



Plan B?

Digitale formidlingstilbud i Den kulturelle skolesekken
(DKS) under Covid-19

OLA K. BERGE, ÅSNE DAHL HAUGSEVJE OG KRISTINE PERSDATTER MILAND

TF-rapport nr. 616

2021

Tittel: Plan B?
Undertittel: Digitale formidlingstilbud i Den kulturelle skolesekken (DKS) under Covid-19
TF-rapport nr.: 616
Forfattere: Ola K. Berge, Åsne Dahl Haugsevje, Kristine Persdatter Miland
Dato: 22.02.2021
ISBN: 978-82-336-0424-0
ISSN: 2703-7894
Pris: Kan lastes ned gratis fra www.telemarksforskning.no
Framsidedfoto: Skuespiller Malaika Arora (Instagram)
Prosjekt: Erfaringsinnhenting digitale formidlingstilbud i DKS under Covid-19
Prosjektnr.: 20200960
Prosjektleder: Ola K. Berge
Oppdragsgiver: Kulturtanken

Spørsmål om denne rapporten kan rettes til:

Telemarksforskning
Postboks 4
3833 Bø i Telemark
Tlf: +47 35 06 15 00
www.telemarksforskning.no



Ola K. Berge er seniorforsker innen kulturpolitikk med særlig interesse for kultursosiologi og internasjonal kulturpolitikk. Han har Ph.D. og MA i tverrfaglige kulturstudier fra Universitetet i Sørøst-Norge (USN). Berge har omfattende erfaring fra en rekke ulike forskings- og utviklingsprosjekt, hovedsakelig fra kulturfeltet, men også fra felt som regional utvikling og politikk. Han har dessuten særlig interesse for og kompetanse innen folkekultur, og er faglært sølvsmed.



Åsne Dahl Haugsevje er kulturpolitikkforsker med særlig erfaring fra forskning på kultur for barn og unge samt kreativ næring og kulturarbeidsliv. Hun har også erfaring fra forskning, utredning og evaluering innen flere andre kulturpolitiske emner, som musikk, film, visuell kunst og museumssektoren. Haugsevje har hovedfag i kulturvitenskap (cand. philol.) fra Universitetet i Bergen (UiB), og er kvalitativt orientert.



Kristine P. Miland har MA i statsvitenskap og ledelse fra Universitetet i Agder. Miland arbeider tverrfaglig med kulturforskning og regional utvikling. Hun er blant annet involvert i arbeidet med Norsk kulturindeks, Norsk idrettsindeks og digitale regionale analyser. Hennes faglige interesser er organisasjonsendring og vurderingssystemer.

Forord

Som følge av Covid-19-pandemien og nedstengningen av skolene våren 2020, stoppet det regulære tilbudet i Den kulturelle skolesekken (DKS) i stor grad opp. Flere steder responderte DKS-feltet på krisen med å utvikle digitale produksjoner. Mange demonstrerte stor evne til omstilling, nyskaping og læring, andre har vært mer forsiktige i sin tilnærming til digitale produksjoner.

For å kartlegge situasjonen, samt sikre læringseffekter av krisen, utlyste *Kulturtanken – Den kulturelle skolesekken Norge* høsten 2020 et forskningsoppdrag som skulle gi innsikt i læreres og elevers opplevelse av og erfaringer med digitale DKS-produksjoner under pandemien. Målet med erfaringsinnhenting var å løfte fram viktige erfaringer med digital formidling slik at det kommer praksisfeltet til gode, og bidra til at DKS-aktører og forvaltningen kan lære av gjennomførte digitale formidlingsopplegg under Covid-19-pandemien. I september 2020 ble Telemarksforskning etter en anbudskonkurranse tildelt oppdraget. Vi takker for et spennende oppdrag og godt samarbeid med Kulturtanken. En spesiell takk går til Charlotte Blanche Myrvold i Kulturtanken og til medlemmene i prosjektets brukerutvalg.

Vi vil også benytte anledningen til å takke alle informantene i prosjektet. Uten deres velvilje ville det ikke vært mulig å gjennomføre prosjektet. Særlig vil vi takke alle elevene som deltok med sine synspunkter på digitale DKS-produksjoner de hadde sett.

Bø, 9. februar 2021

Ola K. Berge

Prosjektleder

Innhold

Sammendrag	7
1. Innledning	11
1.1 Prosjektets mandat og problemstillinger.....	12
1.2 Metode	14
1.2.1 Innledende skrivebordstudie.....	14
1.2.2 Dybdestudie i tre digitale DKS-produksjoner	15
1.2.3 Presentasjon av casene	19
1.3 Å forske på barn og unges kunst- og kulturopplevelser	22
1.4 Rapporten videre.....	23
2. Pandemien rammer	25
3. Organisering og administrasjon	29
3.1 Digital omstilling	30
3.2 Bratte læringskurver og ambivalente holdninger.....	33
3.3 Maktforhold og beslutningsmyndighet.....	36
4. Teknologi, distribusjon, logistikk	39
4.1 Likebehandling, fleksibilitet og effektivitet.....	39
4.2 Upløyd mark, rettigheter og arbeidsforhold	41
4.3 Kommunikasjon mellom fylkeskommune og skole	43
4.4 Praktisk distribusjon	44
5. Når kunstopplevelsen blir digital. Kunst, formidling og opplevelse i digital DKS	47
5.1 Tap av opplevelsen av fysisk hendelse	47
5.2 Digital interaksjon	49
5.3 Debrifing og etterarbeid i digital DKS	51
5.4 Hva går tapt og hva vinnes med digital DKS?.....	53
6. Veien videre - DKS etter korona	57

Appendiks: Digitale produksjoner 63

Sammendrag

Med tanke på digitale DKS-produksjoner, hva vil du si til skeptikere?

Prøv det. Men du må være villig til å endre på ting for å få noe til å fungere i et annet medium. Man må være åpen. Og man feiler mye, så man må kanskje ha noen testarenaer; det er ikke noe artig å prøve noe nytt som feiler, og som så blir tilgjengelig til alle. Og det er sikkert ikke slik at alle kunstformer automatisk funker digitalt, men om man ikke prøver så kan man fort bli sittende der. (DKS-produsent fra fylkeskommunen)

Covid-19-pandemien snudde opp ned på skole-Norge våren og høsten 2020, og snur i skrivende stund fortsatt opp ned på skolehverdagen både for elever og lærere. Under flere bølger med *lockdown* i skoleverket har det blitt vanskelig også å gjennomføre kunst- og kulturformidling i regi av Den kulturelle skolesekken (DKS). Som følge av pandemien, har det regulære DKS-tilbudet blitt avlyst, samtidig som det mange steder har blitt utviklet digitale alternativer.

Unntakstilstanden var og er utfordrende, samtidig som DKS-feltet har respondert på krisen med å utvikle digitale kunst- og kulturopplevelser og demonstrert stor evne til omstilling, nyskaping og læring. Hva skjer når Den kulturelle skolesekken må stenge ned sin virksomhet pga. Covid-19? Det er spørsmålet Telemarksforskning besvarer i denne rapporten som gjør rede for funn og analyser gjort i en studie som ble utført for *Kulturtanken – Den kulturelle skolesekken Norge*, vinteren 2020/21. Basert på et empirisk datamateriale i hovedsak bestående av intervju med kunstnere, DKS-produsenter i fylkeskommunen, aktører med digital produksjonskompetanse, som f.eks. filmproduksjonsselskap, lærere og elever, gir den innsikt i DKS-feltets opplevelser av og erfaringer med digitale DKS-produksjoner. Erfaringsinnhentingen løfter slik fram viktige erfaringer med digital formidling slik at det kommer praksisfeltet til gode, og bidrar til at DKS-aktører og forvaltningen kan lære av gjennomførte digitale formidlingsopplegg under Covid-19-pandemien.

I studien finner vi at det har vært mange utfordringer med digital formidling innen DKS i 2020/21. Først og fremst melder mange om tap av fysiske møter og dermed viktige sosiale fellesskap. Å oppleve kunst via skjerm kan ikke erstatte det sosiale fullt ut. Mange aktører innen DKS gleder seg derfor til at situasjonen normaliseres. Covid-19-pandemien har likevel gjort at kunnskapen om digitale løsninger for formidling av kunst er satt ettertrykkelig på dagsordenen i DKS-feltet. Her forteller mange aktører om bratte læringskurver, idet de har omstilt seg til en hverdag med digitale løsninger. Digitale produksjoner har i løpet av svært kort tid gått fra å være plan B, et substitutt når fysiske produksjoner ble avlyst, til Plan A i form av selvstendige verk og som et tillegg til tradisjonelle produksjoner. Det at omstillingen skjedde svært raskt og i et klima av krise og unntakstilstand, var likevel ikke bare negativt. Tvert om forteller flere at det åpnet opp for frihet til utforskning og prøving og feiling som man ellers kanskje ikke ville kostet på seg. Mange mener de har lært mye og ønsker å fortsette arbeidet med digitale produksjoner. Flere mener videre at erfaringene har synliggjort at økt bruk av digital formidling er sannsynlig og til og med ønskelig.

Materialet vi har innhentet, viser imidlertid at det er vesentlige forskjeller mellom fylkene i hvordan de har forholdt seg til det økte fokuset på digitale produksjoner og ikke-fysiske kommunikasjonsformer som kom med den midlertidige omleggingen til et digitalt format under

koronatiden. I utgangspunktet kan man si at det i alle grupper og i alle deler av landet finnes både tilhengere av og skeptikere til digitale produksjoner, blant f.eks. kunstnere, lærere, og til og med blant produksjonsmiljø med høy kompetanse på digital produksjon. Dersom man ser på fylkenes DKS-administrasjoner, finner vi likevel at holdningene varierer fra fylke til fylke. Det som er vanskelig å slå entydig fast er om slike forskjeller best forklares med kulturer innad i fylkene eller om de er knyttet til enkeltpersoner. Vi har sett at noen fylker er svært aktive og progressive i sin holdning til hvilke muligheter et digitalt skifte kan gi, andre er skeptiske og passive. Dette kan imidlertid også være resultatet av at sentrale aktører med stor innflytelse heller i den ene eller andre retningen.

Også mange kunstnere og produksjonsmiljøer har måtte lære seg nye (digitale) kunster det siste året, og også blant disse har holdningen variert fra entusiasme til frustrasjon. Erfaringen er at den digitale omstillingen har bydd både på muligheter og utfordringer. Det digitale formatet åpner for flere fordeler med tanke på logistikk og distribusjon. Digitale produksjoner kan streames når det passer best for lærere og elever, og digital deltagelse via videomøtefunksjoner gjør det enkelt for kunstnere og andre typer formidlere å bli med uten fysisk å måtte reise. Samtidig har en slik fleksibilitet fallgruver, som det at når lærere kan velge *når* de vil gjennomføre et DKS-opplegg samtidig åpner for at de velger det *bort*. Når det gjelder de kunstneriske mulighetene som ligger i digitale produksjoner, er de flere. De som ser og er opptatte av slike muligheter peker på at digital DKS egner seg til produksjoner som utnytter mediet, og der den digitale produksjonen får en egenverdi. På den annen side, digital DKS må ikke bli en lettvin snarvei, en utvei for å gjøre ting på en enklere eller billigere måte. Produksjonene må derfor ikke bli en halvgod erstatning for et kunst- eller kulturuttrykk som de ikke har forutsetning for å kunne sammenliknes med. De må komme i tillegg, og på egne premisser.

Av de største utfordringene nevnes kort produksjonstid på nye, digitale produksjoner eller på omlegging fra analoge til digitale produksjoner. Her opplevde flere at kvaliteten på sluttproduktet ikke ble slik det ville blitt dersom man hadde helt optimale produksjonsvilkår. Noen forteller dessuten om følelsen av å miste opphavsrettslig kontroll over verk som ble spredt på digitale plattformer valgt i en krisepreget tid med korte frister og for liten kapasitet til å sette seg inn i de nye formatene. Også i selve elevmøtet var utfordringene mange. I de tilfellene der digital formidling baseres på interaksjon mellom formidler og elever, erfarte mange at det digitale formatet bød på utfordringer, f.eks. dersom elever valgte å ikke ha på webkameraet. Samtidig forteller materialet om flere fordeler ved digitale DKS-produksjoner. Helt sentralt står det å møte barn og ungdom på det som er deres hovedarena for kommunikasjon; digitale plattformer. Slike plattformer innebærer bruk av nye og tilpassede estetiske og kommunikative praksiser. Det digitale formatet kan nemlig også være et utgangspunkt for en *annen* type interaksjon enn den man er vant til. Både kunstnere, lærere og elever framhevet at det i flere tilfeller var lettere å stille direkte og konfronterende spørsmål til de som formidlet når de kunne gjøre det f.eks. gjennom chattefunksjon. Flere sier at de ikke ville våget å være så direkte dersom de satt i klasserommet og hadde fysisk besøk.

Avslutningsvis virker det å være et stort behov for å gjøre en grundig kartlegging av hvilke muligheter som ulike plattformer og digitale løsninger tilbyr, samt hvilke utfordringer de har både med tanke på utøverrettigheter, elevs personvern og praktisk bruk. Dette er til dels kompliserte spørsmål som det er lite hensiktsmessig at den enkelte utøver og fylkeskommune

selv skal løse, og som derfor bør løftes opp på et høyere nivå der Kulturtanken og utøverorganisasjoner bør gå i dialog. Slik vil digitale løsninger få sin plass som reelle og egenverdige supplement til tradisjonelle DKS-produksjoner, en plass vi mener er rettmessig.

1. Innledning

Den kulturelle skolesekken, forkortet DKS, har vært en del av regjeringens kulturpolitiske satsing siden 2001, og er dermed tjue år i år. Ordningen er den til nå største i rekken av nasjonale kulturpolitiske satsinger for barn og unge. Den har kulturpolitiske historiske linjer tilbake til begynnelsen av 1990-tallet, da kultur for barn og unge for alvor kom med som et eget kulturpolitisk område, bl.a. i St.meld. nr. 61 (1991–1992) *Kultur i tiden*.¹ I meldingen ble det understreket som et viktig prinsipp at barn må få mulighet til å oppleve kunst av høy kvalitet, samtidig som de skal ha anledning til å ta egne kulturelle ressurser i bruk. I statsbudsjettet for 2001 ble det for første gang bevilget penger til DKS. Det ble da avsatt 17 millioner over Kulturdepartementets budsjett samtidig som Kommunal- og regionaldepartementet og Utdannings- og forskningsdepartementet bevilget til sammen 6,6 millioner. Året etter ble målsettinger for DKS nedfelt i St.meld. nr. 38 (2002–2003) *Den kulturelle skolesekken* (Haukelien and Kleppe 2009).

DKS tilbyr i korte trekk profesjonell kunst og kultur innenfor scenekunst, visuell kunst, musikk, film, litteratur og kulturarv til skoleelever i Norge. Kunst- og kulturtilbudene skal gjenspeile hele bredden av kunst- og kulturuttrykk og være av høy kvalitet, slik at «elevene og skolene gjennom ordningen skal få mulighet til å oppleve, gjøre seg kjent med og utvikle forståelse for profesjonell kunst- og kulturuttrykk av alle slag»².

Den kulturelle skolesekken er forankret både på statlig, regionalt og lokalt nivå som et samarbeidsprosjekt mellom kultur- og opplæringssektoren. DKS omfatter alle skoler i Norge. Fylkeskommunen er ansvarlig for koordineringen regionalt, men kommunene har mulighet til å utvikle sitt eget program. Den kulturelle skolesekken finansieres av spillemidler som fordeles av Kulturtanken til fylkeskommunene. Det er fylkene og kommunene som skal besørge administrasjonen. En del fylker og kommuner bevilger i tillegg ekstra midler til produksjon av kunst og kultur.

Hvordan skolesekken organiseres regionalt og lokalt varierer, men den økonomiske fordelingen ligger fast: en tredjedel av midlene skal gå direkte ut til kommunene, en tredjedel skal forvaltes av fylkeskommunene og en tredjedel skal fylkeskommunen være fri til å fordele. I enkelte fylker er det imidlertid noen kommuner som selv har valgt å ta hele ansvaret for administrering av skolesekken. Disse såkalte *direktekommunene* mottar hele potten uten fordeling via fylkeskommunen.

Under normale omstendigheter finner en svært stor andel av alle DKS-produksjoner sted i fysiske rom, og de vil ha nærkontakt mellom kunstnere og publikum (elever) som en helt sentral del av ordningen. Her vil en omfattende og viktig del av produksjonen være å sikre en funksjonell turneringslogistikk, slik at produksjonene kommer ut til rett sted og tid, og møtes av et forberedt og informert mottakerapparat på skolene. I midten av mars 2020 opphørte imidlertid alle normale omstendigheter. Pga. omfattende koronatiltak, på det verste i mars–april i form av

¹ Man kan argumentere for at kunst for barn og unge innenfor rammen av skoleverket for alvor ble en kulturpolitisk satsing i og med etableringen av Rikskonsertene i 1968. Imidlertid var dette tilbudet begrenset til musikkdelen av kunstfeltet.

² www.kulturtanken.no

en total nedstengning av alle skoler, ble alle ordinære tilbud i Den kulturelle skolesekken (DKS) i grunnskoler og videregående skoler avlyst. Dette fikk mange av aktørene på dette feltet til akutt å se på nye og kreative løsninger for å fortsatt kunne ha et tilbud fra DKS til skolene.

At flere slike initiativ så dagens lys, var ikke gitt. Erfaringsvis har kunst- og kulturformidling i regi av DKS dreid seg spesifikt om det *fysiske* møtet mellom kunstnere og publikum (barn og unge). Medskapning gjennom fysisk og romlig nærhet har vært et sentralt premiss, ja til og med en forutsetning for det som har blitt vurdert som god formidling, ikke minst kunstformidling (Rodgers and Raider-Roth 2006).

Covid-19-pandemien og smitteverntiltakene som fulgte i kjølvannet av pandemien, snudde om på dette. Ikke bare i DKS-feltet, men i hele kunst- og kulturfeltet. Da mange av de fysiske formidlingsarenaene ble stengt ned bokstavelig talt over natten, så mange kunstnere og kulturarbeidere seg tvunget til å gjøre akutte tiltak for å formidle kunst og opprettholde kunstnerskap gjennom krisen. For en stor del var dette tiltak der produksjoner som opprinnelig var tiltenkt fysiske visningssteder ble flyttet over til (midlertidige) digitale medium.

I tillegg virket krisen som en katalysator for mer gjennomgripende innovasjon, der digitale løsninger tas i bruk – både oftere og på nye måter enn før (jf. Hylland 2020). En digitalisering av formidling på kunst- og kulturfeltet, samt en påfølgende digital kulturpolitisk vending, ble slik aktualisert og realisert i løpet av noen måneder. Man kan hevde at en slik digitalisering hadde vært i emning i noen år allerede, for eksempel har mange kulturskoler testet ut og eksperimentert med digitale læringsmidler og -plattformer, men Covid-19-pandemien har ført til at endringer som ellers trolig ville tatt flere år eller tiår å gjennomføre, nå ble testet ut, forkastet, retestet og videreført i løpet av svært kort tid.

Trolig har krisen satt i gang prosesser, tiltak og løsninger som vil få varige virkninger både for kunstprodusenter, formidlingsledd og publikum, i dette tilfellet DKS-kunstnere, fylkeskommuner/direktekommuner og elever. De fleste aktører har til nå meldt om at utviklingen har både positive og negative aspekter. For eksempel tenker vel de færreste at kunstfeltets tro på fysiske møter som essensielle for formidling av kunstopplevelser, er kastet på båten med innføringen av digitale løsninger for å gjennomføre konserter eller å bevege seg gjennom et museums kunstsamlinger. Samtidig har mange blitt tvunget til å se på produksjon og formidling av kunst på nytt, noe som i seg selv er en velkjent strategi for knoppskyting og utvikling. I dette prosjektet er det DKS-feltet som står i fokus: hvordan har krisen virket her, og hva kan vi lære av det? I det følgende beskriver vi prosjektets mandat og hvilke problemstillinger som det skal besvare. Deretter følger en redegjørelse for hvilke metodiske grep vi har tatt for å skaffe empiriske data, og dessuten hvilke særlige utfordringer som følger av at barn og ungdom er en av de viktigste kildene.

1.1 Prosjektets mandat og problemstillinger

Prosjektet *Erfaringsinnhenting av digitale formidlingstilbud i Den kulturelle skolesekken (DKS) under Covid-19* har hatt følgende mandat:³

³ I følge Veiledende bilag til oppdragsavtalen av 15.09.2020.

Kunnskapsinnhentingene skal samle inn erfaringer knyttet til utvikling av digitale formidlingstilbud i DKS under den pågående koronapandemien og gi innsikt i elevers og læreres opplevelse av digitale DKS-tilbud. Undersøkelsen skal inkludere både erfaringer fra våren og høsten 2020.

Målet med undersøkelsen er å styrke praksisfeltet i sitt videre arbeid med å utvikle digitale formidlingstilbud gjennom å løfte fram signifikante erfaringer og praksiser, og gi forvaltningen innsikt i muligheter og utfordringer knyttet til planlegging, produksjon, distribusjon, bruk og opplevelse av det digitale DKS-tilbudet under den pågående pandemien. Rapporten skal bidra til læring og kompetanseheving om digital formidling i DKS og oppsummere viktige læringspunkt slik at erfaringer kommer flere til gode.

