

Tegning: Kategoriseringer og refleksjoner.

- Analyse av en tegnekampanje

Gro Ånonsen

Master i Kunst- og Designdidaktikk 2016

Masteroppgave i Kunst- og Designdidaktikk 2016

Gro Ånonsen

Kandidatnummer: 503

Emnekode: MEST5900

Høgskolen i Oslo og Akershus, Fakultet for Teknologi, Kunst og Design

Institutt for Estetiske Fag

Takk

Takk til mine dyktige veiledere Liv Merete Nielsen og Inger Marie Søyland for oppmuntring og støtte, nyttige innspill og tilbakemeldinger gjennom arbeidet med denne masteroppgaven.

Takk til mine medstudenter for hyggelige og nyttige samtaler.

Takk til Marius for tålmodighet, støtte, barnepass og god mat.

Summary

This thesis deals with drawing and focus on why we should draw more than we do today. I have analyzed parts of the English drawing campaign The Campaign for Drawing, and looked at how the campaign describes and argues drawing. By analyzing The Campaign for Drawing I want to look at what values they attach drawing and if there is anything the campaign emphasizes that should be integrated in the Norwegian school. I have worked on the following research question: What is The Campaign for Drawing? -What Arguments were used in the campaign to promote drawing?

I hope that reflections on these arguments will cause more people to see the usefulness and value of drawing. I try to shed light on the competencies that can be developed with drawing, which benefits work on drawing provides. What can one learn from different approaches to drawing? What makes drawing relevant in a globalized world? Why are we where we are today in our understanding of the art of drawing? Which ideals and exemplars establish academic content and controls the practice? To provide possible explanations for this I would look for signs to the history of the school, seen in an international light. The arguments that appear in the analysis are presented thematically. I discuss from two perspectives that I experience emerges clearly in campaign texts; drawing tools to learn and drawing as part of the formation.

My wish is that this task can be a contribution to the legitimisation of drawing as a basic skill and a building block in the Norwegian primary school for the future, and that it can help broaden the understanding of what drawing can be and how to work with drawing so drawing becomes a natural part of our communication and visual skills.

Sammendrag

Denne masteroppgaven omhandler tegning og har fokus på hvorfor vi bør tegne mer enn hva vi gjør i dag. Jeg har analysert deler av den engelske tegnekampanjen *The Campaign for Drawing*, og sett på hvordan kampanjen beskriver og argumenterer for tegning.

Ved å analysere *The Campaign for Drawing* ønsker jeg å se på hvilke verdier de tillegger tegning og om det er noe kampanjen vektlegger som bør integreres i den norske skolen. Jeg har jobbet ut fra følgende problemstilling: *Hva er The Campaign for Drawing? -Hvilke argumenter benytter kampanjen for å promotere tegning?*

Jeg håper at refleksjoner rundt disse argumentene vil føre til at flere ser nytten og verdien av å tegne. Jeg forsøker å belyse hvilke kompetanser som kan utvikles med tegning, hvilke fordeler arbeid med tegning gir. Hva kan en lære av ulike tilnærminger til tegning? Hva gjør tegning relevant i en globalisert verden? Hvorfor er vi der vi er i dag i forståelsen av tegnefaget? Hvilke ideal og forbilder etablerer faginnholdet og styrer praksis? For å gi mulige forklaringer på dette vil jeg se på tegnefagets historie i skolen, sett i et internasjonalt lys. Argumentene som kommer frem i analysen presenteres tematisk. Jeg drøfter ut fra to perspektiver som jeg opplever fremtrer tydelig i kampanjens tekster; tegning som verktøy for å lære og tegning som en del av dannelsen.

Mitt ønske er at denne oppgaven kan være et bidrag i legitimeringen av tegning som en grunnleggende ferdighet og en byggestein i norsk grunnskole for fremtiden, og at den kan bidra til å utvide forståelsen av hva tegning kan være og hvordan en kan jobbe med tegning slik at tegning blir en naturlig del av vår kommunikasjon og visuelle kompetanse.

Innholdsfortegnelse

TEGNING: KATEGORISERINGER OG REFLEKSJONER	1
- ANALYSE AV EN TEGNEKAMPANJE	1
TAKK	3
SUMMARY	4
SAMMENDRAG	5
1 INTRODUKSJON TIL UNDERSØKELSESFELTET	8
BAKGRUNN FOR VALG AV TEMA	8
RELEVANS FOR FAGFELTET	9
FAGDIDAKTISK POSISJON	9
MÅLSETTING OG PROBLEMSTILLING	10
RELATERT FORSKNING.....	12
OPPGAVEN OPPBYGGING.....	16
2 METODE OG VITENSKAPLIG STÅSTED	16
KVALITATIV TILNÆRMING	16
TEKST ANALYSE	17
AVGRENSING AV OPPGAVEN	18
UTVALG.....	18
FREMGANGSMÅTE.....	18
3 BESKRIVELSE OG ANALYSE AV THE CAMPAIGN FOR DRAWING	20
HVA ER THE CAMPAIGN FOR DRAWING OG HVILKE ARGUMENTER BENYTTET DE FOR Å PROMOTERE TEGNING?	20
HISTORIEN BAK THE CAMPAIGN FOR DRAWING	21
THE BIG DRAW – VERDENS STØRSTE TEGNEFESTIVAL	22
SOSIALE MEDIER	23
THE BIG DRAW I NORGE	23
POWER DRAWING.....	23
TEA – THINKING, EXPRESSION AND ACTION	24
RESSURS A	25
TEA - DRAWING TO LEARN: LEARNING TO DRAW	25
RESSURS B	25
TEA – ADVICE	25
RESSURS C	25
BIG DRAW RESCOURSES.....	25
VIDEOFILM	26
WHY IS DRAWING IMPORTANT? (LENGDE PÅ FILMEN: 5:06 MINUTTER)	26
HVILKE ARGUMENTER BENYTTET KAMPANJEN FOR Å PROMOTERE TEGNING?	26
HVILKE ARGUMENTER BENYTTET THE CAMPAIGN FOR DRAWING FOR Å PROMOTERE TEGNING?	27
ALLE KAN TEGNE!	27
NATURLIG BEHOV FOR Å TEGNE - KOMMUNIKASJON.....	28
VISUELL KOMPETANSE FOR FREMTIDENS DEMOKRATI.....	28
TEGNING I SKOLEN	29
ENGASJEMENT, GLEDE OG GOD HELSE.....	29
Å LÆRE Å SAMARBEIDE.....	30

ET VERKTØY FOR Å TENKE - NØKKELEN TIL FORSTÅELSE OG KUNNSKAP	31
ET VERKTØY FOR LÆRING	32
TID TIL Å KONSENTRERE SEG OG Å REFLEKTERE	34
SKAPE FORBINDELSER OG ENGASJEMENT FOR KULTUR OG MILJØ.....	34
ULIKE FORMÅL MED TEGNING	34
Å VÅGE Å TA SJANSER, Å VÆRE KREATIV.....	36
HUKOMMELSE OG EMOSJONER	37
ØKONOMI OG SAMFUNN	37
INTELEKTUELL OG EMOSJONELL UTVIKLING.....	38
Å UTVIKLE GODE VANER; LÆRING FOR LIVET	38
OPPSUMMERING.....	39
4 DRØFTINGSPERSPEKTIV.....	41
HISTORISK BLIKK PÅ TEGNEUNDERVISNING	41
VISUELL KOMMUNIKASJON.....	42
KUN EN TEKNISK FERDIGHET?	45
ULIKE KUNNSKAPSFORMER	47
LK'06 OG GRUNNLEGGENDE FERDIGHETER.....	48
LUDVIGSEN-UTVALGET OG FREMTIDIGE KOMPETANSER.....	50
DEN KULTURELLE SKOLESEKKEN (DKS)	52
FAGETS EGENVERDI OG TVERRFAGLIGE POTENSIALE	53
5 PRAKTISK-ESTETISK ARBEID	57
6 OPPSUMMERING OG SLUTTKOMMENTAR	61
BILDELISTE	63
KILDELISTE	63

1 Introduksjon til undersøkelsesfeltet

Bakgrunn for valg av tema

De fleste tegner når de begynner på skolen, men de færreste tegner når de går ut av skolen. Hvorfor er det slik? Hva har skjedd på veien? På barneskolen var jeg ansett som en av de flinkeste til å tegne, og jeg tegnet ofte. Det er det lenge siden jeg "mistet" tegningen, og jeg har brukt lang tid for å finne tilbake til den gleden arbeid med tegning kan gi, men i dag er min forståelse av tegning noe annerledes enn hva den var den gang. Hva vil det si å være flink til å tegne? Tegningens mange aspekter tilsier at det er mange måter å bruke tegning på. Utfordringen vi som er faglærere i kunst og håndverk har, er å få allmennheten til å forstå tegning som noe mer enn en teknisk ferdighet for å lage en fin tegning. Å få dem til å forstå hvorfor vi bør tegne mer enn hva vi gjør i dag både i skolen og ellers i livet.

Under Formgivingskonferansen "Fremtidens formgivingsfag - kunst, design og arkitektur" som ble avholdt på HiOA den 12.februar 2016 bekreftet nestleder og utdanningspolitisk talsperson i Arbeiderpartiet, Trond Giske, noe fagfeltet vårt lenge har visst, nemlig at det er avleggs å kun fokusere på de såkalte basisfagene i skolen da det lenge har vært kjent at næringslivet etterspør kreativitet (Giske, 2016, p. 3) . Er det noen sammenheng mellom å tegne og å være kreativ? Og i såfall hvilke? Må en være kreativ for å kunne tegne? Eller motsatt, må en kunne tegne for å være kreativ?

I forbindelse med en oppgave vi hadde første året på masterstudiet kom jeg under søk på internett over tegnekampanjen The Campaign for Drawing. Jeg fant kampanjens nettside inspirerende og ønsket å bli bedre kjent med den og deres ressursgrunnlag og bestemte meg for å gå litt mer i dybden på den ved å la den bli materiale for min masteroppgave. Jeg var nyskjerrig på om kampanjen kunne tilføre kunnskaper om tegning som kunne berike det fagdidaktiske tegnefeltet i norsk skole. The Campaign for Drawing er i dag verdens største tegnekampanje som synliggjør seg gjennom tegnefestivalen The Big Draw. Andre tilstøtende kampanjer som jeg har kommet over i søk etter tegnekampanjer og tegnefestivaler på internett er Tegnefestival som er en dansk tegnefestival (Tegnefestival, udatert), og Øisteins Blyant som blant annet sendes

på NRK super (Kristiansen, udatert). Disse vil jeg ikke gå inn på da det ville være for mye for denne oppgavens omfang.

Relevans for fagfeltet

Jeg undersøker en engelsk-registrert kampanje og deres argumenter for hvorfor en skal tegne må forstås ut ifra det engelske skolesystemet og den historien og praksisen som tegnefaget har i England. Jeg vil likevel si at kampanjens argumenter er like gyldige for tegnefagets historie og praksis i Norge, da kilder viser at begge landene har hatt en periode med lite lærerstyrt tegneundervisning og videre en periode med minkende verdsetting av tegning (Herne, Cox, & Watts, 2009; Nielsen, 2000, 2014; "Why is drawing important? [videoklipp]," 2014). Secondary school er for elever i alderen 11-16 år (Council, 2016), og kan til en viss grad samstilles med mellomtrinn og ungdomskole i Norges skolesystem. I dag er tegning integrert i læreplanen for kunst og håndverk i Kunnskapsløftet'06 (Kunnskapsdepartementet & Utdanningsdepartementet, 2006), og i den engelske læreplanen for Art and Design (Department for Education, 2013). Men vi har fortsatt en vei å gå når det kommer til å integrere tegning i praksis i klasserommet (Nielsen, 2014). Dette kan skyldes lærerens tegnekompetanse og valg av undervisningsstrategi, samt at tegning ikke blir ansett som viktig eller nyttig i dagens samfunn. Jeg ønsker med denne oppgaven å belyse noen konkrete kompetanser som kan utvikles i gjennom ulike tilnærminger til tegning, og slik være en pådriver for en holdningsendring, ved å gi folk flest en utvidet forståelse av hva tegning kan være.

Fagdidaktisk posisjon

Denne masteroppgaven har en fagdidaktisk innfallsvinkel. Fagdidaktikk innebærer refleksjoner over hva faget er, i forhold til hva det kan eller bør være i skolen som en del av samfunnet. Fagets hva, hvordan og hvorfor er sentrale spørreord i fagdidaktikken. Under hva inngår fagets innhold og mål, med hvordan menes tilrettelegging og gjennomføring og hvorfor peker på begrunnelser, både til innhold og fremgangsmåte, men og til begrunnelser for fagets verdi i skolen, for enkeltindividet og for samfunnet (Nielsen, 2009).

Denne oppgaven har fokus på holdninger, innhold og utvikling av tegnefaget med ambisjoner om å være et bidrag inn den pågående diskusjonen om hva som skal vektlegges i skolen og hvorfor. Jeg er opptatt av tegning og hvilken verdi det har for enkeltindividet å benytte tegning i skole og på fritid og hva det vil si for samfunnet at morgendagens voksne tegner. Jeg mener at skolen og læreren har en viktig rolle å spille i forhold til å ufarliggjøre tegning og å gjøre det mer håndgripelig og trygt ved å benytte modellering i undervisning. Vi som faglærere i kunst og håndverk har en spesielt viktig rolle når det kommer til å utvide elevens syn på tegning, slik at det ikke blir for ensidig og snevert. Elever må forstå når en tegner for å kommunisere og når en tegner for kunstneriske kvaliteter eller med andre formål, og kunne skille og anvende disse. For å få til dette er det nødvendig med helhetlig arbeid med tegning gjennom hele grunnskolen. Tegning krever også tid til å øve opp tekniske ferdigheter og forståelse for ulike teknikker og materialer. Dette krever lærere med god tegnefaglig kompetanse og det krever tid til å kunne gå i dybden. Fordi tegning inngår som en type basiskunnskap i alle fag bør tegning gis en tydeligere plass og økt timeantall i skolens læreplan.

Målsetting og problemstilling

Prosjektets intensjon er å styrke tegningens posisjon i skolen, og aktualisere tegning som viktig for voksenlivet gjennom å belyse hvilke fordeler arbeid med tegning gir, både i skole, fritid og fremtidig arbeidsliv. Gjennom helhetlig arbeid med tegning i skolen er målet å hindre at elever slutter å tegne når de kommer i 11-års alderen fordi de føler at de ikke kan tegne eller fordi de ikke ser tegningens verdi for voksenlivet. For å få til det trengs en utvidet forståelse av tegning og gode faglærere som kan lære elevene å benytte tegningens mange fordeler.

Gjennom å analysere en tegnekampanje og deres argumenter for hvorfor tegne ønsker jeg å se på hvilke verdier de legger i tegning og om det er noe kampanjen kan bidra med inn i norsk grunnskole. Finnes argumenter for hvorfor tegne som kan bidra til å hindre at elever slutter å tegne? Har kampanjen en forståelse av tegning som bør artikuleres i norsk skole for å skape en holdningsendring og utvidet forståelse av tegning som ikke er artikulert i norsk læreplan? Kan kampanjen bidra med tanker og idéer om hvordan jobbe med tegning i skolen som kan utvikle tegnepraksisen i norsk skole?

Jeg har jobbet ut i fra følgende problemstilling:

Hva er The Campaign for Drawing? - Hvilke argumenter benytter kampanjen for å promotere tegning?

På bakgrunn av argumentene/temaene som fremkommer av analysen og egne erfaringer rundt tegning, vil jeg forsøke å diskutere verdien av tegning i et fagdidaktisk og framtidsrettet perspektiv.

Relatert forskning

Doktorgradsavhandlingen til professor i designdidaktikk **Liv Merete Nielsen** "Drawing and Spatial Representations. Reflections on Purposes for Art Education in the Compulsory School" (2000) tar opp viktigheten av å bygge opp visuell kompetanse i grunnskolen som er en forutsetning for å ta aktivt del i samfunnet. Uten visuell kompetanse mangler en reell mulighet for demokratisk brukermedvirkning i saker som blir avgjort på bakgrunn av visuelle representasjoner. Nielsen arbeider med å aktualisere og legitimere visualisering som en grunnleggende ferdighet i grunnskolen. Også artikkelen "Debrunking teacher's resistant to teaching children to draw – a companion to citizenship for the future" som Nielsen skrev i 2014 omhandler denne problematikken.

Doktorgradsavhandlingen til førsteamanuensis i kunst og håndverk **Nina Scott Frisch** (2010) "To see the visually controlled: seeing drawing in formal and informal contexts: a qualitative comparative case study of teaching and learning drawing processes from Vega in Northern Norway" tar opp spørsmål rundt tegneundervisningen og flyten mellom formell og uformell læring, og hvordan undervisningen av visuelt kontrollerte tegneprosesser influerer både den formelle og den uformelle arenaen. Visuelt kontrollerte tegneprosesser blir forstått som det å tegne etter en modell, også kalt observasjonstegning (Omtveit, 2011). Det vil si å tegne etter gjenstander eller å tegne etter andres tegninger (herme). Også i boka "Tegningen lever" (2013) tar Frisch opp dette tema.

