

Kunst og håndverk Hjelpearke – 10. klasse

Muntlig-praktisk eksamen — LK20

Visuell kommunikasjon

Grunnleggende

- Formidle budskap gjennom bilder
- Symboler og tegn
- Avsender–budskap–mottaker
- Kontekst påvirker tolkning

Virkemidler

- **Form:** Linjer, flater, volum
- **Farge:** Varme/kalde, kontraster
- **Komposisjon:** Balanse, rytme
- **Typografi:** Skrifttyper, lesbarhet
- **Bildeutsnitt:** Hel, halv, nær

Reklame og medier

- Målsetting og målgruppe
- Appellformer: Logos, patos, etos
- Bildemanipulering
- Kritisk lesing av bilder

Design og arkitektur

Designprosessen

1. Kartlegging (behov, bruker)
2. Ideutvikling (skisser)
3. Utforming (prototyp)
4. Vurdering og forbedring
5. Presentasjon

Form og funksjon

- Funksjonalitet: Brukervennlig
- Estetikk: Visuell appell
- Ergonomi: Tilpasset kroppen
- Universell utforming

Arkitektur

- **Elementer:** Vegg, tak, gulv, åpninger
- **Materialer:** Tre, stein, betong, glass
- **Stilarter:** Funksjonalisme, modernisme
- Samspill med omgivelser
- Byplanlegging

Kunsthistorie

Antikken (ca. 800 f.Kr.–500 e.Kr.)

- Gresk: Harmoni, idealisme
- Romersk: Monumentalt, realistisk
- Søyleordener: Dorisk, jonisk, korintisk

Middelalder (500–1400)

- Romansk: Tunge, runde buer
- Gotikk: Spisse buer, høyde
- Religiøse motiver, ikoner

Renessansen (1400–1600)

- Gjenoppdaging av antikken
- Perspektiv, anatomi
- Leonardo, Michelangelo, Rafael

Barokk og rokkoko (1600–1800)

- Barokk: Dramatisk, bevegelse
- Rokkoko: Lett, dekorativt
- Rembrandt, Vermeer

Romantikk og realisme (1800-t.)

- Romantikk: Følelser, natur
- Realisme: Hverdagsliv
- Nasjonalromantikk i Norge

Modernisme (1900-t.)

- **Impresjonisme:** Lys, øyeblikk
- **Ekspresjonisme:** Følelser (Munch)
- **Kubisme:** Geometriske former
- **Surrealisme:** Drømmeaktig
- **Abstrakt:** Ikke-figurativt

Samtidskunst

- Pop-art: Populærkultur
- Konseptkunst: Ideen viktigst
- Installasjoner, performance
- Digital kunst, street art

Kunst og kultur

Norsk kunst

- Nasjonalromantikk: Tidemand, Gude
- Edvard Munch: "Skrik"
- Gustav Vigeland: Skulpturpark
- Nyere: Pushwagner, Sverre Fehn

Samisk kunst

- Duodji: Tradisjonelt håndverk
- Materialer: Rein, never, horn
- Moderne samisk samtidskunst

Kulturarv

- Bevaring og formidling
- Museer og gallerier
- Immateriell kulturarv

Fargelære

Fargesirkelen

- **Primær:** Rød, gul, blå
- **Sekundær:** Oransje, grønn, fiolett
- **Tertiær:** Blandinger

Fargekontraster

- Komplementær (motstående)
- Varm/kald kontrast
- Lys/mørk kontrast
- Mengdekontrast
- Simultankontrast

Fargeharmonier

- Monokrom: Nyanser av en farge
- Analog: Nærliggende farger
- Komplementær: Motstående
- Triade: Tre jevnt fordelte

Fargenes symbolikk

- Rød: Kjærlighet, fare, energi
- Blå: Ro, tillit, kulde
- Grønn: Natur, vekst, håp
- Gul: Glede, varsel, energi
- Sort/hvit: Kontrast, eleganse

Komposisjon

Grunnprinsipper

- **Balanse:** Symmetrisk/asymmetrisk
- **Kontrast:** Variasjon
- **Enhet:** Helhet, harmoni
- **Fokuspunkt:** Oppmerksomhet