En vesentlig del av undersøkelsen er å gi innsikt i elevers og læreres opplevelse og bruk av digitale DKS-produksjoner, og på denne måten bidra til et styrket kunnskapsgrunnlag om opplevelsen og bruken av digitale DKS-produksjoner. Herunder:

1. Gi innsikt i elevers og læreres bruk og opplevelse av digitale DKS-tilbud
2. Samle inn erfaringer knyttet til produksjon av digitale formidlingstilbud i DKS under koronapandemien
3. Oppsummere viktige erfaringer og løfte fram læringspunkt som kan bidra til videre arbeid med å utvikle gode praksiser og styrke kvaliteten på digitale formidlingstilbud i DKS

Oppdragets overordnede mandat og problemstillinger ble operasjonalisert i en rekke tematisk orienterte forskningsspørsmål, blant annet basert på innspill fra prosjektets brukerutvalg. I denne prosessen ble spørsmålene kategorisert og strukturert i tre ulike temaer.

Det første temaet er knyttet til organisatoriske forhold, og relaterer til spørsmål som:

- Har det å legge raskt om til digital DKS hatt noen konsekvenser for hvem som har makt og beslutningsmyndighet?
- Hvem har slik makt og myndighet, f.eks. til å initiere og (videre) organisere en digital DKS-produksjon? I hvilken grad har f.eks. elevene fått medvirke?
- Har digitale formidlingsløsninger endret på produksjonenes kostnadsside?
- Hvilke utfordringer/muligheter har oppstått med digitale DKS-tilbud mht. utøvers arbeidsforhold og opphavsrettigheter?

Det siste spørsmålet knytter for øvrig an til flere av temaene som er nevnt her, og kan på mange måter regnes som en tverrgående problemstilling.

Det andre temaet går på logistiske og tekniske forhold, der følgende spørsmål er sentrale:

- Hvordan har prosessene fra planlegging via produksjon til formidling fungert? Hvor er det problemene lett oppstår?
- Har digital DKS åpnet nye muligheter med tanke på logistikk og formidling som det er ønskelig å ta med seg videre, også etter pandemien?
- Hvilke tekniske utfordringer har de ulike aktørene på DKS-feltet støtt på, og hvordan har disse blitt løst?

- Har det vært forskjeller på hva som lar seg gjennomføre teknisk sett fra fylke til fylke, og skole til skole?

Det tredje og siste temaet er knyttet til kunstneriske og formidlingsmessige forhold. Viktige spørsmål her er:

1. Hva går tapt og hva vinner man kunstnerisk sett med digitale DKS-tilbud?
2. Hva er erfaringene med hensyn til ulike kunstformer og produksjonstyper?
3. Med tanke på det kunstneriske og formidlingsmessige, hvilke følelser sitter utøverne igjen med etter digitale DKS-produksjoner? Hva konkret er de gode og dårlige erfaringene av denne tiden?
4. Hvordan har de digitale tilbudene blitt mottatt av elever og lærere?

Problemstillingene knyttet til *digital DKS* og *digitale DKS-produksjoner* aktualiserer behovet for en avklaring eller definisjon av hva som menes med de to begrepene. Her finnes det flere muligheter, men vi har valgt å knytte vår definisjon opp mot fysisk tilstedeværelse. Det vil si at vi med en digital DKS-produksjon mener en produksjon eller visning som ikke fysisk finner sted på skolen. En viktig underdimensjon her er knyttet til plattform, medium eller format, altså hvordan eller i hvilken form forestillingen er digital. Noen av produksjonene vi har sett på i denne studien er hel-digitale i denne siste betydningen, f.eks. ved at de er innspilte filmer som ligger på en server klar til bruk. Andre benytter en kombinasjon av film og live aktivitet, der f.eks. produksjonens medvirkende er med via video-konferanse e.l. Deres medvirkning er da mulig ved hjelp av digital teknologi, men selve opptreden er «analog». Med det siste i tankene, kan dette da kanskje kalles en semi-digital produksjon.

1.2 Metode

Som beskrevet går dette oppdraget ut på å innhente ulike aktørers erfaringer med og opplevelser av digitale DKS-tilbud under Covid-19-pandemien. I spesifiseringen av oppdraget står det:

Undersøkelsen skal gjennom en kvalitativ tilnærming, undersøke lærere og elevers opplevelse av et strategisk utvalg med DKS-produksjoner og undersøke erfaringer hos et strategisk utvalg informanter involvert med produksjon av digitale DKS-produksjoner.

Med dette som utgangspunkt har vi i to faser hentet data fra i hovedsak fire datakilder:

- *En innledende studie med kartlegging av internettdata og korte telefonintervjuer*
- *En dybdestudie av tre utvalgte digitale produksjoner*

1.2.1 Innledende skrivebordstudie

For å få oversikt over produksjon og erfaringer med bruk av digitale DKS-forestillinger i hele landet, gjorde vi en innledende studie der vi undersøkte alle fylkeskommunenes og to direktekommuners DKS-nettsider med informasjon om digitale produksjoner. Samtidig gikk vi

igjennom Kulturtankens nettsider med samme hensikt. I denne delen var målet dels å kartlegge alle digitale produksjoner produsert i løpet av tidsrommet mars–desember 2020, dels å beskrive *praksis* knyttet til produksjon av digitale DKS-tilbud under koronapandemien. Her valgte vi å ta utgangspunkt i hvordan arbeidet har blitt organisert av fylkeskommunene, siden disse er ansvarlig for koordinering regionalt. Målet var at denne delstudien skulle gi oss innblikk i fylkeskommunenes respons på og håndtering av Covid-19-pandemien og tilhørende smittevernstiltak. Videre ga studien oss innsikt i hva og hvordan fylkene og direktekommunene tenker om organisering og utføring av DKS-tilbud i framtiden.

Først analyserte vi informasjon om fylkeskommunenes DKS-tilbud som er tilgjengelig på internett. Dette kunne f.eks. dreie seg om informasjon om når fylkeskommunene besluttet å avlyse produksjoner våren 2020, hvilke produksjoner som er planlagt for høsten 2020, og hvordan disse er lagt opp med tanke på digital tilpasning.

Vi spurte videre kontaktpersoner for DKS i fylkeskommunene om:

- Hvordan de har tilnærmet seg problemstillingene knyttet til gjennomføring av DKS-møter under pandemien
- Hvordan de rent konkret håndterte DKS-produksjoner etter mars 2020 (avlysning, planlegging av høsten o.l.)
- Hvilke erfaringer de har gjort seg som kan benyttes i videre planlegging
- Hvilke erfaringer de har gjort seg som kan ha overføringsverdi for andre fylkeskommuner
- Hvilke erfaringer de har gjort seg som har betydning for produsenter og utøvere

Datainnsamlingen ble gjennomført ved å kontakte en eller i enkelte tilfeller to kontaktpersoner i hvert av de 11 fylkene. Kontaktpersonene har ulike titler i de ulike fylkene, men er typisk seksjonsledere, koordinatorene, avdelingsledere og daglige ledere.

Et av målene med denne innledende studien var å produsere en nokså komplett liste over digitale DKS-produksjoner fra mars til desember 2020. En slik oversikt har både en deskriptiv egenverdi, den er til nytte for prosjektets analysedel, og en mer spesifikk verdi som grunnlag for utvelgelse av tre caser. I forkant av utvalget forela vi denne listen for Kulturtanken og fikk råd og innspill på hvilke produksjoner som kunne være egnet for en slik dybdestudie.

1.2.2 Dybdestudie i tre digitale DKS-produksjoner

Etter å ha kartlagt DKS-feltet med tanke på digitale produksjoner, valgte vi ut tre enkeltproduksjoner som vi ønsket å undersøke grundigere, dvs. vi ønsket å «følge» dem fra planleggingsfasen, via produksjon og distribusjon, helt fram til elevenes opplevelse. Det metodiske opplegget vi fulgte, var en grundig undersøkelse av de tre, der alle de involverte i produksjonen fra start til ferdig visning fikk uttale seg. Tanken var å se hver av de tre produksjonene som et nettverk av aktører, der alle har viktige roller og tilsvarende viktige erfaringer å fortelle om fra hele produksjonens livsløp.

Fordelene ved å velge ut noen få produksjoner for en dybdestudie er mange. Man får en svært grundig og dyptpløyende innsikt i alle deler av produksjonen, og av alle relevante aktørers

erfaringer med den. Man får videre et rikt empirisk materiale, der ulike aktører kan fortelle om sine respektive erfaringer med produksjonen, erfaringer som gjerne er kontekst- eller aktørspesifikke, og som dermed ikke hadde kommet til syne i en mer overflatisk studie. En slik tilnærming vil dermed kunne avdekke ulike, ofte motstridende syn på prosjektets mange aspekt, og gi det Clifford Geertz (1973) omtaler som «tykke beskrivelser» av det empiriske objektet.

Denne strategien gir erfaringsmessig god uttelling. Man får sjelden et helt mettet datamateriale ved bruk av tre caser, men godt nok til å se viktige og relevante trender og problemområder. Samtidig fører denne metoden til et noe større behov for å ta forbehold i enkelte av analysene. Når det er sagt, mener vi at denne empirien, sammen med kunnskapen fra den innledende kartleggingen, danner et godt grunnlag for også å trekke noen generelle slutninger. Å avgrense datainnhenting til tre produksjoner, må dessuten ses i sammenheng med de ressurser som var satt av til dette kartleggingsprosjektet.

Selv om casene var få, ønsket vi likevel at de skulle reflektere et *mangfold*. De skulle dermed sikre en bredde med hensyn til variabler som sjanger, hvilket digitalt format eller plattform de ble vist på, målgruppe, når og hvor de var blitt produsert, av hvem og hvilket miljø.

- **Sjanger.** I utvikling av digitale DKS-produksjoner er det rimelig å anta at man møter ulike utfordringer avhengig av sjanger og kunst- og kulturuttrykk. Uttrykk der kroppslig tilstedeværelse og sanselighet er sentralt, f.eks. dans, kan tenkes å være mer krevende å gjøre digitalt enn uttrykk der ordet er det bærende elementet, som f.eks. i litteraturformidling. Vi ønsket derfor å velge produksjoner som representerer ulike sjangre, som har ulike utgangspunkt for digital produksjon.
- **Digitalt format.** Produksjoner kan være digitale på ulike måter. Noen produksjoner er basert på live strømming og skjer der og da. Andre gjøres i opptak og kan oppleves flere ganger, men uten det interaktive elementet. En tredje gruppe kombinerer de to formatene. Også med tanke på dette, ønsket vi å velge produksjoner som representerer et mangfold.
- **Produksjonens modenhet.** Også når det gjelder produksjonens modenhet, kan man anta at det finnes en variasjon som det er interessant å fange opp i utvalget. Noen produksjoner er preget av at de ble initiert/produsert/distribuert nokså spontant etter nedstengningen av samfunnet i mars 2020, mens andre ble initiert/produsert/distribuert og videreutviklet over en litt lengre periode, og kanskje også på bakgrunn av erfaringer fra de aller første digitale erfaringene fra koronanedstengningen. Dette spennet ønsket vi å fange opp i utvalget.
- **Målgruppens alder.** Vi tilstrebet et mangfold mht. målgruppens alder. Vi valgte én produksjon som retter seg mot grunnskole, én som retter seg mot ungdomsskole, og én som retter seg mot videregående skole.
- **Geografi.** Det samme gjaldt hvilke fylker produksjonene ble initiert/produsert/distribuert i. Vi valgte å studere produksjoner fra tre ulike fylker i Øst- og Midt-Norge.
- **Tilgjengelighet.** Et siste kriterium for utvelgelsen var rent praktisk, nemlig at det fantes digitale opptak av produksjonen, og at vi kunne få tilgang og tillatelse til å vise utdrag fra dem i våre samtaler med elevene de var produsert for. Slike samtaler var nemlig en viktig komponent i casestudiene.

Med utgangspunkt i disse kriteriene ble følgende produksjoner valgt:

Kriterium	Case	Dette livet eller det neste	Mitt valg? 1000 år med dilemmaer	Oh, baby baby goes viral
Sjanger		Litteratur	Kulturarv	Scenekunst
Digitalt format		Strømming av live formidling, Zoom m/chat	Film. Vimeo	YouTube og Tawk.to
Produksjonens modenhet		Vår 2020	Høst 2020/vår 2021	Høst 2020
Målgruppe		VGS.	8–10.tr. + VGS.	7. trinn
Produsent, geografi		Demian Vitanza, Vestfold og Telemark, Agder	Stiklestad nasjonale kultursenter, Trøndelag	Lost and Found productions, Oslo
Tilgjengelige opptak		√	√	√

Utvalget la ikke opp til en «best practice»-metodikk, dvs. at vi ikke valgte produksjoner vi antok eller hadde tilbakemeldinger om at hadde vært en suksess. For å kartlegge et mangfold av erfaringer og avdekke potensielle feilgrep, kan det gi like god læringsverdi å studere produksjoner der man synes å ha møtt på utfordringer.

Selve nettverksstudiene gikk ut på å kartlegge de viktigste aktørene i produksjonene, for deretter å gjennomføre semistrukturerte kvalitative forskningsintervjuer med aktørene. I hvert case intervjuet vi derfor skaperne av produksjonen, DKS-produsent, de som produserte det digitale innholdet og lærere (lokale DKS-kontakter). Intervjuene ble gjort via den nettbaserte videosamtaleapplikasjonen *Zoom*. Totalt i datainnsamlingen (skrivebordstudien og casestudien) ble det gjennomført 23 intervjuer med til sammen 27 informanter.

En viktig informantgruppe i dette prosjektet var elever, for å kartlegge deres erfaringer med digitale DKS-produksjoner. Planen var å framskaffe empiri om erfaringene deres dels gjennom digitale møter med, dels gjennom skriftlige svar på en kortsvarsoppgave fra elever som hadde sett de respektive caseproduksjonene. Dette ville gi oss innblikk i erfaringene hos elever på henholdsvis barneskole, ungdomsskole og videregående skole. Bare i ett av casene, case 1, ble denne planen fulgt. Dette gjaldt en produksjon som var vist for elever i videregående skole. I de to øvrige casene viste dette seg vanskelig å gjennomføre, av to ulike grunner. For ett av casene, case 3, gjorde *rødt nivå*⁴ med delvis nedstengning av skolen, at samtalen ikke lot seg gjennomføre innenfor prosjektets tidsrammer. I dette tilfellet ble det opprinnelige opplegget derfor forsøkt erstattet av en online survey til de samme elevene. Surveyen lot seg dessverre heller ikke gjennomføre, dels på grunn av kapasitetsproblemer ved skolen, og dels fordi skolen i en periode hadde besluttet å ha «datafri» uke. I det andre caset, case 2, ble samtaler umulig fordi produksjonen vi valgte som case, og som var sendt ut til en rekke skoler, ikke ble vist i tidsrommet for forskingsprosjektet. Dette var overraskende, men samtidig en påminnelse om en av ulempene med fleksibiliteten som ligger i digitale produksjoner som kan vises når som helst – de kan både velges *og* velges bort. Også i dette tilfellet forsøkte vi å erstatte elevsamtalene med en survey, her til en skole i samme fylke som hadde sett en annen digital produksjon. Dette fikk vi imidlertid ikke til. Skoleverket er svært presset under korona-situasjonen, derfor klarer de ikke alltid å prioritere forskeres behov for data, selv om de i utgangspunktet er positivt innstilt. Eleverfaringene som er innhentet i dette prosjektet består med andre ord av erfaringer

⁴ Jf. <https://www.fhi.no/nyheter/2020/nye-veiledere-for-barnehager-og-skoler/>

fra elever som representerer den eldste målgruppa i DKS. Erfaringene fra de yngre målgruppene er ikke innhentet direkte, men er inkludert indirekte gjennom intervjuene med lærere. Det er likevel en mulighet for at det er forhold vi har gått glipp av som følge av at vi ikke nådde ut til de yngre elevgruppene direkte. Det vil derfor være av betydning å få undersøkt disse målgruppens erfaringer i framtidig forskning på digitale kunst- og kulturuttrykk og/eller-tilbud.

Den praktiske gjennomføringen av dialogmøtet og besvarelsen av kortsvarsoppgaven som ble gjennomført, ble planlagt i samarbeid med den aktuelle læreren ved den utvalgte skolen. For å hjelpe elevenes hukommelse og la dem gjenoppleve deler av en tidligere kunst- og kulturopplevelse, viste vi et kort utdrag av den digitale DKS-produksjonen innledningsvis. Deretter inviterte vi elevgruppa til dialog, der målet var å:

1. få elevene til å gjenkalle DKS-opplevelsen, og reflektere over hva de har opplevd,
2. få tilgang til elevenes umiddelbare vurderinger av produksjonen og
3. få elevenes vurderinger av hvordan produksjonen fungerte gitt dens digitale form.

Dialogen ble gjennomført muntlig, supplert med en chattefunksjon. Det var et mål at dialogen skulle være på elevenes premisser, uten for sterk involvering eller med sterke føringer fra oss. Dialogmøtet varte i ca. 30 minutter. Det viste seg vanskelig å få muntlig diskusjon, men mange elever brukte chattefunksjonen.

For å sikre at alle som ønsket det skulle få gi uttrykk for sine meninger, samt å sikre data til prosjektet, fikk alle elevene i etterkant av dialog samtalen en kortsvarsoppgave som de løste og returnerte til oss via kontaktlæreren. Oppgaven besto av følgende spørsmål:

1. Hvilke tanker og følelser sitter du igjen med etter å ha sett [DKS-produksjon]? Hva har gjort mest inntrykk på deg? (Skriv maks 100 ord).
2. På grunn av koronaviruset kunne ikke [DKS-kunstnerne] møte dere på skolen, og det ble i stedet gjennomført via [digital plattform]. Hvordan synes du det var å oppleve dette digitalt sammenlignet med hvis de hadde kommet til skolen? (Skriv maks 100 ord).
3. Forfatterbesøk, konserter og forestillinger fra Den kulturelle skolesekken skjer vanligvis ikke digitalt, men ved at forfattere, musikere og skuespillere reiser rundt til skolene. Samtidig lever vi i dag i et samfunn som i økende grad baserer seg på digitale medier. Hva mener du om hvordan Den kulturelle skolesekken bør utvikles når det gjelder digitale medier? Bør den bli mer digital, eller ikke? Og hva er viktig å tenke på når man skal lage digitale opplegg for Den kulturelle skolesekken? (Skriv maks 200 ord).

Vi fikk inn mange svar, særlig på spørsmål 3, om enn kortere enn 200 ord. De korte tekstene fra elevene inngår i det samlede empiriske materialet, sammen med referater fra muntlig dialog og chattefeltet.

I tråd med generelle forskningsetiske retningslinjer og Telemarksforskings kvalitetsrutiner, ble prosjektet meldt inn til Norsk senter for forskningsdata (NSD) – Personverntjenester. Siden dette prosjektet involverte barn som informanter, gjennom møter/samtaler med elever via digitale plattformer, tilsa et slikt metodevalg ekstra varsomhet. Et viktig prinsipp i datainnsamling er at informanter gir et såkalt informert samtykke til deltagelse. Det betyr at de skal kjenne til både hva prosjektet de deltar i handler om, hva dataene som samles inn skal

brukes til og hvordan disse håndteres og oppbevares. Barn og ungdommer kan, ifølge både Datatilsynet og NSD⁵, som hovedregel selv samtykke til deltakelse i forskning når de er fylt 15 år. I dette prosjektet var en av informantgruppene en klasse med barn på mellomtrinnet, dvs. 5.–7. trinn. For disse informantene skal foresattes skriftlige samtykke innhentes. Dette ble imidlertid ikke nødvendig, siden opplegget med de digitale samtale og skriveoppgavene ikke ble gjennomført som planlagt.

1.2.3 Presentasjon av casene

Case 1, *Dette livet eller det neste*

Produksjonen er basert på forfatter Demian Vitanzas roman *Dette livet eller det neste*. Romanen kom ut i 2017 som et resultat av samtaler mellom forfatteren og den tidligere IS-krigeren «Tariq» (Ishaq Ahmed). Etter utgivelsen har de sammen besøkt videregående skoler med et formidlingsopplegg. I et utdrag fra DKS Telemarks⁶ informasjonsskriv til skoler kan vi lese:

Hva er det som gjør at en ung mann fra Østfold radikaliseres og reiser for å delta i den syriske borgerkrigen? I *Dette livet eller det neste* møter vi «Tariq» (Ishaq Ahmed), som forteller om sin oppvekst og om savnet etter å finne sin plass i verden. Det er en historie om søken etter identitet og fellesskap, gjennom en kontrastfylt oppvekst som norskpakistaner, doplanger, radikaliseret syriaferer og fengselsinnsatt. Romanen er avsluttet, kildepersonen er avradikalisert og klar til å møte verden. Ishaq og Demian møttes da Demian holdt skrivekurs i fengselet, og romanen *Dette livet eller det neste* kom ut i 2017 som et resultat av over hundre timers samtaler mellom de to.⁷

Før koronapandemien ble produksjonen formidlet som et foredrag av forfatteren med høy grad av interaksjon med elevene og romlig dramaturgi. Vitanza har vanligvis lagt vekt på å bevege seg rundt i rommet, komme tett på publikum, få dem til å reise seg opp og sette seg ned, og skape forskjellige situasjoner som får publikum til å undre seg. Etter foredraget har han åpnet opp for spørsmål fra elevene. Vanligvis har elevene vist stor interesse, og mange har stilt spørsmål til Vitanza, noe våre informanter setter i sammenheng med at produksjonen berører tematikker som er kontroversielle og til dels provoserende.

