symbolskkategorien kan det argumenteres at jeg overskred helt til uttrykksteorien hvor jeg har portretter som er blå (1.2) og jeg inkluderer figurative skikkelser (4.2, 5.2). Dette er valg som tradisjonelt ikke hører til hvis man kun skal holde seg til imitasjonsteoriene, men kunsten blir heller «[...] definert som *uttrykk*, nemlig av kunstnerens særegne måte å føle og oppleve virkeligheten på [...]» (Danbolt, 2009a, s. 64). Et viktig funn her er at skillet mellom imitasjonsteori og uttrykksteori glir over i hverandre. Min påvirkning av disse to imitasjonsteoriene skapte noen særegne tegninger. Når man ser på tegningene i sansbar-symbolsk og allsidig, så er de mer farge- og fantasifulle, enn realisme tegningene mine (som kun skal etterligne referansen). Det visuelle uttrykket i



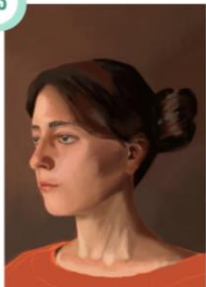
Figur 29 - Sansbar-symbolskkategorien

Figur 28 - Allsidigkategorien

3. IDEELL

Arbeidene i denne kategorien har fokus på det ideelle. Det handler om å strebe etter å gjengi noe idealisert eller noe underliggende bak den synlige verden.

1.3



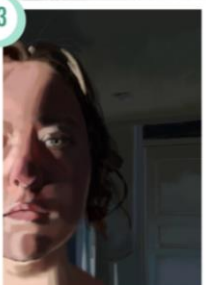
2.3



3.3



4.3



5.3



sansbar-symbolisk og allsidig kategoriene ble mangfoldig, men samtidig henger det sammen. Komposisjonene i tegningene er ulike, men tar fortsatt utgangspunkt i referansebildene for hver serie. Man kan lese mer om inngangen til hver tegning i [forskerloggen](#). Med andre ord, ved å blande elementer fra forskjellige teorier, så har jeg ikke bare utfordret de konvensjonelle rammene – men også utvidet mitt eget kreative spekter.

Til slutt har vi ideellkategorien. Denne opplevde jeg litt på lik linje som essenskategorien, fordi begge gjør at man må skape en formening om hva man legger i begrepene. Som tidligere nevnt opplevde jeg at «essens» er et relativt diffust begrep. Mens for «ideell» stod det klarere for meg hvordan jeg tolket denne imitasjonsteorien. Min tolkning er at kategorien er en måte å fremstille idealer i samfunnet, idealer jeg har om meg selv eller ideelle tegneprosesser og tilstander som ikke er så ideelle. Det jeg fant utfordrende med denne kategorien var å ikke lage tegninger som ble stereotypiske. Dewey trekker frem at:

If the ideal is really present to us, its presence must be effected through the medium of sense. [...] for pictures, when they are dominated by ideal qualities, they become weak from excess of poetic quality; they cross the borderline and, when critically examined, they manifest a lack of sense of the medium [...]. (Dewey, 2005, s. 251-252)

I denne kategorien så startet jeg med å fremstille meg selv som et idealisert menneske. Resultatet ble en absurd skikkelse som ikke lignet på meg selv i det hele tatt (1.3). Vi kan forstå Dewey slik at kunstverk som har mål om å portrettere en ideell kvalitet, kan risikere å ende opp som en stereotypisk karikatur eller miste de større kvalitetene som man ønsker å fremme. Det var dette som skjedde i tegning 1.3. Etter denne tegningen endret jeg litt på hvordan jeg tenkte på kategorien. I fortsettelsen (tegning 2.3 til 5.3) lekte jeg med ulike ideer om hvordan jeg kunne fremstille meg, uten spesielt å endre på min egen skikkelse – men fortsatt ha en tematikk i motivet som spilte ideellkategorien, samtidig som jeg bevarte de tekniske ferdighetene jeg ønsket å bruke når jeg tegnet digitalt.

Oppsummerende vil jeg si at jeg forstår imitasjonsteoriene som noe mangelfulle i direkte bruk når man tar utgangspunkt i teoriene for å lage et kunstnerisk arbeid. Det oppstår store utfordringer i de mer diffuse kategoriene, slik som essenskategorien. Men jeg har også opplevd mestring og forbedring i tekniske tegneferdigheter koblet til mer

Figur 30 - Ideellkategorien

håndfaste kategorier slik som realisme. Imitasjon kan tolkes på utallige måter og jeg ser på imitasjonsteoriene som en gren ut fra det vi tenker på som etterligning av hva vi ser. De ferdige arbeidene jeg har laget, har etter min mening skapt mer forståelse av min egen prosess koblet opp til hva jeg forstår av min verden og av meg selv – gjennom et introspektivt syn i min digitale tegneprosess.

