

# KDA

# ROSENVILDE VGS.

Du lurer sikkert på forskjellige ting, og derfor har vi tenkt å besvare noen spørsmål så godt det lar seg gjøre:

På alle 3 trinn ved KDA er det

5 timer/uken med

**Kunst og visuelle virkemidler**

og

5 timer/uken med

**Design og arkitektur**

Totalt 10 timer/uken med programfagene

På Vg2 og Vg3 har du valgfrie programfag i tillegg

Disse utgjør 5 og 10 timer uken

Elevene arbeider variert med selvstendige prosjekter, men også i grupper, dette kommer an på oppgavens utfordringer

Vi har også fokus på elevmedvirkning, hverandrevurdering og egenvurdering i løpet av skoleårene

## På KDA-Rosenvilde

kan du få den mattekombinasjonen som passer best for deg, som du bestemmer deg for når du søker

Det du må velge når du starter på Vg1 er om du skal ha «T-» eller «P-matte»

og mer info om dette, og mere til, kan du klikke deg frem til ved hjelp av denne lenken:

[hjemmeside Rosenvilde vgs](#)

Vi ønsker nå å vise deg  
et utvalg oppgaver og elevarbeider fra  
**KDA Rosenvilde vgs.**  
Vg1, Vg2 og Vg3

# Illustrasjon dyr-fisk-fugl Vg1

**Tema:** Illustrasjon

**Motiv:** Valgfritt dyr/fisk/fugl

**Verktøy:** Adobe Photoshop, gråblyant 2B-8B (-husk valørskalaen!), viskelær

**Format illustrasjon:** A1/A2-tegneark, dette får du av lærer

**Format moodboard:** A3 200 dpi

**Innleveringsfrist:** se oppgaveinnlevering på Teams

Fisk, fugler og dyr finnes i utallige former og med en mengde ulike teksturer. For at du skal kunne sjekke ut dine muligheter innen dette emnet, vil vi at du skal:

1) Starte med å samle inn digitale bilder av dyr, fugler og fisk i en egen mappe på din PC/MAC som du kaller «Inspirasjon til illustrasjon». Med dette materialet skal du skape et digitalt moodboard hvor du viser et mangfold av fugler, dyr og fisk med Adobe Photoshop i A3-format med 200 dpi (dette har du lært hvordan du stiller inn til riktig str.).

2) Velg deg et av objektene fra moodboardet ditt og skap en mest mulig realistisk gjengivelse av din valgte fisk, fugl eller dyr ved hjelp av tegning med gråblyant på A1/A2-tegneark du har fått av lærer. Tegningen skal dekke ca.  $\frac{3}{4}$  av tegnearket ditt.

**Dette skal du levere:**

1 x Digitalt moodboard

1 x fysisk/analog tegning med gråblyant på tegneark (ikkedigitalt fremstilt).

Alt leveres i mappe i Teams (blyanttegningen fotograferes og legges inn som en egen del av innleveringen).

Den fysiske blyanttegningen din leveres også i kunst-timen.

Navn	6	5	4	3	2	1	Ikke levert
<b>I hvilken grad viser moodboardet</b>							
-godt lesbare bilder i forhold til temaet							
-rikholdig innhold							
<b>I hvilken grad viser illustrasjonen</b>							
- særtrekk ved objektets form							
-særtrekk ved objektets tekstur							
-egnet bruk av blyant og viskelær							
<b>Måloppnåelse</b>							

KDA-VG1  
Rosenvilde vgs.  
Illustrasjon  
DYR/FISK/FUGL

-og her er flere eksempler





-og har du lyst til å se enda fler kommer de her

Illustrasjon  
dyr / fisk / fugl  
vg 1

Her tegninger fra VG1

**SAK-TEGNING  
AV BLAD  
KDA1**

Her er en oppgave fra Design og Arkitekturfaget på Vg1

*Kunst, design og arkitektur*

---

**TREHYTTE**

Laget av Nina.