Brent Wilson publiserte i 2004 artikkelen "Child Art After Modernism: Visual Culture and New Narratives". Wilson understreker at barn er påvirket av kultur i utforming av sine tegninger, og at barnetegning derfor i seg selv er en kulturell konstruksjon. Artikkelen er en viderereføring av arbeidet han gjorde sammen med Marjorie Wilson i 1977, som først ble publisert i artikkelen "An Iconoclastic View of the Imagery Sources in the Drawings of Young People". Denne artikkelen var den første til å kritisere troen på barnekunst som ekte og naturlig.

Førsteamanuensis på institutt for estetiske fag, **Janne Beate Reitan** skriver om hvordan vi lærer visuelt i sin doktorgradsavhandling "Improvisation in Tradition". Reitan etablerer

begrepet "learning by watching", når hun beskriver hvordan kvinner i Nord-Alaska (inuitter) praktiserer og viderefører design av sine tradisjonelle i klær (Reitan, 2007). Dette begrepet er aktuelt i forhold til å benytte modellering som undervisningsmetode.

Karen Brønne (2002) tar i sin masteroppgave "Upåverka? : læreren sin bruk av egen estetisk produksjon i undervisning" opp tema omkring lærernes bruk av egen estetisk produksjon i undervisning, og ser på i hvilken grad elevene påvirkes av dette, og er påvirkningene negative eller positive for elevenes læring? Videre belyses lærerens begrunnelser for å bruke/ikke bruke egen estetisk produksjon som refleksjons-, konkretiserings- og inspirasjonsmateriale i undervisningssammenheng på mellom- og ungdomstrinnet (Brønne 2002).

Lektor **Bibbi Omtveit** leverte i 2011 sin masteroppgave "Teikning: Hand og tanke. Ei undersøking av teikneundervisninga på faglærerutdanninga" som omhandlet tegneundervisningen på faglærerutdanningen med mål om å styrke faglæreridentiteten til studentene. I oppgaven tar hun opp det tegnefaglige og fagdidaktiske innholdet i undervisningen og refleksjoner rundt dette. Hun etterlyser mer bredde i tegneundervisningen, og vektlegger det komplementære forholdet mellom observasjonstegning og forstillingstegning.

Jeg vil trekke noen historiske linjer til tegnefagets verdiforankring for å belyse argumentene som blir gitt i kampanjen. Derfor vil jeg se på teori/tidligere forskning som tar for seg faghistorie og fagideologier. **Steinar Kjosavik** har utarbeidet en kronologisk framstilling av faget kunst og håndverk i den norske skolen gjennom 150 år i boka "Fra tegning, sløyd og håndarbeid til kunst og håndverk" (2001). **Liv Merete Nielsen** har skrevet om fagdidaktikk i kunst og håndverk i et historisk lys og med et fremtidsrettet blick i boka "Fagdidaktikk for kunst og håndverk: i går – i dag – i morgen" (2009).

Førsteamanuensis ved Seksjon for formgivning, kunst og håndverk **Karen Brønne** og postdoktor ved institutt for estetiske fag **Eva Lutnes** har begge problematisert ulike historiske fagideologier som har betydning for hvordan faget kunst og håndverk praktiseres i dag. Her fremkommer det hvordan faget legitimeres ulikt gjennom de skiftende verdier som etableres av de rådende ideologier. Begge definerer fire perspektiver som viser diskursene i faget. I Brønnes doktogradsavhandling "Mellom ord

og handling. Om verdsetting i kunst og håndverksfaget” defineres de fire perspektivene slik:

Perspektiv I: Encyklopedisk dannelsesideal, teknikk- og materialtame.

Perspektiv II: Formaleestetisk oppsedning

Perspektiv III: Karismatisk haldning

Perspektiv IV: Kritisk biletpedagogikk (Brønne, 2009).

Det første perspektivet er knyttet til oppøving av nøyaktighet og flid for kvalitet i håndverk. De to neste perspektivene oppstod som en motreaksjon til det første perspektivet, disse er begge kunstpedagogiske og følgelig opptatt av barnets læring. Den karismatiske holdningen er mer barnesentrert enn det formaleestetiske perspektivet. Det fjerde perspektivet, kritisk biletpedagogikk ser på faget i et samfunnsperspektiv og omhandler den visuelle kulturen (Brønne, 2009).

Eva Lutnæs’ doktorgradsavhandling ”Standpunktvurdering i grunnskolefaget Kunst og håndverk, lærernes forhandlingsrepertoar” tar opp vurderingsproblematikk i faget i forhold til hvordan vurdere kreativitet. Det fremkommer i undersøkelsen at lærerne vektlegger materialtekniske ferdigheter når de vurderer elevers arbeid, men at det samtidig forventes at elevene skaper originale og personlige uttrykk. Disse vurderingene på kvalitet ved elevarbeid kan spores tilbake til diskursene i faghistorien. Lutnæs omformer Brønnes fire perspektiver for å tydeliggjøre de ulike innhold og siktemål:

Perspektiv I: Flid og ferdighet gjennom reproduksjon av modeller

Perspektiv II: Formaleestetisk oppdragelse

Perspektiv III: Frigjøring av iboende og skapende uttrykk

Perspektiv IV: Kritisk og medskapende samfunnsaktør (Lutnæs, 2011).

Lektor **Simon James-Eide** skrev i sin masteroppgave ”What happens when teachers make more deliberate use of drawing to explain concepts?” (2013) om tegning som tverrfaglig formidlingsverktøy. Han peker på lærerens potensiale til å utvikle og utvide elevers tegnerepertoar og forståelse av tegning ved å benytte tegning i undervisning i alle fag. I artikkelen ”Hvorfor tegne?” (2015) legger Eide frem fem begrunnelser for hvorfor vi bør tegne i skolen, fire av disse er hentet fra The Campaign for Drawing.

I sin doktorgradsavhandling – «Mind The Gap! Om tegning og tilblivelse. Udkast til en tegnefilosofi» – skriver **Anette Højlund** (2011) om tegningens avgjørende rolle i designprosesser. Hun forsøker å beskrive den kreative prosessen som finner sted når designere tegner sine første skisser. Højlund mener vi burde utnytte den trangten vi mennesker har til å tegne mye mer enn hva vi gjør i dag, både i skolen og på fritiden.

Oppgavens oppbygging

I programplanen for Masterstudiet i estetiske fag står det at studenten kan velge mellom å ha en oppgave med særlig vekt på praktisk-estetisk tilnærming, eller en oppgave med særlig vekt på teoretisk tilnærming, hvor da den praktisk-estetiske komponenten bidrar til å belyse problemstillingen (Institutt for estetiske fag, 2010, s. 15). Denne oppgaven har en teoretisk tilnærming til undersøkelsesområdet. Selv om det praktiske ikke er en del av selve undersøkelsen, vil jeg arbeide parallelt med tegning ved siden av og dra nytte av de refleksjoner jeg gjør underveis i arbeidet. Mitt praktisk-estetiske arbeid utgjør en del av min forståelse for drøftingen.

Denne masteroppgaven er delt inn i 6 kapitler hvor kapittel 1 tar for seg bakgrunn for valg av tema, i kapittel 2 beskriver jeg metodevalg og vitenskapelig ståsted, i kapittel 3 presenteres selve undersøkelsen som drøftes i kapittel 4. Kapittel 5 omhandler den praktisk-estetiske komponenten. Oppgaven oppsummeres og kommenteres i kapittel 6.

2 Metode og vitenskapelig ståsted

Jeg støtter meg til et sosialkonstruktivistisk perspektiv og ser kunnskap som sosialt konstruert gjennom samhandling i en kontekst, og ikke primært gjennom individuelle prosesser. Det finnes ulike varianter av sosialkonstruksjonisme, jeg velger å knytte meg til moderat sosialkonstruksjonisme slik Eva Lutnæs (Lutnæs, 2011) beskriver den; kunnskapen om/ vår forståelse av verden er sosialt konstruert, ikke verden i seg selv. Dette beskriver Alvesson & Sköldbberg som epistemologisk sosialkonstruksjonisme (Alvesson & Sköldbberg, 2008). Forståelsen er med andre ord konstruert gjennom interaksjon mellom mennesker. Kunnskap sees derfor ikke som forutbestemt ut fra universelle prinsipper, men er situasjonsavhengig og resultat av et bestemt perspektiv (Winther Jørgensen & Phillips 1999 I: Lutnæs, 2011).

Kvalitativ tilnærming

Oppgaven vil være av kvalitativ art, som kjennetegnes ved at forskeren interesserer seg for å gå i dybden og undersøke hvordan noe oppleves, sies fremtrer eller utvikles (Brinkmann & Tanggaard, 2010). Halvorsen (2007) legger frem kjennetegn på kvalitativ

tilnærming, og nevner blant andre; små utvalg, dybdeintervju, fortolkning, forskerens nærvær (Ibid.). Kvalitativ forskning undersøker fenomener i deres naturlige omgivelser og forsøker å forstå, eller tolke fenomen utifra den innsikt som mennesker gir den (Denzin & Lincoln, 2005, I: Alvesson & Sköldberg, 2008).

Min oppgave vil ha en hermeneutisk tilnærming. Hermeneutikk var opprinnelig læren om tolking av mening i tekster, senere er tekstbegrepet utvidet til også å omfatte samtale og handling (Alvesson & Sköldberg, 2008). Hermeneutikken fremhever betydningen av å fortolke gjennom å fokusere på et dypere meningsinnhold enn det som umiddelbart er innlysende. Filosofen Hans- Georg Gadamer er sentral i hermeneutikken, han påpeker at vi ikke kan tolke tekst, tale og handling ut fra et kunnskaps-og forståelsesmessig nullpunkt, men vi må ta hensyn til at vi som forskere har en forforståelse preget av vår individuelle bakgrunn og kulturarv (Halvorsen, 2007). Mitt utkikkspunkt, mine briller i møte med verden har betydning for hva en finner når en leter. Med andre ord hva en konstruerer. Ved å se på helhet og deler og ved vår forforståelse og nye forståelse gir den hermeneutiske spiralen oss stadig dypere og større innsikt og forståelse (Alvesson & Sköldberg, 2008).

Tekst analyse

Jeg skal foreta en kvalitativ tekstanalyse i denne oppgaven, det innebærer at jeg som forsker fortolker meningsinnholdet i det som er skrevet. Jeg ønsker å undersøke hvordan tegning og argumenter for hvorfor tegne blir beskrevet i de utvalgte tekstene. Hvilke perspektiver kommer til uttrykk gjennom argumentene til kampanjen? Denne metoden behandler et materiale som er gitt på forhånd, og kan ikke endres av forskeren, men det er mulighet for at det kan leses og tolkes ulikt. En vanlig kritikk mot kvalitativ forskning og fortolkningsdelen er at ulike forskere finner ulike meninger i samme datamateriale. Det kan stilles mange forskjellige spørsmål til samme tekst, noe som kan resultere i ulike forståelser. Men hensikten er ikke å komme frem til en objektiv, riktig sannhet, men å prøve å forstå og avdekke kampanjens verdier og begrunnelser. Validiteten av analysen avhenger av hvorvidt fortolkningen er logisk (Kvale & Brinkmann, 2009).

Avgrensning av oppgaven

Jeg har valgt å analysere The Campaign for Drawing fordi det er per i dag verdens største tegnekampanje. Jeg går inn på utvalgte av deres egenproduserte tekster, men tar ikke for meg i helhet forskning og andre tekster som kampanjen bygger på. Kampanjen presenteres gjennom denne nettsiden: <http://www.campaignfordrawing.org>

Forskning på internett:

En nettside består av både tekst, bilder, lyder, videoer og linker og har ikke den lineære strukturen slik som tradisjonell tekst (Flick, 2014). Flick omtaler tekster på internett som hypertexts som er uendelige eller midlertidige, og de kan være koblet til andre tekster. Tekster og nettsider kan forandres, oppdateres, forsvinne og dukke opp igjen (Flick, 2014).

Utvalg

Jeg har tatt for meg det som står skrevet på nettsiden til The Campaign for Drawing og på nettsiden til The Big Draw, som er en del av kampanjen. I tillegg har jeg analysert en video som ligger ute på deres nettsider; "Why is drawing important?" Jeg har også analysert et utvalg tekster utgitt av kampanjen; "TEA - Drawing to Learn - Learning to Draw", "TEA - Advice" og "Big Draw Resources". Jeg har sett etter argumenter for hvorfor tegne i disse tekstene og samlet disse under ulike tema.

Jeg har ikke analysert de ti Power Drawing bøkene som kampanjen har publisert da dette ville blitt for omfattende for denne oppgaven. Jeg har heller ikke analysert forskningsartikler/avhandlinger fra Drawing Research Network (DRN) som kampanjen bygger sine tekster på, men jeg kommer inn på noen av disse i drøftingen. Jeg mener at utvalget tekster som jeg har analysert gir en god beskrivelse på hva kampanjen er og hvorfor de promoterer tegning.

Fremgangsmåte

Jeg har kopiert tekstene fra nettsiden til kampanjen over i et word dokument, printet det ut og så markert alt jeg har funnet som omhandler hvorfor tegne og beskrivelser av hva

tegning er. De samme markeringene har jeg gjort med de tre ressurs-tekstene og med videoen jeg bruker som utgangspunkt for denne oppgaven. Disse markeringene utgjør grunnlaget for min analyse av kampanjen. Tema og tanker ble notert i margen. Jeg har videre konstruert tema utifra hva jeg har funnet og plassert sitater i ulike kategorier. Jeg har sett etter hovedargumenter og mindre framtrede argumenter.

Videofilmen jeg har brukt som kilde har jeg forholdt meg til som tekst. For å gjøre analysearbeidet lettere, har jeg transkribert alt som sies i filmen. Dette har gjort materialet mer oversiktlig og har vært en hjelp for å finne svar på hvilke argumenter som kampanjen benytter for å promotere tegning. Aktørene i filmen kommer inn på mange ulike områder når det gjelder tegning, disse har jeg systematisert i kategorier.

Å transkribere vil si å transformere, å skifte fra en form til en annen. Kvale og Brinkmann (2009) beskriver transkripsjoner som en oversettelse fra talespråk til skriftspråk. En del informasjon går tapt gjennom transkripsjonen, slik som kroppsspråk, ironi, stemmeleie og intonasjon. Jeg har transkribert det som sies i filmen "Why is drawing important?". Videoen er på engelsk, jeg har oversatt til norsk språk. Det som sies, er det vi får høre i intervjuer av talsmenn for kampanjen og profesjonelle yrkesaktive arkitekter, kunstnere og designere. Jeg har forsøkt å skrive det personene sier rett fram, så nært som mulig talespråket. Gjentakelser og nøling har jeg derimot unnlatt å skrive ned for å gjøre det mer leservennlig.

Filmen og de øvrige dokumentene jeg har analysert i denne oppgaven ligger offentlig tilgjengelig på internett, og det er lett å sjekke om de sitatene jeg benytter faktisk finnes i materialet jeg undersøker. Dette styrker påliteligheten (reliabiliteten) og gyldigheten (validiteten) av min transkripsjon i forhold til kildene. Det er ikke bare jeg som sitter på kildene, materialet er tilgjengelig for alle.

3 Beskrivelse og analyse av The Campaign for Drawing

I dette kapitlet presenteres selve undersøkelsen, en tekstanalyse av utvalgte deler av The Campaign for Drawing. Jeg gir først en grundig beskrivelse av kampanjen, hvor jeg forsøker å belyse kampanjens formål og visjoner. Videre tar jeg for meg argumentene som benyttes av kampanjen for å promotere tegning. Disse systematiseres inn under ulike temaer. Kapitlet avsluttes med en oppsummering.

Hva er The Campaign for Drawing og hvilke argumenter benytter de for å promotere tegning?

The Campaign for Drawing (CPD) er en engelskregistrert veiledig organisasjon som promoterer tegning. Kampanjen ønsker å bygge visuell kompetanse (visual literacy) i samfunnet, og å øke folks bevissthet og engasjement rundt tegning.

Begrepet visual literacy er kreditert til John Debes (1969). Visual literacy (visuell kompetanse) er evnen til å tolke, forhandle og skape mening fra informasjon som er presentert i form av bilder. Visuell kompetanse er basert på idéen om at bilder kan "leses" og at mening kan kommuniseres gjennom leseprosessen (The Big Draw, udatert).

At kampanjen ser et behov for å promotere tegning begrunner de ut i fra tegningens svake posisjon i skolen, og de henvender seg både til lærere og allmennheten generelt når de ønsker å endre folks oppfatning av tegning. Kampanjen har som mål å få alle til å tegne ved å bryte ned etablerte barrierer og hjelpe folk i alle aldre til å få glede av tegningens mange fordeler. De vil frasen "jeg kan ikke tegne" til livs, og arbeider med å utvide forståelsen av hva tegning kan være. Kampanjen ser tegning som en grunnleggende menneskelig ferdighet som er nyttig på alle livets områder fordi det kan hjelpe oss til å tolke og forstå verden vi lever i og til å kommunisere idéer. Kampanjen beskriver tegning som en supplerende måte å se omgivelsene på, en annen måte å tenke og arbeide på og for å komme i kontakte med sine følelser, kreative evner og sitt visuelle språk (The Campaign for Drawing, udatert-b).

Kjente engelske personligheter som David Hockney, Andrew Marr, Sir Quentin Blake, Lord Foster of Thames Bank, Sir Roger Penrose OM, Gerald Scarfe CBE og Posy Simmonds MBE er ambassadører for kampanjen (The Campaign for Drawing, udatert-b).

