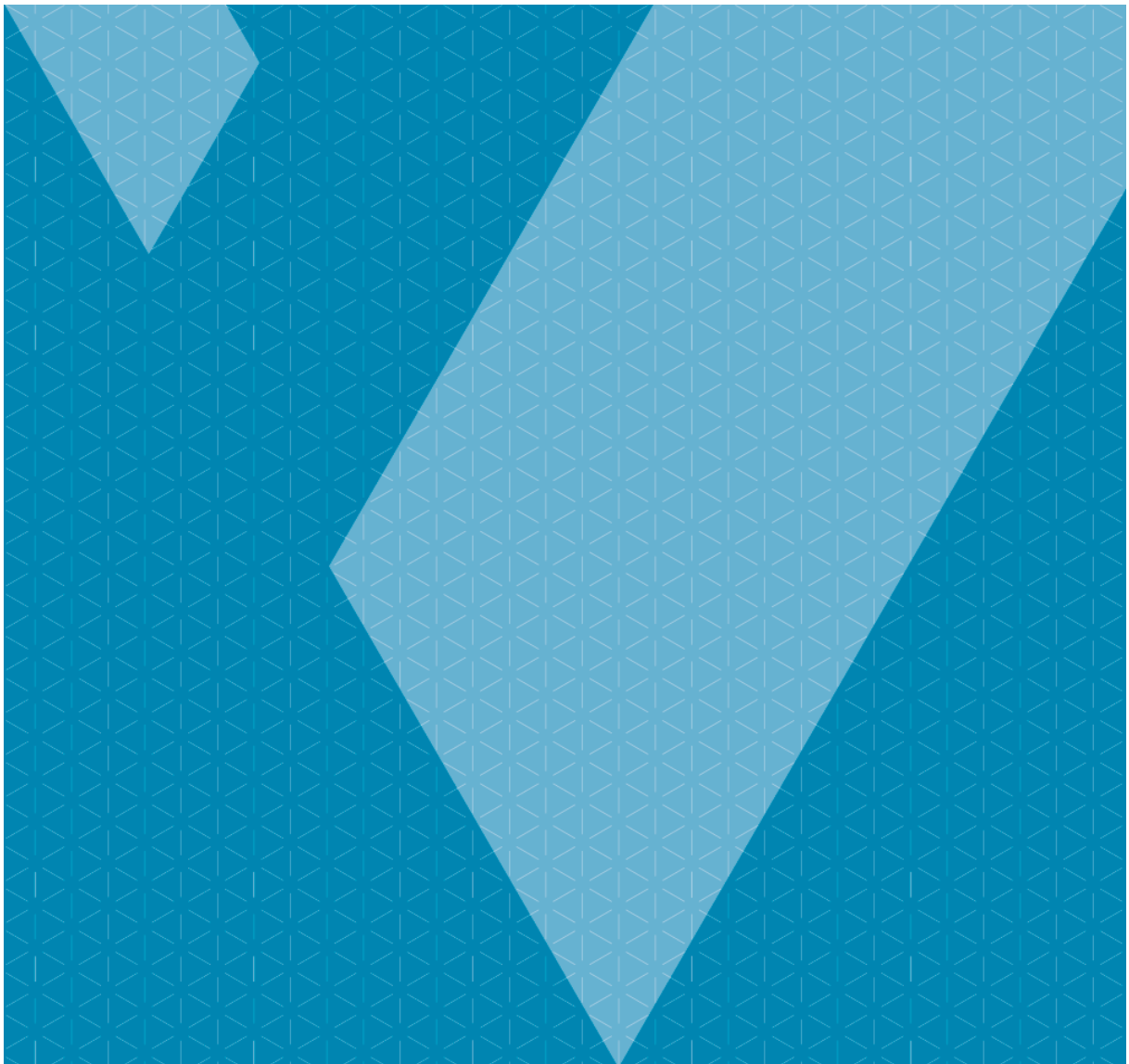


Kartfaring

Av Gro Merete Eide og Ingrid Skarprud



© Gro Merete Eide og Ingrid Skarprud

Fakultet for lærarutdanning, kultur og idrett
Institutt for Kunstfag

Høgskulen på Vestlandet
2024

HVL-notat frå Høgskulen på Vestlandet 12 – 2024

ISSN 2703-710X

ISBN 978-82-8461-143-3



Utgjevingar i serien vert publiserte under Creative Commons 4.0. og kan fritt distribuerast, remixast osv. så sant opphavspersonane vert krediterte etter opphavsrettslege reglar.
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Samandrag