2. Hvilke didaktiske potensialer har digital tegning og selvportrettering i skolen?

Digital tegning kan være et nyttig pedagogisk verktøy, som det er verdt å utforske mer i grunnskolen. I læreplanen i kunst og håndverk blir *digitale verktøy* nevnt 11 ganger (Kunnskapsdepartementet, 2020a). Med dette som utgangspunkt kan man anta at det digitale burde være godt forklart og utarbeidet i læreplanen. Hva legger man i ordene *digitale – verktøy*, og hvordan bruker man disse verktøyene? I kompetansemål etter 7. trinn i læreplan i kunst og håndverk, står det at: «[m]ål for opplæringen er at eleven skal kunne [...] bruke digitale verktøy til å planlegge og presentere prosesser og produkter» (Kunnskapsdepartementet, 2020a, s. 7). Læreplanen gir oss altså et utgangspunkt for hva som skal gjennomføres, men ikke hvordan dette skal gjøres. Det utdypes ikke hvilke digitale verktøy som skal brukes og læreplanen gir oss heller ikke innsikt i hvordan digitale verktøy fungerer i skolen. Læreplanen er altså et utgangspunkt og det er opp til læreren å tolke hvordan det skal gjennomføres. For at kompetansemålet kan oppfylles er det nødvendig at læreren har god profesjonsfaglig digital kompetanse for å kunne forstå hvordan det digitale kan gjennomføres i praksis på en læringsfremmende måte.

Når man sammenligner læreplanen for norsk med kunst og håndverk, er det interessant å observere hvordan de ulike fagområdene setter sine kompetansemål. For eksempel, i kompetansemål etter 7. trinn i læreplan for norsk, fremheves det at «[...] eleven skal kunne [...] bruke lesestrategier tilpasset formålet med lesingen» (Kunnskapsdepartementet, 2020b, s. 7). Dette antyder at læreplanen fungerer som en veiledning for lærere, snarere enn en presis manual for undervisning. Dette er likt det vi fant i læreplanen for kunst og håndverk. Det er likevel viktig å merke seg at mens litteratur og akademiske tekster om lesestrategier ofte gir konkrete råd og metoder, så kan bruken av digitale verktøy – slik som digital tegning, virke mer uklar og utfordrende å implementere i praksis. Derfor kan kompetansemålene virke annerledes fra norsk til kunst og håndverk, siden bruken og håndtering av digitale verktøy i skolen ikke er like godt dokumentert som det er for lesestrategier.

Blikstad-Balas kommenterer digital kompetanse i skolen og sier at:

Et vesentlig poeng når det gjelder teknologi i skolen, er at teknologien alene ikke forandrer eller forbedrer noe som helst. [...] Forskningen finner imidlertid ikke en systematisk endring i klasserom bare vi gjør digital teknologi tilgjengelig. Snarere bekreftes det igjen og igjen at

læreren er viktigere enn noensinne i de teknologrike klasserommene. Der teknologi bidrar til faglig læring i skolen, er det fordi en dyktig lærer har fått det til å skje. (Blikstad-Balas, 2020, s. 54)

I lys av dette kan vi forstå at kompetansemål som omtaler at vi skal bruke digitale verktøy, kun legger opp til å gjøre teknologien tilgjengelig. Og slik som Blikstad-Balas forklarer, så er ikke det ikke nok å gjøre teknologien tilgjengelig, lærerne må vite hvordan det skal brukes. Det samme gjelder for digital tegning i skolen, det krever opplæring og kompetanse innenfor digital tegning – utover kun å gjøre det tilgjengelig for elever og lærere.