---

Aviser og tidsskrifter skriver om oss også.  
Her fra Asker og Bærum budstikke  
[budstikka.no/kunst/elever fra rosenkilde stiller ut](http://budstikka.no/kunst/elever%20fra%20rosenvilde)

-og  
dette er en artikkel fra bladet Form  
om Selfie-oppgavene fra  
KDA Rosenvilde vgs.

# Selfie selvsagt

Ansiktet er sjelens speil, sies det, og gjennom ansiktet kommer våre innerste følelser til uttrykk. Sorg, glede, hat og kjærlighet. Man omtaler ansikter som åpne og lukkede. Et annet ansikt kan vri seg i smerte. Et ansikt kan bryte ut i latter. Kan et ansikt avsløre at man har noe å skjule, eller at man er forelsket?

Tekst og foto: Ennio Ermanno Martinuzzi, faglig pedagogisk leder og faglærer ved Rosenvilde vgs.

Elevene på KDA-linjen ved Rosenvilde videregående skole har gjennom to oppgaver utforsket selvpportrettet, eller selfien som man gjerne omtaler det som i våre dager. Elevene går i Vg3.

## Selfie

Den første oppgaven har vi kalt nettopp «Selfie». I denne oppgaven lærer elevene å tegne portretter av mennesker. Innledende fase består av å tegne skisser, øvelser og utprøvinger med valgfrie tegneredskaper i formatet 20x20 cm.

I fase to skal elevene ta selvpportrett med et mobilkamera og det legges særlig vekt på å oppnå en dramatisk claire/obscure effekt ved hjelp av egnet belysning. Deretter lastes bildene opp i Photoshop og bearbeides videre til sort/hvitt, kurver for optimal kontrast og vjør samt beskjæring til ønsket utsnitt, 20x20 cm. Etter bearbeiding velger elevene ut bildet som de mener representerer seg selv best. De tegner det så realistisk de kan i format 20x20 cm. I tredje og siste del av oppgaven får elevene i oppgave å benytte seg av utskrift, lysbord og prikketeknikk til å skape det samme portrettet.

## Selvpportrett i blandingsteknikk

I den andre oppgaven jobber elevene friere med tanke på teknikk og materialvalg. Elevene utfolder seg i stor skala, 80x80 cm. Fremdeles er det selvpportrettet som er hovedmotiv. Elevene skal i tillegg illustrere noe som representerer dem selv, gjennom bakgrunn,



farger, font eller andre elementer de legger til i portrettene sine. Vi legger særlig vekt på utprøvsfasen og ber elevene spesifikt om å lage minst 10 materialutprøvinger, hvor vi understreker viktigheten av å jobbe med ulike teknikker, kombinasjoner og underlag. Det er avgjørende for et genuint og individuelt uttrykk at teknikker og materialer blandes; collage, blekk, blyant, fettepasteller, tørrpasteller, akrylmaling,

▲  
**Blyant og tusj.** Disse tegningene er fra første del av oppgaven; Realistisk studie med blyant og prikketeknikk ved bruk av tusj. Bildene på side 15 er laget i blandingsteknikk. Arbeidene er laget av Thea Bjørnstadjordet og Kleopatra Lykou. Se og les deres dokumentasjon av prosessen på [FORMbanken.no](http://FORMbanken.no).

foto, sparkelmasse, silkepapir, sprut/søl, skraping, rubbing osv. Deretter scannes de analoge utprøvingene og integreres og bearbeides videre sammen med de digitale utprøvingene. Etter fasen med utprøving plottes lærer ut motivene på egnet duk. Elevene arbeider deretter kun analogt, i fullformat 80x80 cm, hvor kunnskapen og erfaringene fra prosessen med utprøvinger blir særlig nyttig.

## Kult og rått

Vi har skrevet i oppgaven at det endelige produktet MÅ være kult og rått. Vi ønsker at elevene gjennom blandingsteknikk oppgaven skal føle seg frie til å virkelig gi alt de har. I vurderingskriteriene legger vi derfor også ekstra vekt på at elevene har vist vilje til utprøvinger. Elevene skal også dokumentere egen prosess. Da legger vi vekt på at elevene mestrer å begrunne og visualisere valgene som er tatt på en kort og konsis måte. Vi vurderer også hvorvidt elevene har benyttet erfaringene fra skissene i sluttproduktet, samt hvor godt det samlede uttrykket i sluttproduktet fungerer.