Kartfaring - er ei kollektiv utforsking av omgrepet kart, der vi undersøker utforskande og visuelle praksisar. Vi vidarefører prosessar frå prosjektet *LeiKre* (Eide og Skarprud, 2023). Med bakgrunn i undervisning og tidlegare prosjekt ser vi på følgjande undersøkingsspørsmål: På kva måte kan det ukontrollerbare brukast i utforskande prosessar saman med barn? Korleis kan dette bidra til ein kunstnarleg praksis for barnehagelærarar, der prosess og kollektivitet står sterkare enn resultat og produkt?

Med erfaringar frå undervisning i *Kunst, kultur og kreativitet*, samt fordjupingsfaga *Kunstfagleg arbeid i barnehage og Aesthetic and outdoor education*, har vi utvikla eit kunstprosjekt for barn som vart vist på *Festspillene i Bergen* under Småspillfestivalen 2023.

Erfaringar frå *Kartfaring* viser at studentar har nytte av å sjølv vera utforskande i undervisning, og at desse erfaringane kan vera med på å skape ei djupare forståing for utforskande prosessar som kan overførast til deira arbeid med barn.

EMNEORD: Utforsking, kart, barnehagelærerutdanninga, leikande prosessar, kunst

Forord

Dette prosjektet var ein del av det offisielle programmet for Festspela i Bergen – Småspill 2023. Prosjektet baserer seg på erfaringar frå undervisning, praksisfeltet og er inspirert av samtidskunstfeltet. Det er eit prosjekt vurdert innafor kunstfaglege forskningsformer – KFF.

Innhald

Samandrag.....	3
Forord	4
Innhald.....	5
Kartfaring.....	6
Innleiing	6
Kartfaring på Festspillene	7
Utforskande prosessar	11
Kunstnarisk samanheng	13
Ny innsikt	15
Litteratur.....	18
Foto	19

Kartfaring

Av Gro Merete Eide, Ingrid Skarprud

Innleiing

Kartfaring – ei kollektiv utforsking av omgrepet kart. Dette er eit prosjekt som er festa i eigen praksis i barnehagelærerutdanninga, der vi ser på korleis ein arbeider med rom og romforståing i utdanninga og korleis ein legg til rette for å kunna utforska dette temaet saman med små barn gjennom kunstfaglege arbeidsformer. *Kartfaring* er eit kunstprosjekt som vart vist under Småspill 2023. Småspill er ein del av barnekunstfestivalen i regi av Festspillene i Bergen i samarbeid med Høgskulen på Vestlandet.



Kartfaring
Småspill

Utstilling • Familie • Gratis

NESTE ARRANGEMENT:
fredag 2. juni 2023 kl. 10:00
Høgskulen på Vestlandet, Bergen Campus
Gratis

TIMEPLAN
Campus Bergen
Fredag 02. juni 2023
kl. 10:00–15:00
Lørdag 03. juni 2023
kl. 10:00–16:00

ANBEFALT ALDER
2+

MEDVIRKENDE
• Gro Merete Eide, Ingrid Skarprud idé, faglærar

Tegn kart på trehjuls sykkel!

Hvordan blir et kart laget? På hvilken måte setter bevegelse i rom spor etter seg? Kan vi lage et kart over Høgskolen ved hjelp av en kule, litt blekk og en haug med barn på trehjuls sykkel?

Det vil Kartfaring gi deg svar på. Under årets Småspill kan du sykle rundt på en trehjuls sykkel med tilhenger. I tilhengeren ligger det et papir og en kule som ruller rundt og lager spor som følger dine bevegelser. Arkene monteres sammen etter hvert og blir til et kjempekart.