Om digitale verktøy, slik som digital tegning, kun blir tilgjengeliggjort i form av nettbrett og smartboard i skolen – så er det dessverre ikke åpenbart hva man skal gjøre når man bruker digitale verktøy i undervisning. Dette skaper et hull i læreplanen. Digital tegning kan ha en større betydning i kunst og håndverk og i skolen generelt, et potensial som vi må fortsette å kartlegge og forske på slik at vi oppnår høyere kompetanse om dette digitale verktøyet. Jeg mener at digital tegning har et stort potensial, ikke bare i kunst og håndverk - men i hele skolen, både som pedagogisk verktøy for lærere, men også i praktisk og estetiske tilnærminger for elevene. Selv om digitale verktøy, slik som digital tegning representerer en mulig verdifull ressurs i skolen, utfordrer det også undervisningsmetodene ved å introdusere nye måter å tenke på og lære på. På samme måte inviterer selvportrettering en dyp personlig og introspektiv prosess, til en annen type utforskning og selvrefleksjon. Gjennom et grundig arbeid med selvportrettering så er det innlysende for meg at å etterligne seg selv er en personlig og introspektiv aktivitet. Man gransker seg selv og vurderer seg selv. Et viktig funn jeg har gjort er at jeg etter hvert i prosessen følte meg mindre og mindre ubekvem. Jeg ble vant til å tegne meg selv (Thowsen, 2024a). Dette kan føre oss til å undre: hvordan kan denne formen for kunstnerisk utfoldelse forsterkes gjennom digitale verktøy og påvirke elevenes selvbilde og selvinnsett?

I *Nordisk tidsskrift for ungdomsforskning* presenteres funn om ungdom og sosiale medier: «[t]il tross for at mange sa de var klar over at det kun er et glansbilde, var det flere som likevel ønsket å etterligne influensernes utseende og livsstil» (Steinnes & Teigen, 2021, s. 13). Fra det vi vet om sosiale medier og sammenligningen som skjer mellom deg selv og skjermen man ser på – så tror jeg at ubehaget jeg følte i starten av min egen tegneprosess var knyttet til de forestillingene jeg har om meg og personer jeg ser på sosiale medier. Man blir kanskje blind av den sosiale sammenligningen man gjennomfører daglig. *Hva kan vi lære av å etterligne oss selv?* Vi kan spekulere rundt selvportretterings positive rolle i identitetsutvikling hos elever i skolen. Det er krevende å anta hvordan selvportrettering i skolen vil fungere i praksis. Men fra det jeg selv opplevde i tegneprosessene, så kan jeg si at man etter hvert skaper et skille mellom sosiale medier og den

personen man faktisk opplever som seg selv. Dette kan være et positivt moment i skolen – hvor elevene får bedre selvverd og en ny verdsettelse av seg selv og sine ferdigheter til å tegne.

Vi kan også reflektere over negative effekter av selvportrettering. Ved å fordype seg i sin egen identitet og utseende kan det diskuteres om man også kan svekke elevens selvverd. I overordnet del av læreplanen står det at: «[f]olkehelse og livsmestring som [...] tema i skolen skal gi elevene kompetanse som fremmer god psykisk og fysisk helse, og som gir muligheter til å ta ansvarlige livsvalg» (Kunnskapsdepartementet, 2017, s. 14). Som lærer er det viktig å legge til rette for en trygg atmosfære for eleven til å uttrykke seg når man tegner.

Det er ikke alle skoler som har tilgang eller ressurser av god kvalitet i kunst og håndverk. Gjennom selvportrettering kan læreren legge til rette for refleksjoner knyttet til digital tegning, slik som bruk av forskjellige verktøy og ulike programmer. Dette vil ikke kun gi elevene ferdigheter i et nytt medium, men også muligheten til å eksperimentere med farge, form og linje – for å uttrykke seg.

Et didaktisk opplegg som vil være relevant med digital tegning og selvportrettering kan være å bruke imitasjon som inngang til det elevene allerede kjenner til. Barn og ungdom imiterer andre og sammenligner seg med mennesker de ser på nett. Hvorfor ikke etterligne og imitere deg selv også? Gjennom å tegne seg selv lærer man mye. Først og fremst får du et realistisk syn på hvem du er og hvordan du ser ut. For noen kan dette føles problematisk og vanskelig i starten, og dette er reelt fordi sosiale medier har skapt dette glansbilde som vi ser opp til. Dette masterprosjektet kan være en øyeåpner og bidra til å utfordre disse idealene. Et didaktisk opplegg hvor elevene tegner seg selv, kan oppfordre til å ta hensyn til egne særegenheter og unike egenskaper – heller enn å streve etter å etterligne de urealistiske standardene som ofte presenteres på nett. Ved å tegne seg selv, eksempelvis i ulike stiler (fra realistiske til abstrakte tilnærminger), kan elevene utforske hvordan identitet kan uttrykkes visuelt på ulike måter.