Våren 2020 var det planlagt at produksjonen skulle besøke tre videregående skoler i Vestfold og Telemark. Besøkene skulle gjennomføres i perioden 23.–27. mars. I stedet for at Vitanza skulle stå for formidlingen alene, skulle for første gang romanens kildeperson, Ishaq Ahmed, delta sammen med ham, slik det kommer fram av informasjonsskrivet sitert over. Planen var helt fra begynnelsen at Ahmed skulle delta digitalt. Opplegget var planlagt over 90 minutter, hvor Vitanza først skulle gi en introduksjon, deretter skulle han og Ahmed samtale med hverandre, og til slutt skulle elevene bli invitert til å stille spørsmål.

Én uke før turneen skulle begynne, stengte det norske samfunnet ned på grunn av pandemien, og de planlagte skolebesøkene ble avlyst. Siden produksjonen allerede var i en transformasjonsprosess der Ahmed skulle være med digitalt, tok det ikke lang tid før Vitanza og

⁵ https://nsd.no/personvernombud/hjelp/forskningsstema/barnehage_skole.html (lest 21.08.2020).

⁶ Fra 1.1.2020 er Telemark del av det nye fylket Vestfold og Telemark. DKS-administrasjonene i de to fylkene var i prosjektperioden i prosess med å slå seg sammen.

⁷ Dette livet eller det neste V20. Programinformasjon, DKS Telemark.

fylkeskommunen tok beslutningen om å legge om til et heldigitalt format. Skolene som opprinnelig hadde stått på turnéplanen, ble forespurt om de ønsket å få produksjonen formidlet digitalt. Én av skolene takket ja. De resterende skolene i fylket ble også kontaktet, og ytterligere én skole tok imot tilbudet. Digital formidling av *Dette livet eller det neste* ble derfor gjennomført på to skoler i Vestfold og Telemark, til ca. 430 elever i grupper på mellom 20 og 90 elever, i perioden 14. –24. april, altså mindre enn én måned forsinket. Senere ble produksjonen også formidlet digitalt i Agder.

Elevene som opplevde denne produksjonen hadde hjemmeskole på tidspunktet for visningen. De satt med andre ord hjemme hos seg selv og fulgte visningen via egen pc. Formidlingen ble gjennomført på Zoom på litt ulike måter, men det begynte gjerne med en introduksjon ved Vitanza. Deretter ble Ahmed innlemmet i Zoom-møtet fra et pauserom på arbeidsplassen sin. Til slutt stilte elevene spørsmål i chat-feltet. Vitanza tok ansvar for å bringe spørsmålene inn i samtalen, og både Ahmed og Vitanza svarte elevene. Ved noen av formidlingene ble det åpnet for spørsmål via chatfunksjonen fra begynnelsen av. Som nevnt over, har elevene vanligvis stilt mange spørsmål til Vitanza når produksjonen har kommet fysisk til skolene. I det digitale formatet var forfatterens inntrykk at elevene stilte enda flere spørsmål. Da møtet var ferdig, stilte Vitanza og Ahmed seg tilgjengelige for elever som ønsket å bli igjen inne i Zoom-møtet for å stille flere spørsmål i en litt mindre gruppe. Det var vanligvis flere elever som benyttet seg av denne muligheten, og enkelte stilte da også spørsmål muntlig.

Case 2, *Mitt valg? 1000 år med dilemmaer*

Produksjonen *Mitt valg? 1000 år med dilemmaer* er en DKS-produksjon initiert og produsert av Stiklestad Nasjonale Kultursenter (SNK). SNK består av museene Stjørdal museum Værnes, Levanger fotomuseum, Stiklestad Nasjonale Kultursenter, Nils Aas kunstverksted og Egge museum. Deres arbeid med kulturarv spenner, ifølge dem selv, fra en fjern fortid til nåtid og med historier av lokal, regional, nasjonal og internasjonal betydning. *Mitt valg?* ble utviklet som en respons til nedstengningen av skolene i mars–mai 2020. SNK har gjennom flere år laget fysiske formidlingsopplegg med museumsfaglig innhold til ulike publikumsgrupper. I mars 2020 opplevde de brått at ikke bare det planlagte DKS-programmet ble avlyst, men at også øvrige formidlingsopplegg basert på fysisk kontakt ble avlyst. De satte umiddelbart i gang med å produsere et digitalt formidlingstilbud tre dager i uken som de kalte *Dagens 10.30*. Her lot SNK museumsformidlere fra ulike avdelinger slippe til i digitale sendinger, hvor de formidlet fra sine respektive kompetanse- og interessefelt. I tillegg utviklet de flere andre digitale formidlingsopplegg og skaffet samtidig til veie nødvendig utstyr til denne produksjonen. Erfaringene fra dette gjorde at de søkte da fylkeskommunen lyste ut prosjektmidler til å utvikle digitale DKS-produksjoner i mai 2020. Et av utlysningens krav var at søkere måtte samarbeide med et profesjonelt produksjonsselskap. Et samarbeid med videoproduksjonsselskapet Camerat ble initiert. De tilførte prosjektet både lyd- og bildeteknisk ekspertise og kompetanse på regi og dramaturgi. Museet satt på sin side med kompetanse på historie og historieformidling. De hadde dessuten tilgang på historiske miljø og kostymer, noe som gjorde at de kunne lage tidsriktige miljøer. Selve ideen kom fra SNK.

Produksjonen består av tre videoer/kortfilmer som hver belyser tre dilemmaer knyttet til tre ulike tidsepoker. I tillegg er det utviklet en samtaleveileder til bruk i klasserommet i etterkant av

avspilling av kortfilmene. Ved hjelp av den skal læreren veilede elevene gjennom samtalene som produksjonen er ment å sette i gang. I denne delen av *Mitt valg?* jobber elevene med temaet dilemmaer i eget liv. Det starter med en video hvor en museumsformidler forteller at de nå skal gå fra å prøve å forstå og gi råd til andres valg til å snakke om sine egne. De skal gruppevis komme fram til et dilemma som en eller flere av dem har opplevd, eller som en eller flere av dem tenker at de kunne ha havnet i. I tillegg til å gi et råd, skal elevene diskutere hva de hadde ønsket av menneskene rundt seg om de sto overfor dette dilemmaet.

Filmene er spilt inn på museet, og man har brukt ungdommer fra lokalt amatørteater. Med hensyn til innhold og mål for produksjonen skriver SNK:

«Mitt valg? 1000 år med dilemmaer» handler om å øve seg i å bli en aktiv medborger. En som tør å si det man mener, men også lytter til andres meninger og klarer å sette seg inn i andres situasjon. Opplegget viser filmer om dilemmaer som ungdommer fra 1020, 1880 og 2020 har. Elevene i klassen skal mellom filmene gi råd til den personen som står i dilemmaet. Til slutt skal elevene snakke om hvilke dilemmaer de selv kan havne i, og hvilke valg de da må ta.

Kjernetemaet i «Mitt valg?» er valgene vi tar i livet, hvorfor vi tar dem og hvilke konsekvenser de får. Vi bruker Stiklestads tusenårige historie som en inngang til å tematisere at mennesker til alle tider har stått overfor dilemmaer med potensielt store konsekvenser. Gjennom Stiklestads tidsdybde vil vi bidra til dybdelæring.

Produksjonen ble sendt ut til 17 skoler i Trøndelag i november 2020. Opplegget er tilgjengelig fram til 1. mai 2021. Når filmene er avspilt, skal filene slettes og skolene rapportere på endt opplegg og sletting av filer. Slik sikrer man både tilbakemelding på produksjonen og at filene ikke kommer på avveie. Tilbakemeldingene på produksjonen gjennomføres via en kort nettbasert spørreundersøkelse.

Case 3, *Oh, baby baby goes viral*

Produksjonen *Oh, baby baby goes viral* er en digital nyproduksjon basert på en eksisterende DKS-produksjon (*Oh, baby baby*) laget av teaterkompaniet Lost and Found productions, utviklet i samarbeid med Scenekunstbruket, Kloden i sentrum og DKS Oslo med støtte fra Norsk kulturråd og Spenn.

Produksjonen er ifølge kompaniet selv, en forestilling om forelskelse, sex, identitet, pubertet og kropp som spilles eksklusivt for elever på 7. trinn. I forestillingen møter elevene det som utgis for å være to av verdens fremste dataingeniører og hackere, som ved hjelp av en KI (Kunstig Intelligens) utformet som en realistisk baby-robot, avleser elevenes framtidige datatrafikk. Med innsikt i google-søk, kommentarfelt og chatter avdekker de at dagens gryende ungdom har mange unødvendige bekymringer, som hackerne vil slette fra fremtiden. Deres prosjekt, som altså er teaterkompaniets prosjekt, er å opplyse ungdommen, og

å slette mest mulig skam fra statistikken og datahistorikken. Det er normalt og ha skeiv kuk. Det er alt for vanlig å sende nakenbilder. Det er noe dritt å ha mens en halvparten av jordas befolkning skal leve med det.⁸

⁸ <https://dks.osloskolen.no/oh-baby-baby-goes-viral/>

Forestillingen er digital og beregnet på at klassen ser den samlet i klasserommet. Helt konkret streames den via YouTube på storskjerm med det tilgjengelige utstyret som er i klasserommet. I tillegg til lyden og bildet som alle ser, er det tilkoblet datamaskiner der elevene kan stille spørsmål underveis i en chat. Forestillingen krever ingen opprigging utover nettilkobling, storskjerm og høyttalere i klasserommet, samt minimum fem datamaskiner for å chatte med skuespillerne. Dette må forberedes i hver enkelt klasse.

Medvirkende er Victoria Røising og Nikoline Spjelkavik, begge manus, regi og utøvere, Per Magnus Barlaug, manus, regi og teknikk, Magnus Sparsaas, manuskonsulent, Svein Spjelkavik, scenografi og Anne Kari Spjelkavik, kostyme. Lost and Found productions er et teaterkompani med base på Andøya i Nordland og i Oslo, som produserer eksperimentelt, audio-visuelt teater. Kompaniet ble grunnlagt i 2016 og drives av Victoria Røising, Nikoline Spjelkavik og Per Magnus Barlaug.

1.3 Å forske på barn og unges kunst- og kulturopplevelser

I studien ønsket vi å dra vekslers på vår erfaring med forskning på barn og unges kunst- og kulturopplevelser (Berge et al. 2019; Haugsevje, Hylland, og Stavrum 2016; Heian, Haugsevje, og Hylland 2016; Hylland og Haugsevje 2016, 2019), og mer spesifikt med bruk av barn og unge som informanter, med de utfordringer, begrensninger og muligheter det gir (Haugsevje, Stavrum og Heian 2019). I tillegg til de rent forskningsetiske hensyn som er knyttet til å benytte barn og unge som informanter i forskning (jf. Fossheim, Hølen og Ingierd 2013), beskrevet i kapittel 3.1, bød dette oppdraget på flere tilleggsutfordringer. En slik er knyttet til ambisjonen om å få tilgang til barn og unges egne erfaringer og opplevelser (Haugsevje, Stavrum og Heian 2019). Flere forhold kan stå i veien for det, ikke minst den knappe tiden man har til rådighet i oppdragsforskning for å opparbeide nødvendig tillit hos informantene (ibid.). Andre eksempler på utfordringer kan være alders- og kulturforskjeller mellom forsker og informant, selv om ikke dette nødvendigvis er unikt for forskning på barn og unge (Fangen 2010; Hammersley og Atkinson 2007). En siste utfordring handler om at det kan være vanskelig å sette ord på kunst- og kulturopplevelser. Som mennesker med ulike referanserammer, opplever vi kunst og kultur forskjellig. Ikke alle kunstopplevelser lar seg heller beskrive verbalt. I noen tilfeller vil man kunne føle at opplevelsene forringes dersom man blir presset til å beskrive dem med ord (Heian, Haugsevje og Hylland 2016; Haugsevje, Stavrum og Heian 2019; Hylland og Haugsevje 2019). Kunstopplevelsen er også gjerne først og fremst en opplevelse som skjer i øyeblikket, og ikke alltid noe det er så enkelt å gjenkalle dager eller uker senere (Reason 2010). Dette kan gjelde både barn og voksne. Norsk og internasjonal forskning indikerer at barns forutsetninger for å delta i og oppleve kunst og kultur til dels følger de samme sosiokulturelle skillelinjene som for voksne (Bjørnsen 2012; Haugsevje, Hylland og Stavrum 2016; Lareau 2003; Nilsen og Lind 2013; Harland 2000). Barn er altså like forskjellige som voksne. Eksempelvis viser Christensen (2017) at barns vurderinger av kunstopplevelser i DKS er svært forskjellige, men samtidig skiller de seg mye fra de voksnes vurderinger av de samme produksjonene (jf. også Haugsevje et al. 2019). Reason (2010) påpeker at vi heller ikke skal undervurdere barns evne til å dekode avanserte teaterforestillinger, og til å artikulere sine opplevelser av dem, selv om de gjør det på sine individuelle måter, og annerledes enn hvordan voksne artikulerer seg. Samtidig er det viktig å heller ikke konstruere et skarpt skille mellom barns språk og voksnes språk. Også

mange voksne informanter vil bruke et annet språk om sine kunstopplevelser enn kuratorer og andre profesjonelle fagpersoner på kunstfeltet vil gjøre (Grothen 2016), og barn kan «overgå» mange voksne når det gjelder å formulere seg presist om sine kunstopplevelser.

Det er altså mange forhold som gjør at det å få innsikt i barn og unges egne erfaringer med kunst og kultur er en ambisiøs øvelse. Andres og vår egen forskning viser at det er mulig å få til, men vår erfaring er at i kortvarige oppdragsforskningsprosjekter er den knappe tiden den største utfordringen. For å overkomme denne utfordringen har vi utviklet en metode inspirert av elementer som vanligvis benyttes i samtaleformen *filosofiske samtaler* (Børresen og Malmhøster 2003; Lipman 1993; Fisher 2013), men i en komprimert form tilpasset denne type oppdragsformater (Haugsevje et al. 2019; Heian et al. 2016). I samtaleformen *Philosophy for Children* (P4C) (jf. Lipman 1993) benyttes tekst, bilder eller aktiviteter som utgangspunkt for å engasjere barn til dialog om filosofiske spørsmål. Også vi har benyttet lydklipp, videoklipp eller bilder (fra kunst-/kulturproduksjoner) som utgangspunkt for dialogen og som knagger for barnas hukommelse, men i stedet for å gjøre en rent filosofisk undersøkelse sammen med barna, gjør vi det Reason (2010) omtaler som en *estetisk* undersøkelse. Produksjonen blir på denne måten noe mer enn et springbrett for samtalen, fordi poenget med den utforskende samtalen er å undersøke selve produksjonen. Erfaringsvis er dette en god inngang også for å undersøke hvorvidt produksjonen har berørt noe som er relevant for det unge publikummet. I dette prosjektet videreutviklet vi denne estetiske samtalemetoden i et digitalt format.

1.4 Rapporten videre

Rapporten går nå over i en analysedel, som er delt i fire underdeler med hvert sitt kapittel. Først rekapitulerer vi kort hva som skjedde i DKS-feltet da pandemien rammet og skolene – den viktigste arenaen for DKS – stengte ned. Deretter ser vi på hvordan koronasituasjonen og digitale produksjonsformer påvirket organisasjonsleddet i DKS-feltet. Fokus her er på fylkeskommunene. Så følger et kapittel der vi analyserer hvordan det at DKS-produksjonene blir digitale påvirket distribusjonen og logistikken på feltet. Her analyserer vi altså hvilke utfordringer og muligheter digitale DKS-produksjoner har med hensyn til teknologiske forutsetninger og plattformer. I det siste analysekapitlet rettes oppmerksomheten mot hvordan kunstneriske mål og ambisjoner påvirkes av et digitalt format. Hva går tapt og hva vinner man, når DKS-produksjoner blir digitale? Til slutt følger et konklusjonskapittel der vi summerer opp alle funn og analyser, hever blikket og forsøker å vurdere totaliteten av erfaringer og innsikter på tvers av aktører, temaer og roller.

2. Pandemien rammer

12. mars 2020 er trolig en dato de fleste nordmenn kommer til å huske lenge. Da stengte myndighetene Norge ned, som ledd i å få kontroll på koronaviruset. Et ledd i dette var nedstengingen av alle skoler og barnehager. Naturlig nok, med tanke på fylkeskommunenes ulike profiler og rammevilkår, reagerte fylkene ulikt på nedstengningen. Vi finner f.eks. flere forskjeller på hvordan fylker med høy befolkningstetthet og fylker med mer spredt befolkning forholdt seg ulikt til utviklingen av koronapandemien i starten av utbruddet. Viken var forberedt på at de måtte stenge ned nesten før de nasjonale retningslinjene kom 12. mars. Også Hedmarks⁹ DKS-produsent, Turneorganisasjonen, avlyste utvalgte produksjoner før nedstengingen. Andre fylker, der spredningen av viruset gikk saktere, så ikke for seg nedstengning før det skjedde. Én ting var imidlertid likt i fylkeskommunene: usikkerheten rådet – hva kom til å skje, og hvilken betydning ville det få for DKS på sikt?

De fleste fylkene var akkurat på dette tidspunktet i gang med prosessen med å ta i bruk en ny portal for DKS, utarbeidet av Kulturtanken. Denne skulle fungere som et helt nytt arbeidsverktøy, og den krevde en del for å sette seg inn i, ifølge informantene. For noen kom dette på toppen av en fylkeskommunal sammenslåingsprosess, og det hele beskrives som en ganske kaotisk situasjon i utgangspunktet. I tillegg kom altså pandemien.

Da det ble klart at alle skoler skulle stenges, og at det derfor ikke ble mulig å gjennomføre ordinære DKS-tilbud, gikk arbeidstiden til de ansatte i fylkeskommunene, med ansvar for DKS, først og fremst med til å avlyse planlagte forestillinger. Noen hadde produksjoner ute på turne, og alle hadde planlagte turneer, som alle skulle avlyses. Dette skjedde i flere etapper. I første omgang ble alle produksjoner avlyst fram til 1. april, påske eller utgangen av april. De fleste fylkene, som Agder, Rogaland, Oppland, Møre og Romsdal og Trøndelag avlyste så alle produksjoner ut skoleåret. Unntakene her var Hedmark og Vestland. Flere av fylkeskommunene oppgir at de forholdt seg til Kulturtankens retningslinjer og hadde dialog med dem om avlysninger og utbetalinger av honorar. Hvor mange produksjoner hver fylkeskommune hadde planlagt for denne perioden, varierte imidlertid. Det at pandemien slo til så sent som i slutten av mars, gjorde at enkelte DKS-administrasjoner, for eksempel Oppland, ikke hadde så mange produksjoner igjen for vårsemesteret. Mange av DKS-administrasjonene, f.eks. i Oppland, Nordland, Vestland og Hedmark, avlyste alle turneer med utenlandske utøvere. Oslo utsatte turneer med utenlandske utøvere til skoleåret 21/22.

I noen av fylkene, f.eks. i Vestfold og Telemark, har hver produksjon en turneansvarlig. Her var det denne personen som tok kontakt med utøvere og skoler for å avlyse, i tillegg til å kansellere flybilletter, busstransport for elevene m.m. I andre fylker, f.eks. Rogaland, Oppland og i Agder, var det produsentene som gjorde denne jobben. Arbeidet med avlysninger blir av flere informanter beskrevet som en kaotisk prosess. For eksempel beskriver en informant denne tiden slik: «Overraskende hvor hektisk det var. Mye mer jobb med avlysninger enn man skulle tro.» Andre trekker fram at det gikk mye tid til informering og oppfølging av utøvere, spesielt i den

⁹ Selv om fylkeskommunene Hedmark og Oppland fra 1.1.2020 har gått sammen til Innlandet fylkeskommune, er de to DKS-administrasjonene slått sammen først fra 1.1.2021.

første tiden. En informant sier det på denne måten «Det vi tenkte mest på, når vi så at nedstengningen kom, var at vi måtte stenge ned. Da gikk bekymringene til utøverne». Noen informanter forteller eksplisitt at de hadde sympati med utøvere som våren 2020 var redde for å miste levebrødet. Mange av utøverne som DKS-koordinatorene snakket med under denne tiden, uttrykte nemlig bekymring for hva som kom til å skje videre. Denne bekymringen bidro til følelsen av krise og kaos.

Flere informanter fra fylkeskommunene gir derfor uttrykk for at våren 2020 var en veldig uoversiktlig tid. En av dem beskriver det som «panikk i kulissene». Stadig ny informasjon om smittesituasjonen og endringer i smittevernstiltak gjorde det vanskelig å planlegge både programmet for våren, men også det kommende skoleåret, som allerede var programmert. Også kunstnerne opplevde usikkerhet og kaotiske tilstander. En av informantene gir følgende billedlige beskrivelse av hvordan det føltes:

Men selve det å jobbe kunstnerisk [under korona] [...] når rommet hele tiden endrer seg, forutsetningene for rommene. Det var nesten som å jobbe i en blackbox hvor veggene flyttet på seg, lysene gikk opp og ned...

I tillegg satt alle på hjemmekontor, noe som var en ny arbeidshverdag som kunne være krevende, spesielt for de med barn.

Etter den første fasen av nedstengningen, der man i første rekke var nødt til å akutt avlyse DKS-tilbud som allerede var på turne, eller der turne var nært forestående, ble det satt i verk en rekke tiltak for å få DKS-tilbudet i gang igjen. I noen grad besto slike tidlige tiltak i ikke-digitale tilpasninger og løsninger. I flere fylkeskommuner ble det vurdert å flytte produksjonen til høsten 2020. Av praktiske grunner viste det seg at dette ikke lot seg gjøre, blant annet fordi det allerede var planlagt et program for høsten, som man i så fall måtte endre på eller forskyve.