We live in a verbal culture where we think words are important and drawings are merely decorative. But there are hundreds of things for which drawing is wonderfully economical and efficient. It's much easier for most of us to draw the way a deckchair works than to explain it in words. The Big Draw Ambassadør Sir Quentin Blake (The Big Draw, udatert).

Historien bak The Campaign for Drawing

I 1871 grunnla den engelske kunstneren, kritiker og pedagog John Ruskin [1819-1900] den veiledige organisasjonen The Guild of St George for å hjelpe i den liberale utdannelsen av håndverkere. The Guild initierte i år 2000 The Campaign for Drawing for å feire Ruskins hundreårsjubileum og for å promotere hans tanker om at tegning er nøkkelen til forståelse og kunnskap. I 2006 ble kampanjen en selvstendig kunstpedagogisk organisasjon som fremdeles framholder Ruskin's filosofi om at tegning hjelper oss å forstå verden og respektere den mer (CPD, history, udatert).

The Campaign for Drawing har i dag to hoveddrivere; The Big Draw (BD) som er en offentlig tegnefestival som holdes årlig hver oktober måned og er med på å synliggjøre kampanjens visjoner med gratis Big Draw arrangementer for allmenn deltagelse. The Power Drawing (PD) er en pedagogisk rød tråd gjennom kampanjen og er med på å øke kunnskapen, forståelsen og tryggheten rundt bruken av tegning i skole og i kulturelle sektorer (CPD, the organisation; about, udatert). The Campaign for Drawing er tilgjengelig gjennom nettsiden www.campaignfordrawing.org



Bilde 1: Skjermdump av nettsiden til The Campaign for Drawing. Bildet viser et "site map" og er en oversikt over nettsidens oppbygging.

The Big Draw – verdens største tegnefestival

Som en del av Campaign for Drawings promotering av tegning arrangerer kampanjen tegnefestivalen The Big Draw (BD). Festivalen startet som en en-dags feiring av tegning i Storbritannia i år 2000, og er i løpet av 15 år blitt verdens største tegnefestival som holdes årlig i gjennom hele oktober måned. I 2014 ble det arrangert 1800 arrangementer til sammen i Storbritannia og i 25 andre land, med over 414 000 folk som deltok (BD, udatert). Festivalen favner bredt og ønsker å få folk i alle aldre og med ulike evner og forutsetninger til å delta.

Hvert år lager festivalen et tema for arrangementet, i 2015 var tema "Every Drawing Tells A Story". Festivalen engasjerer muséer, gallerier, biblioteker, kulturelle organisasjoner, skoler og lærere, kunstnere, illustratører og designere. Det arrangeres utstillinger, foredrag, workshops og diverse aktiviteter både innendørs og utendørs i

gjennom hele oktober måned. Festivalen skaper et eksperimenterende rom for å teste ut idéer og strategier for tegning.

Både privatpersoner og organisasjoner kan arrangere et Big Draw arrangement. Det er også mulig å registrere tegneeventer utenfor oktober måned. Bilder og tegninger fra arrangementet vil bli vist på nettsidens galleri gjennom hele året. Arrangører kan benytte seg av Big Draw ressursene som ligger tilgjengelig på nettsiden til kampanjen. Dette er pdfér med idéer for arrangementer og tanker rundt tegning, hva tegning er og hvorfor vi bør tegne. Kampanjen bidrar med direkte finansiering og sponsormaterialer som kunstmatriell, markedsføring og promotering (CPD, about, udatert).

Sosiale medier

The Big Draw har sin egen nettside: <http://www.thebigdraw.org>. The Big Draw også aktive på ulike sosiale medier; Facebook, Pintrest, Twitter, Instagram, Google+ og Youtube.

The Big Draw i Norge

Kampanjen har til nå vært ganske ukjent i Norge, men i løpet av 2015 har The Big Draw blitt en del av den nasjonale ressursbanken til Den Kulturelle Skolesekken (DKS) i Norge. I 2015 har det også dukket opp en Facebookside med tittelen The Big Draw Norge. Nasjonlamuseet i Oslo arrangerte i 2015 tegneeventer i forbindelse med The Big Draw hvor de inviterte publikum til å komme å tegne med dem. Jeg jobber i Kulturskolen i Akershus og har selv fått en henvendelse fra DKS om å delta på et pilotprosjekt på årets Big Draw event i oktober 2016. Dette tyder på at kampanjen stadig vokser seg større, og at vi sannsynligvis også i Norge vil komme til å oppleve kampanjens inntog i form av tegnefestivaler i årene som kommer.

Power Drawing

Power Drawing er kampanjens pedagogiske utdanningsprogram, det ble lansert i 2001. Programmet ønsker å øke kunnskapen, forståelsen og tryggheten rundt bruken av tegning. Programmet bygger på arbeid med skoler og andre organisasjoner og omhandler bruk av tegning som støtte for læring i både pedagogiske og kulturelle

settinger. Det er basert på praktisk forskning, og er fagfellevurdert. Nettverket rundt Power Drawing har involvert 500 skoler, 64 lokale autoriteter, 85 profesjonelle organisasjoner og representerer 3200 grunnskolelærere, 500 ungdomskole lærere (secondary school, 11-16 år) og rundt 80 000 barn og unge. 10 institusjoner med høyere utdanning, 62 museer og gallerier og 19 kulturminnesteder (heritage sites) har også bidratt til forskningen.

Power Drawing har bidratt med å forme tankene som underbygger The Campaign for Drawing, om tegningens rolle innen persepsjon/oppdagelse, kommunikasjon, oppfinnelse og handling. Kampanjen har gitt ut Power Drawing publikasjoner i form av en rekke bøker som forklarer formålet med tegning i ulike settinger og er fylt med råd og idéer for tegning i utdanning (CPD, powerdrawing, udatert). Kampanjen produserer og selger skolesett av Power Drawing bøker som er tilpasset barnetrinn og ungdomstrinn (primary og secondary school) (BD, shop, udatert).

Eileen Adams, frilans pedagog og konsulent/spesialist innenfor kunst og designutdanning, er direktør for Power Drawing programmet og forfatter av Power Drawing bøkene og av kampanjes øvrige ressurser som er tilgjengelig via kampanjens nettside (CPD, Power Drawing, udatert; TEA, author, udatert).

TEA - thinking, expression and action

TEA er en av ressursene utarbeidet av kampanjen. TEA var et profesjonelt utviklingsprogram for 74 kunst-, håndverk- og designlærere i ungdomskoler (secondary schools, 11-16 år) i Storbritannia og pågikk i 2012-2013. Programmet ble organisert av The Campaign for Drawing (CPD) i samarbeid med National Society for Education in Art and Design (NSEAD) and the National Association of Decorative and Fine Arts Societies (NADFAS). Målet var å gi en støtte for lærere innen kunst, design og håndverk på disse trinnene og slik sørge for at elever får en forbedret opplevelse av tegning (CPD, resources, TEA, udatert). Resultatet fra case-studiene som ble utarbeidet i gjennom programmet er en nettside med syv nedlastbare pdf'er. Disse ligger linket under fanen "resources" på kampanjens nettside. Jeg har sett på to av disse pdf'ene i min analyse av hvilke argumenter CPD benytter når de promoterer tegning.

Ressurs a

TEA - Drawing to learn: Learning to draw

Denne teksten forklarer hvordan tegning kan være støtte for læring i secondary schools. Den argumenterer for at ulike typer tegning fremmer ulike måter å tenke på. Den artikulerer hvordan tegning kan være et element i læringsprosessen for en rekke ulike formål og forklarer hvordan tegning utvikler ferdigheter innen persepsjon/oppdagelse, kommunikasjon, oppfinnelse og handling. Den viser hvordan tegning hjelper studenter til å tenke, å kommunisere og å gjøre ting. Den tar opp tema rundt læring gjennom tegning og å lære å tegne. Pdfén gir et grunnlag for å bruke tegning som et medium for læring og er beregnet for rektorer, lærere i alle fag og foreldre for å fremme diskusjon rundt formålet med tegning i skolen (Adams 2013, 1).

Ressurs b

TEA - Advice

"How can young people's capacity for (visual and spatial) language be nurtured in secondary schools?" (Adams, 2013, 2, s.2). Denne pdfén gir hundre tips til å tenke over, å kommunisere og å gjøre for kunst, håndverk og design lærere som ønsker å ta ledelsen i å utvikle visuell kompetanse (visual literacy) i secondary skoler og støtte læring gjennom tegning på tvers av fag, gjennom hele skolens pensum. De tyve første forslagene er punkter som er ment å være et grunnlag for å snakke om hvorfor vi skal tegne og hva tegning er både i og utenfor fagfeltet. Punkt 21 – 30 er forslag for å støtte kunst, håndverk og designdepartementet på hvordan legge til rette for å bruke tegning som støtte for læring. Punkt 31-50 er beregnet som støtte for hvordan legge til rette for lærere slik at de kan bruke tegning i sin undervisning, og punkt 51-90 er ment som støtte til læreren om hvordan en kan jobbe med tegning med sine elever. Punkt 91-100 er tips til læreren /den som jobber med tegning og undervisning for å opprettholde og utvikle egne erfaringer og ferdigheter innen tegning (Adams 2013, 2).

Ressurs c

Big Draw Resources

Dette er en guide for å tenke annerledes rundt tegning, med mange idéer for tegneaktiviteter, materialer og lokasjoner. Den er ment som støtte og inspirasjon for alle

som er interessert i å vite mer om The Big Draw eller som ønsker å organisere et Big Draw arrangement. Den starter med en introduksjon til tegning, og tar videre for seg tegning i museum og gallerier, tegning på kulturminneplasser, tegning på offentlige steder (community settings) og verktøy og materialer. Deretter kommer en intro til Big Draw og Big Draw i skolen, videre presenteres 50 ting til å tenke over for et Big Draw arrangement. Her er både tips å tenke over før en starter, idéer til arrangementet og tips til materialer og utstyr og tanker for etterarbeid. Teksten avsluttes med et utvalg sitater av hva folk som har deltatt sier om The Big Draw.

Videofilm

Why is drawing important? (Lengde på filmen: 5:06 minutter)

I denne videoen som ligger ute på nettsiden til kampanjen får vi høre ulike aktører snakke om hvordan de bruker tegning i sitt arbeid, og hvorfor det er viktig å kunne tegne. Videoen innledes med en av kampanjens ambassadører, Andrew Marr som er en kjent journalist og politisk kommentator. Deretter får vi høre Peter Ayres, arkitekt i Beep Studio, Briony Marshall, skulptør og tidligere biokjemiker og Massimo Acanfora, Creative director i Conran and Partners. Videoen avsluttes med noen ord fra Sue Grayson Ford, Direktør for The Campaign for Drawing.

Hvilke argumenter benytter kampanjen for å promotere tegning?

Jeg har analysert det som står skrevet på nettsiden til kampanjen, et utvalg av tekstene som kampanjen har utarbeidet; ressurs 1, 2 og 3 nevnt ovenfor, samt en video publisert på deres nettside. Jeg har ikke tatt for meg de ti bøkene utgitt under Power Drawing programmet til kampanjen, da dette ville blitt for omfattende for denne oppgaven. Jeg mener likevel å ha nok oversikt over kampanjens filosofi til å kunne utføre en analyse av deres argumenter for hvorfor vi bør tegne.

"Drawing helps us to understand the world, think, feel, shape and communicate ideas. It is fun, accessible and invaluable - in education and everyday life" (CPD; home, udatert). Dette er et av slagordene som kan leses på kampanjens nettside. Jeg har sett nærmere på kampanjens argumenter for hvorfor vi skal tegne og vil i dette kapitlet presentere materialet delt inn under ulike tema.

Hvilke argumenter benytter The Campaign for Drawing for å promotere tegning?

Alle kan tegne!

Kampanjen beskriver tegning som "marks that have meaning" (BD Resource, s.4). Dette er en veldig bred definisjon av tegning og utelukker ingenting, men konkretiserer heller ingenting. Definisjonen kan passe for en høyt utdannet kunstner eller arkitekt som bruker tegning i sitt virke og den kan gjelde for et lite barn som bruker tegning for å forstå verden eller uttrykke følelser. Og det er kanskje nettopp dette som er kampanjens kjernebudskap, tegning er for alle, tegning er en handling som alle kan utføre. De skriver: "(...) everybody can draw given the oppertunity"(CPD, history, udatert). Dette tolker jeg som at de mener at alle kan tegne hvis det legges til rette for det. "Drawing is an innate capacity. It can be nurtured and developed through experience, learning and practice" (TEA Advice, s.2). For å utvikle denne iboende evnen må en tegne, kampanjen skriver: "Drawing is experience and action based. Drawing skills can be developed only through drawing" (TEA Advice, s.3).

"Drawing is not natural; it is learned", skriver kampanjen (BD Resource, s.4). Dette tolker jeg som at de ser tegning som et kulturelt anliggende, noe som må læres og som går imot synet på naturlig medfødt talent. Kampanjen beskriver holdninger til tegning blant elever slik: "(...) many students have a rather narrow view of drawing, and are not aware of the different purposes it might serve. They see it primarily as a natural ability or a skill that you possess or lack – you are good at drawing or you are not!" (Adams 2013, s.13). Også voksne har lignende tanker om tegning: "Many adults think of drawing as a skill that only certain people possess, an idea reinforced when certain students are labeled 'gifted and talented' (Adams 2013, s.13). Jeg oppfatter at det er disse etablerte barrierene kampanjen ønsker til livs. Kampanjen skriver at deres jobb er utført når de har snudd frasen "jeg kan ikke tegne" til "jeg kan tegne og tegner" (CPD, the organisation, udatert). Kampanjen ser tegning som en grunnleggende menneskelig ferdighet som er nyttig på alle livets områder (CPD, about us, udatert). Andrew Marr, en av kampanjens ambassadører, uttaler seg om verdien tegning har for allmenndannelsen: "Learning how to draw is a very important part of becoming a fully rounded beeing.

Drawing is about being more alive, more human, and having a richer sense of your self” (Why is drawing important?, 2014).

Naturlig behov for å tegne - kommunikasjon

Kampanjen siterer Bob Steele og skriver: “All children have an inborn potential and deep urge to use drawing as a language medium. It begins with exploratory scribbles, becomes representational and continues to grow in complexity and subtlety throughout childhood and beyond” (Bob Steele i TEA Advice, s.2). Kampanjen knytter på den måten behovet for å tegne til behovet for å kommunisere. Videre skriver kampanjen at tegning kan brukes som verktøy for å undersøke, forstå og uttrykke oss, slik som vi bruker vårt verbale språk (BD Resource, s.3).

Kampanjens definisjon av tegning som “marks that have meaning” utdypes noe videre av kampanjen når de skriver at isolert sett, har ikke sporene som danner tegningen noe tydelig mening, men satt i sammenheng og ved å bruke visse koder og konvensjoner så kan vi skape mening med dem (Adams 2013, s.2). Kampanjen gir noen eksempler på dette:

”Dots, lines, curves, blots, shapes, splodges of colour, areas of shading and hatching can imply distance, direction, division, enclosure, edge, form, location, position, node, size, scale, space and time. They can represent people, structures and natural form. They can suggest physical or emotional qualities such as light, movement, weight, balance and rhythm or abstractions such as beauty, peace, struggle or violence” (Adams 2013, s.2).

Visuell kompetanse for fremtidens demokrati

Kampanjen er opptatt av å bygge visuell kompetanse i samfunnet og skriver: “Drawing helps young people be visually literate so that they are able to read, interpret, and construct meaning from the signs, symbols, codes and conventions they encounter in art, design and the environment” (TEA Advice, s.3). Slik knytter kampanjen visuell kompetanse til demokratisk deltagelse. I en verden som i stadig økende grad baserer seg på visuell kommunikasjon er det viktig at fremtidens voksne kan forstå de visuelle symbolene de møter i samfunnet. Kampanjen ser behovet for bevisste forbrukere og skriver: ” Drawing nurtures capacities for appreciation, discrimination, making choices,

making decisions and informed value judgements” (TEA Advice, s.3).” Kampanjen mener at tegninger ikke skal vurderes utifra voksnes kriterier på hva som er en god eller dårlig tegning, men at de unge skal forstå og bruke dette visuelle språket i sin hverdag slik at de kan delta i samfunnet: ”Drawing is about learning how the world and its objects can be shown, represented and shaped. It is not about making images, artifacts and designs that accord with adult expectations and preconceptions. It is about giving young people a voice” (TEA advice, s.3). Kampanjen understreker samfunnsnyten tegning har og skriver: “(...) people can benefit from, and contribute to society by drawing” (CPD, Big Draw, udatert).

Tegning I skolen

Kampanjen hevder at tegning er mindre og mindre verdsatt I skolen, og mener dermed at vi går glipp av den gleden og nytten som tegning kan bidra med (Why is drawing important?, 2014). Idéer former vårt samfunn og skaper våre fysiske og kulturelle omgivelser, skriver kampanjen. De argumenter for at visuell kompetanse og tegning bør inngå som en del av skolens pensum I større grad enn det gjør I dag. Kampanjen fremhever visuell og romlig kompetanse som nødvendig for framtiden, for å fungere I en stadig mer kompleks verden (Adams 2013, s.3). The Art, Craft and Design curriculum, beskrives som et fag som utvikler estetisk bevissthet, kunst og design- forståelse og ferdigheter. Faget, og tegning spesielt, utvikler intellektuell nyskjerrighet, praktisk kunnskap og emosjonell intelligens. Det kobler den indre verden av minner og fantasi med den ytre verden av levd erfaring og objekter. Det handler om å lære hvordan verden og dens objekter kan bli vist, representert og formet. Videre skriver kampanjen at kjernen I faget er å utvikle vår kapasitet til å lære, å tenke og å gjøre ting. For å få det til er vi avhengig av å benytte mentale modeller som visualisering (Adams 2013, s.3).