## Kunst smerter

På VG3 ved KDA-linjen er det to klasser med til sammen førti elever. Klasserommene ligger vegg-i-vegg, og vi har alltid undervisning med åpen dør. Etter at elevene hadde kommet i gang med innledende faser, holdt jeg et innlegg hvor jeg forsøkte å få frem hvordan arbeidet med kunst fremkaller smerte, både psykisk og fysisk. En stor tale, med store ord og dramatisk stemmebruk for å få frem balansepunktet mellom ikke-for-mye, ikke-for-lite i sluttproduktet, der hvor følelsen treffer betrakteren midt i hjertet og kunsten blir magisk. Gjennom veiledningen ble dette gjentatt, og samtlige elever har tatt dette på det største alvor.

## @kdarosenvilde på Instagram

I fjor opprettet vi en egen konto på Instagram for å formidle elevarbeidene ut til målgrupper utenfor de nærmeste medelever, lærere og foreldre. Vi har fokus på formidling gjennom alle tre årene, utstillinger på skolen, utstillinger i forbindelse med åpen skole, foreldremøter og samarbeid med blant andre Henie Onstad Kunstsenter. Dere finner bilder av alle arbeidene på @kdarosenvilde på Instagram. Bildene ligger også på [Formbanken.no](http://Formbanken.no) og der er det også mulig å gjøre et dybere dykk i oppgaven og besvarelsene.



Nå vil vi vise deg en malerioppgave fra Vg2 og faget Kunst og visuelle virkemidler:

# "Stilleben av frukt"

Akryl på bokpapp 70 x 70 cm

## «ARKITEKTUR fra gammelt og nytt»

Se vedlagt PowerPoint over historiske bygninger i Asker og Bærum. Byggene er fra slutten av 1800-tallet og har ulike funksjoner i dag. (Se Teams; Filer; Undervisningsmateriell; Periode 2 Arkitektur fra gammelt til nytt)

### Oppdrag:

- Du jobber i et arkitektbyrå og har fått i oppdrag å modernisere inngangspartiet til et nytt tilbygg til byggverk fra slutten av 1800-tallet. Tilbygget kan enten være et frittstående bygg eller som en direkte utvidelse av det eksisterende bygget.
- Du skal oppsøke bygget. Fotografer bygget fra forskjellige vinkler. (Forside, bakside; nord/sør/øst/vest). Ta også bilder av omgivelsene rundt bygget.
- Fotografiene skal du bruke til å lage en fotomontasje (presentere bildeserien på et A3-format. Leveres som en PDF-format på Teams).
- Et kriterium for tilbygget er at det skal passe sammen med det eksisterende bygget, og samtidig ha et **moderne uttrykk**. For inspirasjon for dagens arkitekturuttrykk; se vedlagte lenker på Teams. Lag et moodboard hvor du synliggjør ideene dine; *hvordan skape en harmoni mellom noe gammelt og nytt?*

- Utform så skisser til det nye tilbygget. Ha mest fokus på inngangspartiet i tilbygget ditt. Dette skal du jobbe videre med i en fasademodell.
- Du skal så lage en fasademodell som viser hele den siden av bygget som inkluderer inngangspartiet. Dette blir byggets viktigste fasade. Modellen skal være innenfor A4-format. Fasademodellen skal bli tredimensjonal og skal vise utforming av tak, vinduer, dør, listverk, materialer, trapp/repos etc. Modellen skal fremstå helt hvit og skal utformes i bølgepapp/trepapp og div utstyr som sparkel, murmasse ol. (For at modellen skal kunne stå av seg selv, må du antagelig bygge opp et reisverk bak).
- I tillegg til arkitekturoppdraget skal du beskrive byggets historie. Du skal også forklare og begrunne valg av materialer og forklare hvorfor du mener at ditt tilbygg harmonerer med det eksisterende byggverket. Leveres som en wordfil.  
**Alt arbeidet skal leveres fysisk i en mappe:**
  - Fotomontasjen (printes ut)
  - Skisser
  - Moodboard
  - Fasademodellen
  - Utprint av word-filen om byggets historie og forklaring om tilbygget.