Turneorganisasjonen (i Hedmark) var en av dem som ikke valgte å avlyse alle turneene som var planlagt våren 2020. De la stor vekt på ikke-digital omstilling. I stedet la de inn produksjonsmidler i de planlagte turneene for å gjøre dem «koronavennlige». I tillegg holdt de på prinsippet om at det er skolene som er ansvarlige for tilpasningen lokalt, og at de selv måtte bestemme om de ville ha tilbudet. Fordi skolene varierer mye i størrelse, og har ulike lokaliteter, ble det vurdert at de var best egnet til å avgjøre hva slags tilbud de kunne ha, og hvordan det kunne avholdes på en trygg måte. Dette var en holdning flere fylkeskommuner delte. Her var vurderingen at skolen og kommunens retningslinjer måtte ligge til grunn for hvor mange som skulle være tilstede under DKS-visningene. De fleste fylkeskommunene laget egne smittevernsveiledere for DKS-virksomheten. Noen fylkeskommuner var tidlig ute med dette, og de ulike fylkeskommunene lot seg inspirere av hverandre. Også Kulturtanken jobbet med å videreformidle gode tilnærminger til smittevern. Troms og Finnmark, som et eksempel, sendte ut informasjon om smittevern til utøverne, der de f.eks. ble instruert om ikke å ta imot bærehjelp fra elever. Noen forsøkte å holde produksjoner utendørs. Flere hadde fokus på å ikke ha for store elevgrupper, men heller ha flere turnedager, noe som viste seg økonomisk krevende for fylkeskommunen, i tillegg til at utøverne måtte ha mulighet til det. Flere av fylkeskommunene melder om at tilpasningene gjorde at ikke alle elevene fikk like stort DKS-tilbud som de pleier. Ut over dette vet vi ikke så mye om ikke-digitale tilpasninger under nedstengningen våren 2020, men inntrykket er at denne tiden hovedsakelig gikk til avlysning, oppfølging av utøvere og skoler, i tillegg til planlegging av neste skoleår og eventuelle digitale tilbud.

Med hensyn til økonomi så var fylkeskommunene og Kulturtanken tidlig ute med å si at alle som skulle vært på turne i DKS skulle få honorar. For Kulturtankens del gjaldt det at de aksepterte rapportering på bruk av spillemidler til kostnader til planlagt aktivitet som ikke er gjennomført på grunn av Covid-19¹⁰. Kommunikasjon om honorering kom samtidig med beskjedene om nedstengningen. I første omgang fikk alle produksjonene som skulle turnert fram til påske, eventuelt ut april, honorar. 15. april kom det beskjed fra Kulturtanken om at de fra 1. mai 2020 ikke ville akseptere at tilskuddsmidler ble brukt til å dekke kostnader ved avlyste turneer.¹¹ Det er begrunnet med at tilskuddsmidlene skal benyttes til et profesjonelt kunst- og kulturtilbud i skolen for barn og unge, og siden avlysninger ikke generer aktivitet, vil bruken av midler til dette ikke være i tråd med midlernes formål. Etter tilbakemeldinger fra flere fylkeskommuner, blant annet Viken,¹² gikk til slutt Kulturtanken tilbake på dette og åpnet igjen for å rapportere på midler utbetalt for avlyste DKS-turneer ut skoleåret 20/21.¹³ Flere fylkeskommuner trekker fram at dialogen med Kulturtanken var viktig, og at det var bra å få en avklaring om at man kunne utbetale honorar til alle.

¹⁰ <https://kulturtanken.no/aktuelt/2020/handtering-av-avlyste-dks-oppdrag-pa-bakgrunn-av-koronaviruset/>

¹¹ <https://kulturtanken.no/aktuelt/2020/anvendelse-av-statlige-dks-midler-etter-1-mai-2020/>

¹² <https://www.denkulturelleskolesekken.no/viken/2020/04/20/dks-viken-avlyser-frem-til-sommerferien-men-utover-med-kontrakter-far-betalt/>

¹³ <https://kulturtanken.no/aktuelt/2020/godtar-utbetaling-av-honorar-for-avlyste-dks-oppdrag-ut-skolearet/>

3. Organisering og administrasjon

I dette første analysekapitlet retter vi oppmerksomheten mot administrative og organisatoriske konsekvenser når DKS-produksjoner digitaliseres. I tråd med den definisjonen av digitale produksjoner som vi har lagt til grunn, forholder vi oss til produksjoner som er digitale i den forstand at de som formidler innholdet – kunstnerne eller formidlerne – ikke er fysisk tilstede sammen med elevene, men via digitale verktøy, format eller plattformer. Utgangspunktet for analysene er fylkeskommunens, eller rettere sagt de regionale administrative DKS-enhetene i fylkeskommunenes, DKS-arbeid. Grunnen til at vi bruker nettopp fylkeskommunene og deres operative enheter som utgangspunkt, er deres helt sentrale rolle i å administrere, initiere, produsere, distribuere og gjenbruke DKS-produksjoner (se f.eks. Berge og Hjemdahl 2020).

De fleste steder har fylkeskommunen både en administrativ funksjon for DKS, med ansvar for å kanalisere statlige midler til egne og kommunale produksjoner etter en gitt fordelingsnøkkel, og en produserende funksjon, med ansvar for å initiere, produsere og distribuere DKS-produksjoner, både til grunnskoler og videregående skoler. Selv om noen få kommuner, de såkalte direktekommunene, selv har ansvaret for dette, er det uten tvil fylkeskommunene som nasjonalt sett har den viktigste rollen når det gjelder organisering og administrasjon på feltet. Å initiere, produsere og distribuere *digitale* produksjoner vil selvsagt også være en del av denne virksomheten. Under koronapandemiens første fase, der skolene stengte ned og digitale løsninger ble det eneste mulige alternativet for drift, hørte det helt klart til fylkeskommunens ansvar både å legge til rette for slike produksjoner og å produsere og distribuere dem. Det er et ansvar alle fylkeskommunene tok på alvor, selv om responsen varierte i omfang og styrke.

Et viktig moment å trekke fram innledningsvis, er den store forskjellen som eksisterer mellom fylkeskommunene på mange områder, også med tanke på DKS. Forskjellene henger selvsagt sammen med geografiske og demografiske forhold og forutsetninger, men også økonomiske og kulturelle. Også med tanke på kulturpolitikk finnes det en viss variasjon mellom fylkeskommunene. Det er derfor ikke alltid enkelt å sammenlikne fylkeskommuner, nettopp fordi rammevilkårene er svært ulike. På DKS-feltet gir ulike forhold knyttet til f.eks. bemanning seg utslag i til dels nokså ulike driftskulturer. Der for eksempel Møre og Romsdal fylkeskommune har seks DKS-ansatte, har Viken 34. Noen av enhetene har produksjonskompetanse internt, andre ikke. Dessuten har noen av fylkeskommunene ansatte i DKS-enheten som også har andre ansvarsområder, for eksempel for UKM og Den kulturelle spaserstokken. De fleste DKS-enhetene ligger under en kulturseksjon av en eller annen type. Her er Oslo et unntak – der er DKS underlagt utdanningsetaten. Ytterligere en faktor som berører fylkeskommunen er at flere av dem de siste par-tre årene har gjennomgått en omfattende sammenslåingsprosess, der administrative roller og strukturer har blitt stokket om eller forskjøvet. Alt dette gjør at utgangspunktet både for å produsere DKS-kunst og for å røkte DKS som et kulturpolitisk område, varierer mellom fylkene. Et viktig spørsmål er om slike forskjeller reflekteres i DKS-tilbudet, både det man finner under ordinære forhold og det digitale. I det videre skal vi se på hvordan det spiller inn for det *digitale* DKS-tilbudet.

3.1 Digital omstilling

Ganske snart etter nedstengingen begynte flere fylkeskommuner å lete etter mulige digitale tilpasninger til den nye situasjonen. En del av fylkeskommunene hadde erfaringer med digitale produksjoner fra før, f.eks. Oppland, Trøndelag og Møre og Romsdal, men et fåtall av disse var hel-digitale, dvs. i en form som var uavhengig av fysisk tilstedeværelse. For de fleste var rene digitale produksjoner derfor oppløyd mark, og i tillegg forteller mange av våre informanter om svært hektiske og til tider kaotiske tilstander under denne omstillingen.

Under vanlige produksjonsforhold vil det kunne være både fylkeskommunen, kommuner, ulike organisasjoner og institusjoner, samt kunstnere og kunstnergrupper som produserer innholdet i DKS. Dette produsentmangfoldet finner vi også fra og med mars 2020, da digitale produksjoner skulle skapes. Noen fylkeskommuner produserte selv digitale produksjoner, eller ga økonomisk støtte og rådgivning til utøvere som ønsket å omgjøre sin produksjon til å bli digital. Enkelte fylkeskommuner var avhengige av å samarbeide med andre fylkeskommuner eller kjøpe inn produksjoner, fordi de hadde få ansatte og/eller manglet produksjonskompetansen som var nødvendig for å produsere digitale produksjoner.

Mange fylkeskommuner, bl.a. Rogaland, Troms og Finnmark, Møre og Romsdal, Vestfold og Telemark, Rogaland, Oppland og Viken, oppgir at det var i den første kontakten med utøvere som skulle vært på programmet våren 2020, der man bl.a. informerte om planer for avlysning, at mange av ideene om digitale produksjoner kom til. En informant omtaler det slik:

Alle [utøverne] fikk honorar som om de skulle reist på turne. Men mange av utøverne var interesserte i å lage noe nytt. De ville komme ut med kunsten sin.

Omstillingen til digitale produksjoner kom dermed i stand i samarbeid mellom fylkeskommunene og kunstnere/kulturarbeidere som allerede var inne i DKS-kretsløpet.

Flere fylkeskommuner beskriver videre at også den påfølgende planleggingen og ideutviklingen skjedde i dialog med utøverne, selv om det varierte om det var fylkeskommunen som tok initiativet eller utøverne. Flere steder var utøvere svært aktive. En informant forteller:

Dette var de [kunstnerne] veldig selvdrevne på. Fikk tak i folk med kompetanse innen formidling, film og video. Skrev om manus. Den prosessen gjorde de selv...

Produksjonen *Dette livet eller det neste* er et eksempel på en digital produksjon som oppstod som følge av dialog mellom utøver og fylkeskommune, da den planlagte fysiske turneen med produksjonen ble avlyst. I enkelte tilfeller kom initiativ til digitale DKS-produksjoner fra utøvere som ikke opprinnelig var i programmet. *Oh, baby baby goes viral* var en slik produksjon. Denne produksjonen hadde turnert på tradisjonelt vis tidligere, men ble tatt fram igjen og omgjort til digitalt format etter dialog mellom utøvere og Scenekunstbruket, da utøvernes planlagte opptredener, blant annet på festivaler, ble avlyst.

Å ta inn helt nye produksjoner og utøvere var imidlertid utfordrende for fylkeskommunene. Å gjøre endringer i det fastsatte programmet, var problematisk siden disse er nøye vurdert med tanke på kunstnerisk kvalitet av faglig komitee eller lignende. Slike faglig komiteer inneholder gjerne elever, eksterne fagansvarlige i ulike uttrykk, og andre, og deres vurderinger oppleves dermed som forpliktende. Programmet skal også samspille med læreplanen, og nye

produksjoner kan slik forrykke balansen i fastsatte program, der ulike mål og behov er relatert til produksjonene. I noen fylkeskommuner er programmene også politisk vedtatt.

Som et alternativ eller supplement til egne digitale produksjoner, videreformidlet de aller fleste fylkeskommunene våren 2020 også digitale litteraturtilbud initiert av Norsk Forfattersentrum og utarbeidet i dialog med Kulturtanken og de tre DKS-administrasjonene som i utgangspunktet hadde kontraktet de aktuelle forfatterne, nemlig Viken og Trøndelag fylkeskommuner samt Bergen kommune. Dette var i hovedsak digitale løsninger bygd på eksisterende formidlingsopplegg innen litteratur. Troms og Finnmark gjorde ikke dette, da de opplevde at skolene hadde nok med å få organisert hjemmeundervisning, og det var ingen som etterlyste DKS-tilbud. Flere lagde en ressurside på hjemmesidene sine,¹⁴ der de videreformidlet produksjoner, i tillegg til andre tilbud de visste fantes. Vi kjenner ikke til i hvor stor grad denne ressursiden ble brukt. Vi har heller ikke fullstendig oversikt over *hvordan* de ulike fylkeskommunene eventuelt videreformidlet tilbud.

I mange fylkeskommuner oppsto det digitale DKS-tilbudet som et resultat av en konvertering av produksjoner som allerede var planlagt som fysiske visninger. I Oslo kontaktet man utøverne som stod på programmet og framla det som frivillig om de ville gjøre slike nødvendige tilpasninger, honoraret fikk de uansett. Dette viser fleksibiliteten som vi finner at mange av produksjonsmiljøene la for dagen, da krisen inntraff. Samtidig var viljen til å opprettholde tilbudet sterk blant alle parter, så det er ikke sikkert at risikoen man tok var så stor. F.eks. forteller en fagansvarlig vi intervjuet, at det viktigste med de digitale tilpasningene våren 2020 var å få på plass et tilbud for elevene. Det som drev DKS-teamet i sitt arbeid med digitale produksjoner, var erkjennelsen av at det ligger i deres mandat å gi gode og profesjonelle kunstopplevelser av høy kvalitet til så mange barn og unge i skolen som mulig. I situasjonen da det var full nedstenging og alle var hjemme, gikk tankene raskt til om det var mulig å gi elevene et tilbud der de var. Den samme ansvarsfølelsen og løsningsorienteringen var til stede også blant de aller fleste kunstnerne i DKS-systemet.

Selv om velvilje og oppofrelse var til stede blant aktørene, var ikke alle produksjoner like enkle å realisere digitalt. En informant i Viken fylkeskommune forteller at de i løpet av vår- og høstmånedene initierte 12 digitale produksjoner som svar på koronasituasjonen. Noen av disse var tenkt delvis digitale i utgangspunktet. Informanten forteller at av de 12 var noen relativt enkle å gjennomføre, andre kom de ikke i mål med. Eksempel på det førstnevnte var en i utgangspunktet fysisk litteraturproduksjon, der en forfatter skulle komme til skolen for å spille av et digitalt klipp og ellers fortelle fra podiet. Informanten sier at det å formidle forfatterbesøket og spille av klipp gjennom Teams var uproblematisk. Det samme gjaldt filmproduksjonene. Vanligvis er filmproduksjoner i DKS avspilling av film og en oppfølgende samtale. I den digitale produksjonen kunne samtalen enkelt flyttes over på Teams. Slike erfaringer stemmer godt overens med de erfaringene vi gjorde da vi kartla *Dette livet eller det neste*, der Zoom, et tilsvarende program som Teams, inklusive chattefunksjonen, ble tatt i bruk med svært godt resultat. Slike digitale produksjoner må, slik vi vurderer det, oppfattes som lavhengende frukter, dersom målet er flere digitale produksjoner innenfor stramme tids- eller økonomiske rammer. Et eksempel på en av de 12 produksjonene som ikke fungerte like godt, var en musikkproduksjon der innspillingen ikke ble så teknisk god som ønsket, i tillegg til at

¹⁴ For eksempel Trøndelag: https://www.dkstrondelag.no/digital_formidling_av_dksprosjekt

den ble gjort tilgjengelig i en periode der læreren ikke hadde tid til å forberede og gjennomføre opplegget.

I mange fylkeskommuner var det DKS-administrasjonen selv som initierte det nye innholdet. Med unntakstilstanden som fulgte koronapandemien, kom et felt som normalt er svært velregulert «i spill», noe som kan sies å ha fått både positive og problematiske konsekvenser. Når det gjelder de positive, forteller mange av informantene om den kreative energien som oppsto i en situasjon der alle normale prosedyrer ble satt til side. Særlig gjaldt dette for fylkeskommuner og andre produksjonsmiljøer med noe erfaring med digitale produksjoner fra før. Med alle vanlige DKS-planer i full oppløsning, åpnet dette ikke bare for fortvilelse og usikkerhet, men også for frihet til å sette i gang arbeid man ellers kanskje ikke ville turt eller ønsket. En informant fra en fylkeskommune forteller at omstillingen til digitale produksjoner gikk relativt «glatt», og uten mange av de utfordringene og problemene som man kunne forvente i en slik prosess. På oppfølgingsspørsmål om hvorfor, svarte informanten at «Det gikk så fort at vi hadde ikke tid til å tenke konsekvenser». Samtidig er det verdt å tillegge at nettopp denne fylkeskommunen hadde DKS-medarbeidere med relativt stor kompetanse på digitalt innhold og plattformer, og at denne kompetansen med ett ble svært verdifull. Stans i det ordinære turneprogrammet frigjorde RDO-midler (midler som dekker kostnader til reise, diett og opphold) som man nå kunne pløye inn i nye, digitale produksjoner man tidligere ikke hadde prioritert (eller kommet på) å lage.

En informant fra Trøndelag fylkeskommune forteller at arbeidet måtte skje hurtig sommeren og høsten 2020. Midler ble lyst ut i mai med krav om leveranse i september. «Alt gikk fort», forteller vedkommende, og legger til: «Og, man hadde for lite penger. Det er generelt for alle de ni produksjonene, de var kjappe og billige». Tidspress og små budsjetter la for øvrig ikke demper på arbeidslysten, forteller denne informanten. Stemningen i starten var dårlig, som følge av nedstengning og avlysning, så det ble oppfattet som viktig å snu stemningen. Og å etablere tillit i hele DKS-systemet til at dette kunne gå bra. Selv lavkostbudsjetter og tidspress virket dermed som et bedre alternativ, og alle snudde seg raskt. At ledelsen fulgte opp med friske midler bidro til opplevelsen av at her løste man problemer heller enn å bli overmannet av dem, forteller informanten. Midlene som raskt kom på plass, ca. 1,4 millioner kroner, var ubenyttede RDO-midler, og som dermed lot seg omdisponere til digitale produksjoner. På spørsmål om hva som gjorde at fylkeskommunen her var i stand til å omstille seg så raskt, var svaret at det er mye endringsvilje og -evne i organisasjonen. I prosessen med å utvikle prosjektet i fylkeskommunen ble det lagt vekt på involvering. Informanten trekker også fram at et positivt utfall av pandemien var at DKS-teamet møttes hyppigere enn før, på kortere digitale møter, noe som igjen gjorde at teamet ble mer samkjørt.

Et interessant punkt i Trøndelags digitale koronainnsats, som samtidig skiller dem fra mange andre fylkeskommuner, var at de rett etter koronanedstengningen åpnet for en egen innmelding av digitale prosjekter. Det foregikk på samme måte som en vanlig innmelding. For fylkeskommunen var det et poeng i å ikke kalle det søknad, siden en søknadsprosess er mer tidkrevende og byråkratisk enn innmeldinger av produksjoner. 40 produksjoner ble innmeldt til fristen. DKS-teamet i fylket gjennomgikk disse og gjorde et utvalg. Produksjonene ble vurdert ut fra kvalitet både på det faglige/kunstneriske og det digitale innholdet. DKS-teamet oppfordret personer fra filmfeltet til å jobbe sammen med utøvere fra andre kunst- og kulturuttrykk for å skape noe nytt. Dette var en ny samarbeidsmåte, som fylkeskommunen håper fortsetter. Blant

kunst- og kulturuttrykkene var det spesielt innenfor visuell kunst, kulturarv og litteratur at man fikk til gode digitale løsninger som også passet budsjett og gjennomføring. I alt ble det valgt ut ti digitale produksjoner som kunne gjennomføres skoleåret 20/21. Disse ble produsert fra mai til september 2020. En erfaring DKS-teamet tok med seg fra produksjonsfasen var at det var lurt å ha dialog med utøverne for å spisse innholdet inn mot publikum, i tillegg til å diskutere digitale/tekniske løsninger. De utvalgte digitale produksjonene vil være tilgjengelig for bestemte klasser og skoler fra 1. november 2020 til 1. mai 2021. Skolene kan selv velge når det passer å gjennomføre opplegget, og har ansvaret for at det er de elevene som DKS har kjøpt rettigheter for, som ser det. For tilgang til opplegget får man en unik lenke til plattformen *Vimeo*.

Siden produksjonen gikk så raskt, hoppet man i Trøndelag bukk over aspekt ved prosessen man vanligvis ville brukt mer tid på. Dette fikk, ifølge våre informanter, både positive og negative følger. En problematisk side som nevnes er personvern- og opphavsrettslige forhold. I iveren etter å skaffe utøvere arbeid og elever DKS-tilbud, satte man i gang prosjekter uten engang å rekke å tenke på hvor digitale spor ble lagret eller hvem som skulle sitte med eierskap til den ferdige produksjonen i framtida. Men også positive effekter ble utløst. Løsninger man ellers ville vært skeptiske til, ble likevel testet ut, på tross av organisatoriske eller tekniske utfordringer. Mange av dem viste seg vellykket. I det følgende skal vi se nærmere på de erfaringene man gjorde seg i den hektiske og usikre tiden etter 12. mars, ikke minst hvordan krisestemningen gav grobunn for kreativitet og tiltakslyst. Samtidig ser vi også på hvordan digitale løsninger mange steder i DKS-feltet ble møtt med en betydelig ambivalens.