Engasjement, glede og god helse

Kampanjen er opptatt av å skape engasjement i samfunnet, både sosialt og kulturelt, og de er opptatt av helsefordelene tegning kan bidra med, de skriver: “(...) the social, economic and health benefits that the universal language of drawing can bring” (CPD, udatert). Kampanjen fremhever også verdien av at alle forstår dette universelle språket og kan delta, på tvers av kulturer, generasjoner og ulike sosiale lag I samfunnet (CPD, history, udatert). At kampanjen ser at tegning kan ha helsefordeler tolker jeg som at de

vektlegger den gleden og det engasjementet tegning kan frembringe, de skriver: "(...) drawing can bring a buzz of excitement to every setting" (CPD, history, udatert). Videre skriver de: "Drawing can be a life-long source of joy, satisfaction and achievement" (BD Resource, s.4). Tegning beskrives som morsomt, tilgjengelig og uvurderlig, som et verktøy for læring, engasjement og glede, både i utdanning og ellers i livet (CPD, about, udatert).

Å lære å samarbeide

Tegning blir ofte sett på som en privat beskjeftigelse, men kampanjen ser tegning som nyttig for samarbeid da det øver ferdigheter innen sosial samhandling, muntlig diskusjon med forhandling og overtalelse, de skriver:

Drawing is generally seen as an activity for the individual, but it can be a valuable aid to group work. By making ideas visible and accessible, drawings are capable of being manipulated and modified by a number of people. Here drawings are altered, extended, worked over, added to or rejected and replaced to develop thinking by a group. It facilitates social interaction and improves spoken communication, enhancing skills of negotiation and persuasion (Adams 2013, s.10).

I vårt samfunn er vi helt avhengig av å kunne samarbeide med andre, kampanjen skriver:

Collaboration is an increasing feature of artistic and design practice. It is the basis for community activity. Drawing also helps people work together, breaking down barriers and promoting interaction. It makes ideas visible, gives them form and enables people to work with them (BD Resource, s.6).

Tegning kan være et referansepunkt for diskusjon ved at det oppfordrer til å dele erfaringer og å sammenligne, diskutere og kritisere det en har funnet (BD Resource, s.5).

Kampanjen oppfordrer til å tenke annerledes rundt tegning og skriver: "The challenge is to move from regarding the practice of drawing as personal, solitary and individual, concerned with personal expression, personal development and personal taste, to viewing it also as a public activity, encompassing dialogue, shared judgement and action (Adams 2013, s.10).

Et verktøy for å tenke - nøkkelen til forståelse og kunnskap

Kampanjen siterer Simon Poppy som knytter tegning til forståelse: "(...)the primary, and often sole real value of a drawing, is to the person making the sketch – that it is what they are thinking and what they discover whilst they draw that is most important" (Simon Poppy i Adams 2013, s.12).

Kampanjen skriver at det kan være nyttig å tenke på tegning både som et substantiv (en tegning/produktet) og et verb (å tegne/prosessen). Og det er tegneprosessen kampanjen knytter til tenking og beskriver tegning som "ideational drawing", noe jeg har oversatt til tankeutvikling eller tenketegning. I følge kampanjen kan tegning kan bidra betydelig til tenkeprosessen og utvikling av idéer, det kan være en oppvarmingsøvelse, en undersøkelse, en hjelp for eksperimentering, til å teste ut idéer, til å vurdere ulike alternativer, et grunnlag for et maleri, en skulptur eller et design (Adams 2013, s.7). Kampanjen siterer Rosenberg (2008) og beskriver denne type tegning som et "denkraum", et tenkerom, det kan være tegneprosesser hvor man tenker med og gjennom tegning for å gjøre oppdagelser, finne nye muligheter som baner vei for nye idéer og utforming. Dette er ikke tegning hvor tanken er representert, men et rom hvor tenking er tilstede. Tegning blir dermed tenking og ikke tanken (Rosenberg I Adams 2013, s.7). Tegning kan være utforskende, undersøkende og spørrende, og erfaringen med tegning kan oppklare, utvikle og raffinere tenking (BD Resource, s.3). Slik argumenterer kampanjen for at tegning bør benyttes som et verktøy for tenking og læring både i skolen og utenfor (CPD, udatert).

Kampanjen viderefører John Ruskins [1819-1900] filosofi om at tegning er nøkkelen til forståelse og kunnskap (CPD; history, udatert). Kampanjen skriver at tegning handler om forståelse fordi det er et verktøy for å tenke og å handle som kobler kognitive, affektive og praktiske måter å lære på. Videre skriver de at tegning er en måte å utforske sitt forhold til verden på, til å tenke på den, til å uttrykke idéer om den og til å forme den (TEA Advice, s.2). Kampanjen skriver: "Drawing makes it possible for us to understand the mathematics of space or appreciate the poetry of place" (Adams 2013, s.2). Videre beskrives tegning som det beste interaktive verktøy som finnes for å utforske og forstå våre omgivelser (BD Resource, s.4). Kampanjen knytter vår forståelse av verden til erfaring, og skriver: " Drawing offers a powerful way of understanding experience.

Drawing extends and intensifies experience” (BD resource, s.4). Kampanjen understreker at det er med tegning som med skriving og tale, det kan benyttes for ulike formål. De mener at vi må forstå tegning som perseptuelle, konseptuelle og ekspressive verktøy, en hjelp til forståelse, til å tenke og kommunisere idéer. Tegning kan brukes til å eksternalisere og håndtere idéer, for å klargjøre, ordne, utvikle og raffinere tenking. Det understrekes at tegning ikke er et sett med teknikker og ferdigheter, men en vei til å utvikle kapasiteten for ulike typer tanker, kognitive og affektive, konvergente og divergente: analytiske, reflektive, fortolkende, logisk deduktive, fantasifulle og oppfinnsomme, spekulative og hypotetiske, og inkluderer både tenkeprosess og konkluderende tanke (Adams 2013, s.4).

Et verktøy for læring

Kampanjen mener at tegning bør inngå i skolen som en læringsstrategi i alle fag, de skriver: ”Drawing is not just as a practical skill, but is an intellectual activity with a much broader compass that can be used to foster learning in a range of disciplines, not only art or design. Drawing is a learning strategy that can be used in any subject area” (Adams 2013, s.10). Kampanjen beskriver tegning som en overførbart ferdighet: “Drawing is a transferable skill which can be integrated into the entire curriculum” (CPD, udatert). Videre hevder de at tegning tilbyr måter å tenke på som kan strekke seg utover det som er mulig gjennom ord og tall (Adams 2013, s.13). Kampanjen skriver at tegning utvikler vår kapasitet til å lære, å tenke og til å gjøre ting (TEA Advice, s.3).

Hvert fag opererer med ulike koder og konvensjoner, ulike former og systemer for tegning skriver kampanjen og gir et eksempel; en observasjonstegning av en plante innen biologi kan se veldig annerledes ut enn en tegning av en plante gjort i kunst og håndverk, selv om hovedformålet er det samme, å få eleven til å observere og analysere, så vil utfallet være ulikt. I biologi vil eleven forventes å tilpasse seg et sett med etablerte konvensjoner om hvordan dokumentere deres analyse, i kunst og håndverk er det andre konvensjoner som gjelder, eleven må kanskje også tilføre en grad av fortolkning og personlig innsikt til tegningen (Adams 2013, s.10).

Tegning er nyttig for å fokusere og å konsentrere seg, skriver kampanjen, og hevder at tegning dermed fremmer, utvider og forsterker læring. Alle fag kan bruke tegning for å utvikle ferdigheter I å tenke, skriver kampanjen, og nevner tankekart, diagram og storyboard som typer tegning som ikke er relatert til fag, og som kan være en hjelp til å sortere og klargjøre tenking eller planlegge arbeid. Tankekart kan bli brukt i alle fag for å organisere tanker og å håndtere informasjon. Det er ikke bare innholdet som er viktig, men også sammenhengen mellom informasjon og idéer, skriver kampanjen Det gis et eksempel I matematikk, hvor tegning kan være en hjelp til å representere kompleks informasjon og visualisere sammenhenger for å lette forståelsen (Adams 2013, s.10). Handlingen en gjør når en summerer idéer eller informasjon i et tankekart eller diagram gjør det lettere huske det. Kampanjen oppfordrer til å bruke tegning til å ta notater, for å organisere tankene, for å konseptualisere ideer og for å finne ut av ting. De ser tegning som en måte for å ta innover seg informasjon og for å relatere i deér til hverandre (Adams 2013, s.11). Kampanjen skriver at ved å bruke tegning som knagger for hukommelsen er det lettere feste ting vi har lært i hodet. Tegning er på den måten et verktøy for å skape mening og for å huske det vi har lært (Adams 2013, s.11).

Kampanjen støtter seg til Claxton (2010) når de skriver at tegning kan forbedre visse dimensjoner innen læring: Resiliens (resilience), oppfinnsomhet (resourcefulness), refleksjon (reflectiveness) og gjensidighet (reciprocity). Resiliens dekker det emosjonelle og oppmerksomhets aspektene ved læring og inkluderer utholdenhet (perseveranse), absorbering/flow, konsentrasjon (eller håndtering av distraksjoner) og persepsjonsevne (eller oppmerksom iakttagelse). Oppfinnsomhet fokuserer på de kognitive aspektene ved læring og inkluderer å være spørrende, å se sammenhenger, å forestille seg, å ressonere, å utnytte/dra fordel av ressursene. Gjensidighet dekker den sosiale dimensjonen innen læring og inkluderer uanhengighet(balansen mellom sosial og selvstendig læring), samarbeid, lytting og empati og imitation (mottaglig for andres læringsstyrker). Refleksjon dekker aspektene av læring som har å gjøre med strategisk håndtering og selvbevissthet. De inkluderer planlegging, selv evaluering, å se etter videre anvendelse og flyt i læringen (Claxton i Adams 2013, s.11).

Tid til å konsentrere seg og å reflektere

Kampanjen skriver at når en tegner skapes en mulighet for å roe ned og for å ta innover seg og sette pris på hvordan den visuelle verden virker (CPD, udatert). Tegning skaper på den måten tid og rom for tenking (Adams 2013, s.10). Tegning kan intensivere erfaring ved å tvinge elevene til å fokusere og konsentrere seg, observere og nedtegne/registrere. Tegning er en måte å engasjere seg på, en anledning for å stoppe opp og se, og skaper tid til å bygge et forhold til noe (Adams 2013, s.8). Kampanjen beskriver slik hvordan observasjonstegning kan være en kilde til å skape et rom for å fordype seg, det får en til å tenke på hva en ser og gir muligheter for dypere forståelse (BD Resource, s.5). Observasjonstegning knyttes videre til utvikling av et aktivt blikk, kampanjen skriver: " Drawing intensifies the act of looking, promoting 'active' viewing" (BD Resource, s.5). I tillegg trener det koordinasjonen mellom øye og hånd (Why is drawing important?, 2014).

Skape forbindelser og engasjement for kultur og miljø

Kampanjen skriver at tegning skaper sammenheng mellom det kjente og det ukjente, det danner en bro mellom det som observeres og det som en allerede kjenner. Kampanjen ser tegning som nyttig for å skape et forhold til et sted: " It helps to make connections and encourages a personal, emotional response to place" (BD Resource, s.5). Kampanjen knytter, slik jeg ser det, tegning til engasjement for kultur og miljø.

Ulike formål med tegning

Kampanjen skriver at vi bør spørre hva en tegning er *for* heller enn hva tegningen er *av* hvis vi skal forstå tegning i en kontekst til læring. Tegningen kan være laget for tegnerens egeninteresse, eller for å lette samarbeid med andre, eller for kommunikasjon med et publikum. Kampanjen har listet opp fire ulike kategorier innen tegning som utvikler evnen til persepsjon/oppdagelse, kommunikasjon, oppfinnelse og handling (Adams 2013, s.5). En tegning kan også relateres til flere kategorier (Adams 2013, s.6).

Kampanjen knytter disse tankene til skolen og spør: Hvilke typer tegning kan elever identifisere? Kan de sette ord på dem? Hvilke tegninger kan de selv tegne? (Adams 2013, s.12).

Tegning for oppdagelse er tegning som assisterer følelser, idéer og tanker. Tegningen er gjort primært for tegnerens egeninteresser. Det kan være utforskende tegning som utvikler ferdigheter innen observasjon og fortolkning for å undersøke og forstå verden. Andre vil kanskje ikke forstå disse tegningene, men det er ikke viktig da de er gjort for tegnerens egen oppdagelse og forståelse (Adams 2013, s.5). Formålet med denne type tegning er altså å utvikle forståelse av hva en erfarer. Ved konstant gransking og evaluering av elementene, identifisering, måling, og sammenligning vil en oppdage forbindelser som ikke er synlig ved et tilfeldig blikk eller fra et fotografi. Denne type tegning er ikke en illustrasjon, men en skildring av anstrengelsen for å forstå, skriver kampanjen (Adams 2013, s.6).

Kampanjen skriver videre at tegning er en nyttig strategi for å registrere informasjon fordi den tiden det tar å lage tegningen gjør at en vier større oppmerksomhet til det en tegner og det fremkaller undring og spørsmål til det en observerer. Kampanjen tillegger skissebøker og lignende visuelle notatbøker en viktig rolle når det kommer til å utvikle vaner som underbygger vår evne til å tegne og å lære gjennom tegning. Disse bøkene kultiverer ferdigheter i å observere, å registrere, å reflektere, å analysere, å tolke, å eksperimentere og å planlegge og å sammenstille. De kan skape holdninger som gjør en mer mottaglig for erfaring og idéer, og skape muligheter for ikke bare til å reflektere over og bearbeide erfaring, men også til å eksperimentere og lage forestillinger, til å generere og utvikle nye idéer (Adams 2013, s.9).

Tegning for kommunikasjon er tegning som assisterer prosessen med å gjøre idéer, tanker og følelser tilgjengelig for andre. Intensjonen er å kommunisere disse idéene, tankene og følelsene til andre enn tegneren selv, til et publikum. Det er naturlig å benytte koder og konvensjoner for å lette forståelsen av hva som kommuniseres hos mottageren. Denne type tegning kan og brukes for å støtte gruppearbeid, diskusjon eller andre læringsaktiviteter. Det avgjørende er at mottageren forstår de koder og konvensjoner som benyttes i tegningen understreker kampanjen (Adams 2013, s.5).

Tegning for oppfinnelse er tegning som assisterer kreativ håndtering og utvikling av tanken. Man kan ikke tenke tanken før den er gjort synlig og tilgjengelig, slik at den kan bearbeides og håndteres, skriver kampanjen. I starten av tegneprosessen er tegningen

på fosterstadiet, bare delvis formet. Idéene formes gjennom “reflexive oscillation”, en refleksiv pendling mellom impulser, idéer og spor/tegn, hvor tegningen kommuniserer tilbake til tegneren I tegneprosessen og nye tanker og spor dannes. Ofte jobbes det I serier hvor idéer utforskes, repeteres, forfines, forkastes, kombineres, hvor en søker etter og utforsker alternativer. I følge kampanjen er å oppdra til design bevissthet og forståelse ensbetydende med å utvikle gode ferdigheter I å observere og til å lage raske skisser. Generering av idéer krever tenketegning, evne til å lage konseptuelle skisser, å gjøre tanken synlig og håndterlig. Ved å visualisere ulike alternativer kan elevene sette frem hypoteser og spekulere. Ved å dele idéer med andre gjennom tegning økes mulighetene for testing og tilbakemeldinger. Det er sannsynlig at å jobbe I serie vil hjelpe utviklingsprosessen. Tegning kan fremme fantasifull tenking som involverer overføring (translation), anvendelse (appropriation), tilpasning (adaptation) eller omskaping (transformation) (Adams 2013, s.7).

Tegning for handling er tegning som assisterer idéer om til handling. Tegningene danner bro mellom fantasiens verden og realiseringen/gjennomføringen. I tillegg til å fokusere på idéens innhold og forslag er intensjonen også å teste dem ut og sette dem I effekt, for eksempel plantegninger, mønstre og maler/modeller, skriver kampanjen (Adams 2013, s.5).

Å våge å ta sjanser, å være kreativ

Elever bør lære å ta sjanser og utfordringer som de ikke vet utfallet av, skriver kampanjen og mener tegning kan være middel til dette I skolen. “It allows students to experience satisfaction and success: it can also help them learn to deal with frustration and failure. It can be a way of dealing with fears, channeling fantasy, and a useful therapy when they are fed-up!” (Adams 2013, s.7). Kampanjen knytter videre tegning til kreativitet og skriver: “ Drawing encourages students to make discoveries and solve problems, develops confidence and skills in investigation and experimentation, enabling students to understand and shape ideas through manipulating materials, media, tools and technologies” (TEA Advice, s.3). Videre skriver de: “ Drawing also fosters the ability to visualise and develops the capacity for imaginative, inventive, creative, speculative and hypothetical thought, nurturing powers of imagination, innovation and creativity,

using techniques such as adaptation, appropriation and transformation” (TEA Advice, s.3).