Ved at elevene tegner seg selv, kan læreren legge til rette for refleksjoner rundt selvbylde og identitet. I klasserommet kan læreren fasilitere diskusjoner om hvordan kunstnerisk fremstilling kan variere – alt fra hvordan man ser seg selv, til hvordan andre oppfatter en. Dette kan også lede til en bredere samtale rundt temaene selvaksept og psykisk helse. For at læreren skal kunne gjennomføre dette, så er det viktig at alle elevene skal føle seg trygge i klasserommet. Brandtzæg et al. forklarer hva det innebærer å føle seg trygg – det er å: «[...] være rolig og harmonisk på innsiden, og regne med at andre ser en som verdifull, viktig og "god nok"» (Brandtzæg et al., 2018, s. 24). De forklarer derimot at: «[u]trygghet kommer med frykt eller engstelse for ikke å være likt, akseptert, godtatt eller beskyttet. [...] Derfor vil utrygghet redusere muligheten for læring» (Brandtzæg et al., 2018, s. 24). I lys av dette og de funnene jeg har oppdaget, så kan man forstå at selvportrettering må skje i et trygt

miljø – fordi det nettopp er en aktivitet hvor man undergår mye selvgranskning. Ikke bare ved at man tegner seg selv, men også til det rent tekniske rundt tegneferdighetene til elevene.

Oppsummerende vil jeg si at det didaktiske potensialet for digital tegning og selvportrettering i skolen er noe som vi trenger mer kunnskap om og som det bør forskes videre på. Når det gjelder bruken av selvportrettering i skolen og imitasjonsteori, så tror jeg at imitasjonsteoriene blir for komplekse. Om dette skal brukes må læreren forenkle teoriene for at det ikke skal bli for altomfattende i møte med selvportrettering. Det viktigste er å ha en diskusjon om hvordan vi bruker imitasjon i livene våre. For at det skal være nyttig i et didaktisk opplegg så vil det være lurt å knytte selvportrettering, digital tegning og imitasjon til noe elevene kan relatere til. Jeg forstår selvportrettering som en nær granskning av seg selv og sin identitet, og dette er noe som må skje i et trygt miljø i skolen for at det skal være læringsfremmende. Det er lærerens ansvar å legge til rette for dette.

Konklusjon og veien videre

I løpet av mitt arbeid med å lage selvportretter ved hjelp av digital tegning, har jeg utforsket imitasjonsteoriens anvendelighet og begrensninger. I arbeidet har jeg utforsket hvordan jeg kan svare på problemstillingen: *På hvilken måte kan jeg bruke digital tegning til å tegne selvportretter med utgangspunkt i imitasjonsteori?* Jeg har funnet at subjektive tanker og følelser påvirker prosessen i en større grad enn det jeg har erfart fra tidligere arbeid hvor fokus i mindre grad har vært på introspeksjon. Jeg har opplevd at jeg har skapt egne og nye tolkninger av imitasjonsteori og at disse har påvirket utfallet av de ferdige arbeidene.

For å svare på det første forskningsspørsmålet «hvordan påvirker mine tolkninger av imitasjonsteori de ferdige arbeidene?», så har jeg funnet at selv om teoriene kan fremstå mangelfulle i praksis, særlig kategorier som har mer flytende rammer, så tilbyr de likevel verdifulle perspektiver for kunstnerisk utfoldelse og refleksjon. I mitt tilfelle har imitasjonsteoriene ført til både teknisk mestring og nye tolkninger av teoriene. Dette har beriket de ferdige arbeidene ved å speile mine subjektive erfaringer og introspektive utforskninger av eget selvbylde, og gitt en dypere forståelse av egen prosess og hvordan jeg ser meg selv og min verden gjennom den digitale tegneprosessen. Som lærer er dette erfaringer som er gode å ha med seg i eget arbeid og i utviklingen av digitale opplegg i skolen.

Gjennom utforsking av mitt andre forskningsspørsmål «hvilke didaktiske potensialer har digital tegning og selvportrettering i skolen?» har jeg funnet at selvportrettering har et didaktisk potensial i skolen. I klasserommet er det viktig å utforme digital tegning og selvportrettering til et opplegg som møter elevene. Selvportrettering krever en tilnærming hvor teorier forenkles og tilpasses elevens erfaringer for å være læringsfremmende. Det er essensielt at dette arbeidet skjer i et trygt miljø, hvor lærerens rolle blir avgjørende for å støtte elevens utforskning av egen identitet og selvbylde. Dette

understreker behovet for videre forskning på hvordan digital tegning og selvportrettering kan integreres som et pedagogisk verktøy i skolen på en måte som er både meningsfull og tilgjengelig for elever.