Det gyldne snitt

- Forhold ca. 1:1,618
- Tredeling av bildeflate
- Naturlig harmoni

Bildeutsnitt

- Helutsnitt: Hele motivet
- Halvnært: Midtparti
- Nærbilde: Detaljer
- Fugleperspektiv/froskeperspektiv

Håndverk og materialer**Tekstil**

- Veving: Renning og innslag
- Strikking og hekling
- Trykk på tekstil
- Broderi og applikasjon
- Naturlige vs. syntetiske fibre

Tre

- Verktøy: Sag, høvel, stemjern
- Sammenføyningsteknikker
- Overflatebehandling
- Bærekraftig skogsbruk

Keramikk og leire

- Håndbygging: Plater, pølser
- Dreining på skive
- Glasering og brenning
- Dekorasjonsteknikker

Metall

- Klipping, bøyning, sveising
- Loddning og smijern
- Overflatebehandling

Andre materialer

- Papir: Origami, papirmasse
- Gips og betong
- Resirkulerte materialer
- Naturmaterialer

Digital skapning**Digital bildebehandling**

- Piksler og oppløsning
- Lag og masker
- Fargekorrigering
- Retusjering

Vektorgrafikk

- Skalerbart uten kvalitetstap
- Logoer og illustrasjoner
- Bezierkurver

3D-modellering

- Grunnleggende former
- Teksturer og materialer
- Lyssetting og rendering
- 3D-printing

Digital video

- Opptak og redigering
- Klipping og overganger
- Lyd og musikk
- Animasjon

Bærekraftig design**Prinsipper**

- Redusere materialbruk
- Gjenbruk og redesign
- Resirkulering
- Sirkulær økonomi

Materialvalg

- Fornybare ressurser
- Lokale materialer
- Unngå giftige stoffer
- Nedbrytbare materialer

Livssyklusenkning

- Produksjon
- Transport
- Bruk og vedlikehold
- Avhending/resirkulering

Etikk og forbruk

- "Fast fashion" vs. kvalitet
- Rettferdig handel
- Produksjonsforhold
- Bevisst forbruker

Viktige fagbegreper**Form og uttrykk**

- **Figurativ:** Gjenkjennelige motiver
- **Abstrakt:** Ikke-figurativ
- **Naturalistisk:** Naturotro
- **Stilisert:** Forenklet

Teknikker

- **Skisse:** Rask tegning
- **Studie:** Grundig undersøkelse
- **Collage:** Sammensatt
- **Montasje:** Bildesammensetning

Begreper

- **Motiv:** Det som er avbildet
- **Teknikk:** Framgangsmåte
- **Medium:** Materialet
- **Format:** Størrelse/form

Muntlig-praktisk eksamen**Eksamensens oppbygning**

- 48 timer forberedelse
- Praktisk arbeid + presentasjon
- Vis skapende prosess
- Samtale med sensor

Det praktiske arbeidet

- Dokumenter prosessen
- Ta bilder underveis
- Vis skisser og utproving
- Reflekter over valg

Presentasjonen

1. Presenter oppgaven
2. Vis arbeidsprosessen
3. Forklar valg av materialer/teknikker
4. Koble til fagstoff
5. Reflekter over resultat

Vurderingskriterier**Praktisk arbeid**

- Kreativitet og ideutvikling
- Håndverksmessig kvalitet
- Materialkunnskap
- Bruk av fagbegreper

Kommunikasjon

- Prosessdokumentasjon
- Faglig refleksjon
- Muntlig formidling

Sjekkliste**Praktisk del**

- ☐ Skisser og ideer
- ☐ Materialer klare
- ☐ Dokumentert prosess
- ☐ Ferdig produkt

Presentasjon

- ☐ Fagbegreper brukt
- ☐ Prosess forklart
- ☐ Kobling til kunsthistorie
- ☐ Refleksjon over bærekraft
- ☐ Øvd framføring

Husk!

- Vis skapende prosess
- Begrunn valg du har tatt
- Koble til teori/historie
- Vurder eget arbeid kritisk
- Lykke til!