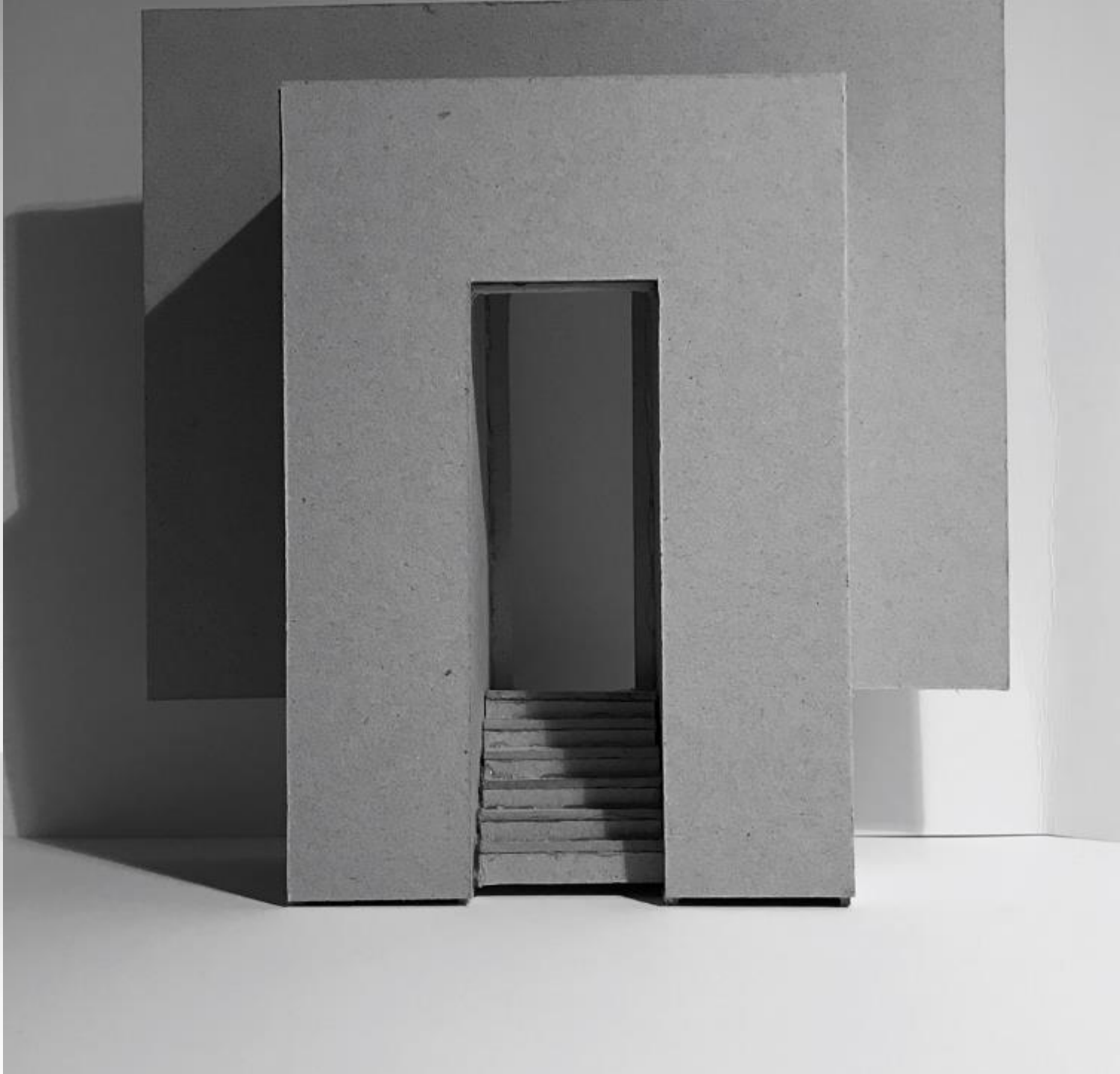
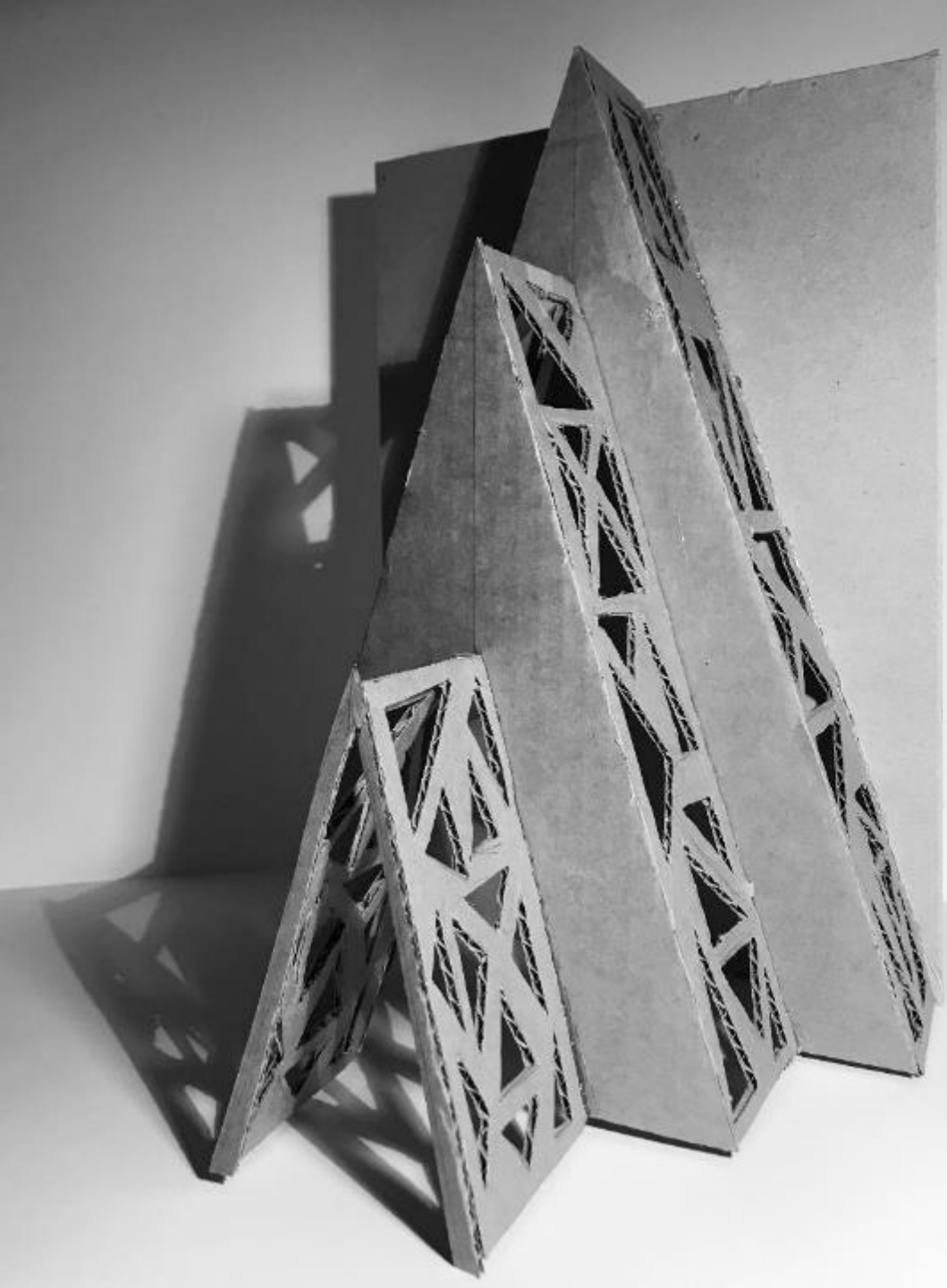
I hvilken grad viser eleven:	6 - 5	4 - 3	2	IV
- en rikholdig fotomontasje				
- en skisseprosess og moodboard som viser tilpasningen fra gammelt til nytt				
- en fasademodell av tilbygget ut ifra oppgavens intensjon				
- en skriftlig begrunnelse for sine valg i arbeidsprosess og en redegjørelse for byggets historie				
<b>Måloppnåelse</b>				