Selvportrettering og digital tegning, når det veiledes av imitasjonsteori, tilbyr rike muligheter for personlig og kunstnerisk vekst. For å realisere dette potensialet i en pedagogisk kontekst, trengs det videre utforskning og tilpasning innenfor feltet. Et mål for videre forskning kan være å kartlegge hvilke potensial digital tegning, selvportrettering og imitasjon kan ha i skolen. Skulle jeg jobbet videre med dette prosjektet, ville en mulig vei være å gå dypere inn i lærerens profesjonsfaglige digitale kompetanse og se på muligheter og avgrensninger i arbeidet med didaktisk opplegg i skolen innenfor digital tegning. I møtet med elevene vil det være interessant å utforske hvordan elevene kan bruke imitasjon og etterligning i møtet med kunst og håndverk, men også sett i forhold til andre fag i skolen.

Referanseliste

- Blikstad-Balas, M. (2020). Digital teknologi i klasserommet - noen sentrale utfordringer. I T. A. Wølner, K. Kverndokken, M. Moe & H. H. Siljan (Red.), *101 digitale grep*. Fagbokforlaget.
- Brandtzæg, I., Torsteinson, S. & Øiestad, G. (2018). *Se eleven innenfra*. Gyldendal Norsk Forlag.
- Braun, V. & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. <https://doi.org/https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Braun, V. & Clarke, V. (2022). *Thematic analysis - a practical guide*. SAGE.
- Busch, T. (2021). *Akademisk skriving - for bachelor- og masterstudenter* (2. utg.). Fagbokforlaget.
- Colson, R. (2007). *The Fundamentals of Digital Art*. AVA Publishing.
- Courbet, G. (1854). *The Meeting, or Bonjour, Monsieur Courbet!* [oil on canvas].
https://en.wikipedia.org/wiki/File:Gustave_Courbet_-_Bonjour_Monsieur_Courbet_-_Mus%C3%A9e_Fabre.jpg
- Cui, J. (2017). Research on Digital Painting Art and Its Diversified Performance. *Atlantis Press*, 119. (Advances in Social Science, Education and Humanities Research).
- Danbolt, G. (2009a). *Blikk for bilder - Om tolkning og formidling av billedkunst*. Abstrakt Forlag.
- Danbolt, G. (2009b). *Norsk kunsthistorie - Bilde og skulptur frå vikingtida til i dag* (3. utg.). Det Norske Samlaget.
- Dewey, J. (2005). *Art as Experience*. Berkley Publishing Group.
- Eyck, J. v. (1434). *The Arnolfini Portrait* [Oil on oak panel].
<https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/jan-van-eyck-the-arnolfini-portrait>
- Gadamer, H.-G. (2004). *Truth And Method*. Continuum.
- Galanter, P. (2016). Generative Art Theory. I C. Paul (Red.), *A Companion to Digital Art* (s. 146-180). Wiley Blackwell.
- Halvorsen, E. M. (2005). Forskning gjennom skapende arbeid? Et fenomenologisk-hermeneutisk utgangspunkt for en drøfting av kunstfaglig FoU-arbeid. *HiT skrift*, (5).
- Harstad, O. (2022). *Å tenke om metode - Menneskevitenskapelig forskning for fremtidige lærere*. Fagbokforlaget.
- Kunnskapsdepartementet. (2017). *Overordnet del – verdier og prinsipper for grunnopplæringen*. Fastsatt som forskrift ved kongelig resolusjon. Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020.
<https://www.udir.no/lk20/overordnet-del/?lang=nob>
- Kunnskapsdepartementet. (2020a). *Læreplan i kunst og håndverk (KHV01-02)*. Fastsatt som forskrift. Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020. <https://www.udir.no/lk20/khv01-02?lang=nob>
- Kunnskapsdepartementet. (2020b). *Læreplan i norsk (NOR01-06)*. Fastsatt som forskrift. Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020. <https://www.udir.no/lk20/nor01-06?lang=nob>
- Letnes, M.-A. (2017a). *A/r/tografisk tannhjul*.
<https://jased.net/index.php/jased/article/view/913/2198>
- Letnes, M.-A. (2017b). Visualisering som drivkraft i kunnskapskonstruksjon - Undersøkt gjennom et A/r/tografisk blikk. *Journal for Research in Arts and Sports Education*, 1(5), 112-130.
- McNiff, S. (2007). Art-based Research. I J. G. Knowles & A. L. Cole (Red.), *Handbook of the Arts in Qualitative Research - Perspectives, Methodologies, Examples, and Issues* (s. 29-40). SAGE Publications, Inc.
- Mondrian, P. (1921). *Composition with Large Red Plane, Yellow, Black, Grey and Blue* [oil on canvas].
https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Piet_Mondriaan,_1921_-_Composition_en_rouge,_jaune,_bleu_et_noir.jpg
- Mørch, A. (1994). *Form og bilde - kompendium*. Telemark lærerhøgskole.
- Røssaak, E. (2005). *Selviaktakelse - en tendens i kunst og litteratur*. Norsk kulturråd i kommisjon hos Fagbokforlaget.
- Skaalvik, E. M. & Skaalvik, S. (2018). *Motivasjon for læring - teori og praksis*. Universitetsforlaget.
- Steinnes, K. K. & Teigen, H. F. (2021). Livsstil til salgs: om influensermarkedsføring på sosiale medier og hvordan ungdom påvirkes. *Nordisk tidsskrift for ungdomsforskning*, 2(1), 4-22.