Kampanjen hevder at tegning stimulerer til intellektuell nysgjerrighet, hvor elever er åpne for nye idéer og erfaringer og villige til å utforske og eksperimentere. Når en tegner er det uungåelig at en av og til møter på motgang og frustrasjon. Gleden ved å tegne er at feil kan rettes opp og tegningen forbedres, elever kan bearbeide det som gikk galt og slik lære hvordan en kan tenke og handle positivt hvis noe ikke står til forventningene eller kravene. Tegning stimulerer til vaner for utholdenhet, hvor idéer er utviklet, gjennomført, sett på på nytt, gjentatt og praktisert. Tegning setter elever i stand til å engasjere seg i kreativ og hypotetisk tenking hvor tidligere løse idéer kan relateres på nye måter (Adams 2013, s.13).

Hukommelse og emosjoner

Kampanjen skriver at tegning kan være inspirert av elevers personlige erfaring, tegning fester erfaringen i minnet, og kan på den måten assistere/hjelpe hukommelsen ved å sette i gang tanker og følelser som ellers ville gått tapt. Tegning kan forsterke emosjonelle reaksjoner ved å stimulere en bevissthet for atmosfære eller stemning (Adams 2013, s.7). Videre skriver kampanjen at å tegne fra hukommelsen kan hjelpe til å fremkalle idéer som ellers ville gått tapt, at ved å tegne fra hukommelsen så reflekterer en over erfaringen og slik frembringer det som gjorde inntrykk, både bevisst og ubevisst (BD Resource, s.6).

Økonomi og samfunn

Vår materielle kultur avhenger av tegning, skriver kampanjen. Omgivelser, produkter, kommunikasjon og systemer som støtter og former vår samtid ville ikke eksistert om det ikke hadde vært for tegning (Adams 2013, s.2). Men disse tegningene som former vår verden, som er utgangspunkt for bygningene vi benytter, for trafikksystemer, for mønster på klær, eller tekniske tegninger som viser hvordan artefakter som vi bruker hver dag skal settes i produksjon, disse tegningene ser vi sjelden. Kampanjen påpeker hvor fantastisk det er at vi kan få vann fra krana, kjøre trygt på motorveien, navigere på kloden eller strikke etter mønsteroppskrift (Adams 2013, s.2).

Intellektuell og emosjonell utvikling

I følge kampanjen kan tegninger være objektive og omhandle informasjon og idéer eller de kan være subjektive og kommunisere en følelse. Tegning kan være til hjelp for å koble den indre verden av minner, tanker, drømmer og ønsker med den ytre verden erfart gjennom sanser og intellektet (Adams 2013, s.11). Kampanjen skriver: " Drawing is an intellectual activity that links sensing, feeling, thinking and doing" (BD Resource, s.3).

Kampanjen skriver at tegning bidrar til intellektuell nyskjerrighet, intellektuell utvikling, praktisk kunnskap og emosjonell intelligens fordi tegning kobler den indre verden av tanker og fantasi/forestillinger med den ytre verden av levd erfaring og objekter (TEA Advice, s.2).

Å utvikle gode vaner; læring for livet

Kampanjen skriver: "Those who develop the ability to use drawing as a means of ordering experience and ideas always have a useful intellectual and practical tool to hand" (Adams 2013, s.10). I følge kampanjen kan tegning utvikle ferdigheter innen selvstendig arbeid og opptrettholde livslang læring. Tegning kan utvikle vaner for å notere, stille spørsmål, reflektere, søke etter orden og mening, forstå erfaring og fenomener og å forstå sammenhenger og kan på den måten være en støtte for læring i mange ulike settinger (Adams 2013, s.10).

Kampanjen skriver at elever trolig vil glemme mye av det de har lært på skolen, men at internaliserte vaner og holdninger vil bli med dem videre i livet. Kampanjen stiller følgende spørsmål: Er elevene oppfordret til å være kritiske og spørrende? Til å reflektere over erfaring? Til å arbeide selvstendig? Er de villige til å ta sjanser og å eksperimentere, til å tåle motgang og frustrasjon? Alt dette kan utvikles gjennom tegning, hevder kampanjen (Adams 2013, s.13). Den som tegner er godt rustet for fremtiden i følge kampanjen: " Drawing can aid problem solving and be an element in lifelong learning, providing a useful skill for work and leisure in the twenty-first century" (TEA advice, s.3).

Oppsummering

Gjennom undersøkelsen av tekstene har jeg plukket ut noen overordnede temaer som jeg mener er fremtredende. Jeg skal nå forsøke å oppsummere analysen av kampanjen og argumentene de benytter for å promotere tegning.

The Campaign for Drawing (CPD) er en engelsk tegnekampanje som ble opprettet i år 2000 for å feire John Ruskins [1819 -1900] hundre års jubileum og for å promotere tegning som nyttig for læring, tenking, kreativitet og sosialt og kulturelt engasjement både i skolen og ellers i livet. Kampanjens behov for å promotere tegning begrunnes med at tegning er lite verdsatt og prioritert i skolen. Kampanjen ønsker å utvide forståelsen av tegning i skole og samfunnet for øvrig og bryte ned etablerte barrierer og holdninger, de ønsker å bli kvitt frasen "jeg kan ikke tegne" slik at flere kan få oppleve gleden og nytten ved å benytte tegning. The Campaign for Drawing består av to hoveddrivere; The Big Draw (BD) er en offentlig tegnefestival som holdes årlig hver oktober måned. Festivalen synliggjør kampanjens visjoner med gratis Big Draw arrangementer for allmenn deltagelse. The Power Drawing programmet er en pedagogisk rød tråd gjennom kampanjen og er med på å øke kunnskapen, forståelsen og tryggheten rundt bruken av tegning i skole og i kulturelle sektorer (CPD, the organisation; about, udatert). The Big Draw er i dag verdens største tegnekampanje og ble i 2015 arrangert i 26 land. I Norge har kampanjen til nå vært ganske ukjent, men i løpet av 2015 ble BD en del av den nasjonale ressursbanken for Den Kulturelle Skolesekken (DKS) og det ble opprettet en Facebookside under navnet The Big Draw Norge.

Kampanjen ser tegning som et iboende behov og en naturlig menneskelig evne som kan utvikles gjennom erfaring, læring og praktisering. Kampanjen er opptatt av å bygge visuell kompetanse i samfunnet og ser tegning som en vei til dette. De ønsker å lære de unge å benytte sitt visuelle språk og ruste dem for fremtiden som bevisste mottagere og forbrukere av den visuelle kulturen som vi lever i. Kampanjen hevder at tegning er et universelt språk og et effektivt kommunikasjonsverktøy i en globalisert verden. Alle forstår det, på tvers av kulturer og generasjoner. Kampanjen hevder videre at tegning er nyttig for samarbeid da det kan utvikle muntlige ferdigheter som argumentasjon og forhandling samt forståelse for andres uttrykk og idéer da tegning gir konkrete

referanser å diskutere rundt. Kampanjen ser tegning som et sosialt fenomen og ønsker å komme bort fra de etablerte holdningene om at tegning er et privat anliggende og verdsatt kun som en teknisk ferdighet for å lage et dekorativt bilde.

Videre påpekes det at de aller fleste menneskeskapte artefakter har utgangspunkt i en tegning, kampanjen ønsker å gjøre oss bevisste på designprosessen og at tegning ligger til grunn for det meste av vår materielle kultur, på den måten har tegning og en økonomisk verdi. Kampanjen har listet opp fire kategorier innen tegning hvor formålet med tegningen beskrives. Disse er tegning for persepsjon/opdagelse, tegning for kommunikasjon, tegning for oppfinnelse og tegning for handling. Kampanjen er opptatt av at elever forstår at det finnes ulike typer tegning som fremmer ulike typer tanker slik at de vet hva de skal benytte når. Kampanjen definerer tegning som "marks that have meaning" og kobler dette til tegning som kommunikasjon, enten det er kommunikasjon med seg selv eller med andre. Kampanjen er opptatt av at tegning må forstås som en intellektuell aktivitet som kobler kognitive, affektive og motoriske ferdigheter og derfor er et effektivt læringsverktøy som bør inngå i alle skolens fag. Tegneprosessen blir tillagt stor betydning og beskrives som et tenkerom hvor en kan utforske og eksperimentere, hvor idéer utvikles og bearbeides og er således viktig for utvikling av kreativitet. Kampanjen hevder at tegning kobler den indre og ytre verden og gir slik et større grunnlag for forståelse av erfaring. Ved å koble det kjente med det ukjente så utvikler vi en dypere forståelse ved å se sammenhenger. Kampanjen beskriver å tegne, selve tegnehandlingen, som synonymt med det å tenke, og skaper dermed et grunnlag for å si at tegning fremmer læring, forståelse og kunnskap. Kampanjen oppfordrer til å tegne mer, og setter tegning opp mot fotografiet. Ved å tegne det en ser (tegning for oppdagelse) vil en gjennom prosessen som krever tid, konsentrasjon og et oppmerksomt blikk, forsterke opplevelsen i minnet, kunne utvikle et forhold til det som observeres og slik bygge et engasjement for kultur og miljø. Ved å benytte tegnedagbøker/skissebøker for å nedtegne og forstå erfaring og for å utvikle og bearbeide idéer, utvikles gode vaner for livslang læring. Og sist, men ikke minst, hevder kampanjen at tegning er en kilde til glede og god helse.

I analysen av The Campaign for Drawing har jeg sett etter hvordan kampanjen beskriver tegning og hvilke argumenter som de benytter for å promotere tegning. Det jeg leser ut fra denne analysen er at tegning både promoterer som en metode for å lære og som en

del av dannelsen. Disse to diskursene ønsker jeg å drøfte med blikk på hva tegnefaget bør være i fremtidens skole. I tillegg vil jeg belyse kampanjens innflytelse i Norge, da kampanjen har fått gjenklang i Den Kulturelle Skolesekken (DKS), vil det være naturlig å se på utfordringene som er knyttet til DKS og opplæringen i skolen.

4 Drøftingsperspektiv

Det som fremkommer av analysen er som nevnt ovenfor to ulike strategier for å promotere og legitimere tegning i skolen og i samfunnet for øvrig. Den ene knytter tegning til læring og argumenterer for tegning som metode for å lære i alle fag – som et læringsverktøy, den andre strategien er å argumentere for at tegning er viktig for dannelsen, for å utvikle *hele* mennesket. Jeg ønsker å drøfte disse to begrunnelsene for hvorfor tegne opp mot relevant teori, tegnefagets historie og i et framtidsperspektiv. Hva ønsker vi at tegnefaget skal være? Er det uheldig for tegnefaget om tegning legitimeres for sin verdi som metode for å lære? Eller er det nyttig for å promotere en helhetstenking rundt fagene i skolen? Jeg vil og ta opp problematikken rundt DKS og skolen, hvem er det som har ansvaret for opplæring i de praktisk-estetiske fagene i skolen, og hvordan bør det tilrettelegges for elevenes beste?

Historisk blikk på tegneundervisning

I følge The Campaign for Drawing er tegning lite verdsatt i skolen i dag; "Drawing is less and less valued in schools. We campaign to make sure that it continues, or, becomes valued once more" ("Why is drawing important? [videoklipp]," 2014). Her peker kampanjen tilbake på tegnefagets historie i skolen og antyder at tegning ble tillagt større verdi bakover i historien. På slutten av 1800-tallet og begynnelsen av 1900-tallet var tegning ansett nyttig for å øve opp nøyaktighet og flid som en del av utdannelsen av håndverkere. Tegning utviklet øye-hånd koordinasjon i kopierende trening. Fortegninger på tavle som elevene skulle kopiere, lærebøker og tegnehefter ble benyttet hvor elevene skulle oppøve sine ferdigheter (Brønne, 2009; Kjosavik, 2001; Lutnæs, 2011; Nielsen, 2009). I England dominerte John Ruskin [1819-1900] den viktorianske tiden. Han var opptatt av at tegning kunne lære oss å se ordentlig, og han la vekt på koblingen mellom tegning, å se, forståelse og tenking (Adams, 2014). Tegnefaget har opp igjennom historien blitt påvirket av de til en hver tid rådende ideologiene hvor fagets mål og innhold og verdigrunnlag har skiftet i takt med dette (Brønne, 2009; Kjosavik,

2001; Lutnæs, 2011; Nielsen, 2009). Utover 1900-tallet dannet det seg en motreaksjon til den kopierende og strenge undervisningen, hvor fokus på barnets utvikling og frigjøring av iboende skapende uttrykk ble det sentrale. I 1960 ble tegning en del av faget *forming* i Norge og Rolf Bull-Hansen var sentral foregangsmann som lot seg inspirere av Victor Lowenfelds tanker. Lowenfeld så på kopiering og ytre påvirkning som skadelig for barnets kreative utvikling og dermed ble observasjonstegning og perspektivlære ikke lengre vektlagt som tegnemetode (Nielsen, 2000, 2009, 2014). Også i England gjorde Lowenfelds tanker seg gjeldende, hvor forestillingstegning og fritt skapende uttrykk dominerte undervisningen (Herne et al., 2009). I 1997 byttet faget *forming* navn til *kunst og håndverk* og med dette ble det mer fokus på kompetanse og kunnskapsutvikling. I 2006 kom læreplanen for Kunnskapsløftet (LK06) som er gjeldende forskrift i dagens skole i Norge. LK06 har tydelig fokus på kunnskapsutvikling i et samfunnsperspektiv (Frisch, 2010; Nielsen, 2000, 2009). I dag er det en felles forståelse om at vi er sosialt og kulturelt påvirket i våre tanker og handlemåter. Det er ikke mulig å være upåvirket av omgivelsene, derfor er den frie barnekunsten kun en ideologi hevder Wilson (Wilson, 2004). Nina Scott Frish (2013) har forsket på tegneundervisning med elever i 9-12 års alderen. Hun bekrefter Wilsons teori om at elever hermer etter medelever når de tegner, og mener videre at denne sosiale og visuelle prosessen blant elever er verdifull og bidrar til å etablere tegning som en grunnleggende kommunikasjonsferdighet i samfunnet (Frisch, 2010; Postholm & Frisch, 2013).

Visuell kommunikasjon

Kampanjen definerer tegning som “marks that have meaning”, merker/spor som har mening. Isolert sett, har ikke sporene som danner tegningen noe tydelig mening, men satt i sammenheng og ved å bruke visse koder og konvensjoner så kan vi skape mening med dem (Adams, 2013, s.2). Disse kodene og konvensjonene som eksisterer i vårt samfunn må læres i skolen. Vi er alle forbrukere av den visuelle kulturen vi lever i, derfor bør visualisering i form av tegning inngå som en del av fagplanen på grunnskolen slik at alle får muligheten til å aktivt delta som både som mottager produsent i samfunnet. Selv om en ikke skal bli kunstner eller jobbe i et yrke hvor man benytter tegning så er det likevel nyttig å være visuelt literat for å unngå å bli lurt av visuell

retorikk og å kunne ta del i avgjørelser som baserer seg på visuell kommunikasjon. Visuell kompetanse blir stadig viktigere i samfunnet hvor informasjon og kommunikasjon i økende grad uttrykkes visuelt. Visuell kompetanse innebærer ferdigheter i å lese bilder, men og å skape bilder og kommunisere gjennom et visuelt språk (Nielsen 2000, 2009; Frisch 2013).

Ordet kommunikasjon kommer fra det latinske *communicare*, som betyr "å gjøre felles". Kommunikasjon er med andre ord noe som knytter mennesker til hverandre (Hopperstad, 2005). Tegning kan sees som kommunikasjon av mening, men fordrer at vi forstår det visuelle språket (Frisch, 2013). De fleste mennesker har mer bevisst erfaring og kunnskap med tekst enn med å bruke visualisering som kommunikasjonsform. Mangelen på visuell kompetanse gjør at vi er både mindre kritiske og kreative på kommunikativt grunnlag. Evnen til å forme ideer og tanker inn i prosesser, på vei mot uttrykk, produkter og kommunikasjon, utvikler seg gradvis ettersom opplevelsesevnen og uttrykksevnen brukes (Anita Graff Lonnevig, 29.10.12 og 12.11.2012, visuell kommunikasjon).

Frisch (2010) framhever tegning som en nødvendig ferdighet om en skal kunne visualisere nye ideer som kommuniserer til andre, for eksempel innen design eller arkitektur, men også for å uttrykke følelser og mer kunstneriske aspekter. Tegning som fungerer som et kommunikativt redskap kjennetegnes ved at den estetiske verdien, selve *uttrykket* i tegningen, er underordnet tegningen sin kommunikative funksjon og faktiske *innhold* (Omtveit, 2011). Jo tydeligere forbindelsen mellom uttrykk og innhold er, desto lettere kan tegningen kommunisere. Målet må være å ivareta så vel den egne interessen i forhold til det tegningen representerer, som ønsket om å bli forstått av andre (Hopperstad, 2005).

Hopperstad (2005) ser tegningens overordnede mål i skolen som å tilføre elevene ressurser for kommunikasjon som setter dem i stand til å velge måter å uttrykke seg på som er hensiktsmessig. Det fordrer både kunnskap og erfaring med hva ulike uttrykksformer egner seg til og hvilke muligheter de tilbyr. Jo flere muligheter eleven kjenner, jo større blir sjansen for at de kan delta aktivt og selvstendig som både

produsenter og mottakere av mening eller budskap. Med et skjerpet blikk i møtet med bilder, har en bedre grunnlag for å engasjere seg i og forholde seg kritisk og granskende til den meningen som uttrykkes i de bildene som møter en på skjerm eller på papir (Hopperstad, 2005).