-med disse resultatene









Dette er en av to oppgaver om SELFIE på Vg3 i Kunst og visuelle virkemidlerfaget

Her kan du se eksempler fra denne oppgaven med blyant og tusj

[eksempel 1](#)

[eksempel 2](#)

[eksempel 3](#)

### PERIODE 03, SELFIE

#### KUNST OG VISUELLE VIRKEMIDLER

Materiell: Blyant B2-B6/sort tusj-finelineer.

Format 20x20.

Egnet papir.

#### Oppgave

1. Ta selvportrett med et mobilkamera fra flere forskjellige vinkler. Forsøk å oppnå en dramatisk claire/obscure effekt ved hjelp av egnet belysning.
2. Last opp bildene i PS.
3. Gjør bildene om til sort/hvitt i «modus».
4. Bearbeid dem med «kurver» slik at du oppnår optimal kontrast og valør.
5. Beskjær bildene til 20x20 cm.
6. Lagre som jpg.
7. Les kompendiet du har fått utdelt om å tegne portrett.
8. Øvelse: Bruk fremgangsmåten fra kompendiet og tegn et portrett av et tenkt menneske. Format 20x20 cm. Husk at dette er en skisse!
9. Velg det bildet som illustrerer deg best, print det ut og tegn det så realistisk du kan på egnet ark, format 20x20 cm.

#### Vurderingskriterier/måloppnåelse

Navn	6	5	4	3	2	Ikke levert
I hvilken grad har du						
-brukt egnet lys og skygge i selfien						
-utført tegne-øvelsen						
-tegn et realistisk selvportrett fra foto						
Måloppnåelse						

## En annen oppgave i Kunst og visuelle virkemidler på Vg3 kan være:

### Periode 3, Selvportrett i blandingsteknikk

#### Les hele kapittel 9: “Dekorative komposisjoner” i Visuelle Kunstfag 3, s. 120-135

Med bakgrunn i kunnskapen du tilegnet deg fra boken, samt i arbeidet med selfie som foto, i blyant-teknikk og i prikketeknikk skal du nå lage et selvportrett i stor skala. Ved bruk av andre visualiserings-verktøy skal du illustrere noe som representerer deg selv, det kan være ved hjelp av bakgrunn, farger, font, eller elementer du legger til i portrettet ditt.

1. Finn/ta selfies du ønsker å videreutvikle analogt og digitalt. Husk format 100x100 og god oppløsning (200 pixler/tomme). Leveres til Ennio/Pernille på egen hard-disk.
2. Lag minst 10 materialutprøvnings hvor du jobber med ulike teknikker, kombinasjoner og underlag. Teknikker bør blandes for et genuint og individuelt uttrykk; collage, bladgull, blekk, blyant, fettpasteller, tørrpasteller, akrylmaling, foto, fotefar, sprut/søl, skraping, rubbing, rust, etc. Vi forventer at du griper muligheten til å prøve ut mange ulike teknikker for å finne det samlede optimale og individuelle uttrykket. Format er valgfritt, men unngå A-format. Dokumenter underveis.
3. Scann utprøvingene og integrer dem med det valgte digitale selvportrettet i Adobe PS. Dokumenter underveis.
4. Sluttprodukt: Format 100 x 100 cm. Du skal jobbe direkte på det trykkede selvportrettet ditt (vi trykker for dere). Bruk erfaringer og kunnskap fra prosessen over. Dokumenter underveis.
5. Lag en prosessdokumentasjon i .pptx hvor du begrunner og visualiserer valgene du har tatt fra utprøvinger til sluttprodukt (i korte og konsise trekk).

**Det MÅ være kult og rått 😊 Husk å be om, og ta, veiledning!**

Fotografer alt til slutt. Du kan velge om du skal stille ut fotografi eller fysisk produkt!