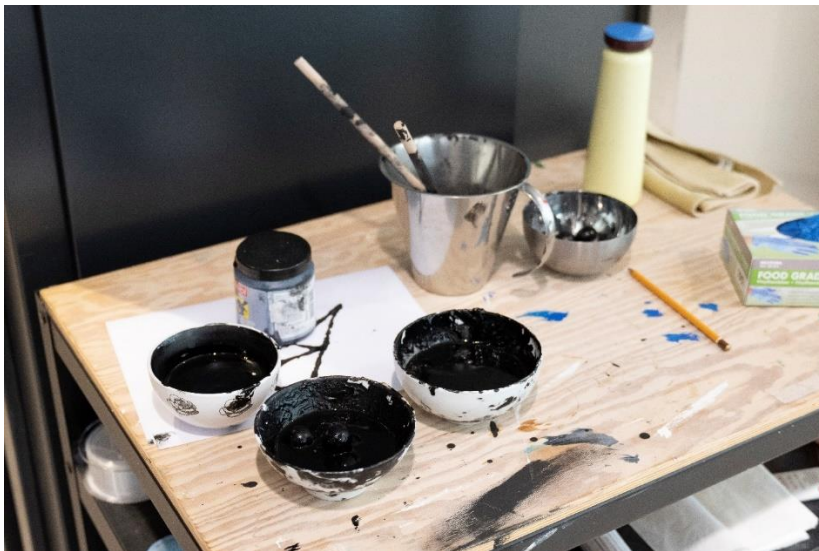
I festspelkatalogen 2023 står prosjektet vårt beskrive slik:

Tegn kart på trehjuls sykkel. Hvordan blir et kart laget? På hvilken måte setter bevegelse i rom spor etter seg? Kan vi lage et kart over Høgskolen ved hjelp av en kule, litt blekk og en haug med barn på trehjuls sykkel?

Det vil Kartfaring gi deg svar på. Under årets Småspill kan du sykle rundt på en trehjuls sykkel med tilhenger. I tilhengeren ligger det et papir og en kule som ruller rundt og lager spor som følger dine bevegelser. Arkene monteres sammen etter hvert og blir et kjempekart (Festspillene i Bergen, 2023).

Kartfaring på Festspillene

I forkant av sjølve kunstprosjektet hadde vi lånt fem sykklar med tilhengarar frå barnehagar og merka opp ei rundløype som skulle syklast i 2.etasje på HVL. Løypa gjekk forbi grupperom, gjennom biblioteket, via diverse gangar og tilbake til der ein starta. Turen tok ca. 10 minuttar. I tilhengaren låg det to A3-ark. Her vart to store klinkekuler med trykksverte slopne nedi – og så starta sykkelturen. Vi hadde prøvd ut på førehand kva for blekkblanding som gav best avtrykk, kva for papirkvalitet som gav best friksjon og kva for type kuler som rulla best for å få den mest optimale teikninga. Barna kartla sykkelturen sin. I denne prosessen rørte klinkekulene på seg og trykksverta laga spor og linjer på arka. Eine arket vart ein del av felleskartet og vart heist ned ein etasje ved hjelp av ei fiskestong. Det andre vart eit kart barna fekk med seg heim. Kartleiken kunne fortsetja der. Dei fekk med seg ein suvenir, eit minne frå reisa.



Her blir kulene med blekk slopne ned på arket. Foto: Thor Brødreskift



Progresjon i utforsking. Først bakpå, så sykle sjølv. Foto: Thor Brødreskift



Foto: Thor Brødreskift

I prosjektet *Kartfaring* undersøker vi dei kunstnarlege prosessane og spora etter deltakarane sine utforskingar. Vi går ikkje inn på korleis deltakarane sine opplevingar var og deira tankar i ettertid. Barna er likevel produsentar av vår empiri og med-utforskarar i dette prosjektet på same måte som i *LeiKre*, der vi seier at «Spora av handlingane vart delar av ein større samanheng. Kven den enkelte er, var ikkje viktig for oss – det var det kollektive og den kollektive prosessen som vart viktig (Eide & Skarprud, 2022, s. 11).