3.2 Bratte læringskurver og ambivalente holdninger

Selv om flere informanter forteller om store utfordringer og feil som ble gjort, forteller samtidig mange om mulighetene situasjonen ga for læring. Mange betegner læringskurven som svært bratt. I tillegg gav krisen, kanskje noe paradoksalt, rom og frihet til å prøve og feile mer enn vanlig. Flere produsenter forteller f.eks. at de nå fikk en sjanse til å teste ut ideer de ellers ikke ville våget. En informant fra Møre og Romsdal forteller at det opplevdes som «å få være med på et forskningsprosjekt», der man kunne innta en utforskende og prøvende rolle. Som vi har sett, omfordelte flere av de fylkeskommunale produksjonsethetene ressurser til digitale tilbud under skolenedstengingen, noe som ga økonomisk rom for denne utforskningen. Informanten fra Møre og Romsdal forteller: «Vi følte at vi ikke kunne bruke de ekstra midlene på å spille inn produksjoner, men at vi måtte benytte muligheten til å utforske».

En informant fra et produksjonsmiljø for kulturformidling forteller om det samme. De hadde liten erfaring med digital formidling, men da de forsto at unntakstilstanden kom til å vare en tid, kastet de seg uti det. Ifølge informanten var holdningen inspirert av Astrid Lindgrens Pippi: «Dette kan vi ingenting om, så det skal vi gjøre». Ifølge informanten var det veldig lurt å tenke slik. De lærte mye, fikk investert i utstyr, og ikke minst jobbet på tvers i organisasjonen med formidling, noe man ikke hadde gjort tidligere. Samtidig fikk man utfordret flere i organisasjonen til å formidle foran et kamera, noe som var nytt for de aller fleste. De var vant til, og gode på, å møte og formidle innholdet sitt direkte til folk, nå måtte de lære å arbeide uten direkte respons på innholdet. Også denne informanten forteller om en svært bratt læringskurve: «Vi improviserte mye. Men 'gutsing' og kaos følte positivt. Vi turte ting vi ellers ikke ville turt.»

Også elever og lærere tok del i utforskningen og de bratte læringskurvene. En av caseproduksjonene, *Dette livet eller det neste*, var nettopp en digital omarbeidelse av et opplegg basert på et fysisk møte mellom formidler og elever. Den digitale versjonen av produksjonen ble stablet raskt på beina etter nedstengningen, og en skoleleder ved en av skolene som fikk tilbudet om å vise produksjonen forteller at ikke alle lærerne så seg i stand til å hoppe på tilbudet:

[Jeg fikk] et tilbud fra [fylkeskommunens kontaktperson] om vi ville prøve det digitalt. Teste det ut. Også for å få noe annet input til elevene enn bare ordinær hjemmeundervisning på Teams. Noen lærere ville, og noen ville ikke, de hadde nok å holde på med. Men et par tre meldte interesse.

På visningstidspunktet, hadde elevene hatt hjemmeskole i omtrent en måned. En lærer som overvar en av forestillingene, omtalte forestillingen som en gave fra himmelen. Situasjonen med nedstengt samfunn og hjemmeskole var vanskelig for mange elever. «Jeg tror til og med de savnet DKS», uttalte læreren i intervjuet, underforstått at ikke alle elever alltid synes det er like stas å ha besøk av DKS. Med tanke på det alvorlige temaet produksjonen tok opp, ble dette ifølge læreren «noe som var større enn dem og korona. Det var et heldig tidspunkt».

Nettopp det at elevene satt hjemme og ikke foran skjermer på skolen omgitt av medelever, mente læreren var noe av nøkkelen til at opplevelsen var så vellykket. For det første unngikk man fnising, surr og rør, som lett kan oppstå i et klasserom. Det at de satt hver for seg på denne måten, skapte også en opplevelse av å bli snakket til personlig, ikke til hele gruppa.

Det ble kjørt flere visninger av produksjonen ved denne skolen. Fordi dette var helt nytt både for utøver og lærere, hadde de dialog mellom flere av visningene, med sikte på å forbedre opplegget underveis. En skoleleder sa at de var klar over at de var prøvekaniner: «Etter den første, gjorde vi endringer. Men særlig de to siste var gode». I den første visningen hadde mye tid gått med til at forfatteren fortalte om boka, med den konsekvensen at det ble litt lite tid til dialog med bokas kildeperson. Det var det siste elevene syntes var mest interessant, derfor ble det satt av mer tid til dette i de senere visningene. Henholdsvis skolelederen og læreren legger begge vekt på at dette dialog-elementet var en vesentlig suksessfaktor i denne produksjonen:

Jeg er egentlig ganske positiv til digitale produksjoner, men det er viktig at det er lagt opp godt. Det er viktig med en live-bit. Vi har nok digitalt, så det må være noe som er litt annerledes (Skoleleder).

Et prinsipp er viktig i DKS; at elevene blir sett og at de får delta. Det er viktig uansett om det er digitalt eller ikke. Det at de får spørsmål, og at de får oppfølgingsspørsmål. At det blir dialog og ikke monolog. Det gjelder kanskje enda mer når det er digitalt (Lærer).

Informantene fra skolen, både skoleleder og lærer virker å være ganske samstemte i at digitale produksjoner kan fungere godt. Det samme er, som vi skal komme tilbake til, også elever ved skolen. Læreren og skolelederen er imidlertid litt mer opptatt av å hegne om det fysiske møtet med kunsten enn elevene. Der elevene vurderer det som positivt *supplement* dersom DKS tilbyr flere digitale produksjoner i framtida, ser lærere og skoleledere på digital DKS som positive *alternativer* dersom ordinær DKS ikke er mulig.

Nettopp skillet mellom det å se digitale produksjoner som noe som potensielt kan fortrenge fysiske møter, og å se det som et supplement står sentralt i det empiriske materialet. I flere av samtalene bl.a. med koordinatorene i de ulike fylkeskommunene, ble det digitale satt opp mot det ikke-digitale som en direkte motsetning. De fleste mente at digitale produksjoner ikke kunne

erstatte fysiske møter, men under gitte omstendigheter utfylle dem. Noen var tydelig negative til ikke-fysiske produksjoner. Mange ga dessuten uttrykk for en ambivalens knyttet til selve *produksjonen* av digitalt innhold, og pekte på at dette var et fag man ikke bare kunne hoppe i. Flere fortalte at de opplevde det å skulle gjøre en digital DKS-produksjon som vanskeligere enn en analog, f.eks. å lage en filmversjon av en scenekunst-forestilling. Det krevde at hele produksjonen var tenkt digitalt hele veien, i tillegg til at det fordrer kompetanse på flerkamera-produksjoner m.m. I det hele tatt var det flere som trakk frem at de fryktet å ikke nå opp i konkurransen med NRK-Super eller de skarpeste produsentene på YouTube. Uroen var med andre ord knyttet til at hele DKS som institusjon skulle miste sitt særpreg og konkurransefortrinn ved å bli et digitalt tilbud. En informant peker på dette:

Det er ikke bare å lage digitale produksjoner. Må planlegge at de skal være digitale fra begynnelsen av. Vi tenker at DKS skal være noe annet. Og så har du dette med respons. Det er lite motiverende å lage digitale opplegg når man ikke vet hvordan de blir tatt imot.

Flere informanter blant DKS-produsentene er følgelig opptatt av at man bør alliere seg med profesjonelle produksjonsmiljø. Profesjonelle produksjonsmiljøer for digitalt innhold har det siste året blitt en ny aktør i DKS-feltet, noe som nok kan forklare at enkelte er skeptiske eller ambivalente til at de får for stor innflytelse. Det er kanskje også grunnen til at mange i samtale med oss brukte anledningen til å trekke fram at det viktige med DKS er det fysiske møtet mellom kunstner og elev. Enkelte mener at dette også kan gjøres digitalt, mens andre framholder at ingenting kan erstatte det fysiske møtet med elevene.

De voksne informantene, både de som representerer produksjons- og distribusjonsleddene og de som representerer mottakerne (skolene), stiller seg altså ambivalente til tanken om å satse på digitale produksjoner framover. Ingen er verken helt for eller helt mot digitale formidlingsopplegg, men hovedinntrykket er at de voksne informantene forholder seg til digitale formidlingsopplegg primært som noe som kan utgjøre et alternativ eller substitutt til fysiske formidlingsopplegg dersom slike ikke kan gjennomføres. Hvordan stiller så de primære mottakerne av formidlingstilbudene, *elevene*, seg til dette, de som gjerne omtales som «digitale innfødte»? Deler de de voksne informantenes ambivalente holdninger, eller ser de annerledes på dette?

Elevene vi har vært i kontakt med som del av dette oppdraget snakker ikke med én stemme. De er like ulike som voksne (jf. Christensen 2017), de har ulike bakgrunner, de er ulike i alder og kjønn, og de har ikke minst ulike kunsterfaringer og -preferanser. Dette gjør seg selvsagt også gjeldende i deres vurdering av digital DKS. Det de nok likevel deler, er en felles erfaring av å være noenlunde på hjemmebane på digitale flater, noe som mest sannsynlig har blitt forsterket gjennom måneder med digital hjemmeskole, så vel som digital kulturskole og andre fritidstilbud. Dette ble tydelig i vår kontakt med elevgruppene. I gruppesamtalen med elevene som hadde opplevd *Dette livet eller det neste*, spurte vi om det at de møtte utøverne digitalt var noe de tenkte over. To av dem svarte i chattefeltet: «Syns det var veldig greit» og «Vi er vant med ting over nett». Flere av dem var også enige i at de gjerne kunne tenke seg at DKS ble mer digital i framtida. Samtidig var flere opptatt av å skille mellom ulike DKS-produksjoner. Flere mente at foredragsbaserte produksjoner med fordel kunne være digitale. *Dette livet eller det neste* fungerte ifølge elevene svært godt digitalt nettopp på grunn av den foredrags- og dialogbaserte formidlingsformen, i kombinasjon med selve tematikken, utøverens

formidlingsevne og live-elementet med kildepersonen. Flere elever mente derimot at digital DKS ikke nødvendigvis passer like godt for musikk- og teaterproduksjoner, slik det framgår av disse tekstbesvarelsene fra to elever i Vgs.:

Syntes et forfatterbesøk fungerte relativt bra under zoom, men om det skulle vært en konsert eller forestilling hadde det vært bedre å få besøk.

Selv mener jeg at ulike ting bør gjennomføres på skoler, mens andre kan gjennomføres digitalt. Ting som musikkopplevelser og skuespill syntes jeg bør gjennomføres på skolen. Dette er noe som er gøy å oppleve live og det vil kanskje være lettere å følge med hvis man ser dette på en scene og ikke på en datamaskin. Mens møter med forfattere eller ting der man kun skal snakke, mener jeg det er bedre å ta over digitale medier, man vil da kanskje få mer direkte spørsmål og elevene vil kanskje tørre å ta ordet mer enn man ville gjort hvis man skulle gjort dette foran en hel forsamling. Jeg mener derfor at det kan være lurt med noe mer digitalt, men kanskje ikke alt.

Vi må ta høyde for at utsagnene som er sitert her, stammer fra elever som ikke selv har opplevd digitale musikk- og teaterproduksjoner i DKS.

Basert på et samlet elevmateriale er vårt inntrykk at digital DKS generelt er noe elevene kunne tenke seg mer av, både fordi digitale flater er arenaer de kjenner at de mestrer og der ungdomskultur i økende grad utspiller seg. Dette er også arenaer der terskelen for kommunikasjon kjennes lav. Samtidig er elevenes vurdering av digital DKS avhengig av produksjonstype og formidlingsform, og de er ofte sensitive for hva som fungerer i et digitalt format. Sist, men ikke minst er det i digital DKS, som i ordinær DKS, også andre forhold som skiller en god produksjon og opplevelse fra en dårlig. Dette kan f.eks. handle om hvorvidt temaet fanger målgruppa, eller om utøvernes formidlingsevne.

3.3 Maktforhold og beslutningsmyndighet

Arbeidet med digital omstilling når pandemien rammet, var preget av hastverk og raske løsninger, men også nytenkning og fleksibilitet fra mange parter. Empirien viser at man så seg nødt til å fravike de vanlige prosedyrene tilhørende de ulike fasene med planlegging, produksjon, godkjenning, testing og distribusjon. Et betimelig spørsmål er hvorvidt dette har hatt betydning for maktforhold og beslutningsmyndighet i DKS.

Et hovedinntrykk er at det har skjedd en viss maktforskyvning i DKS det siste året. Den tydeligste endringen er at skolen og den enkelte lærer har fått en viktigere rolle. DKS-administrasjonene, utøverne og produsentene har alltid vært avhengige av skolens og lærernes kapasitet, vilje til samarbeid og engasjement, men denne avhengigheten må sies å ha økt under pandemien, parallelt med at andre parter har mistet noe av kontrollen. En utøver resonerte slik om skolens og lærerens posisjon og rolle:

Skolen blir viktigere, og læreren blir viktigere. Det er både bra og dårlig. På en måte er det dårlig, fordi du må forholde deg til læreren, [er] mer avhengig av dem. Men det kan jo være både bra og dårlig, på den måten at noen lærere bidrar masse, mens andre synes kanskje det er for vanskelig å forholde seg til. Jeg tror det vil ta tid før vi finner ut av effekten av dette. Jeg tenker at i utgangspunktet gjør det ikke noe å gjøre læreren viktigere. Læreren er allerede nøkkelen til DKS.

I ytterste konsekvens kan læreren i prinsippet velge å avbryte en digital visning. Dette er nok i praksis noe som sjelden eller aldri skjer, men det ligger en makt i å ha muligheten. Læreren kan også velge bort eller prioritere ned digitale produksjoner, eller for eksempel velge å ikke sette seg inn i det som produksjonen krever av teknologiske eller praktiske forutsetninger for at den skal fungere optimalt. I dette ligger det også en makt. Digital DKS har på mange måter synliggjort lærernes nøkkelrolle. Denne synliggjøringen kan det komme noe godt ut av på sikt.

Et annet ledd i systemet som til en viss grad har fått økt makt, er utøvere og produksjonsmiljøer med høy og relevant kompetanse på digital innholdsproduksjon. Innføringen av slike digitale løsninger, noen av dem trolig permanente, har gitt dem som har behersket omstillingen en posisjon der de har større innflytelse i DKS-feltet enn ellers. Tradisjonelle kvalitetsvurderinger videreføres trolig også i et digitalt produksjonsmiljø, men som en informant fra Trøndelag påpeker, de med oversikt over hvordan digital formidling fungerer, hva som koster, og hvilke fallgruver som finnes, har fått mer makt. Ved å være attraktive rollemodeller, med viktig kompetanse som kan bistå også andre fylker og kommuner, flyttes makt over mot produsentmiljø med digital kompetanse. Det betyr samtidig at de estetiske strategiene de samme miljøene opererer med blir viktigere i feltet. Man kan derfor argumentere for at kompetanse på digitale produksjoner gir en økt estetisk definisjonsmakt. De partene som ikke har denne kompetansen har måttet gi fra seg kontroll. En informant fra et produksjonsselskap forteller at flere aktører har måttet gi fra seg noe av makten over produktet og hvordan det oppleves, fordi de trenger hjelp av selskaper som det vedkommende selv representerer, for å få realisert digitale produksjoner:

Men folk kommer fordi de trenger hjelp til å få til noe. Vi prøver ikke å endre deres produkt. Vi gir bare råd. Så lenge de ikke foreslår noe som ødelegger hvordan mediet funker. Vi legger til rette for at de skal få gjort sine greier.

Fordi produksjonsselskapet er den parten som sitter med kunnskapen om mediet, har de en forholdsvis stor makt over produksjonen, eller «påvirkningskraft» som informantene selv velger å beskrive det som. Dette blir særlig tydelig for produksjoner som krever avansert utstyr, f.eks. filmproduksjonsutstyr, flere kameraer eller avanserte programmer, samt spesialkompetanse. I teknisk enklere produksjoner som baserer seg på medier som i løpet av året har blitt allemannseie, f.eks. Teams og Zoom, har vi sett at utøvere uten digital spesialkompetanse kan beholde mye av makten over produksjonen. En utøver forteller:

Det var bare jeg som var på med en gang og sa hvordan kan vi gjøre dette på en annen måte. Jeg lastet selv ned Zoom og lærte meg det. Og fant ut hva som skulle til for at det skulle fungere for en så stor gruppe. Og det var jeg som sendte ut invitasjonen til Zoom-møtet. Jeg styrte alt det tekniske selv. Jeg skjønte at dette må jeg bare lære meg.

I DKS er prinsippet om elevmedvirkning viktig, både i produksjonsfasen og i distribusjonsfasen. I produksjonsfasen innebærer dette test-visninger og tilbakemeldinger fra representanter fra målgruppene, og enkelte produksjoner blir til i tett samarbeid med elever. I visningsfasen er mange produksjoner basert på høy grad av deltakelse og interaksjon med publikum, og det innhentes brukerevalueringer jevnlig, både internt i DKS og fra eksterne parter (se f.eks. Heian, Haugsevje og Hylland 2016). Fordi så mange av de digitale produksjonene ble produsert på rekordtid, er vårt inntrykk at elevene ikke har fått medvirke i produksjonsfasen i

samme grad som i tradisjonell DKS. På lengre sikt vil det derfor være gode grunner til å øke elevens medvirkning også i produksjonsfasen.

4. Teknologi, distribusjon, logistikk

Digital teknologi åpner nye muligheter for produksjon, formidling og distribusjon av kunst og kultur i DKS. Samtidig finnes det utfordringer og fallgruver. Ikke minst har mange i løpet av året som har gått, erfart at enkelte av de raske beslutningene man gjorde i mars 2020, hadde ulemper eller uønskede effekter. I dette kapitlet oppsummerer vi erfaringer knyttet til teknologi, digitale plattformer, teknikk, rettigheter og logistikk.

4.1 Likebehandling, fleksibilitet og effektivitet

Det er mange fordeler med digitale produksjoner, ikke minst knyttet til distribusjon og logistikk. De fleste av informantene peker på en rekke slike positive implikasjoner av digitale produksjoner. Ett forhold som har blitt påpekt, er at digitale innspillinger tilbyr en form for likebehandling av mottakerne. Det samme produktet tilbys alle, og det holder like god teknisk kvalitet hver gang det tas i bruk. Dette gjelder selvsagt ikke i samme grad for strømmede liveproduksjoner. I ordinær DKS vil kvaliteten på formidlingen i større grad avhenge av de fysiske forholdene ved skolene, som varierer mye når det kommer til kvalitet på lokaler, akustikk m.m. En av informantene fra Trøndelag pekte nettopp på det. I ordinær DKS-formidling var kvaliteten avhengig av at museumspedagogen hadde en god dag. I opplegget med innspilte filmer hadde man full kontroll på at formidlingen var akkurat slik produsenten ønsket.

Et annet forhold som påpekes av informantene er at innspilte produksjoner tilbyr en helt ny grad av fleksibilitet, både for innholdsprodusenter og mottakerleddet. Med digitale produksjoner kan både kunstnere og DKS-produsenter lettere nå nye eller andre målgrupper. Produksjoner kan supplere tradisjonelle DKS-tilbud, f.eks. ved avlysning, og skolene og den enkelte lærer kan selv avgjøre når produksjonen skal vises. Gjennom å tilpasse visninger til tidspunkter hvor de kan nyttiggjøres i relevante fagkontekster, kan lærerne potensielt få mer ut av DKS-produksjonene.

I det empiriske materialet finner vi flere eksempler på at kunstnere og produsenter av DKS ser det digitale formatet som spennende og fylt av muligheter med hensyn til distribusjon. En i produsentmiljøet som arbeider med formidling av historie, forteller f.eks. at man med en digital plattform og den nyvunne kompetansen på å utnytte disse, kan nå et langt større skolepublikum. De har mange temaer med nasjonal relevans, som de gjennom ordinær DKS bare har nådd ut til et lokalt publikum med. Det har ikke vært aktuelt å reise rundt fysisk, men med et digitalt format kan man nå hele landet. De ser derfor dette som en mulighet, og har forhørt seg i alle landets fylkeskommuner og direktkommuner om det er interesse for slike produksjoner. En fylkeskommunal DKS-produsent stiller følgende retoriske spørsmål, og svarer selv:

Har digital DKS åpnet nye muligheter med tanke på logistikk og formidling som det er ønskelig å ta med seg videre, også etter pandemien? Absolutt. For eksempel med tanke på ressursbesparelser. RDO¹⁵-utgifter. Det gjør det det jo mye enklere hvis en skole må avlyse. Enklere å få opp en ny dato.

¹⁵ RDO: Reise, diett og opphold.

Enklere når du kan gjøre ting litt mer *on demand*. I prinsippet så kan utøverne være hvor som helst når de gjør denne forestillingen. Det er en stor forskjell. Spesielt med tanke på produksjoner fra andre steder i landet, eller i verden...

En annen informant, som under koronatiden konverterte forestillingen sin til et digitalt format, peker på poenget med at digitale produksjoner kan supplere tradisjonelle, fysiske DKS-produksjoner dersom det trengs:

Vi har et produkt her som vi kan dra ut med fysisk, men så har vi denne muligheten å gjøre det digitalt. Så det er en styrke, at vi har begge muligheter. Vi fant ut at skal vi gjøre det digitalt, så må innholdet også henge på greip med hensyn til det digitale. Det var viktig for at det skulle fungere så bra. [...] Jeg føler at vi har klart å ta det formatet på alvor, og gjøre det ordentlig.

Informanten peker her på at dersom man skal lage digitale utgaver av fysiske produksjoner, så må dette gjøres med utgangspunkt i at den digitale versjonen skal ha en egenverdi; den må ikke reduseres til en blek kopi. Dette kommer vi for øvrig tilbake til i kapittel 5.