Kampanjen beskriver all tegning som kommunikasjon, enten det er med en selv eller med et publikum (Eileen Adams a, 2013). Ved oppdagelsestegning og tegning for oppfinnelse er *prosessen* vektlagt og en tegner for å forstå eller for å utvikle idéer, disse typer tegninger er ikke viktig at blir forstått av andre, da de er gjort for å øke tegnerens egen forståelse eller idéutvikling. Tegning for oppfinnelse eller tenketegning innebærer *reflexive ocillation*, en pendlende prosess mellom impulser, idéer og tegn, hvor tegningen kommuniserer tilbake til tegneren i tegneprosessen og nye tanker og spor dannes. Tegningen assisterer kreativ håndtering og utvikling av tanken, man kan ikke tenke tanken før den er gjort synlig og tilgjengelig (Eileen Adams a, 2013). Denne prosessen er noe Højlund (2011) har forsket på, hun er redd for at den analoge tegningen med papir og blyant er i ferd med å forsvinne til fordel for konseptutvikling med post-it lapper og digitale programmer i utdannelser innen arkitektur og design. Hun hevder at design blir mer forutsigbart dersom frihåndstegningen/den analoge tegningen forsvinner, da disse digitale programmene ofte bruker ferdige symboler og har begrensninger i forhold til fri formutvikling. Den analoge tegningen har noen kvaliteter som de digitale tegneprogrammer ikke har, skriver Højlund og hevder tegning er avgjørende for den kreative prosessen. Den analoge tegningen gir og erfaring med materialets betingelser, påpeker Højlund.

Højlund mener vi burde utnytte den naturlige trangen og fristelsen vi mennesker har til å tegne, både i utdanning og i arbeidslivet. Hun nevner eksempelvis hvordan mange mennesker kjenner en trang til å tegne når de ser en dugget rute. "Jeg drives af en stadig undren over tegnings kompleksitet: at tegne er en evne, vi har, en utviklingsmulighed – såvel på det personlige plan som på det idémæssige – et sprog, et medie, et billede og en kommunikationsform. Jeg mener imidlertid, at en gentænkning af, hvad tegning gør og er, er tiltrængt for at forstå det potentiale, der ligger i tegning – som handling og som billede" (Højlund 2011, s.12). Højlund ser tegning som et språk med et stort potensiale for idéutvikling. Tegning kan visualisere problemstillinger og løsningsforslag på tvers av

faggrenser som gjør det mulig å oppnå en felles forståelse helt uavhengig av de ulike fagenes spesielle terminologi.

Kun en teknisk ferdighet?

Selv om tendensen innenfor tegneforskningen er at aktiviteten tegning sidestilles med tenkning (Højlund, 2011) blir tegning i skolen primært sett på som å skape bilder, og blir verdsatt av elever og lærere som en teknisk ferdighet og kunstnerisk aktivitet i følge Adams (Adams, 2014). Mange elever ser tegning som en ensom og privat aktivitet, de vil ikke at andre skal se dem tegne eller se deres ferdige tegninger, de er redd for at de ikke er bra nok eller at de har gjort noen feil. Som en reaksjon på dette har mange skoler omfavnet tegneaktiviteter i tråd med The Big Draw for å bli kvitt frykt og tegnevegning blant elever, for å oppfordre til samarbeid eller for å tilføre et morsomt element til en aktivitet (Adams, 2014). Frisch fremhever viktigheten av god tegneundervisning og skriver at uten tilstrekkelig opplæring i tegning vil elever oppleve motgang og føle at de ikke mestrer og dermed slutte å tegne. Mestring i fag gir glede og selvtillit som gir grobunn for ønske om videre utvikling og læring. I følge Frisch (2013) er det viktig å mestre observasjonstegning, fordi barns tegneutvikling går i naturlig retning av å ønske å gjengi omgivelser slik de framtrer for øyet. Hun mener dette ikke taes på alvor i dagens skolepraksis og sier i et intervju i Form (5/2015) at det burde legges mer vekt på håndverket og hva barnet er opptatt av, hun legger til grunn at forskning viser at barn mellom 7 og 10 år setter mest pris på tegningens motiv, men i 11-14 års alderen skjer et skifte og barn blir mer opptatt av håndverket og utførelsen (Omtveit, 2015). Vi har i dag to-tre generasjoner som ikke har fått prøve seg på observasjonstegning/visuelt kontrollert tegning. Å oppleve mestring i tegning vil ofte føre til mer tegning påpeker Frisch (2013). Hvorfor har vi ikke bedre undervisning i tegning i skolen i dag? I følge Nielsen ble kravet til lærerens fagkompetanse og den faglige kvaliteten svekket med *formings*perioden. Barnets indre uttrykk og utvikling stod i fokus. Man så på læreren som inspirator og tilrettelegger og tegnefaglig profesjonskunnskap var mindre viktig. Allmennlærere fikk undervise mer i tegning og kunnskapsdimensjonen i faget ble svekket (Nielsen, 2009). Den frie tilnærmingen til tegning er mest utbredt når læreren ikke har fagkompetanse (Espeland & Høgskolen, 2013). "Nå kan dere tegne hva dere vil. Bruk fantasien!" Jeg tør påstå at det er mange som har fått denne oppgaven i løpet av sin skolegang, og for mange er dette en oppskrift på tegning uten mål og mening. For mye

frihet og for lite kunnskaper, informasjon og inspirasjon kan føre til lite motivasjon og engasjement og videre lite kreativitet og skaperglede (Foros & Vetlesen, 2012; Nielsen, 2009). I et samfunnsetisk perspektiv på dannelse påpeker Foros og Vetlesen (2012) at det er fravær av modeller/forbilder i skolen. Læreren må tørre å ta tilbake ledelsen og autoriteten i klasserommet fordi løsninger for fremtiden krever både kreativitet og kunnskap (Foros & Vetlesen, 2012). Elevene dannes og påvirkes både i og utenfor skolen. Det bør være en sammenheng mellom skole og samfunnet utenfor, men uten at skolen skal miste sin danningsfunksjon. Skolen må fremme verdier for fremtiden og for fellesskapets beste, uten å glemme individet i skolen (Foros & Vetlesen, 2012). Frisch (2013) er opptatt av at vi ser på tegning som en del av vårt visuelle språk – og godtar tegningen som sosial – og dermed felles. Frisch refererer til Wilson og Wilson og ser tegning som en medierende aktivitet; tegning er et sosialt og kulturelt visuelt språk innen et gitt fellesskap (Frisch, 2013). Jan Michl (2001) hevder at man alltid bygger på andres bidrag, at man ikke kan unngå det. Og at denne innsikten utløser viljen til og motivasjonen til å lære av andre, uten følelse av at det ødelegger ens originalitetsevner og kunstneriske uskyld. Videre hevder han at det kan være en befrielse at en er bevisst på at en bygger på referanser fordi som aleneskaper kan en oppleve prestasjonsangst og usikkerhet (Michl, 2001). Tanken om geniet og dets medfødte originalitet kan spores tilbake til filosofen Kant [1724 -1804].

” Geniet kan ikke selv beskrive eller vitenskapelig påvise hvordan det frembringer sitt produkt, men gir regelen som *natur*. Av denne grunn er skaperen av et genialt produkt uvitende om hvordan han har kommet over sine idéer, og det er ikke hans makt å konsipere det ut fra behag eller planlegging, eller å informere andre på en slik måte at de settes i stand til å frembringe lignende produkter”. (...) Alle er enige om at genialitet helt og holdent står i motsetning til *etterligningens ånd*.” (Kant [1790], I; Bale & Bø-Rygg, 2008, s.84).

Slike idealer gjør lærerens oppgave vanskelig. Om en elev setter sin egen originalitet som mål, vil hun forsøke, naturlig nok, å verne om sin individuelle kunstneriske evne og oppfatte ytre påvirkning som skadelig. Dette fører til grunnleggende motforestillinger mot å lære – fordi det å lære alltid innebærer å bli påvirket av andre, og å tilegne seg andres løsninger og framgangsmåter (Michl, 2001). Slike holdninger til tegning som medfødt talent eller evne kun for de heldige få, er noe The Campaign for Drawing ønsker til livs med sitt arbeid (Eileen Adams a, 2013).

Ulike kunnskapsformer

Kravet til kunnskap, innsikt og forståelse som dannelsen bygger på, må forstås vidt, og inkludere påstandskunnskap, ferdighetskunnskap og fortrolighetskunnskap, skriver Opstad og refererer til Opdal (2010) (Opstad, 2010, s.126). Ulike inndelinger av kunnskap finner en helt tilbake i antikken med Aristoteles (384 f.Kr. - 322 f.Kr.) sine begreper, *episteme*, *techne* og *fronesis*. Disse har utvikles seg i adskilte baner igjennom historien og utgjør dagens ulike syn på kunnskap (Gustavsson, 2000) med både artikulerbare og ikke-artikulerbare/ "tause" sider (tacit knowledge). En kan uttrykke dette i tre typer kunnskap: *Påstandskunnskap*, *ferdighetskunnskap* og *fortrolighetskunnskap*. Påstandskunnskap bygger på vitenskapelig kunnskap og er ofte klare påstander som kan verifiseres eller falsifiseres, den blir også kalt regelkunnskap, da den gjerne består av regler og fakta. Slik kunnskap er sentral i alle skolefag, eksempler på dette i kunst og håndverksfaget kan være materialkunnskaper, form og fargelære eller kunsthistorie. Kunnskap som blir utviklet gjennom å lære bestemte ferdigheter, som å tegne i perspektiv, strikke eller sy kalles ferdighetskunnskap. Fortrolighetskunnskap er kunnskap som en oppnår gjennom praktisk handling, øvelse og gjentatte erfaringer, det kan være i arbeid med et materiale eller en teknikk. Det er en type kunnskap som "sitter i kroppen", den blir ofte omtalt som taus kunnskap da det kan være vanskelig å artikulere kunnskapen i ord. I fortrolighetskunnskapen ligger erkjennelsen og forståelsen (Opstad, 2010) Haabesland & Vavik, 2000). Tanken om at kunnskap utgår fra handling kalles *pragmatisme*. Ordet *pragma* betyr nettopp handling eller gjerning. Det har tatt lang tid før denne kunnskapen har blitt oppfattet som kunnskap og fått et språk. Det teoretiske som forbindes med menneskers intellektuelle evner, og det praktiske som henger sammen med hendene og kroppen har i en langvarig tradisjon blitt sett på som adskilte fra hverandre. Den teoretiske kunnskapen har vært (og er i mange tilfeller fremdeles) overordnet den praktiske. En sentral tanke om praktisk kunnskap er at våre handlinger og vår evne til refleksjon henger sammen, vi tenker og vi handler samtidig (Molander, 1996; Gustavsson, 2000).

The Campaign for Drawing skriver at elever trolig vil glemme mye av det de har lært på skolen, men at internaliserte vaner og holdninger vil bli med dem videre i livet. Dette understøttes av Opstad som henviser til Gunnar Danbolt (1989) og hevder at påstandskunnskap er en type ytre kunnskap man har, den kan glemmes. Mens

ferdighets- og fortrolighetskunnskap er en type kunnskap som er internalisert, som er en kunnskap man *er*, vevet inn i bevissthet og motorikk (Opstad, 2010, s.127).

LK'06 og grunnleggende ferdigheter

Kunnskapsløftet (LK'06) har definert fem grunnleggende ferdigheter som nødvendige forutsetninger for læring og utvikling i skole, samfunn og arbeidsliv: å kunne lese, regne, uttrykke seg muntlig og skriftlig, og bruke digitale verktøy. Disse ferdighetene er integrert i kompetansemålene i alle fag (Rammeverk for grunnleggende ferdigheter, 2012). Hvorfor er ikke tegning en av de grunnleggende ferdighetene? I undersøkelsen kommer det frem at The Campaign for Drawing promoterer tegning som et viktig verktøy for læring i alle fag og som en grunnleggende menneskelig ferdighet (Eileen Adams a, 2013; The Campaign for Drawing, udatert-b). I Norge har Liv Merete Nielsen i en årrekke arbeidet med å aktualisere og legitimere visualisering som en grunnleggende ferdighet i grunnskolen. Også Nina Scott Frisch taler for tegning som en grunnleggende ferdighet, i et intervju publisert i Form (5/2015) sier hun: "Tegning burde være en grunnleggende ferdighet i skolen. At barn som fremtidens aktive, engasjerte og produktive voksne kan tegne, er nyttig for morgendagens Norge" (Omtveit, 2015). Frisch utdyper videre at tegning/visualisering er viktig for felles idéutvikling i næringslivet for å dele gode idéer, vise hva man mener og visualisere hvordan ting henger sammen. Det å kunne kommunisere visuelt, å kunne visualisere sine idéer raskt blir dermed viktig for økonomi, innovasjon og det sosiale felleskap i utvikling hevder Frisch (Omtveit, 2015). Den økonomiske verdien som ligger i tegning beskrives av Andrew Marr, ambassadør for CPD, som en sentral grunn til hvorfor tegning er viktig, men samtidig er han mer opptatt av å promotere tegning som viktig for å utvikle *hele* mennesket, for personlig utvikling og som en del av dannelsen ("Why is drawing important? [videoklipp]," 2014). I LK06 står det: "Faget *kunst og håndverk* står sentralt i utviklingen av den kulturelle allmenndannelsen" (Kunnskapsdepartementet & Utdanningsdepartementet, 2006). I Norge kom de estetiske fagene inn i skolen som en del av allmenndannelsen (Opstad, 2010). Opstad (2012) benytter denne definisjonen av begrepet dannelsen: "En prosess som kan virkeliggjøre eller fullbyrde livets muligheter kalles dannelsen" (Dannelsesutvalget for høyere utdanning, UiO 2009, s.23). Dannelsen er et pedagogisk ideal som ble etablert allerede i antikken. Det handler om menneskets

utvikling, hva som bygger opp og foredler mennesket. Begrepet har vært sentralt i moderne vestlig utdanning (Opstad, 2012). Opstad refererer til Klafki (2002) og beskriver dannelse som menneskets forhold til seg selv og individets forhold til et kulturelt, sosialt og politisk fellesskap. Opstad beskriver estetisk virksomhet som en vesentlig og universell del av det å være menneske, helt siden de første sivilisasjoner i menneskehistorien har vi bearbeidet inntrykk av verden og kommunisert gjennom estetisk formspråk. Den estetiske dannelsesprosessen omhandler søken etter mening og et bedre liv hvor estetisk virksomhet kan utvikle livsglede og lyst til å lære (Opstad, 2010). Nettopp slik beskriver The campaign for Drawing tegning: "Drawing can be a life-long source of joy, satisfaction and achievement" (The campaign for Drawing, udatert-a, p. 4). De ser på tegning som morsomt, tilgjengelig og uvurderlig, som et verktøy for læring, engasjement og glede, både i utdanning og ellers i livet (The Campaign for Drawing, udatert-b).

Kreativitet er ikke bare viktig for den materielle verdiskapingen i samfunnet. Det er også en viktig egenskap for hvert enkelt menneske – for å kunne mestre og møte livets mange utfordringer - for å kunne skape sitt liv, skriver Opstad (2010). Opstad understreker videre, i tråd med kampanjen, at det å våge å ta sjanser en ikke vet utfallet av er en viktig egenskap. Noe som kan være vanskelig da skolen har mange kompetansemål og kunnskapsmålinger som PISA undersøkelser og nasjonale prøver og forventning om et målbart læringsutbytte. For å sitere Trond Giske (2016) igjen, "planten vokser ikke fortere om en måler den hver dag" (Giske, 2016). The Campaign for Drawing uttrykker en viss skepsis til vurdering da de skriver at det kan føre til at elever blir mer opptatt av å tilfredstille lærerens krav enn å fokusere på å tilegne seg kunnskap og forståelse (Eileen Adams a, 2013). Ingvild Digranes (2014) har vært en av dem som har talt for å få inn avsluttende eksamen i kunst og håndverk på ungdomstrinn. Hun argumenterer for at det både vil gjøre det lettere å "se i kortene" på undervisningen for å sikre kvalitet, og det kan bidra til at fagets status heves da flere vil se at det er ansett viktig i skolen (Digranes, 2014). Kunnskapsminister Torbjørn Røe Isaksen presenterte den 13.04.2016 stortingsmeldingen "Fag – Fordypning – Forståelse. En fornyelse av Kunnskapsløftet" og uttalte «De praktiske og estetiske fagene er ikke pustehull-fag eller frikvarter-fag, de er sentrale og viktige deler av grunnopplæringen i Norge». Kompetansekrav for lærere og eksamen i Kunst og håndverk var noen av forslagene som ble presentert av

kunnskapsministeren (Meld. st. 28 Fag - Fordjuping - Forståing. Ei fornying av Kunnskapsløftet, 2016). Stortingsmeldingen behandles etter planen formelt av Kongens statsråd fredag 15. april. Stortingsmeldingen bygger på “NOU 2014: 7 Elevenes læring i fremtidens skole” og “NOU 2015: 8 Fremtidens skole”, som begge er skrevet av Ludvigsen-utvalget.