- Stolnitz, J. (1960). *Aesthetics and Philosophy of Art Criticism - A Critical Introduction*. Houghton Mifflin.
- Thowsen, O. Å. (2022). *Rammers påvirkning på kreativ prosess* [Eget arbeid, FoU-oppgave]. NTNU. <https://abyssinian-ox-379.notion.site/Rammers-p-virkning-p-kreativ-prosess-a7c4fab201e4448b815d31963cfa8e66?pvs=4>
- Thowsen, O. Å. (2023). *Etterligning av sted ved å male med akryl og tegne digitalt* [Eget arbeid, semesteroppgave]. NTNU. <https://abyssinian-ox-379.notion.site/Etterligning-av-sted-ved-male-med-akryl-og-tegne-digitalt-e842e8cbfe7746ef90852368ab809ceb?pvs=4>
- Thowsen, O. Å. (2024a). *Forskerlogg*. <https://abyssinian-ox-379.notion.site/Forskerlogg-db1b1f558d934b9ebc0bd3f6287517fb?pvs=4>
- Thowsen, O. Å. (2024b). *Matrise*. Notion. <https://abyssinian-ox-379.notion.site/Matrise-8e81098540f84f0787b71912308dafb2?pvs=4>
- West, S. (2004). *Portraiture*. Oxford University Press.

Bildeliste

Figur 1. The Meeting, eller Bonjour, Monsieur Courbet!, 1854, av Gustave Courbet.	7
Figur 2. Composition with Large Red Plane, Yellow, Black, Grey and Blue, 1921, av Piet Mondrian.....	8
Figur 3. The Arnolfini Portrait, 1434, av Jan van Eyck.	9
Figur 4 - Skjerm bilde av kompetansemål etter 7.trinn i kunst og håndverk.	14
Figur 5 - A/r/tografisk tannhjul, (Letnes, 2017).....	15
Figur 6 - Illustrasjon av arbeidsmåter og generering av data [Eget arbeid]	17
Figur 7 - Bildebrett 1 [Eget arbeid]	18
Figur 8 - Bildebrett 2 [Eget arbeid]	19
Figur 9 - Tegneprosess [Eget arbeid]	20
Figur 10 - Kategori inndeling fra Matrise.....	21
Figur 11, Bilde 2.1 - Essens	22
Figur 12, Andre referanse bilde.....	22
Figur 13 - Bilde 5.2 - Sansbar-symbolsk.....	23
Figur 14 - Femte referanse bilde	23
Figur 15 - Bilde 3.3 - Ideell.....	24
Figur 16 - Tredje referanse bilde	24
Figur 17 - Bilde 1.4 - Realisme	25
Figur 18 - Første referanse bilde	25
Figur 19 - Bilde 4.5 - Allsidig	26
Figur 20 - Fjerde referanse bilde	26
Figur 21 - Skjerm bilde fra forskerlogg - inndeling av tematisk analyse.....	27
Figur 22 - Skjerm bilde fra forskerlogg, 2.2 sansbar-symbolsk.....	28
Figur 23 - Kartlegging av funn i forskerlogg.....	29
Figur 24 - Matrise del 1	31
Figur 25 - Matrise del 2	32
Figur 26 - Essens kategorien.....	34
Figur 27 - Realismekategorien.....	35
Figur 29 - Allsidig kategorien	36
Figur 28 - Sansbar-symbolsk kategorien	36
Figur 30 - Ideell kategorien	37