Selv om kunstnerisk og pedagogisk innhold ligger i kjernen av DKS, er selvsagt også økonomi og ressursbruk i forbindelse med produksjon (eventuelt innkjøp), distribusjon og oppfølging av DKS-produksjonene viktig. Der noen fylkeskommuner bruker store ressurser på egenproduksjon og har kostbar logistikk knyttet til reisevirksomhet i geografisk store områder, kjøper andre inn forestillinger og legger mindre ressurser i slike, eller har enklere logistiske forhold å jobbe med. I tillegg til tekniske, kunstneriske/estetiske og pedagogiske dimensjoner har digitale produksjoner dermed også en interessant økonomisk dimensjon, særlig siden digitale løsninger potensielt kan åpne for en rasjonaliseringsgevinst, framfor alt knyttet til utøveres reise og oppholds-utgifter. Et relevant spørsmål i en gjennomgang av digital omstilling som svar på korona-nedstengningen er derfor om digitale formidlingsløsninger endrer på produksjonenes kostnadsside.

Ifølge vårt materiale er ikke svaret på om kostnadssiden øker eller minsker ved digitale produksjoner helt entydig. Den fylkeskommunalt ansatte DKS-produsenten vi siterte tidligere, pekte på at digitale produksjoner kan gi kostnadsbesparelser, f.eks. ved redusert turnevirksomhet. Dette er også noe flere andre fylkeskommuner forteller om: under tiden med skolenedstengingen, ble ubrukte RDO-midler omdisponert til å finansiere ny digital produksjon. Besparelser innen fysisk logistikk kunne m.a.o. gå til økt kunstproduksjon. Alle er imidlertid ikke helt enige i det, f.eks. mente en annen informant at de ekstra produksjonskostnadene som fulgte/følger med digitale produksjoner langt på vei veier opp for de besparelsene man gjør innen turnering. Man kan dermed slutte at eventuelle kostnadsbesparelser vil være avhengig av hvilken type produksjon det er snakk om. Samtidig nevner flere at det også finnes en indirekte kostnadsside man kan spare på ved bruk av digitale plattformer og produksjoner. Den er knyttet til at det logistiske arbeidet går lettere når man slipper mye «menneske-logistikk», som en informant kalte det. Dette gjelder for alle typer digitale produksjoner, både innspilte og live strømming. Når mennesker ikke skal flytte på seg, kreves det mindre arbeid og det er færre ting som kan gå galt. Men dette er, som mange påpeker, på godt og vondt, for den menneskelige faktoren er jo samtidig det som gir innholdet liv.

Flere av våre informanter mener at den kanskje største gevinsten i digitale DKS-produksjoner, er at de er fleksible for skoler og lærere. Digitale forestillinger, som ikke er avhengig av fysisk oppmøte, enten fordi de er ferdige innspillinger, eller fordi digital kommunikasjon gjør det

enkelt for de som formidler produksjonen å stille opp når det passer for skolene eller lærerne, er svært fleksible siden de enkelt kan tilpasses skolenes planer og ønsker. Flere digitale produksjoner er tilbudt skolene innenfor slike fleksible tidsrammer, der visningen skjer i løpet av et tidsvindu. Mange lærere og rektorer setter pris på en slik fleksibilitet. Dels gjør den det enklere for lærere å tilpasse visningstidspunktet til andre fag, altså gjøre den mer aktuell (eller kanskje omvendt, å gjøre fagene mer aktuelle i lys av DKS-visningen), dels gjør den det enklere å tilpasse visningen til det øvrige aktivitetsnivået. Noen perioder er svært hektiske, andre roligere, og det er selvsagt gunstig for lærere å kunne tilpasse DKS til dette. Baksiden er at en slik fleksibilitet kan skli over i utsettelse eller at de velges bort. Mange lærere forteller om en hektisk skolehverdag som sjelden oppleves som rolig. Faren er dermed at det som kan utsettes, blir utsatt.

Hvorvidt dette er en reell fare, er usikkert. Det er lite empiri på dette, siden de digitale produksjonene før koronapandemien var få, og siden situasjonen under pandemien har vært prekær. Flere informanter vi har snakket med, er uenige i hvorvidt dette er en reell problemstilling. Ikke overraskende mener representanter fra skoleverket at misbruk av fleksibiliteten ikke er et problem å uroe seg for, bare produksjonene holder høy kvalitet. Samtidig forteller enkelte produsenter om erfaringer med produksjoner som ennå ikke er vist, på tross av at visningsvinduet går mot lukking. Et av casene vi fulgte i denne studien, var nettopp en slik produksjon, levert som en full-digital, nedlastbar visning, som kunne tas i bruk innenfor et gitt tidsrom. Vi fikk imidlertid selv erfare at den *ikke* ble tatt i bruk, selv etter flere måneder med status som tilgjengelig for 17 skoler. Da vi forsøkte å komme i dialog med skoleklasser som hadde sett filmene og fulgt opplegget, viste det seg at tilbudet ikke ennå var benyttet. Vi vet ikke hva som er grunnen til det, det fikk vi ikke svar på. Dette er derfor noe som det blir viktig å følge opp i etterkant av koronapandemien. Særlig blir det viktig å bringe på det rene om det var praktiske forhold som gjorde at man ikke tok tilbudet i bruk, eller om det hadde med kvalitet og relevans å gjøre. Dersom modellen med å tilby fleksible bruksløsninger for digitale DKS-produksjoner skal videreføres, bør dessuten en eller annen form for rutinemessig oppfølging av om tilbudet benyttes etableres.

4.2 Upløyd mark, rettigheter og arbeidsforhold

I den første tiden etter nedstengningen våren 2020 var det mange i DKS-systemet som kjente på usikkerhet. Perioden var preget av utforskning, utprøving og eksperimentering. Mye tid gikk med til å finne fram til egnede digitale plattformer. Flere av informantene fra fylkeskommunene gir uttrykk for at de ikke hadde nok kunnskap om hvordan man best legger opp, og får gode rammer rundt, det å formidle DKS digitalt. Sikring av utøvernes rettigheter og arbeidsforhold var blant det som kom noe mer i bakgrunnen i denne første tiden.

Forhold det blir pekt spesifikt på er problematikk knyttet til rettigheter, betalingsmodeller, kontroll over hvem som bruker innholdet, og det som handler om å forvalte kunstneres karrierer og marked på lengre sikt.

Vårt inntrykk er at mange utøvere inntok en svært løsningsorientert holdning våren 2020. En gjennomgående holdning blant informantene var at det bare var «å kaste seg rundt og få til noe». For mange gikk det litt fort i svingene i den mest hektiske tiden etter nedstengningen, og

noen sitter igjen med en følelse av skam over at produksjonene de leverte ikke holdt høy nok kvalitet. For noen kom også rettighetsspørsmål litt i annen rekke, og var noe de måtte få klarhet i, i etterkant. Spørsmålene som dukket opp knyttet til rettigheter og eierskap var flere. Det var vanskelig for utøvere å opprettholde eller forvalte eierskap til produksjonen (copyright) for eksempel hvis innholdet de produserte ble lagt ut på YouTube eller Facebook. En problemstilling vi møtte flere ganger var knyttet til kunstnere som hadde levert innhold de i etterkant ikke var fornøyde med, men som nå var svært vanskelig å fjerne fra de plattformene som (kanskje noe feilaktig) ble valgt. For forfattere dukket det opp en problemstilling knyttet til innspilt litteraturformidling. Lydbøker er i henhold til normalkontrakten forlagets eierskap, men hvor går grensene for hva som skal klassifiseres som lydbok? I noen kontrakter har avtalen vært at produksjonen skal ligge tilgjengelig på internett i en avtalt periode. Men hva skjer hvis fylkeskommunen glemmer å fjerne den når avtalen går ut? Enkelte produksjoner kan få svært god distribusjon når de går digitalt, men hva er konsekvensene av dette for utøverne på lang sikt med hensyn til DKS som et marked over tid og deres karrierer og inntjeningsmuligheter? Hvordan skal man sikre seg at digitale utøvere ikke blir «brukt opp» i DKS?

Spørsmålet om rettigheter handler også om hvilken betalingsmodell man velger, og hvordan man teller antall brukere av tilbudet. System for, og kontrollen med, hvordan elever telles, har imidlertid vist seg å være utfordrende. I noen tilfeller kunne en innspilt produksjon, f.eks. en film, vises til en hel klasse via én PC i klasserommet, mens i andre tilfeller kunne hver elev se filmen på hvert sitt nettbrett eller hver sin PC, på skolen eller hjemmefra. På denne måten kunne én registrert visning innebære at alt fra 1 til 30 elever så produksjonen. En betalingsmodell der utøver/produsent får honorar etter antall visninger, vil med andre ord være utilstrekkelig, og noe denne gruppen vil komme økonomisk dårlig ut av. En annen betalingsmodell er å honorere pr. elev som har sett visningen, og en tredje modell er å operere med en fastpris der produksjonen er tilgjengelig for en tidsavgrenset periode. Det har også vært vanskelig for fylkeskommunene i ettertid å finne ut hvor mange som faktisk har sett produksjonene. I Oslo ble det spesifisert i kontraktene omtrentlig hvor mange elever som skulle få tilbudene. Nordland fylkeskommune er blant dem som i liten grad har satset på digitale produksjoner, og oppgir at årsaken til det er nettopp at de ikke har ønsket å bidra til forvitring av utøvernes rettigheter. Vårt inntrykk er at de ulike fylkeskommunene har valgt ulike innfallsvinkler til brukerkontroll og honorering, og at de ulike betalingsmodellene til en viss grad fortsatt er under løpende vurdering.

En siste problemstilling rundt rettighetsspørsmål er knyttet til personvern. I mange digitale produksjoner foregikk dialog via digitale medier, f.eks. chatkanaler. Ingen av de vi snakket med, hadde full oversikt over de formelle og juridiske sidene ved dette. I lys av diskusjonene rundt innføringen av EUs personvernsforordning, GDPR, virker det åpenbart at det i etterkant av koronapandemiens hektiske aktivitet for å få et DKS-tilbud opp å stå, er behov både for en bred diskusjon av disse spørsmålene og økt kompetanse på personvern. Dette er dessuten et område der det virker åpenbart at det er behov for sentralt lederskap.

På tross av at man ikke tok seg tid til å utrede alle forhold rundt rettigheter og personvern, ble man i fylkeskommunene tidlig enige om noen hovedprinsipper for prosessen: Dels skulle de digitale produksjonene ha en egenverdi, dvs. de skulle være gode fordi de var digitale, ikke på tross av dette, dels skulle fylkeskommunen innta en raus holdning i møte med produsentmiljøene man samarbeidet med, mht. eierskap til verket. Man satset på ideer fra moderne delingsøkonomi. Produsentene skulle få eiendomsrett dersom de ønsket det, eller de

kunne dele denne med fylkeskommunen om de ønsket mindre risiko i prosjektet. En fylkeskommunal DKS-produsent fra Trøndelag forteller at de opphavsrettslige løsningene i denne tidlige fasen kanskje var litt i en gråson, men at disse ble avklart så fort det lot seg gjøre. I Trøndelag ble også et annet viktig opphavsrettslig spørsmål avklart tidlig; man så raskt utfordringen med at enkelte digitale formidlingskanaler og -plattformer utfordret opphavernes og kunstneres rettigheter til å bestemme over egne verk. Man valgte derfor å benytte en plattform som Vimeo framfor YouTube, fordi man dermed fikk kontroll på hvem som fikk se en produksjon, når og hvor lenge. Bl.a. ble det raskt opprettet rutiner på hvem som fikk adgang til filer med verk og sletting av slike filer etter endt bruk, iht. en avtale man var blitt enige om på forhånd.

Det virker å være enighet blant DKS-koordinatorene i fylkeskommunene om at YouTube og Facebook ikke er egnede løsninger for distribusjon av digitalt innhold til elevene. Selv om disse plattformene gir god film- og lyd kvalitet, og er tilgjengelig for de aller fleste, er problemene med å ivareta rettigheter for store. Dette gjelder både utøvernes eierskap til eget kunstneriske innhold, men også den nevnte utfordringen med at man trenger å legge en begrensning for hvem som skal se innholdet, avhengig av hva slags avtale som foreligger. Som sosiale medier har de også aldersgrenser for brukerne, og kan slik sett ikke benyttes direkte mot det yngste DKS-publikummet.

4.3 Kommunikasjon mellom fylkeskommune og skole

Som beskrevet i kapittel 2, ble det gjort mye arbeid våren 2020 på produksjonssiden. Mange digitale produksjoner så dagens lys, enten som digitale transformasjoner av tradisjonelle DKS-produksjoner, eller som resultat av digital nytenkning og produksjon fra bunnen av. Et viktig funn er imidlertid, som nevnt, at mange av disse produksjonene ikke har nådd ut til elevene. Det er ikke helt åpenbart hva som er årsaken til at det digitale tilbudet i begrenset grad har nådd ut, og heller ikke helt åpenbart hvor i systemet det stopper opp. Fra en fylkeskommune kom det følgende hjertesukk:

Mange ønsket og ville levere noe. Vi serverer dem på et fat, og mye arbeid ligger bak. Og en filmskaper lagde virkelig en fantastisk kortfilm. Men skolene bruker dem ikke. De har blitt lastet ned veldig få ganger, det er nesten bare jeg og utøveren som har vært inne og sett og dermed blitt telt. Så dette er et viktig funn, det må forankres helt konkret i en turneplan hvis det skal fungere.

Forklaringen vi kan lese mellom linjene i dette utsagnet er at et opplegg som går ut på å gjøre innspilte produksjoner tilgjengelig slik at lærerne kan ta dem i bruk når det passer dem, er for uforpliktende, og at visningstidspunkt må forankres hos den enkelte skole og lærer. Fra skolehold pekes det imidlertid på andre aspekter:

Vi har ikke fått noen særlige digitale tilbud. [...] Vi er en engasjert gjeng som har brukt DKS ganske mye, og vi har nå mistet et kjempegodt tilbud, og vi har ikke fått noen digitale tilbud i særlig grad. I forrige uke forespurte vi om vi kunne få en liste over de tilbudene som finnes. Og det er viktig særlig i denne perioden, det er et stort tap. Det digitale har ikke vært der for oss, iallfall.

Denne skolerepresentanten kjenner seg slett ikke igjen i at de skal ha fått digitale tilbud servert på et fat, men snarere at tilbudet er bortimot ikke-eksisterende, og noe som må aktivt

etterspørres. En annen skolerepresentant peker på at i vrømmelen av digitale tilbud fra diverse tilbydere, kan DKS lett drukne hvis det kommer som en lenke i en e-post, og han fortsetter:

Det er viktig at DKS-tilbudet skiller seg ut. Det må være offensivt for å nå fram med de gode tilbudene. [...] Ved distribusjon tenker jeg at direkte samtaler er avgjørende.

Hvor i systemet distribusjonen av digitale tilbud stopper opp, er altså ikke helt åpenbart. Om det er fylkeskommunene som ikke arbeider godt nok med informasjon og forankring, om det er skoleledelse og DKS-ansvarlige ved skolene som ikke viderefremidler godt nok, eller om det er lærerne som av ulike årsaker prioriterer tilbudet bort, det er ikke helt klart. Dessuten kan det være ulike årsaker i ulike tilfeller og i ulike fylker. Det er imidlertid verdt å merke seg at selv i Trøndelag, som er en av fylkeskommunene som kan skilte med mange digitale produksjoner, og som ifølge dem selv, har jobbet aktivt ut mot skolene, synes bruken av de ulike produksjonene, i alle fall i skrivende stund, forholdsvis liten¹⁶. Dette kan selvsagt endre seg når koronasituasjonen og de prekære effektene den har hatt på skoleverket avtar. Distribusjon av digitale DKS-tilbud fungerer mest optimalt når skolene er godt forberedt, som også er tilfelle i tradisjonell DKS.

4.4 Praktisk distribusjon

Tidligere i kapitlet hørte vi at en av fordelene med digitale produksjoner er at produktet er likt for alle, i alle når de er ferdig innspilt og selve avspillingen går knirkefritt. De er ikke avhengig av at kunstnerne skal ha dagen, at logistikken rundt turneen har fungert, at gymsalen eller klasserommet er klargjort og ledig, osv. Samtidig er ikke digitale produksjoner fri for potensielle støykilder eller mangler. Den digitale logistikken kan definitivt slå feil, og produksjonen spilles *ikke* av som tenkt. I våre samtaler med både kunstnere og lærere har vi hørt mange historier om visninger som av ulike årsaker ikke gikk som de skulle. Her oppsummerer vi disse erfaringene.

Som nevnt kan mangelfull kommunikasjon mellom fylkeskommune og skole være årsak til at planlagte visninger ikke finner sted eller ikke gjennomføres på optimal måte. Når det kommer til tekniske og praktiske forhold utover selve kommunikasjonen, er utstyrsangel ved skolene et første mulig hinder for en god visning. En konkret produksjon som forutsatte at hver elev så visningen fra egen pc/nettbrett, møtte eksempelvis på utfordringen at skolene ikke hadde headset til alle elever. På grunn av behovet for smittevern, kunne heller ikke elevene dele skolens headset.

Et annet hinder har vært mangelfull nett-tilgang og/eller -kapasitet ved enkelte skoler. Dette har til en viss grad skapt problemer for enkelte produksjoner. Fra ett fylke hørte vi at skolene ikke hadde kapasitet til å ha så mange elever som ønskelig tilkoblet via Zoom eller Teams. Fra et annet fylke ble det meldt at i forbindelse med en visning av *Oh, baby baby goes viral* ble fiberkanalen for et helt område kuttet som følge av bygningsarbeid på tidspunktet for visningen. Uhellet førte til at skolen ikke fikk sett produksjonen. Dette var et ekstremt enkelttilfelle, men hendelsen gjorde de involverte bevisste på at digitale produksjoner er mer sårbare enn fysiske produksjoner. Hvis man kommer til en skole med en fysisk forestilling skal det mye til at

¹⁶ Februar 2021.

elevene ikke får en eller annen form for tilbud på tross av strømbrydd eller andre uforutsette hendelser.

Tekniske feil har vært et tredje, men ifølge vårt materiale, forholdsvis begrenset problem. Et fjerde hinder har vært at selv om den digitale kompetansen i skolen har økt underveis i pandemiperioden, har det i enkelte tilfeller vært en utfordring at noen lærere fortsatt har mangelfull digital kompetanse. En fylkeskommunal informant oppsummerer sin erfaring slik:

Den viktigste erfaringen for min del var at det spiller ingen rolle hvor god produksjonen er hvis ikke det tekniske og kompetansen fungerer. Da blir det ikke vist. En ting er å komme til en skole som er uforberedt med en liveproduksjon, for da har man mulighet til å gjøre noe for at det skal bli en bra opplevelse uansett. Men en produksjon som er digital og som ingen følger og ingen tilrettelegger, da er ikke forutsetningen tilstede. Veldig sårbart.

På bakgrunn av slike erfaringer har man i denne fylkeskommunen vurdert å sende en tekniker ut på skolene i forbindelse med digitale visninger neste gang det skulle være aktuelt.

Et siste forhold som er verdt å behandle når det gjelder den praktiske gjennomføringen av distribusjonen, handler om valg av plattform. Valg av plattformer har berørt spørsmål knyttet til reklame, muligheter for dialog med elevene, moderering av chatten samt forhold knyttet til brannmur. Fylker og utøvere falt ned på ulike plattformer, avhengig av type produksjon. Produksjoner som inneholdt et live-element, altså at det ble vist direkte, ble ofte distribuert via Teams eller YouTube. Hvis det var produksjoner som skulle vise filmer og/eller klipp ble ofte YouTube eller Vimeo benyttet. Også Zoom er benyttet, blant annet i *Dette livet eller det neste* . Informanter som er intervjuet i tilknytning til denne produksjonen peker på Zooms enkle brukergrensesnitt som en suksessfaktor. Skolenes egne læringsplattformer er også forsøkt benyttet, f.eks. ItsLearning, som er Oslo skolens læringsplattform, men ifølge en informant var dette mindre vellykket, angivelig på grunn av liten båndbredde.

Plattformer som YouTube og Facebook inneholder en del reklame. Mange informanter påpeker at dette er uheldig i skolesammenheng. Viken fylkeskommune løste noen av reklameproblemene med YouTube ved å kjøpe seg en kanal¹⁷. Plattformer som Teams eller Zoom er reklamefrie, men har andre ulemper, slik en informant påpeker:

Reklame på YouTube? Det er selvsagt en kjipting med YouTube. Men Youtube passet rent estetisk. Teams var lite attraktivt. Det er ingen som sitter og LANer på Teams.

Å finne plattformer som var godt tilpasset produksjonene har vært et krevende arbeid for mange. For eksempel var det noen produksjoner som innebar å både spille av klipp, livestreamer og ha kontakt med elever for eksempel gjennom chat i ett og samme møte. Det ble også gjort noen blandede erfaringer med strømming av produksjoner som hadde åpen chat. Selv om det var personer som modererte chatten var det flere elever som viste problematisk adferd i kommentarfeltet under filmen som ble vist. Til sist er det noen plattformer som blokkeres av brannmur.