Ludvigsen-utvalget og fremtidige kompetanser

Ludvigsen-utvalget leverte “NOU 2015:8 Fremtidens skole. Fornyelse av fag og kompetanser” til kunnskapsministeren den 15. juni i år. Utredningen danner utgangspunkt for framtidig læreplanarbeid, de har sett på hvilke kompetanser vi vil ha behov for i et fremtidsperspektiv på 20-30 år. Professor ved Universitetet i Oslo, Sten Ludvigsen er leder av Ludvigsen-utvalget, derav navnet. I delutredningen, “NOU 2014: 7 Elevenes læring i fremtidens skole”, beskrives noen sentrale utviklingstrekk som utgjør bakgrunnen for hvilke kompetanser som blir sett på som viktige i fremtiden: teknologiutviklingen, globalisering, kulturelt mangfold og demokrati, klima og miljø og den raske utviklingen i kunnskapssamfunnet (NOU 2014:7, 2014). Det er i dag mange internasjonale prosjekter som vurderer framtidig kompetanse i forhold til disse utviklingstrekkene under betegnelsen *21st Century skills*. Ludvigsen-utvalget omtaler dette som *kompetanser for det 21. århundre*.

Hvilke kompetanser skal en besitte etter 10 års skolegang? Ludvigsen-utvalget har slått fast at skolen trenger fagfornyelse. At det i dag er det for mange emner i skolen, og at noe må ut. Utvalget foreslår fire kompetanseområder for prioritering av innhold i skolen: fagspesifikk kompetanse, å kunne lære, å kunne kommunisere, samhandle og delta, samt å kunne utforske og skape (NOU 2015:8, 2015). I tillegg til fagspesifikk kompetanse, har utvalget vektlagt en integrering av *fagovergripende kompetanser*. Ludvigsen-utvalget mener at innholdet i skolen i større grad burde sees i sammenheng slik at man gjennom tverrfaglig arbeid kan oppnå kompetanse elevene trenger i fremtidens samfunn. “Med tanke på fremtiden har utvalget gitt oss god «drahjelp». Flere av de fagovergripende kompetansene er alt *integrert* i faget kunst og håndverk i grunnskolen” skriver styret i Kunst og Design i Skolen i en artikkel i Form (4/2015) (Styret i Kunst og Design i Skolen, 2015b, p. 17). I utredningen brukes begrepet byggesteiner om sentralt innhold og sentral kompetanse i fagområdene. Styret i Kunst

og Design i Skolen legger frem *håndverk, tegning og visuelle virkemidler som sentrale byggesteiner i kunst og håndverk* (Styret i Kunst og Design i Skolen, 2015b). Utvalget mener dybdelæring er viktig og beskriver faget kunst og håndverk for bredt og ambisiøst til at dybdelæring er mulig. Kreativitet, innovasjon, kritisk tenkning og problemløsning beskrives som sentrale kompetanser i mange fag (NOU 2015:8, 2015, s. 10), men det å kunne kommunisere visuelt, utforske og skape, samhandle og jobbe med problemløsning og nye ideer er kjernen i kunst og håndverk og tegning understreker styret i Kunst og Design i Skolen (Styret i Kunst og Design i Skolen, 2015a, 2015b). Verken Ludvigsen-utvalget eller Styret i Kunst og Design i Skolen ønsker kreativitet som et eget fag i skolen, et forslag som kom fra tidligere kunnskapsminister Bård Vegard Solhjell i 2009.

Utvalget legger til grunn et bredt kompetansebegrep som involverer både kognitive og praktiske ferdigheter og sosial og emosjonell læring og utvikling, dette reflekteres i alle de fire kompetanseområdene. Sosiale og emosjonelle kompetanser omfatter blant annet engasjement i og holdninger til fag og til ens egen læring i fagene, utholdenhet, forventninger til egen mestring, å kunne planlegge, gjennomføre og evaluere egne læringsprosesser og å kunne kommunisere og samhandle med andre (NOU 2015:8, 2015, p. 9).

The Campaign for Drawing viser lignende tanker og knytter tegning til forståelse som et verktøy for å tenke og å handle som kobler kognitive, affektive og praktiske måter å lære på. Kampanjen skriver: " Drawing is an intellectual activity that links sensing, feeling, thinking and doing" (The campaign for Drawing, udatert-a, p. 3). "Elever som utvikler et bevisst forhold til egen læring, som lærer om det å lære, og tenker over hvordan de lærer, er bedre rustet til å løse problemer på en reflektert måte, alene og sammen med andre, skriver utvalget"(NOU 2015:8, 2015, p. 11). Dette er i samråd med kampanjens filosofi, som mener tegning bør inngå i alle fag som en strategi for å lære (Eileen Adams a, 2013).

Kampanjen ser tegning som nyttig for samarbeid da det øver ferdigheter innen sosial samhandling som vi er helt avhengig av i vårt samfunn, de skriver:

Collaboration is an increasing feature of artistic and design practice. It is the basis for community activity. Drawing also helps people work together, breaking down barriers

and promoting interaction. It makes ideas visible, gives them form and enables people to work with them (The campaign for Drawing, udatert-a, p. 6).

Ludvigsen-utvalget anbefaler at ” samhandling og deltakelse inkluderes i alle fag og rettes mot samarbeid om problemløsning, fler faglige problemstillinger og deltakelse i faglige diskusjoner. Et sentralt mål for elevenes læring må være at de skal kunne samhandle på en rekke samfunnsarenaer, ikke minst relatert til demokratisk deltakelse, toleranse og sosial ansvarlighet”(NOU 2015:8, 2015, p. 11).

Den kulturelle skolesekken (DKS)

Den kulturelle skolesekken er en nasjonal satsing som skal bidra til at alle skoleelever i Norge får møte profesjonell kunst og kultur av alle slag. Den kulturelle skolesekken har vært en del av regjeringens kulturpolitiske satsing for grunnskolen siden 2001, og har etter hvert blitt utvidet til videregående skole. Men ordningen er blitt kritisert for å gi elevene sporadiske kulturelle drypp, uten legge til rette for bearbeiding og refleksjon omkring opplevelsene. Det blir da et annerledes og morsomt stunt, men hva sitter elevene igjen med? (Bamford & Nasjonalt senter for kunst og kultur, 2012). I 2015 kom det melding om at DKS styrkes med 12,2 millioner kroner og en større satsing på samarbeid med skolen. Tilbudet skal forankres i skolens læreplaner (Kunnskapsdepartementet, 2015). I Klassekampen den 13. oktober ble omleggingen av Den kulturelle skolesekken ble kritisert i innlegget "Frykter styring av kunst". Der ble det hevdet at å rette Den kulturelle skolesekken mer mot skolen og læreplanen ville være "begrensende for kunsten" (Egeland, 2015). Svar på kritikken kom i innlegget "Kunstnerisk frihet – et alibi" hvor styreleder i Kunst og design i skolen, Ingvild Digranes og redaktør i FORM, Bodil Hage Hansen skriver at kunstnerisk frihet blir brukt som et alibi for fravær av en kvalitetsdiskusjon rundt Den kulturelle skolesekken. De argumenterer for at et tettere samarbeid mellom DKS og skolen slik at elevene skal få bedre utbytte av ordningen ved å åpne for undring og tolkning (Ingvild Digranes & Bodil Hage Hansen, 2015).

The Big Draw ble en del av den nasjonale ressursbanken til DKS i løpet av 2015. Kultursekken skriver i forbindelse med dette: "I Norge står tegning sterkt som kunstform, men i skolesystemet taper tegning og tegneundervisningen terreng". Videre skriver DKS om Big Draw arrangementet at: "Vi la vekt på at det enkelte verkstedet skulle ha en viss varighet, slik at det ble et reelt samarbeid mellom kunstnere og

deltakere, ikke bare en kortvarig aktivitet. Den kulturelle og faglige målsettingen er å skape åpne arenaer for tegneutfoldelse, med lav terskel for å delta, men uten å gi slipp på kunstnerisk kvalitet” (Nasjonalmuseet for kunst, 2015). Så gjenstår det å se om tilbudet blir godt mottatt blandt elever og faglærere I skolen.

Fagets egenverdi og tverrfaglige potensiale

Kunstopplevelser har en egenverdi som beriker oss som mennesker og som gir økt livskvalitet (Opstad, 2012) “Men I tillegg må hvert enkelt fag peke utover seg selv. Fagene kan ikke forstås på en fullverdig måte uten at de blir satt inn I en helhetlig kontekst”, skriver Opstad I et dannelsesperspektiv (Opstad, 2010, s.126). Dette understøttes av Ludvigsen-utvalget som er opptatt av å sette fagene I skolen I helhetlig sammenheng.

Høgskolelektor i kunst og håndverk Kjetil Sømoe argumenterer i et innlegg i Form (3/2015) for at vi i fagfeltet bør være tydelige på å formidle fagets egenart, dvs. tegneteknikker, redskaper og materialer, slik at faget ikke kun blir vektlagt som metode. Han skriver:

Samtidig må vi passe på så fagets potensiale som flerfaglig arena ikke gjør at det diffunderer ut i det tverrfaglige og kun blir definert og legitimert på det fagovergripende, allmenndidaktiske nivået i skolen. Det som er kunst- og håndverksfagets styrke er på mange måter dets egen fiende i møte med 21st Century Skills (Sømoe, 2015, p. 19).

Også Nielsen (2016) understreker at selv om faget kunst og håndverk og tegning har et stort tverrfaglig potensiale, så kan det ikke minimeres til å være en metode for andre fag (Nielsen, 2016). Førsteamanuensis og koordinator PPU, Kunst- og designhøgskolen i Bergen, Anne Skaansar, fremhever kunstens egenverdi I kronikken “Livsviktige kunstfag” I Bergens Tidende den 04.mars 2015. Hun skriver:

Vi som underviser i faget, har malt oss inn i et hjørne ved å argumentere for kunstfagenes nytteverdi for andre fag i skolen og for kunstens nytte for alle områder i samfunnet. Når fokuset er kunstundervisningens betydning for andre fag, og kunstneres kreative og innovative evners nytte for demokrati- og næringsutvikling i Norge, overser vi at kunst er en egen kunnskapsform (Skansaar, 2015).

I følge Eisner (1998) er det ikke tilstrekkelig bevismateriale for at kunstfag øker kompetansen i andre fag/ gir bedre karakter i andre fag. Det er heller ikke en god idé å argumentere for kunstfagenes verdi som en metode, da de vil stå svakt når en annen og mer effektiv metode blir tilgjengelig (Eisner, 1998). Skaansar mener videre det er viktig å ansette fagkompetente lærere slik at faget ikke bare blir et tullefag uten kunnskapsinnhold (Skansaar, 2015) slik som den australske professoren Ann Bamford (2012) beskrev norske holdninger til faget kunst og håndverk, som et kosefag uten særlig kunnskapsinnhold og verdier for samfunnet (Bamford & Nasjonalt senter for kunst og kultur, 2012).

The Campaign for Drawing promoterer tegning som et verktøy for å lære i alle fag, samtidig som de underbygger fagets egenverdi. Bergroth-Plur mener det bør være rom for begge deler i skolen, hun skriver: "Instrumentelle og kunstneriske verdier trenger ikke å være motsetninger i en moderne skole, men bør heller supplere hverandre. Det som truer kunstfagene i norsk skole er fagenes uakseptabelt lave status" (Bergroth-Plur, 2013). Nielsen (2000) stiller spørsmålet om interessen for tegning ville falle så dramatisk hvis tegneaktiviteten var fylt med glede og mestring? Hvis tegning var sett på som viktig og relevant for voksenlivet, at det var noe å lære, noe å tjene på å kunne tegne så ville kanskje flere sett verdien av det?

Simon James-Eide (2013) skrev i sin masteroppgave "What happens when teachers make more deliberate use of drawing to explain concepts?" om tegning som nøkkel til vellykket formidling ved bevisst og systematisk bruk av tegning blandt lærere. Undersøkelsen viste at elever blir mer engasjerte og nyskjerrige når lærer tegner foran dem. Med tegning var det lettere å få med elever som er svake akademisk eller har konsentrasjonsvansker. Undersøkelsen viser at læreren opplever at elever tør tegne mer når de ser lærer tegne på tavla. Og at ettersom tegningene elevene lager ofte blir helt like lærertegningen så kan lærer bruke dette aktivt for å lære elever nye måter å tegne på. Slik blir det også en måte å lære elever å tegne på, da elevenes tegnerepertoar (hva de tegner) utvikles samtidig som de lærer nye teknikker (hvordan de tegner) (James-Eide, 2013). Undersøkelsen viste også at det ikke er nødvendig med ferdigheter i tegning som lærer for å benytte tegning i undervisning, men jeg mener at det er mye lettere for lærer å tegne foran elevene om en er trygg på å tegne. I tillegg er det jo en fordel om

tegningene som benyttes i undervisning er forståelige for elevene. Og elever vil lettere benytte tegning om de er vant til å tegne mye og blitt eksponert for mange ulike typer tegninger. Eide ønsker at elever ser tegning som en verdifull og meningsfull del av undervisningen på tvers av fag (James-Eide, 2013).

Hvor aktiv er læreren som inspirator og som praktisk utøvende i klasserommet? Ved å bruke tegning som visuell støtte i undervisning vil en lettere formidle budskapet sitt og elevene vil lære på en grundigere måte, ved å observere hvordan strekene settes og tegningen blir til, noe Reitan (2013) poengterer med begrepet *learning-by-watching*. Som utøvende person får en som lærer en annen autoritet i klasserommet i relasjon til fagområdet fordi elevene kjenner at faget er viktig og har en sentral plass i lærerens liv (Brønne 2002). Men både Bamford (2012) og The Campaign for Drawing påpeker at det er mange lærere som ikke er trygge på å bruke tegning i sin undervisning.

A recent OFSTED Report on art and design education in primary and secondary schools and further education colleges found that teachers' subject expertise in drawing varied widely, primarily because of lack of confidence in their own drawing abilities, which made them reluctant to demonstrate drawing techniques. This is probably related to the absence of professional training in learning through drawing. Perhaps if teachers thought of drawing as a learning strategy and not a performance skill, this would be less of a problem (Eileen Adams a, 2013, p. 4).

Barn lærer seg å tegne ved hjelp av videoer på Youtube og lignende steder på fritiden. De ser hvordan en bygger opp en tegning trinn for trinn. Og en kan pause og gå tilbake om en gikk glipp av noe. For dagens lærere i kunst og håndverk er Youtubevideoer en super ressurs å bruke i undervisning. Men når en skal veilede elevene videre, så kommer en til kort om en ikke innehar ferdigheter og kompetanse selv. Videoene bør være et supplement, ikke en erstatning for manglende kompetanse.

The Campaign for Drawing skriver at tegningens potensiale ikke blir utnyttet i skolen: "In UK schools, drawing is used in a range of curriculum areas, but is not given sufficient attention or used as effectively as it might. This is surprising, when students spend at least 10% of teacher-directed time drawing (Rinne 1999), and probably do a lot more in their own time" (Eileen Adams a, 2013, p. 3). Dette konstaterer også Brønne i et innlegg

i Form (2016). Hun skriver at elever tegner i nesten alle skoletimer på barnetrinnet, men at det ikke gis faglige innspill for å utvikle kunnskap og tegneferdigheter i den sammenheng. "Tegning blir en pauseaktivitet eller en metode for læring i andre fag. Dermed er det mye tegneaktivitet som ikke utnyttes for å tilføre faglig engasjerende innhold" (Brønne, 2016, s.22).

5 praktisk-estetisk arbeid

Da jeg startet på masterstudiet hadde jeg en tanke om at jeg ville skrive om skapende arbeid med tegning. Jeg ville bruke studiet til å øke min kompetanse om og mine ferdigheter i tegning slik at jeg som faglærer og lektor med trygghet kan benytte tegning som modellering i min undervisning og slik inspirere elever til å tegne. Derfor har jeg gjennom disse årene tegnet en del, i perioder mer enn andre. Som en hjelp for å komme i gang med å tegne igjen, har jeg deltatt på to tegnekurs. Her fikk jeg oppleve to ulike tilnærminger til tegneundervisning og innhold. Disse to kursene har gitt meg en større forståelse av lærerens rolle i tegneundervisning, og jeg har fått bekreftet viktigheten av modellering som metode. Som nevnt i innledningen kom jeg over *The Campaign for Drawing* da vi hadde en oppgave første året på masterstudiet. Dette var en gruppeoppgave hvor vi skulle lage en intervensjon i et bygg på HiOA. Jeg dannet gruppe med to andre som var interessert i tegning. I søk etter inspirasjon og idéer på internett kom vi over *The Big Draw* og *The Campaign for Drawing*. Vi lot oss inspirere av idéene til tegnearrangementer som var tilgjengelig via kampanjens nettside og tanken om å få *alle* til å tegne. Vi ønsket å få folk til å tegne sammen med oss, på offentlig sted og slik synliggjøre tegning. Vi fant idéer til intervensjonen på ressursiden til *Big Draw* og laget diverse tegneredskaper som skulle vekke nyskjerighet og ufarliggjøre tegning ved å fokusere på lek og det sosiale. Vi dekket vårt område, som var et flatt tak og et uteområde med benker med tegnepapir på gulvflate. Vi laget diverse elementer som kunne være med på å skape en hyggelig og morsom atmosfære. Vi tre i gruppa tegnet selv med de ulike redskapene og spurte de forbigående om de ville prøve å tegne med de ulike redskapene. Vi rakk ikke å annonsere så mye i før eventen, derfor var det en litt lunken oppslutning. I forkant av dette gjennomførte vi et pilotprosjekt med å legge en tegnerull utover et langbord i kantina, med fargestifter på. Vi satt oss ned og tegnet litt først for å inspirere andre til å delta. Vi oppfordret dem også til å tagge tegningen sin og legge den ut på Instagram under hashtaggen #tegnkantina. I tillegg brukte vi oss selv til å tegne av konturen av kroppen for å tegne fritt inni (se bilder under). Dette gav oss minner fra barndommen hvor vi alle hadde gjort dette på et tidspunkt. Vi fikk mye positiv oppmerksomhet fra forbigående, men det var ingen som turde å tegne med oss.