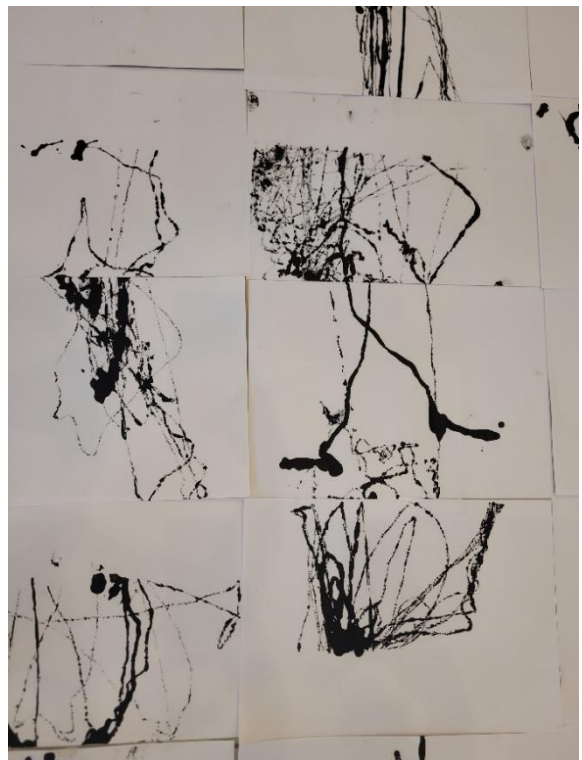
Foto: Thor Brødreskift



Foto: Thor Brødreskift



Foto: Ingrid Skarprud



Utforskande prosessar

Kartfaring bygger vidare på erfaringar og kunnskap som kom fram i prosjektet *LeiKre* (Eide & Skarprud, 2023), der vi utforska materialet leire saman med barn i regi av Festspillene i Bergen 2022. I *LeiKre* vart det lagt til rette for ein kollektiv prosess, der barna og materiala var likestilte i ei prosessbasert utforsking (2023, s. 7). Dette skapte ei ramme for utforsking som fjerna presset på kor prosessen skulle ende. Denne tenkinga tar vi med oss vidare, nå med eit større fokus på kva det ukontrollerbare og det tilfeldige har å seia for ein slik prosess.

Rapporten «*Felles utforsking som arbeidsform - en vei å vise - en vei å gå*», viser at utforsking i barnehage i mindre grad er del av prosjektarbeid i barnehage og at felles utforsking skjer minst i dei estetiske faga (Ødegaard et al., 2023, s. 5). Denne rapporten stadfestar at det er behov for fleire utforskande praksisar i barnehagen, der prosessen er styrande og open for endringar. I ynskje om å legge til rette for meir utforsking i barnehagen, vil eit verkemiddel vere å gå til utdanninga og sjå på kva for endringar ein kan gjera i undervisninga. Slik vi ser det, er det behov for å leggja til rette for undervisningsformer som bygger opp ein praksis ein sjølv ynskjer studentane skal nytta i arbeidet når dei kjem ut i barnehagane (Taguchi, 2010, s. 11). For å auke arbeidet med utforskande metodar og fokus på prosessar i arbeid med barn, ser vi at skapande prosessar må bera preg av opne oppdrag. Med opne oppdrag meiner vi at rammene i undervisninga skal vera tilrettelagt for at studentane skal få plass og tid til å utforska. I dette søker vi å få ei djupare forståing for korleis dette påverkar studentar og born sine leikande og utforskande prosessar. Her ser vi at det er naudsynt at utforskinga må stå sterkare enn fokuset på eit ferdig produkt.

I *LeiKre* vart vi klar over kor forløysande det er for deltakarane at dekonstruksjon er ein del av prosessen, der argumenterer vi for at dekonstruksjon opnar opp for meir leiking og utforsking (Eide & Skarprud, 2023, s. 20). I utviklinga av kunstprosjektet *Kartfaring* har vi sett på korleis vi kan leggja til rette for prosessar der vi framleis har fokus på det kroppslege, leikande og utforskande, men der utfallet og resultatet i mindre grad er styrt av ferdigheiter som er avhengig av finmotorikk og bruk av tradisjonelle verktøy. Med bakgrunn i dette har vi arbeidd vidare med følgande kunstnarlege undersøkingsspørsmål:

På kva måte kan det ukontrollerbare brukast i utforskande prosessar samen med barn? Korleis kan dette bidra til ein kunstnarleg praksis for barnehagelærarar, der prosess og kollektivitet står sterkare enn resultat og produkt?

Målet vårt her er ikkje at barna skal læra seg kva eit kart er eller at dei skal kunna orientera seg etter eit «riktig» kart, men at dei skal få ei erfaring med kart som har ein meir leiken og kroppsleg inngang til temaet. Kaarbye (2002) viser til Bluestein & Acredolo, 1979 og Presson, 1982, som hevdar at små barn heilt ned i 3–4 års alderen finn fram til gøymte leiker ved å bruka kart. Videre trekker Kaarbye (2002) fram Blades og Spencer sine studiar av barn i 4–8 års alderen, som også viser at dei evnar å finna fram etter kart i labyrintar. Sigurjónsson (2007) er tydeleg på at ein i større grad bør ta tak i

barn si interesse for kart og legge til rette for at ein skal ha ei leikande tilnærming til dette (s. 153).