Begrensninger fra skolens side har til en viss grad også har vært førende for valg av plattformer. Kunstnerne som står bak *Oh, baby baby goes viral* forteller at de i utgangspunktet ønsket å benytte Zoom, fordi, som en av dem uttrykker: «Vi fant ut at Zoom var den eneste som

¹⁷ <https://www.youtube.com/channel/UCpAeFFobAOGYOBEG-CKk0jA>

var diktatorisk nok, slik at vi kan styre alles kameraer». Men fordi Osloskolen ikke godkjenner bruk av Zoom, begynte de å lete etter andre plattformer:

Da landet vi først på Teams. Så da var det mye styr med å finne ut av det. Så det eneste vi kunne bruke var Teams Live Event. For da kan vi både styre alt, både kjøre live og gå til ferdig innspilte ting. Så var det kjempemasse styr med det. Snakket med folk i hele verden. Men så viste det seg at det var ikke lov å bruke Teams Live Event i Norge, det var derfor vi ikke fikk kontoen opp å gå. Så vi kom fram til at vi kjørte et eget opplegg. YouTube med en applikasjon som het Tawk¹⁸ eller noe lignende. En egen chattefunksjon som er et eget chatterom og som du kan styre sjøl hvordan skal fungere. Slik vi hadde det, var det slik at vi så alt som ble skrevet, men elevene så bare det de selv skrev.

Kombinasjonen YouTube og Tawk.to gjorde det mulig å strøme live (via YouTube) distribuert via en lenke sendt til læreren, samtidig som de hadde en chat gående ved siden av i et lukket chatterom (Tawk.to) der elevene kunne være anonyme gjestebrukere uten pålogging. En informant fra fylkeskommunen som var involvert i planleggingen av produksjonen, erfarte at planleggingen av logistikken rundt denne produksjonen skilte seg mye fra tradisjonell DKS-logistikk:

Istedenfor å tenke logistikk fysisk, måtte vi forholde oss til disse personsikkerhetsgreiene som jeg ikke hadde forutsett. Mye handlet om det, der det ellers ville handlet om leiebil og teknisk utstyr.

Dersom denne produksjonen hadde latt seg gjennomføre på Teams, ville logistikken vært enklere og mindre tidkrevende. Utøverne er imidlertid fornøyd med at valget falt på YouTube og Tawk.to, og ikke på Teams. Det er to grunner til det. For det første fordi dette valget ga dem de kunstneriske og formidlingsmessige mulighetene de ønsket. Men viktig er også at de med de valgte plattformene har en fleksibilitet i en eventuell videre distribusjon i andre fylker, slik en av utøverne forklarer:

Oslo sa nei til Zoom og ja til Teams. Så kan man jo tenke seg at i Agder [som et eksempel] bruker de kanskje ikke Teams? Så vi er egentlig glad for at vi valgte en plattform som var skoleuavhengig. Vi kan ikke ha flere versjoner, det blir for komplisert.

Sett under ett, er det funn som indikerer at digitale produksjoner ofte krever flere forberedelser og mer dialog med kommunene og skolene i forkant av visningene. I tillegg har det gjerne vært nødvendig å ha fylkeskommunens IT-avdeling standby for tekniske spørsmål underveis. Digitale produksjoner er sårbare fordi det krever et mottaksapparat med et visst nivå av digital kompetanse, for eksempel å klare å åpne en lenke, koble den til et Smart Board og vise møtet. Samtidig påpeker våre informanter at også fysiske DKS-visninger stiller krav til et kompetent og forberedt mottaksapparatet i skolene, selv om det ikke nødvendigvis er digital kompetanse som da er avgjørende.

¹⁸ Informanten henviser her til chat-applikasjonen Tawk.to som kan brukes sammen med YouTube.

5. Når kunstopplevelsen blir digital.

Kunst, formidling og opplevelse i digital DKS

I dette kapitlet drøfter vi hvilken betydning overgangen til digitale formater har for DKS når det kommer til det kunstneriske, formidlingen og elevenes opplevelse.

5.1 Tap av opplevelsen av fysisk hendelse

Selv om det også før viruset rammet ble produsert og formidlet digitalt som del av DKS, vil nok mange mene at det er elevenes møte med den ikke-digitale, analoge og fysisk tilstedeværende kunsten som utgjør essensen av DKS. Intervjuene med informanter fra fylkeskommunene bekrefter denne oppfatningen. For eksempel er det flere som påpeker at de ønsker å bygge opp under det nære, analoge møtet med en kunstner, og at det er vanskelig å erstatte dette med digitale formater.

Hva er det så ved analog/tradisjonell DKS som gjør dette til noe spesielt? Utøvernes fysiske inntreden i klasserommet, gymsalen eller auditoriet skiller DKS-tiden fra den ordinære skoletiden. Gjenstandene gjestene har med seg; instrumentene, rekvisittene, kostymene, er materielle elementer som skaper andre forventninger om hva som skal skje den neste timen enn hva som er tilfelle før en vanlig skoletime. Noen ganger får elevene selv ta på og prøve ut gjenstandene eller delta på andre måter. Det fysiske rommet omslutter både utøvere, elever og lærere, og er deres felles ramme for konserten, forestillingen eller opplesningen. Å sitte i rommet sammen med klassen eller kanskje hele trinnet, å registrere og kanskje smittes av medelevers engasjement, latter eller kjedsomhet, å høre romklangen, å kjenne det kalde gymsalgulvet mot sokkelesten – denne type materielle, romlige og sanselige elementer kan ofte være en vesentlig del av DKS-opplevelsen. Et annet aspekt er at den felles tilstedeværelsen gir utøvere og lærere anledning til å tolke elevenes mottakelse underveis i formidlingen. I det øyeblikket siste tone opphører eller skuespillerne og danserne går ut av karakter, og applausen tar til, kan elevene ofte stille spørsmål, og utøvere og lærere har anledning til å sjekke ut med elevene hvorvidt de har behov for å snakke om det de har opplevd.

Alt dette blir annerledes når DKS går digitalt. Den fysiske rammen rundt fellesskapet er ikke der. En utøver vi intervjuet, forteller at han opplevde det som en stor overgang og en interessant utfordring å transformere det gjennomprøvde performative foredraget sitt til noe som kunne fungere godt digitalt:

Opplegget har jo vært at jeg har holdt foredrag. [...] Jeg legger opp til mye interaksjon. Mer enn vanlig kanskje. Og så bruker jeg rommet veldig mye, da, i foredraget. Jeg går rundt i rommet, helt inntil folk, og går helt inntil ansiktet på noen, og er veldig interaktiv. Fysisk. Så det var jo noe å tenke på i forhold til det digitale. [...] Jeg bruker rommet, får alle til å reise seg opp på et tidspunkt, og får dem til å gjøre forskjellige ting. Skaper en romlig dramaturgi. Og det kunne jeg jo ikke her. Så det var interessant. [...] Men det som er vanskelig er det performative. Jeg vet hvordan jeg tar et rom fysisk.

Jeg vet hvordan å si det første ordet, å fange oppmerksomheten. Det er annerledes når man skal snakke inn i et kamerahull. Hvordan anslaget er, og hva slags performativitet det krever, da.

Litteraturproduksjonen det er snakk om her, *Dette livet eller det neste*, ble løst gjennom live strømming via Zoom. Foredragsdelen ble forkortet, og det ble satt av mer tid til den dialogbaserte delen (chatten). Utøveren reflekterer på denne måten over hva som gikk tapt i transformasjonen til digital utgave:

Du kan si, formidlingen om innholdet i boka er jo det samme. Som *representasjon* mister det ikke noe, men som hendelse i seg selv mister det noe. Og det det mister der er jo den fysiske erfaringen av *hendelse*. Av at det er en hendelse, som jeg vanligvis legger stor vekt på.

Når virkemidlene utøveren vanligvis har tilgang på ikke er tilgjengelige, blir det vanskeligere å skape denne fysiske erfaringen av hendelse. I dette tilfellet handler det for eksempel om muligheten til å bevege seg rundt i rommet, slå i veggen, og bruke rommet og publikum til å skape uventede situasjoner:

Ja, jeg bruker sånne type virkemidler som jeg tror at gir en følelse av hendelse, eller event, da, hvis man skal bruke det språket. Som setter seg i kroppen på en annen måte. Som informasjon tror jeg ikke det er så mye som går tapt. Så det er kanskje mer hvordan den informasjonen forplanter seg i en fysisk erfaring.

Noe som bidro til å gjøre denne litteraturproduksjonen til noe utenom det vanlige, var at kildepersonen fra romanen som produksjonen bygger på etter hvert kom med i Zoom-samtalen. Dette var et overraskende, spenningskapende element som til en viss grad kompenserte for den dynamikken og energien som gikk tapt ved å formidle via skjerm. En informant fra fylkeskommunen, som selv overvar den første forestillingen, mener det skapte en «ekstra nerve»:

Jeg tror nok at mange fikk litt sånn oi! Det ble en spenning, selv om det var på skjerm. Det løftet hele kvaliteten på produksjonen. Du fikk nesten litt sånn; det var ventet, samtidig som det var uventet. [...] Det ble veldig levende.

Vårt inntrykk er at denne produksjonen har vært et eksempel på en produksjon som har gjennomgått en vellykket transformasjon fra analog til digital utgave. Hovedårsaken virker å være en kombinasjon av utøverens formidlingsevne, god tilpasning til det digitale mediet, og det spenningskapende elementet med kildepersonens deltakelse, i tillegg til at produksjonens kontroversielle tematikk skaper nerve i formidlingen og trigger følelser og engasjement hos målgruppa. Dette er kvaliteter som til en viss grad kompenserer for den tapte opplevelsen av fysisk hendelse.

Mange av de digitale produksjonene som har blitt til i løpet av perioden med pandemi, er digitale opptak av produksjoner som i utgangspunktet er planlagt som live-produksjoner. Flere informanter fra fylkeskommunene og fra utøversiden gir uttrykk for at dette sjelden holder som en DKS-produksjon, fordi det er behov for en interaksjon mellom elever og utøvere, eller en form for live-element for at det skal kunne forsvares som et alternativ til gode produksjoner fra for eksempel NRK Super eller rett og slett film. En utøver sier:

Møtet i et rom, det er det som er teater for meg. Hvor går grensa mellom teater og film? Hvis mye er innspilt, blir det film. Og det finnes mye veldig god film. Så det å konkurrere med det, med film som

er laget av folk som kan det veldig godt, det blir veldig dumt. Så hadde ikke chatten vært inkludert som live-aspekt, så blir det ikke teater. Da kan vi heller gå på skole i tre år til og lære å lage film.

I det følgende skal vi se nærmere på mulighetene for interaksjon gjennom digitale formater.

5.2 Digital interaksjon

Å legge til rette for deltakelse, interaksjon og medvirkning i digitale formidlingsopplegg krever andre metoder enn ved ikke-digitale opplegg. Flere av de digitale produksjonene som har sett dagens lys i løpet av pandemiperioden, består av innspilte formidlingsopplegg som er tilgjengelig for skolene i en kortere eller lengre periode. Her er det gjerne tilrettelagt for deltakelse i form av etterarbeid, som både skal hjelpe til å knytte DKS-produksjonen til skolens øvrige læringsmål, altså øke dens relevans, og til å forankre den kunstneriske opplevelsen bedre hos elevene.

Når det gjelder formidlingsopplegg basert på strømming live, ser vi at digitalt format gir både utfordringer og muligheter når det kommer til deltakelse, interaksjon og medvirkning. En stor utfordring er at kommunikasjonen har lett for å bli mer enveis enn den gjerne er dersom utøverne er fysisk tilstede. Det er liten tvil om at det digitale formatet krever mye av utøverne for at terskler for elevenes deltakelse skal bygges ned. Noe av det som går tapt er de spontane reaksjonene, særlig fra de yngste elevene, slik en informant fra produksjonsfeltet påpeker:

Vi er opptatt av at de skal møte kunstneren. Men det er ikke så lett å få til med de yngste. De spontane spørsmålene «Hvor mye tjener du? Har du en katt?» og sånn, det forsvinner i det digitale.

En pågående debatt under pandemien har vært om lærere kan kreve av elevene sine at de skal ha på webkamera under hjemmeundervisning. På den ene siden kan det argumenteres for at elevenes kameraer må være på for at læreren skal ha mulighet til å kommunisere med dem på en fullgod måte, og i det hele tatt vite om de er tilstede. På den andre siden kan det argumenteres for at et krav om påslått kamera er et inngripende krav, og at elevene bør møtes med forståelse for at det både kan være et stressmoment for dem og at det kan føre til nettmobbing. Det er også påpekt at et slikt krav kan komme i konflikt med krav om personvern, selv om personvernregelverket ikke har et eksplisitt forbud mot slik bruk av webkamera.¹⁹ Digital DKS møter de samme utfordringene her som lærerne møter i sin hjemmeskoleundervisning. Produksjonen *Dette livet eller det neste* er et eksempel på en produksjon som ble formidlet til elever på hjemmeskole. Elevene ble oppfordret til å slå på kamera, og noen fulgte oppfordringen. En informant fra fylkeskommunen som overvar en av forestillingene, registrerte at det var flere av disse som så ut til å følge aktivt og interessert med. Samtidig var det mange elever som hadde kamera av. Utøveren forteller at han opplevde dette som et problem, fordi det kraftig reduserte hans muligheter for interaksjon med dem:

Det var kjempeutfordrende. Jeg måtte bare stole på at de var der, og snakke til det lille hullet i datamaskinen. Det var noen som hadde på kameraet, og da latet jeg som om de var alle.

Tilbakemeldingene vi har fått fra elever som har sett produksjonen, tyder på at mange faktisk var aktivt tilstede bak det avslåtte kameraet. Hvorvidt opplevelsen ville gjort sterkere inntrykk

¹⁹ <https://www.datatilsynet.no/personvern-pa-ulike-omrader/korona/stengte-skoler-og-digitale-hjelpemidler/>

om utøver og kildeperson hadde kommet på fysisk besøk til skolen, er de likevel ikke helt samstemte om, slik disse utdragene fra tekstbesvarelser fra vgs.-elevene viser:

Jeg tror jeg hadde fått flere inntrykk etc., om det hadde vært fysisk på skolen med tanke på at personen hadde fysisk vært foran oss.

Hadde husket mer av å ha møtt de. Når du sitter hjemme eller bak en skjerm forsvinner fokuset altfor fort. Men, er et bra alternativ.

Det var greit å ha det på zoom. [...] Men jeg tror kanskje det hadde vært mye mer personlig hvis vi hadde hatt det på skolen i auditoriet. Kanskje vi hadde blitt mer rørt, at historien hadde truffet oss mer.

Jeg synes det var lettere å stille spørsmål og følge med på hva de fortalte, mens på skolen så sliter jeg litt å følge med når vi får besøk av forskjellige kulturelle skolesekker. Jeg hadde kanskje fått ett sterkere inntrykk av ham hvis jeg hadde møtt han i virkeligheten, men jeg fikk fremdeles et ganske så sterkt inntrykk. [...] Jeg synes den [DKS] burde bli mer digital for da klarer jeg å følge med bedre. jeg synes det burde blitt et mye større fokus på at man kan ha digitale konserter, forestillinger eller forfatterbesøk fordi jeg lærer mer av dette.

Jeg synes så absolutt at den kulturelle skolesekken bør utvikle seg til å bli mer digital, dette gjør at flere kan delta i dette programmet og det går an å bli mer delaktig.

Her er det forskjell på elever. Noen strever med å holde konsentrasjonen i klasserommet, mens det er lettere når det skjer på skjerm. For andre er det omvendt. I dette tilfellet, erfarte utøveren at han mot slutten av forestillingene fikk bedre kontakt med flere av elevene som ikke hadde vist ansiktet sitt i løpet av selve økten. Da hadde de fleste forlatt Zoom-møtet og bare noen få var igjen. Utøveren forteller hvordan det ofte forløp:

På slutten, når de fleste hadde forlatt rommet, da det var nesten ingen igjen, så var det en som skrudde på kamera og lå i senga, da. Og det var mange som gjorde det! Det var mange. Det var en sånn gjenganger, at folk skrudde på kamera for å stille spørsmål, og så «Kremt...» De var jo der, de fulgte med, de var kjempeengasjerte, men de satt i senga i underbuksa og var på skole. [Informanten ler] Det var veldig søtt, da, at de var ærlig på det. «Det var kjempebra, altså, jeg bare ville ikke ha på kamera så læreren kunne se det».

Den muntlige deltakelsen fra elevene i dette tilfellet oppstod altså stort sett kun på slutten, som en uformell etterprat utenfor selve programmet. Vårt inntrykk fra denne produksjonen er likevel at det digitale formatet var utgangspunkt for en annen type interaksjon mellom elever og utøvere. Denne interaksjonen skjedde skriftlig, via chattefunksjonen i Zoom. Produksjonen formidlet, som nevnt, en kontroversiell og for mange provoserende tematikk, og målgruppa var de eldste i DKS; elever i videregående skole. Det er uvisst om dette ville fungert like godt i produksjoner med mindre engasjerende tematikker og/eller rettet mot yngre elever. Lærere og elever framhever at det var lettere å stille direkte og konfronterende spørsmål til kildepersonen når de kunne benytte chatten. Lærerne påpeker at flere elever var aktive i chattefeltet enn hva de vanligvis erfarer at er tilfelle muntlig i klasserommet når DKS kommer på fysisk besøk:

De ble igjen, mange, og stilte spørsmål etterpå. Det er jo ikke vanlig. Jeg tror de kunne holdt på veldig lenge. Det er jo et tema som er tabu. Det er sjelden du får innblikk i noe sånt, og sjelden man får en slik mulighet for spørsmål og dialog. [...] Jeg tror ikke de hadde turt å spørre disse spørsmålene live ansikt til ansikt. Det var en stor fordel at det var digitalt, dette.

Her er lærere og elever enige. Flere elever sier at de ikke ville våget å være så direkte dersom de satt i klasserommet og hadde fysisk besøk, og er samstemte i at det ikke ville vært like lett å stille direkte spørsmål fysisk som digitalt. I vår Zoom-samtale med vgs.-elever som hadde opplevd produksjonen, skrev en jente i chattefeltet:

Ja, [jeg] stilte spørsmål om han hadde drept noen. Hadde nok ikke spurt om det hvis jeg hadde møtt han.

Flere nevner også at det var bra at de slapp å ta ordet foran alle, og heller kunne skrive i chatten. Mange av elevenes synspunkter, som de formidlet til oss i gruppesamtale og i tekstbesvarelse, oppsummeres fint i disse utdragene fra tekstsvarene fra to jenter:

Jeg synes at zoom møte fungerte ypperlig. Jeg synes at dette er en Platform hvor vi kan klare å få mer kommunikasjon. Vi ser at vi tør å spørre mer direkte spørsmål, og det er jo noe foredragsholderen må like. Fordi i en skolesal kan det fort kreves mer mot til å stille spørsmål en bak en skjerm. Dette gjør at samtalen og dialogen kan flyte lettere, og møte blir ingen monolog.

Jeg syntes det var en fin måte å høre på hans historie. Fordi vi satt hver for oss hjemme og da er det mye lettere å holde fokus og konsentrasjonen over lengre tid. Dette er jo et spennende og viktig tema så da er det viktig at vi følger med. Vi hadde også muligheten til å stille spm og det er mindre skummelt når vi kan sende i chat. Enn å rekke opp hånden foran hele trinnet.

I denne produksjonen har det digitale ført til at man har vunnet noe når det gjelder interaksjon. Selv om det digitale utgjør et filter som vanskeliggjør muntlig kommunikasjon, skaper det også en slags trygghet som muliggjør konfronterende og modige spørsmål. Dette er kanskje noe av den samme dynamikken som gjør at folk i sosiale medier gir uttrykk for meninger som de ikke ville gitt uttrykk for i ansikt-til-ansikt-situasjoner – på godt og vondt.

Også i produksjonen *Oh, baby baby goes viral* lyktes man godt med å skape interaksjon via chattefeltet. I den originale ikke-digitale versjonen av produksjonen fikk elevene utdelt papirlapper som de kunne skrive spørsmålene sine på. Lappene ble så levert inn og besvart av utøverne. DKS-produsenten beskriver hvordan dette ble løst i den digitale versjonen:

Det er spørsmål elevene lurer på, som har med sex eller seksualitet å gjøre. Så klichéfaktoren er høy. Den løste de jo da ved å ha denne chatten. Så chatten blir de papirlappene. [D]e opplevde alltid at noen kom med spørsmål, men på noen steder kokte det med spørsmål. De fikk så mange at de ikke rakk å svare på de [muntlig]. Men de svarer i chatten, da. Han som er tekniker [...] og fasiliterer hele greia med nettet og sånt, han sitter også og svarer på de spørsmålene. Og noen ganger, noen forestillinger, rekker han å ha en hel samtale med en enkelt elev på den chatten, om alt mulig ting. Så er det selvfølgelig noen som tuller. Men det gjorde de jo også da de leverte disse lappene. Tegnet ting eller, tulla.

I denne produksjonen var temaet ikke først og fremst kontroversielt, som i *Dette livet eller det neste*, men pinlig og tabubelagt. I chattefeltet kunne alle elevene skrive, men medelevene så ikke hva hver enkelt skrev.

5.3 Debrifing og etterarbeid i digital DKS

Som beskrevet, er vilkårene for interaksjon mellom utøvere og elever annerledes enn når utøverne gjester skolen fysisk. Selv om man fra utøvers side kan legge til rette for en digital

etterprat, vil det være en fare for at elevers reaksjoner ikke når fram til utøverne. Utøvere kan kjenne på at digitale formater gjør det vanskeligere å få til en god avslutning, fordi de avskjæres fra publikum i det øyeblikket lyd- og bildeoverføringen kuttes. Hvis det er behov for debrifing i etterkant av opplevelsen, blir dette overlatt til lærerne. I caset *Dette livet eller det neste*, hadde elevgruppa vi intervjuet opplevd produksjonen i en periode med hjemmeskole. Dette kompliserte arbeidet for lærerne. En skoleleder ved skolen beskrev utfordringen:

Det å ikke kunne sitte fysisk med elevene etterpå, gjorde det mer krevende. Mange var provosert og interessert. Man ser ikke like godt temperaturen i klasserommet. Det er viktig å ta den oppfølgingen av elevene, den avrundingen med dem etterpå.