Navn:	6	5	4	3	2	Ikke levert
<b>I hvilken grad har du</b>						
-vist utprøvningsvilje						
-dokumentert/beskrevet hvilke valg du tok og hvorfor (pptx. presentasjon)						
-har du benyttet erfaringene fra skisser/utprøvinger i sluttproduktet						
-fungerer det samlede uttrykket i ditt sluttprodukt						
<b>Måloppnåelse</b>						

-og resultatene blir supre





Har du lyst, ta en titt på videoen, den viser hele prosessen til en av elevene våre

# Selvportrett i blandingsteknikk

-og her eksempler fra undervisningen i  
den samme oppgaven på Vg3's  
Selvportrett i Mixed media

eksempel fra veiledning i timen 1

eksempel fra veiledning i timen 2

eksempel fra veiledning i timen 3



Her er en komplett designprosess fra Vg3 i faget Design og Arkitektur

Hei igjen

# KDA Rosenvilde vgs. har også mange forskjellige valgfrie programfag

-og et av dem er Kunst og skapende arbeid

Her gir vi deg noen snutter fra undervisningsøkten i dette faget

Kunst og skapende arbeid Rosenvilde

-denne oppgaven heter Et rom med utsikt:

kunst og skapende arbeid 1

kunst og skapende arbeid 2

kunst og skapende arbeid 3

kunst og skapende arbeid 4

# Et annet valgfritt programfag vi tilbyr er Foto og grafikk

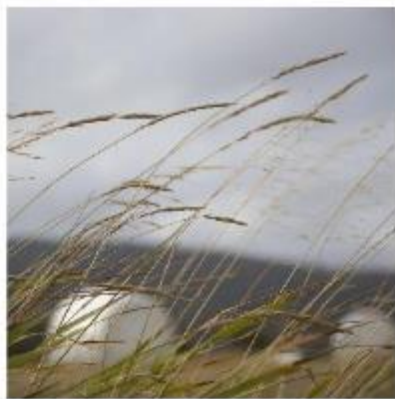
En oppgave kan være denne:

Seriefotografi av 12 bilder under samme tema i samme kvadratiske format

## FARGEBÅT



# URO



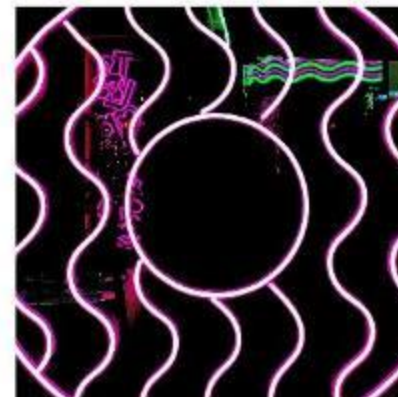
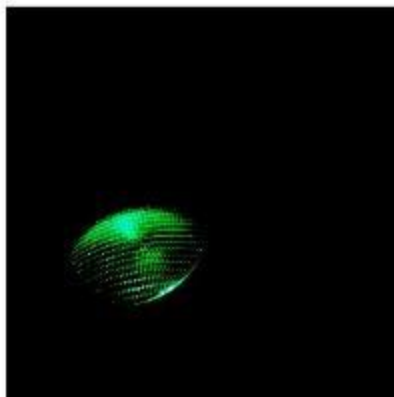
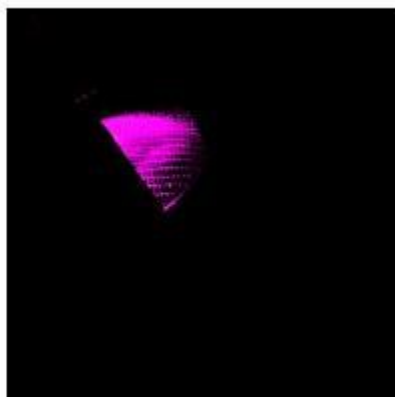
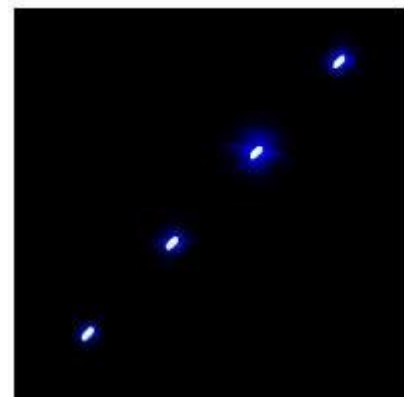
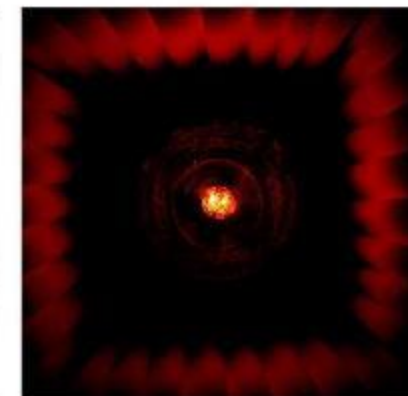
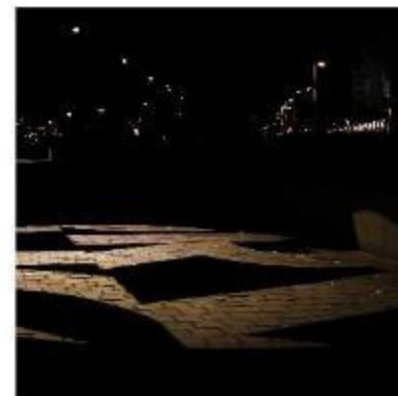
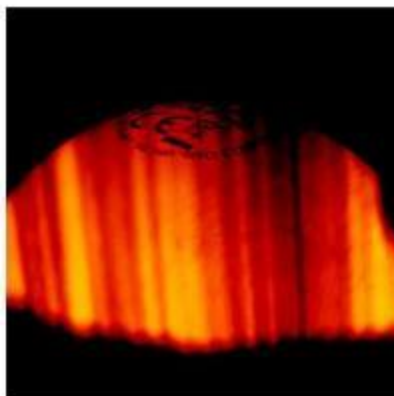
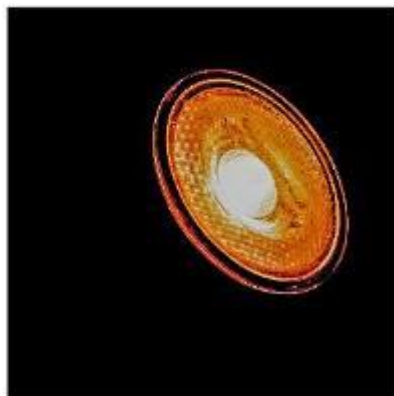
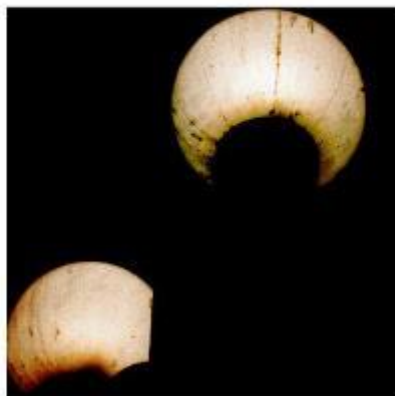
## GI SLIPP



## Western discipline



## Unidentified



og her eksempler fra en oppgave om å fotografere sansene våre











DANTRA



DANMARK

[www.dantra.dk](http://www.dantra.dk)

45 87 98 33 03

33

33

Enda et valgfritt programfag er Design og Bærekraft,  
her kommer et prosjekt herfra:



Hauger  
Skole

UTEOMRÅDE

*Amalie, Andrea og Jenny*

Lykke til med valg av utdanningsprogram,  
og husk at det er viktig å velge det du liker ekstra godt!

Da vil en nemlig gjøre det veldig bra,  
samtidig som en trives og har det ekstra fint, og derfor  
lærer ekstra mye!

Vi sees i august!

Da gjenstår det bare å takke for at du besøkte oss og  
håper på å se deg i august  
når du starter på vgs.