Barns romforståelse og tredimensjonal tenkning er veldokumentert innafor barns utvikling og læring (Piaget & Inhelder, 1956; Trageton, 1997; Ulvehøj, 2008). Kunstprosjektet vårt kan også sjåast som ei tverrfagleg bidrag inn mot dette fagområdet. Vi tar tak i barnas leik, der dei får ein kroppsleg erfaring med *ein* måte å teikna og forstå kart på.

Taguchi (2010) tar omsyn til at «læring er ikke noe som skjer i barnet uavhengig av det materielt-diskursive pedagogiske rommet», der dikotomien mellom diskurs og materialitet, og teori og praksis blir oppheva og møtast i det ho omtalar som intraaktiv pedagogikk (s. 49–58). I denne teorien vil ein ha like store agentar i dei fysiske omgivnadene, som rom, artefakter, gjenstandar osb. som i levande organismar (s. 31–32). «Denne pedagogikken åpner altså opp for at alle materialer er sterke performative agenser som påvirker læringsprosessen.» (s. 32). Teorien er basert på tankar frå Karen Barad og Gilles Deleuze og Félix Guattari, der Barad sine tankar direkte er knytt til omgrepet interaktiv pedagogikk (s.14). Slik vil den oppmerka løypa, sykkelen og barnet vera tydelege agentar som kontinuerleg påverkar kvarandre.



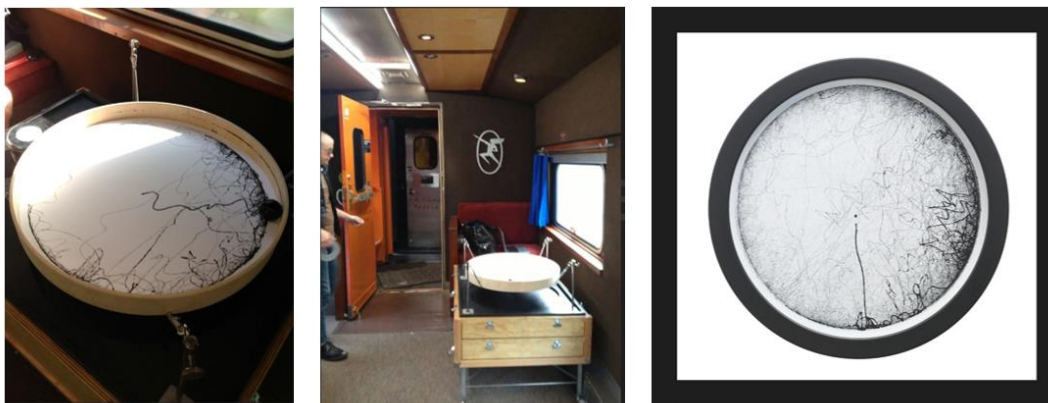
Foto: Ingrid Skarprud

Kunstnarisk samanheng

I kunstfeltet ser ein at kart har vorte nytta i ulike framstillingar. I denne teksten vel vi å trekka fram ulike kunstverk som vi ser *Kartfaring* opp mot.

Prosjektet vårt er inspirert av og kan sjåast i samanheng med kunstnaren Olafur Eliasson sitt prosjekt *Connecting cross country with a line* (2013). Eliasson sitt prosjekt tar for seg rørslene som kjem frå toget. Han har skapt ei teiknemaskin som lar ei kule med blekk sette avtrykk på eit papir medan toget snirklar seg gjennom Nord-Amerika.

Denne inspirasjonen vart med inn i barnehagelærerutdanninga, der ulike tilnærmingar til kart og kartlegging i undervisninga har lagt til rette for samskapande utforsking. Kartlegginga har vore nytta som eit verktøy for å utvide korleis ein kan tenke kart, og i undervisninga har det vore lagt til rette for at ein utviklar meir leikande og estetiske tilnærmingar til .



Olafur Eliasson: *Connecting cross country with a line*, 2013. (Foto: Alayna Van Dervot)

Karta i *Connecting cross country with a line* kjem ikkje frå tilfeldigheter, men følger jernbanelinjene og lar seg påverke av landskapet som jernbanen er bygd på. Slik sett er dette eit kunstverk laga av landskapet, hevdar Eliasson (2013).

