
SKAPANDEPROJEKT – EN UPPTÄCKTSRESA

“De insisterade på att en gåva hade en ‘själ’ som ständigt påminde mottagaren om givarens person. Tingen var alltså laddade med mänskliga relationer”. (Hornborg 2010, s. 24)

*Gör dig redo för en upptäcktsresa in i den spännande världen
som är relationen mellan teknik och människa.*

*Börja lägga märke till det som finns omkring dig i din vardag. Observera Tekniken som finns där.
Försök att gå in med nya ögon, försök se nya perspektiv. Vad hittar du där?*

*Prova att hitta helt nya och hittills för dig oupptäckte platser inom teknologins sfär.
Vad tyckte du var intressant? Konstigt? Läskigt? Fantastiskt?*

*Börja samla på dig frågor, insikter, reflektioner och tankar. Försök tränga ännu djupare in i det du
hittat. Samla på dig det du hittar. Detta blir byggmaterial för ditt skapandeprojekt.*

*Friheten i detta projekt är att du inte nödvändigtvis har en tes du måste argumentera för. Det handlar
snarare om ett fritt utforskande av teknikens roll i våra liv.*



INSTRUKTIONER

DEL 1

Den första består av en kreativ gestaltning i valfritt medium där ni behandlar de insikter, mysterium, konstiga företeelser eller känslor ni har kommit över på er upptäcktsresa. Men vad menar vi med kreativ gestaltning? Gestalta betyder "att ge något en form och en mening genom att visa upp det". Ni kommer alltså få låta ert utforskande ta en kreativ form, på något sätt.

Till exempel kan den kreativa gestaltningen vara:

- Film, foto eller annan visuell konst
- Musik eller audiocollage
- En performance eller ett experiment
- En skönlitterär novell (till exempel en science fiction novell)
- En konstinstallation
- En pryl

Oavsett vilken form ni väljer är det centrala att ni utforskar ett ämne kring relationen teknik-människa och gestaltar det på ett kreativt sätt.

Ta med er en eller två idéer kring vad ni skulle vilja göra till tillfället 18:e februari. Då kommer vi ha möjlighet till att diskutera skapandeprojektet efter Elinas föreläsning.

Känner du att du skulle vilja ha specifika exempel? Vi har gjort en inspirationslåda för skapandeprojekt på www.cemus.uu.se/tmmf.

DEL 2

För att komplettera den kreativa gestaltningen kommer du även skriva en akademisk kommentar. Denna kommer vara skriftlig och i den kommer du redogöra för tankegångarna bakom ditt kreativa verk och berätta varför du utvecklade din kreativa gestaltning som du gjorde. Vilka tankar väckte ditt intresse? Hur utvecklades dina tankar under arbetet med ditt skapandeprojekt? Vilka kopplingar finns mellan litteraturen/föreläsningarna och ditt kreativa projekt? Redogör för dessa. Använd även andra källor än de som finns i kurslitteraturen om du vill.

FORMELLA KRAV

- Din akademiska kommentar behöver innehålla minst fem referenser.
- Omfattning 700-1000 ord (ca 1,5-2 sidor).
- Posta din akademiska kommentar på studentportalen **senast måndag 29/2 17.00**. Skriv ditt namn högst upp på alla papper (lämpligen i sidhuvudet) samt döp filen enligt följande mall "Efternamn.Förnamn.skapande".

BERÖRDA KURSMÅL

1. "analysera skilda synsätt på teknologins roll i samhället, [...] samt hur människan som individ påverkar och påverkas av olika teknologier; "

2. "tillämpa begreppsliga, [...] och etiska verktyg för att förstå teknologins roll i individuella samt kollektiva meningsskapande processer,"



UPPSALA
UNIVERSITET



ÖVRIGA INSTRUKTIONER

Den kreativa gestaltningen kommer visas upp på under vårt tillfället på tisdag 1/3 under vårt "vernissage".

BETYGSKRITERIER

Övergripande kommer ni bedömas mot fyra kriterier:

- Resonemang och reflektion,
- Teori- och litteraturanknytning,
- Självständighet och kreativitet,
- Formalia och språklig precision.

De detaljerade kriterierna finner ni på hemsidan.