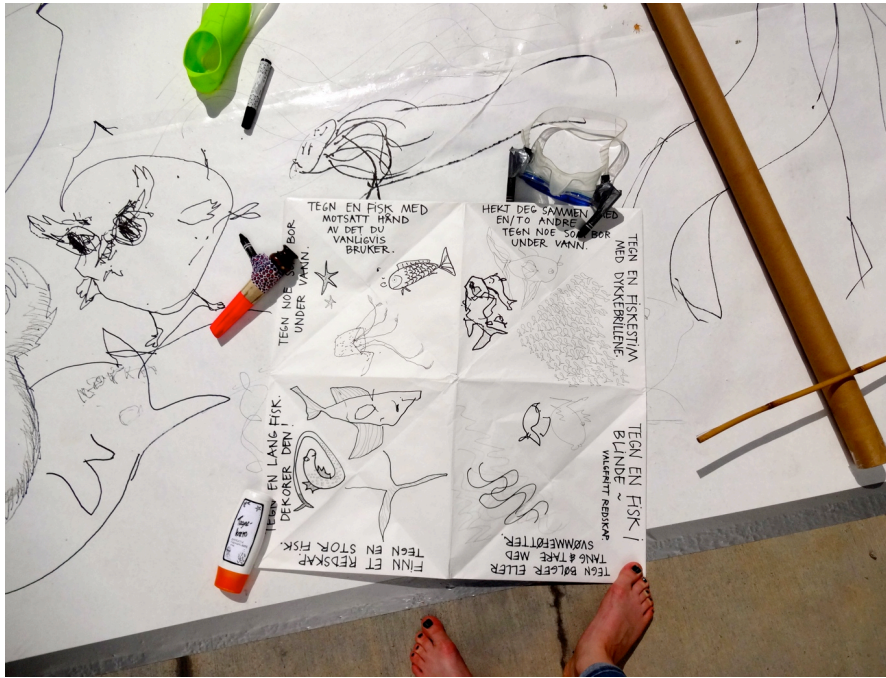
Bilde 2: Omriss av kropp.



Bilde 3: Bearbeidet omriss av kropp



Bilde 4: Intervensjon. Det tegnes med ulike tegneredskaper.



Bilde 5: Intervensjon. Vi laget en stor spå som skulle være en hjelp for å komme i gang med å tegne.



Bilde 6: Intervensjon. Her forsøker to å tegne med fast-bindte hender.

Hvilke refleksjoner har jeg gjort meg rundt denne erfaringen? – folk flest er redde for å tegne slik at andre ser det fordi de føler seg usikre og ikke flink nok til å tegne. De har ikke tegnet siden de var barn. Mange blir nyskjerrige når det tegnes. Hva foregår? Hva tegnes? Hvordan ser tegningene ut? Med en leken og utforskende tilnærming blir det mindre skummelt å ta del. Det kan være en fin inngang for å bli (gjen)forent med et nytt verktøy. Et verktøy som kan gi nye muligheter.

Utstilling

Oppgaven min har en teoretisk tilnærming. Den praktisk-estetiske komponenten skal bidra til å belyse problemstillingen som jeg har drøftet. Den praktisk-estetiske delen av oppgaven vil bli presentert på avgangsutstillingen i mai. Jeg vil gjennom mitt praktiske arbeid prøve å sette problemstillingen i en relevant kontekst for å skape grunnlag for refleksjon rundt tema. Jeg ser for meg at jeg vil presentere et antall tegninger i ulike størrelser fordelt i ulike kategorier på en vegg for å vise ulike formål med tegning.

6 Oppsummering og sluttcommentar

Jeg skrev innledningsvis at jeg har brukt lang tid på å finne tilbake til tegnegleden. Gleden jeg kjenner I dag kan knyttes til flere aspekter ved tegning. Både motivasjon for å mestre teknikker for å tegne det jeg ser, men og å bruke tankekart for å ordne tankene mine og når jeg tegner fritt. Når jeg har en vag idé om noe jeg vil tegne og så lar jeg impulsene jeg får etterhvert som tegningen skrider frem få fritt spillerom, hvor utfallet er umulig å forutsi, da kjenner jeg en flyt og meditativ tilstand for da er jeg ikke så opptatt av resultatet men er mer tilstede I prosessen. Både spenningen knyttet til eksperimentering og utforskning, og forventningene om et godt sluttresultat er mye av energien og drivkraften i den kreative prosessen.

Jeg er opptatt av at flest mulig skal forstå og erfare at tegning er en livslang kilde til forståelse, glede og kommunikasjon og kreativitet. Det er viktig at elever får oppleve mange ulike tilnærminger til tegning. Tegning I skolen bør ivareta både dybdeaspektet med å gi elevene tekniske ferdigheter som trenes over tid samtidig som elevene får erfaring med at ulike typer tegning benyttes for ulike formål. At elevene vet å benytte tegning for læring I andre fag på skolen er bra og jeg tror ikke tegningens egenverdi svekkes av det om faginnholdeet I kunst og håndverk er solid og bygger på god tegnefaglig kompetanse. Så lenge elever får arbeide parallellt med å øve på ferdigheter og oppleve progresjon og mestring I kunst og håndverk, ser jeg heller ingen problemer med at elever utsettes for tegneopplevelser som er preget av lek og moro, slik som The Big Draw.

Kampanjen bidrar til å skape nyskjerrighet og glede rundt tegning med sine tegnekampanjer (BD), men det er mulig de ikke når helt frem med at en faktisk må øve for å opparbeide seg en forståelse og et repertoar for å benytte tegning for å visualisere sine idéer, kommunisere hensiktsmessig og formidle opplevelser og tanker slik de ønsker. Eksempler på hva en bør øve på av tekniske ferdigheter er mange, men kan nevne hvordan skape form og dybde, hvordan skape ulike teksturer, hvordan uttrykke ro og bevegelse. Det er motiverende for elever å mestre slike teknikker og

kompetanseutviklingen kan bidra til at elever fortsetter å tegne (James-Eide, 2015) Det er viktig at lærere i kunst og håndverk ikke begrenser tegneundervisningen med mangelfull kompetanse.

Tema for årets Big Draw festival er nylig kunngjort på kampanjens nettside: fra STEM til STEAM. STEM står for; science, technology, engineering og mathematics. Legg til Art, og vi får STEAM. Jeg er spent på om årets tema vil gjøre festivalen tydeligere rettet mot skole og kompetanseutvikling enn hva den har vært tidligere.

Forslag til videre forskning

En annen innfallsvinkel ville være å intervju voksne som benytter tegning/visualisering i sitt yrke for å høre hvilket utbytte de har hatt av tegneundervisning. Hvordan beskriver de sin egen tegneutvikling? Hva må en kunne i de ulike yrker for å kommunisere med tegning? Hva har vært avgjørende for at de valgte å ta tegningen med seg inn i voksen alder? Tegner de også på fritiden? Eller spørre elever som har deltatt på The Big Draw via DKS og høre hva slags utbytte de har fått av arrangementet. Og det kunne være interessant å intervju Øistein Kristiansen, mannen bak Øisteins Blyant som sendes på NRK Super, og høre om hans tanker omkring hvorfor vi bør tegne. Hvordan samsvarer hans tegnefilosofi med The Campaign for Drawing? - Og i forhold til grunnskolens læreplan? Det kunne være spennende å undersøke hvor mye det tegnes i andre fag i dag. I botanikk var tegning en forutsetning i tidligere tid? Er det slik ennå?

Bildeliste

Bilde 1: Skjermdump hentet fra:

<http://www.campaignfordrawing.org/home/index.aspx>

Bilde 2 og 3: Egne bilder

Bilde 4, 5 og 6: Foto: Clara Christina Myhr Stavnås

Kildeliste

- Adams, E. (2014). Drawing Attention to Drawing. Retrieved from [http://www.publicartonline.org.uk/downloads/news/Drawing Attention to Drawing Eileen Adams Final Mar 2014.pdf](http://www.publicartonline.org.uk/downloads/news/Drawing%20Attention%20to%20Drawing%20Eileen%20Adams%20Final%20Mar%202014.pdf)
- Alvesson, M., & Sköldberg, K. (2008). *Tolkning och reflektion : vetenskapsfilosofi och kvalitativ metod* (2. oppl. ed.). Lund: Studentlitteratur.
- Bamford, A., & Nasjonalt senter for kunst og kultur, i. o. (2012). *Arts and cultural education in Norway 2010/2011 : report*. Bodø: Nasjonalt senter for kunst og kultur i opplæringen.
- Bergroth-Plur, U. (2013, 16.04.13). En skjult gavepakke? *Morgenbladet*. Retrieved from <https://morgenbladet.no/debatt/2013/05/en-skjult-gavepakke>
- Brinkmann, S., & Tanggaard, L. (2010). *Kvalitative metoder : en grundbog*. København: Reitzel.
- Brønne, K. (2009). *Mellom ord og handling : om verdsetjing i kunst og handverksfaget*. (nr. 41), Arkitektur- og designhøgskolen i Oslo, Oslo.
- Brønne, K. (2016). Teikning - i perspektivet begynnaropplæring. *Form*, 50(2), 22.
- Council, B. (2016). Education system in England. Retrieved from <https://eal.britishcouncil.org/parents/education-system-england>
- Department for Education. (2013). *National curriculum in England: art and design programmes of study*. Retrieved from <https://www.gov.uk/government/publications/national-curriculum-in-england-art-and-design-programmes-of-study>.
- Digranes, I. (2014). *Kunstfag i morgendagens skole*. Paper presented at the Kunstfag i morgendagens skole, Litteraturhuset i Oslo.
- Egeland, J. N. (2015, Tirsdag 13. oktober 2015). Frykter styring av kunst. *Klassekampen*. Retrieved from <http://www.klassekampen.no/article/20151013/ARTICLE/151019990>
- Eileen Adams a. (2013). Drawing to Learn, Learning to Draw.
- Eisner, E. (1998). Does Experience in the Arts Boost Academic Achievement? *Arts Education Policy Review*, 100(1), 32-40. doi:10.1080/10632919809599448
- Espeland, M., & Høgskolen, S. H. (2013). *Skolefagsundersøkelsen 2011 : praktiske og estetiske fag på barnesteget i norsk grunnskule* HSH-rapport (online), Vol. 2013/7.
- Foros, P. B., & Vetlesen, A. J. (2012). *Angsten for oppdragelse : et samfunnetisk perspektiv på dannelse*. Oslo: Universitetsforl.

- Frisch, N. S. (2010). *To see the visually controlled : seeing-drawing in formal and informal and informal contexts : a qualitative comparative case study of teaching and learning drawing processes from Vega in Northern Norway*. (2010:79), Norwegian University of Science and Technology Trondheim.
- Giske, T. (2016). *Fremtidens formgivingsfag - kunst, design og arkitektur*. Paper presented at the Fremtidens formgivingsfag - kunst, design og arkitektur, Høgskolen i Oslo og Akershus.
- Halvorsen, E. M. (2007). *Kunstfaglig og pedagogisk FoU : nærhet, distanse, dokumentasjon*. Kristiansand: Høyskoleforl.
- Herne, S., Cox, S., & Watts, R. (2009). *Readings in Primary Art Education*. UK Bristol: Intellect Books.
- Hopperstad, M. H. (2005). *Alt begynner med en strek - : når barn skaper mening med tegning*. Oslo: Cappelen akademisk forl.
- Højlund, A. (2011). *Mind the gap! Om tegning og tilblivelse. Udkast til en tegnefilosofi*. (Doktorgradsavhandling, Det Kongelige Danske Kunstakademis Skoler for Arkitektur, Design og Konservering), Det Kongelige Danske Kunstakademis Skoler for Arkitektur, Design og Konservering, København.
- Ingvild Digranes & Bodil Hage Hansen. (2015, 26. oktober 2015.). Kunstnerisk frihet – et alibi. *Klassekampen*. Retrieved from http://media.wix.com/ugd/75f35c_b2a531415caf4c34a89e657cb26bd14c.pdf
- James-Eide, S. (2013). *What happens when teachers make more deliberate use of drawing to explain concepts?* (Mastergradsavhandling, Brighton University), Simon James-Eide, England.
- James-Eide, S. (2015). Hvorfor tegne? Fire gode begrunnelser. *Form*, 49(5), 20-21.
- Kjosavik, S. (2001). *Fra tegning, sløyd og håndarbeid til kunst og håndverk : en faghistorie gjennom 150 år*. Vollen: Tell.
- Kristiansen, Ø. (udatert). Øisteins Blyant. Retrieved from <http://oistein.com/nor/>
- Kunnskapsdepartementet. (2015). Den kulturelle skolesekken styrkes [Press release]. Retrieved from <https://www.regjeringen.no/no/aktuelt/den-kulturelle-skolesekken-styrkes/id2429939/>
- Kunnskapsdepartementet & Utdanningsdepartementet. (2006). *Læreplan i kunst og håndverk*. Retrieved from <http://www.udir.no/kl06/KHV1-01/Hele>.
- Lutnæs, E. (2011). *Standpunktutredning i grunnskolefaget Kunst og håndverk : læreres forhandlingsrepertoar*. (52), Arkitektur- og designhøgskolen i Oslo, Oslo.
- Meld. st. 28 Fag - Fordjuping - Forståing. Ei fornying av Kunnskapsløftet. (2016). *Fag - Fordjuping - Forståing. Ei fornying av Kunnskapsløftet*. Oslo: kunnskapsdepartementet Retrieved from <https://www.regjeringen.no/no/aktuelt/vil-fornye-kunnskapsloftet/id2482912/>
- Michl, J. (2001). Å se design som redesign. *Form*(5), 16-18.
- Nasjonalmuseet for kunst, a. o. d. (2015). Bli med på The Big Draw! Retrieved from <http://dks.nasjonalmuseet.no/produksjon/bli-med-pa-the-big-draw>
- Nielsen, L. M. (2000). *Drawing and spatial representations : reflections on purposes for art education in the compulsory school*. (2), Oslo School of Architecture, Oslo.

- Nielsen, L. M. (2009). *Fagdidaktikk for Kunst og håndverk - i går, i dag, i morgen*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Nielsen, L. M. (2014). Debunking teacher's resistant to teaching children to draw - a companion to citizenship for the future. *Techne Series*, 21(2), 34-42.
- Nielsen, L. M. (2016). Sekundære miljøeffekter. *Form*, 50(2), 9.
- NOU 2014:7. (2014). *Elevenes læring i fremtidens skole. Et kunnskapsgrunnlag*. Kunnskapsdepartementet
- NOU 2015:8. (2015). *Fremtidens skole Fornyelse av fag og kompetanser*. Kunnskapsdepartementet.
- Omtveit, B. (2011). *Teikning: hand og tanke : ei undersøkning av teikneundervisninga på faglærerutdanninga*
- Omtveit, B. (2015). Tegning - for morgendagens Norge. *Form*, 49(5), 4-6.
- Opstad, K. D. (2010). Estetisk dannelse - estetiske fags bidrag inn i skolens dannelsesperspektiv. In M. Brekke (Ed.), *Dannelse i skole og lærerutdanning*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Opstad, K. D. (2012). Kunst og håndverk - et danningsfag. *Form*(3), 8-9.
- Postholm, M. B., & Frisch, N. S. (2013). *Tegningen lever! : sosiokulturell teori og tegning*. Oslo: Akademika, 2013.
- Rammeverk for grunnleggende ferdigheter. (2012). *Rammeverk for grunnleggende ferdigheter*. Kunnskapsdepartementet & Utdanningsdepartementet.
- Skansaar, A. (2015, 04.mar. 2015). Livsviktige kunstfag. *bergens Tidende*. Retrieved from <http://www.bt.no/meninger/kronikk/Livsviktige-kunstfag-3313763.html>
- Styret i Kunst og Design i Skolen. (2015a). Faglige byggesteiner i grunn- skolefaget kunst og håndverk. *Form*, 49(4), 19.
- Styret i Kunst og Design i Skolen. (2015b). Ludvigsen-utvalget har høye ambisjoner for kunst- og håndverksfaget. *Form*, 49(4), 17-18.
- Sømoe, K. (2015). Kunst og håndverk - faglighet og tverrfaglighet i morgendagens skole. *Form*, 49(3), 19.
- Tegnefestival. (udatert). Tegnefestival. Retrieved from http://www.tegnefestival.dk/index.php?my_id=21
- The Big Draw. (udatert). The Big Draw. Retrieved from <http://www.thebigdraw.org>
- The campaign for Drawing. (udatert-a). Big Draw Resource.
- The Campaign for Drawing. (udatert-b). The Campaign for Drawing. Retrieved from <http://www.campaignfordrawing.org/home/index.aspx>
- Why is drawing important? [videoklipp]. (2014). Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=NEliUs7eg7c>
- Wilson, B. (2004). Child art after modernism: Visual culture and new narratives. In E. W. Eisner & M. D. Day (Eds.), *Handbook of Research and Policy in Art Education* (pp. 299-328). London: Lawrence Erlbaum Associates & the National Art Education Association.