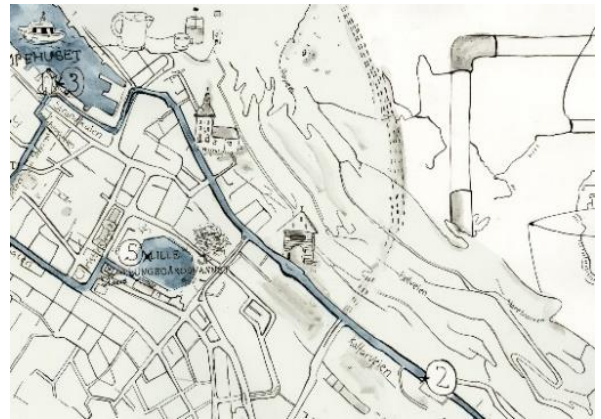
Ein annan kunstnar, Yoko Ono, går vekk frå kartet sitt naturlege bruksområde og legg opp til ei filosofisk forståing av korleis ein kan nytte seg av kart i si vandring. I hennar instruksjonar frå 60-talet blir ein instruert i korleis ein kan sjå på ulike måtar å lage kart. *Map piece* er ein serie på fleire instruksjonar, der det eine er *Draw a map to get lost* (1964). Kartet sitt naturlege bruksområde er å hjelpe brukaren til å navigere seg fram til rett stad, mens Ono sitt kart i motsetnad er skapt for å skulle gå seg vill.

Jeremy Wood har i over 15 år kartlagt rørslene sine i London ved hjelp av GPS. Wood omtalar GPS-teikningane sine som språklege teikningar og seier at kvaliteten på reisene som går føre seg er like subtile som blyantstrøk. Wood sine arbeid knyt saman kunst og teknologi og introduserer ei ny vinkling mot korleis ein ser på daglege reiser og rørsler

(Wood, 2014). Ein annan som har arbeidd med kart er Benedicte Dahm. I masterprosjektet sitt ved KMD/UiB tar ho for seg den usynlege infrastrukturen i Bergen ved å fokusere på vassforsyninga og på korleis infrastrukturen av denne er lagt i byen. Her har ho laga eit kart over korleis dette rørsystemet ligg under byen, og ho arrangerte blant anna turar frå Svartediket der ein følgde denne «vassruta» (Trykkeriet, 2023).



Jeremy Wood, My Ghost (2000–2009)



Benedicte Dahm, Water Walks (2023)

For 3000 år sidan hogg nokre menneske symbol i fjellveggen i dalen Val Camonica i Nord Italia. Dette er omtala som Bedolina kartet. Det er figurar som menneske, dyr, hus, stiar og firkanta felt med prikkar. Dette har vore tolka som ein landsby og eit åkerlandskap sett frå lufta. Det er eit kart, men ein kan ikkje bruka det til å finna vegen.

I følgje Alberto Marretta, referert i Berg (2017), kan dette kartet forståast symbolsk. Hensikten trur han er å visa den symbolske makta menneska hadde over landskapet. Her støttar han seg til Harley og Woodward sin definisjon av kva eit kart er, referert i Berg (2017, s. 16): «Kart er grafiske representasjonar som legger til rette for en romlig forståelse av ting, begreper, prosesser og hendelser i den menneskelige verdenen.»



Bilde av Bedolina kartet (Berg, 2017, s. 20–21).

Berg (2017) skriv vidare at kart alltid fyller eit behov, enten ved å visa eigenskapane til jordområde, slik dei eldste karta som er funne gjer eller meir komplekst – der ein fyller dei religiøse behova for å visa mennesket sin plass i kosmos. Uansett er kartet eit bilete av verda, eit bilete av korleis kartteiknaren ynskjer å framstilla den. Kart har politisk, økonomisk, religiøs, kvardagsleg, militær og organisatorisk tyding og er styrt av verdier der nokon vel kva som er verdt å ta med (s. 10).

Med å sjå attende på kartet sitt opphav og på kva måte kunstnarar no arbeider med kart, vil ein her kunna trekka linjer mellom fortid og nåtid – og ein ser samanhengar mellom behov for å visa og finna sin plass i verda.

Ny innsikt

I denne teksten har vi sett på: *På kva måte kan det ukontrollerbare brukast i utforskande prosessar saman med barn? Korleis kan dette bidra til ein kunstnarleg praksis for barnehagelærarar, der prosess og kollektivitet står sterkare enn resultat og produkt?*

Det kunstfaglege utviklingsarbeidet er forankra i prosessen, men rørsle har ein tydeleg posisjon i dette arbeidet. Rørsler som skapar spor. Barnet har kontroll på og styrer sykkelen, men har i mindre grad kontroll over kula sine rørsler. Det er det tilfeldige og ukontrollerbare. Det er løypa – svingar, stopp og fart som rører kula. Vil vel å trekke dette fram som ukontrollerbart, sjølv om barnet styrer sykkelen. Dette står i kontrast til Eliasson sitt verk, der rørsleane er fastsett av landskapet og skinnene som toget går på. Desse prosessane er knytt opp til det Taguchi omtalar som eit materielt-diskursivt pedagogisk rom, der prosessane går før seg i eit rom med ulike agentar (2010, s. 31–32). I Eliasson sitt verk er togsykkennene og landskapet ein sterk agent som styrer rørsleane, medan i *Kartfaring* har barnet kontroll over køyretøyet og til dels løypa. Ein tydeleg

agent i rommet kom fram der barnet sykla ned ei rampe til biblioteket. Sykkelen fekk stor fart, og barnet hadde ikkje moglegheit til å stoppe farten. Her vart kula påverka av omgivnadene. Barnet og kula var ein del av det ukontrollerbare.

Då vi starta arbeidet med *Kartfaring*, såg vi for oss at barna kunne ta med seg sykkelen i heisen og bevege seg kor dei ville på campus. Sikkerheit og mangel på ressursar til å følgje opp dette, gjorde at denne ideen vart vraka. Dette gjorde at under Festspillene vart traséen stort sett fastsett av oss, men vi hadde ikkje heilt kontroll. Vi såg for oss at om nokon faktisk sykla andre plassar enn i den oppmerka løype, ville vi anerkjenna den anarkistiske tilnærminga. Vi nærmast håpa på det. Denne ideen harmonerte meir med korleis ein historisk sett har vore ute på oppdagingsferd og kartlagt nye territorium og ruter. Kartet barna teikna vert meir eit symbol for staden, slik vi finn det att i Harley & Woodward sin definisjon av kva eit kart kan vera (Berg, 2017). Dei ca. 270 karta som vart laga, vaks i løpet av to dagar til eit felles kart over staden.

I *LeiKre* var ideen at barna ikkje skulle ha med seg noko heim etter dei var ferdige på verkstaden. Dette var eit bevisst val, som vi i *Kartfaring* valte å gå vekk frå. Det var temaet kart som styrte dette. Kart er noko ein tar med seg i lomma eller sekken og nyttar fleire gonger og difor vart det naturleg at barna kunne ta dei med seg. Det symbolske kartet blei med barna heim, slik at dei var klare til neste reise.

Vi har, slik Sigurjónsson (2007) fremmar, tatt tak i barn sine interesser for kart og lagt til rette for at det kan nyttast i barn sine leikande og utforskande prosessar også etter at dei deltok på Festspillene. Vi har ikkje undersøkt om dette verkeleg skjedde, men vi la til rette for at det potensielt kunne skje.

Om ein tar med seg denne innsikta inn i barnehagelærerutdanninga, må studentane òg få med seg sin del av kartet heim, der vi utfordrar dei til vidare bruk. Dette fordrar ei leikande haldning og ein vilje til utforsking. Slik vil studentane få med seg verdifull erfaring på korleis dei kan vera utforskande i planleggingsarbeidet sitt når dei kjem ut i yrket. Vi meiner at for å lære seg dette må ein ha erfaringar med å vera utforskande - på ekte. Forskningsrapporten «*Felles utforsking som arbeidsform - en vei å vise - en vei å gå*» er svært tydelig i sine tilrådingar til norske barnehagar. Det er meir å henta for barnehagane gjennom å arbeida systematisk utforskande saman med barn (Ødegaard et al., 2023, s. 37-39). Prosjektet vårt er eit eksempel på korleis ein kan nytta kunstfeltet inn mot dette arbeidet.

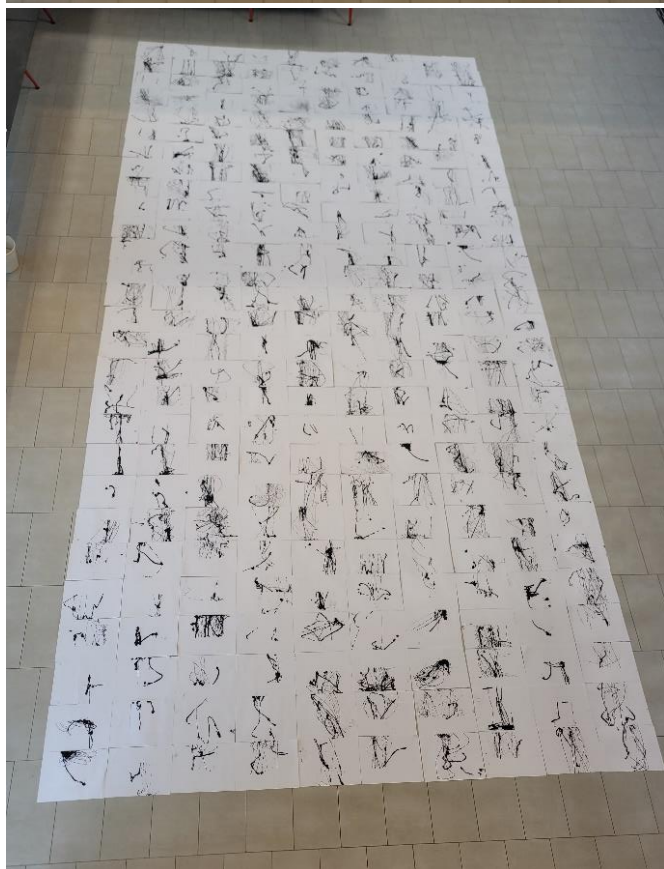


Foto: Ingrid Skarprud

Litteratur

- Berg, T. R. (2017). *Verdensteater: kartenes verdenshistorie*. Press.
- Eide, G. & Skarprud, I. (2023). *LeiKre - ei kollektiv utforskning i leire*. HVL-notat.
- Eliasson, O. (2013). *Connecting cross country with a line*.
<https://olafureliasson.net/artwork/connecting-cross-country-with-a-line-2013/>
- Festspillene i Bergen. (2023). *Festspillene i Bergen. Program 2023* [Brosjyre].
- Kaarby, K. M. E. (2002). Hvordan oppfatter barn kart? *Forskning i friluft*.
- Ono, Y. (2022). *Grapefruit*. Kolon
- Ottosson, T. (1987). *Map reading and Wayfinding*. Acta Universitatis Gothoburgensis.
- Piaget, J. & Inhelder, B. (1956). *The child's conception of space*. Routledge & Kegan Paul.
- Sigurjónsson, T. (2007). *Barns kartlesing: et samspill mellom kartleser, kart og terreng*. [Doktorgradsavhandling]. Norges idrettshøgskole, Oslo.
- Taguchi, H. L. (2010). *Bortenfor skillet mellom teori og praksis. En introduksjon til interaktiv pedagogikk i barnehagefeltet*. Fagbokforlaget.
- Trykkeriet (02.06.23) Benedicte Dahm. Water Walks.
<https://www.trykkerietbergen.no/no/water-walks/>
- Trageton, A. (1997). *Leik med materiale : Konstruksjonsleik 1-7 år*. Fagbokforlaget.
- Ulvehøj, G. (2008). *Våre ti intelligenser: multiple intelligences i praksis*. Fagbokforlaget.
- Ødegaard, E. E., Hu, A., Severina, E., Oropilla, C.T. & Birkeland, Å. (2023). «Felles utforskning som arbeidsform-en vei å vise- en vei å gå». KINDknow notes series 8. [202308.pdf \(hvl.no\)](#)

Foto

Brødreskift, T. (2023) Henta frå:

<https://www.fib.no/festival/2023/bildegallerier/kartfaring>.

Dahm, B. (2023) Henta frå: [https://kmd.uib.no/no/arbeider-og-](https://kmd.uib.no/no/arbeider-og-produksjoner/alumni/kunst-2023/benedicte-dahm)

[produksjoner/alumni/kunst-2023/benedicte-dahm](https://kmd.uib.no/no/arbeider-og-produksjoner/alumni/kunst-2023/benedicte-dahm)

Dervot, V. A. (2013). *Connecting cross country with a line*. Henta frå:

<https://olafureliasson.net/artwork/connecting-cross-country-with-a-line-2013/>

Skarprud, I. (2023)

Wood, J. Henta frå: <http://www.gpsdrawing.com/maps.html>