Noen av elevene hadde en religionsbakgrunn som gjorde at de reagerte ekstra sterkt. I andre tilfeller kan det være andre forhold som gjør at f.eks. utsatte barn har behov for særskilt oppfølging i etterkant. Av og til kan en DKS-opplevelse være det som for enkelte elever åpner døra for den første vanskelige samtalen. Noen DKS-produksjoner er også produsert med sikte på å bidra inn i helse- og sosialfaglige problemstillinger (se f.eks. Kleppe 2009; Miland 2019). Denne effekten som DKS i noen tilfeller kan ha, er det vanskeligere å håndtere på en god måte i digitalt format:

De barna som har blitt utsatt for noe, den lille tingen de forteller som er terskelen til å fortelle det vanskelige senere. Den blir borte. [...] Noen produksjoner har et helt kobbel med oppfølging, f.eks. Sinna mann. Jeg tenker at forfattere som skriver om overgrep eller mobbing eller foreldres alkoholisme, disse forfatterne som angår barn på en annen måte, som av og til, fordi barn ikke ... Som åpner den første døren, hvor de sier at «Jeg tror at mammaen min også har vært full en gang».

Disse produksjonene er det krevende å gjøre digitalt, ifølge denne informanten, som representerer produksjonsfeltet, og jo yngre målgruppa er, jo mer utfordrende vil det være.

Produksjonen *Oh, baby baby goes viral* er et annet eksempel på en slik produksjon der det er en utfordring at utøverne ikke kan følge med på publikums reaksjoner. Produksjonen, som tar opp temaer som seksualitet og seksuelle overgrep, innbyr til at elevene kan skrive meldinger i chattefunksjonen, men av tekniske og personvernmessige årsaker har det ikke vært brukt webkamera i klasserommet. En utøver forteller om ulempene ved dette:

Det skumleste, og det jeg liker dårligst med det digitale formatet på en dks turne, særlig når det er et tema som ikke er snakket i hjel, det er at vi ikke får møtt dem. De kan skrive i chatten at det er ekkelt, men man vet jo for eksempel at, når vi snakker for så mange, så er det noen blant dem som har opplevd seksuelle overgrep. Det er ekkelt å ikke kunne være til stede i rommet. Vi har jo følehornene ute. Og vi justerer oss når vi ser hvordan folk reagerer, men det får vi ikke gjort når det er digitalt.

Hvis det sitter elever i klasserommet som er ekstra sårbare på grunn av personlige erfaringer, er altså dette noe som kunstnerne i liten grad har mulighet til å fange opp, og det blir i større grad enn i den originale versjonen noe som overlates til læreren å håndtere.

I den digitale versjonen av *Dette livet eller det neste* så vi at utøveren i mangel av enkelte virkemidler har valgt å forsterke ved hjelp av andre virkemidler. Slik har det også vært i *Oh, baby baby goes viral*. I den originale versjonen av produksjonen har et virkemiddel som for eksempel dans gitt en effekt i formidlingen. I det digitale formatet har man ikke den muligheten, og utøverne har derfor erfart at det er nødvendig å bruke sterkere virkemidler og et mer direkte språk for å oppnå like sterk effekt som i klasserommet:

Si «fytte» i klasserommet. Det er wow! Men digitalt, så blir det litt annerledes. Forestillingen er litt avhengig av den sjokkeffekten. Så på det digitale følte vi at vi måtte tøyne det litt lenger. Det var ikke så masse rom for å legge på en dans og så skjønner man det. Den digitale versjonen er nok litt mer rett på sak. For eksempel menstruasjon, onanering. Så det har vært mer å reagere på for lærerne også, da. Og vi har fått tilbakemeldinger om at det er for tidlig noe av det her, og at elevene synes noe er ekkelt. Selv om lærerne har en reell makt og kan dra ut kontakten, så skal det vel mye til at de gjør det

Sterke virkemidler, potensielt utsatte barn blant publikum og svake forutsetninger for å fange opp publikums reaksjoner, er en krevende kombinasjon i enkelte digitale DKS-produksjoner.

5.4 Hva går tapt og hva vinnes med digital DKS?

Vi tenker gjerne at kunsten er en arena for opplevelser, identitetsforming og sosiale fellesskap. Den kjente sosiologen David Hesmondhalgh har skrevet følgende om kunsten som et møtepunkt mellom individuell og kollektiv identitetsforming:

Music, then, represents a remarkable meeting point of the private and public realms, providing encounters of self-identity (this is who I am; this is who I'm not) with collective identity (this is who we are; this is who we're not). Of course, all cultural products have this potential – films, television programmes, even shoes and cars (Hesmondhalgh 2008: 329-330).

Hesmondhalgs utsagn stammer fra en annen tid, fra før sosiale medier virkelig fikk gjennomgripende betydning i samfunnet. Forskere har sett ulikt på hva som skiller interaksjon i det fysiske rom (ansikt til ansikt) og interaksjon online. Noen er opptatt av at online interaksjon mangler den vesentlige felles tilstedeværelsen og de kroppslige relasjonene som skaper emosjonell energi, entusiasme og livlighet (Collins 2004). Andre går i rette med dette, og hevder at under de rette omstendighetene kan også online interaksjon skape emosjonell energi (DiMaggio et al. 2019). En kunstner vi intervjuet er klar på at det å ikke kunne møte elevers emosjonelle reaksjoner og spontane utbrudd er noe av det mest krevende ved digital formidling: «Det viktigste vi mister er jo møtet med elevene. [...] I klasserommet, hvis noen hyler og slår i bordet, «Hæ?!», så kan vi liksom være i det sammen i klasserommet».

Så hva går tapt og hva vinnes med digital DKS? Våre funn fra perioden med pandemi og til dels prematur digital DKS, indikerer at følelsen av kunstopplevelsen som en fysisk hendelse går tapt, men at, dersom idé og gjennomføring er god og godt tilpasset mediet, kan det åpne seg muligheter for en annen form for interaksjon som kan ha verdi for deltakerne. «Litt kort og flåsete svar, det er at man taper alt, og vinner alt», svarte en kunstner, og utdypet med følgende:

Det er helt åpenbart at man mister det fysiske møtet, og alt som ligger i det, det taktile. Det er klart det er veldig mye du mister. Men jeg tror at hvis man tar to skritt tilbake og tenker på hva man vil oppnå med dette, og behandler den digitale produksjonen som noe selvstendig, et selvstendig uttrykk, og en selvstendig produksjon, med et eget mål, og kanskje definerer det målet litt på nytt, så kan man oppnå det samme, i alle fall summen av det. Det kan være et like godt kunstmøte, kvalitetsmessig.

Hvis man klarer å frigjøre seg fra tanken om det fysiske kunstmøtet, og heller konsentrerer seg om å planlegge digitale produksjoner som til det fulle utnytter mulighetene som ligger i ulike medier, kan man vinne mye. Digital teknologi kan gi merverdi, for eksempel til kunstutstillinger. Kunstmuseer verden over har de siste årene utviklet multimediale og interaktive formidlingsformer der man kommer tett på enkeltverk, og der historiefortelling og

musikk er tilleggskomponenter (Evrard and Krebs 2018). Digital formidlingsteknologi er også benyttet i arkeologisk og historisk historieformidling (Hylland 2017). Dette er muligheter som ligger åpne også for DKS.

Også i scenekunstproduksjoner, som gjerne betraktes som vanskeligere å gjøre digitale, finnes det teknologiske muligheter som kan gi vesentlig merverdi. I *Oh baby baby goes viral* erfarte man eksempelvis at bruk av greenscreen åpnet muligheter som fysiske forestillinger ikke har, slik en utøver fortalte: «Vi brukte greenscreen. Man kan endre en situasjon på et sekund, ingen kostumeskift, det er jo noen muligheter der».

Flere utøvere vi har snakket med underveis i arbeidet med dette oppdraget, har i løpet av pandemiperioden fått en liten smak på hvilke muligheter som ligger i de ulike mediene. De har også fått med seg ny kompetanse. En utøver fra scenekunstheltet har dratt nytte av kontakt med tv- og filmprodusenter:

Vi har fått øvd oss på mye, og har lært mye, og sitter igjen med en kompetanse som vi kan bruke også inn i produksjoner som ikke er heldigitale. Slik sett har dette kanskje knyttet noen bånd mellom scenekunstnere og tv-media-fagpersoner. Teater- og filmregi er ulikt, men utvekslingen mellom disse to kompetanseområdene kan være en god ting – begge veier.

En annen utøver, fra litteraturfeltet, gir uttrykk for at den enkeltstående erfaringen med digital produksjon har brakt med seg et vell av nye ideer til hvordan nye medier kan danne utgangspunkt til nyskapende produksjoner både i og utenfor DKS. Når utgangspunktet nettopp *ikke* er det fysiske rommet, da ligger verden helt åpen. Da kan elever kobles sammen på tvers av klasser og skoler. Og når den ideen er tenkt, er ikke veien lang til å tenke at man kan koble elever sammen på tvers av bydeler, landsdeler og kanskje til og med verdensdeler.

Som vi har nevnt flere ganger i denne rapporten, er det fysiske møtet mellom utøvere og elever høyt verdsatt i DKS. Diskursen om det nære møtet mellom kunsten og barna er til dels preget av en *godhetsdiskurs* som gjør det krevende å innta en kritisk holdning (Stavrum 2013). Våre voksne informanter er også del av denne diskursen. Likevel aner vi konturene av en nyanseforskjell mellom de som ikke anser digitale formidlingstilbud som noe annet enn en nødløsning, og de som går inn i denne materien noe mer nysgjerrige på mulighetene som ligger i det digitale. De yngre informantene i materialet, som aldri har levd i en verden uten digitale medier, er jevnt over også noe mer progressive i sine synspunkter på dette. Moralske forhold knyttet til analoge/fysiske og digitale formidlingsformer er ikke eksplisitt artikulert i materialet vårt, men det er mulig å fornemme at skepsisen til digitale medier til en viss grad er moralsk forankret. En konkret episode i vårt datainnhentingsarbeid kan tjene som illustrasjon. Som nevnt i kapittel 1.2, har vi hatt utfordringer i dette oppdraget med å innhente eleverfaringer, fordi skolene og lærerne forståelig nok har stått og fortsatt står i en krevende situasjon med høyt arbeidspress, stor omstilling og stadig vekslende retningslinjer om smittevern og digital undervisning. I et siste forsøk på å innhente elevers erfaringer gjennom en elektronisk survey, fikk vi svar fra en lærer om at det dessverre ville bli vanskelig å gjennomføre. Årsaken var at fordi elevene hadde hatt så mye digital undervisning de siste ukene, og nå var tilbake på skolen, var det nå «datafri» uke. Dette føyer seg inn i en debatt som de siste årene har pågått i mange norske familier og i offentligheten om hvorvidt det er viktig å ha regler for skjermtid, og hvordan en eventuell mangel på nok skjermfri vil påvirke oss negativt som mennesker, både fysisk, mentalt og sosialt.

I et historisk perspektiv har synet på digitale medier pendlet mellom optimisme og pessimisme. Ifølge José van Dijck (2020), som har forsket mye på slike medier, var det første tiåret med nettbasert kommunikasjon, digital deltagelse og interaktivitet preget av en form for «plattform-eufori», der teknologiselskaper ble hyllet for deres bidrag til demokratisering og myndiggjøring av vanlige folk. De siste årene har det imidlertid tårnet seg opp med problemer; det er nok å nevne *fake news* og hatytringer som spres via YouTube, Twitter og Facebook, og som bidrar til å forgifte offentlig debatt, så vel som presidentvalg (van Dijck 2020). Spørsmålet er hvorvidt koronakrisen og den økte bruken av digitale medier og plattformer i dens kjølvann kan bringe med seg optimisme og tro på at de positive effektene og nyvinningene som rapporteres viser seg å være reelle også på sikt.

6. Veien videre - DKS etter korona

Som dokumentert i denne rapporten, har DKS i koronatid vært preget av unntakstilstand, usikkerhet, prøving og feiling. Ikke minst forteller materialet om at digitale produksjoner under koronatiden svært ofte var plan B, det var en erstatning for de opprinnelige planene. Som vår oversikt over digitale produksjoner viser (jf. appendiks bakerst i rapporten), har det i denne tiden likevel blitt produsert mye digitalt DKS-innhold over hele landet. Som vi også har beskrevet, har dette gitt både produksjonsmiljøene og de som arbeider med distribusjon mange verdifulle erfaringer. Læringskurvene har vært bratte, noe som har ført til at erfaringer som ellers ville vært bygget opp over flere år, nå ble gjort i løpet av måneder, ja, til og med uker. I dette sluttkapitlet oppsummerer vi disse erfaringene, med mål om å samtidig kunne si noe om hvilke av de mange erfaringene og hva av den nyvunne kompetansen det er viktig å ta med inn i en mer normalisert DKS-situasjon. Spørsmålet vi forsøker å gi svar på, er om digitalt innhold har potensial i seg til å også bli plan A, et tilbud som står på egne ben, og som supplerer, kanskje i noen tilfeller til og med utkonkurrerer det tradisjonelle DKS-tilbudet.

Vi kan røpe at vi tror det siste trolig neppe blir tilfelle. Til det er det fysiske møtets betydning for kunstopplevelsen – mellom kunstnere og publikum, mellom verk og publikum, mellom kunstnere og mellom publikummere – for rotfestet i vår kunst- og kulturtradisjon, særlig innen kunstarter som scenekunst og musikk. Det gjør at enkelte informanter går så langt som til å advare mot digitale produksjoner og hevde at de utgjør en fare for feltet. De argumenterer bl.a. med at DKS og skoleverket nettopp skal utgjøre en motvekt mot raske endringer, og sikre at verdifull kunnskap og praksis ikke blir borte i omskiftelige tider. Selv om elever ønsker en viss type innhold, gjerne i et digitalt format, er det slett ikke sikkert at de bør få det, på samme måte som man i skolen heller ikke spør om elevene ønsker matematikk, det gir vi dem uavhengig av hva de selv måtte ønske. En slik innstilling til hva publikum, og særlig barn og unge, bør få av kunstnerisk ballast er godt kjent i kulturpolitiske sammenhenger og fra kulturfeltet generelt, og benevnes gjerne som paternalisme (Hylland 2014; Haugsevje, Stavrum, and Heian 2019). Man gir barna det de selv ikke visste de ville ha, på samme måte som vi passer på at de sosialiseres inn i andre viktige normer og tradisjoner vi som samfunn er enige om at vi ønsker.

Samtidig er spørsmålet om økt bruk av digitale DKS-produksjoner et spørsmål om vågemot og innovasjons- og omstillingsevne. I våre intervjuer med DKS-produsenter og -koordinatorer spurte vi mot slutten alltid om hvilke erfaringer de drar med seg fra prosessen med digitale produksjoner så langt. En av informantene svarte at dersom det digitale skal få relevans også etter koronapandemien, så krever det endringsvilje og at man må ta noen sjanser. Det er viktig for utøvere og kulturinstitusjoner å være våkne, og se at dette er en mulighet til å gjøre noe nytt. Å klare å se potensialet i digitalt innhold – hvordan det kan gi helt nye og verdifulle perspektiver og opplevelser – handler altså mye om holdninger og kultur. For eksempel vil neppe noen lenger tenke at ikke film er et fullverdig kunstnerisk medium, selv om det jo er en ikke-fysisk form for scenekunst. I flere av våre samtaler med fylkeskommunalt ansatte DKS-produsenter forteller de om noe de oppfatter som et begynnende digitalt klasseskille, der makt og innflytelse flyttes til dem som er positivt innstilt til, legger ressurser i og behersker digital produksjon. Det kan kanskje hevdes at en slik diagnose er vel preget av den betydningen digitale løsninger har fått nå under den prekære koronasituasjonen, og at mange prosesser

kommer til å bevege seg tilbake mot det som var utgangspunktet før pandemien. Likevel kjenner vi igjen dette fra andre deler av kulturfeltet, der ikke minst publikum og brukere krever digitale løsninger når de først er innført. På DKS-feltet er brukere og publikum *elever*, og vi vet at de i mange situasjoner er vant med, foretrekker og etterspør digitalt framfor fysisk innhold. Dette antydes også i vårt materiale. Som vi har sett, virker de unge vi har møtt i overveiende grad positive til digitale produksjoner og formidlingsløsninger. Elevgruppen vi har fått i tale i dette prosjektet representerer den eldste målgruppa i DKS; elever i videregående skole. Om barn og unge også i yngre aldersgrupper er gjennomgående mer positive til digitale produksjoner og formidlingsløsninger enn voksne, har vi imidlertid ikke grunnlag for å fastslå entydig. Dette vil kreve mer forskning framover. Man kan likevel argumentere for at det å stille med et åpent sinn mht. digitale DKS-produksjoner er å ta en ny generasjon kunstpublikummere på alvor. En informant fra en av fylkeskommunene setter ord på dette, og sier:

Alle voksne bærer på en dobbelthet om det digitale og barn og ungdoms bruk av det digitale. Men man må møte dem på de arenaene som er deres, og på en ordentlig måte.

Dette indikerer at vi kanskje ikke bare ser konturene av et digitalt klasseskille, men også et generasjonsskille. Her må, mener informanten, kunstfeltet, og med det DKS, melde seg på.

Det er med andre ord svært viktig å ta digitale produksjoner på alvor. Men som med alle andre typer produksjoner og formidlingsmedium, er det samtidig viktig å skille mellom gode og mindre gode tilbud og produksjoner. Flere av de vi snakket med, som i utgangspunktet var positive til digitale DKS-produksjoner, er samtidig opptatt av at digital DKS ikke må bli en lettveit snarvei, eller en utvei for å gjøre ting på en lettveit eller billigere måte. Læreren kan ikke bare sette på en film og gå ut, som en produsent uttrykker det. Man må se forskjellen på god og dårlig kvalitet der som i analoge produksjoner, og legge de fysiske forholdene til rette for å utnytte de mange fordelene det digitale mediet gir. For eksempel sier en produsent fra Viken:

En ren digital filming av en produksjon som skulle foregått er ikke veldig interessant. Man konkurrerer med aktører som produserer innhold som elevene er vant til å kunne velge mellom, for eksempel NRK Super eller YouTube, og i tillegg til å kunne se når de selv vil. Ting som ikke har en god og personlig formidling fungerer ikke. Det blir feil vei å gå.

Her har korona-erfaringene lært oss at det finnes feller det er viktig å unngå. Et produksjonsmiljø melder at de har oppsummert erfaringene med de digitale produksjonene under nedstengningen med at det var fint å gjøre noe i øyeblikket da alt stengte ned, men at det ikke holder kvalitet nok sammenlignet med et ordinært DKS-møte. Det blir dermed viktig å utvikle digitale tilbud på egne premisser. Svært mange av produksjonene som kom i stand i løpet av koronatiden, var preget av hast og pragmatiske løsninger. Selv om man selvsagt skal ta vare på kompetansen og lærdommen man opparbeidet i dette arbeidet fra kriseperioden, kan det være lurt å fokusere på at ambisjonsnivået og de strategiske målsettingene fra denne tiden nok bør revideres dersom målet er å skape digitale formidlingstilbud til bruk i regulær DKS. En informant fra Hedmark setter ord på dette poenget med følgende utsagn:

Det er mye større for sjanse for at en produksjon med digitalt innhold blir bra hvis den er tenkt sånn fra starten av. En del av det som ble laget i hui og hast våren 2020 holder ikke mål.

En av produsentene vi snakket med i Trøndelag sier:

Mitt valg [*Mitt valg? 1000 år med dilemmaer*] m.fl. var viktige læringsarenaer. Men format må komme som et resultat av hva produksjonen er. Noe funker best analogt, men kunstnerisk utvikling og digitalisering tar ikke bort det. Det kan bidra med noe nytt. Og man må se hva som er mest effektivt.

En tredje, fra Oslo sa følgende:

Noe man må tenke på når man jobber med det digitale som uttrykk, og det er kjempeviktig, er at man må slutte å tenke scenekunstproduksjon eller kulturarvproduksjon når man går inn i en digital visning, men tenke en digital produksjon. Så har utøverne med seg sine kunstuttrykk inn i det. I det caset her [*digital produksjon fra våren 2020*], så var det de de gjorde, de tok et skritt tilbake og tenkte, vi kan ikke spille denne forestillingen her som om den skulle vært tredimensjonal on site her i rommet, vi kan ikke bare stille opp et kamera, vi må tenke hele prosessen på nytt. Og det er kjempeviktig. Det gjør jo at disse produksjonene blir mer krevende enn man kanskje skulle tro.

Den kanskje beste praksisen man da kan innføre, samtidig som man åpner for og stimulerer til digital produksjon, er å stille akkurat de samme kvalitetskravene til digitale som til fysiske produksjoner. For å få til dette må man trolig få på plass en ny produksjonskultur, med fokus på å hente inn kompetanse innen både estetiske og tekniske løsninger. Her vil man nyte godt av at resten av samfunnet, ikke minst skoleverket, i mellomtiden har tilegnet seg en radikalt økt digital kompetanse innen digital, ikke-fysisk kommunikasjon. I denne produksjonskulturen vil det være viktig å supplere eksisterende produsentkompetanse med spesialistkompetanse. Flere av de informantene i produksjonsmiljøet i DKS vi snakket med, forteller om hvor overrasket de ble over hva slik ny, ekstern kompetanse tilførte. «Mye mer enn hva vi trodde på forhånd», sier f.eks. en, og: «Det er noe med digital formidling som vi som ikke har jobbet med det, ser».

Som ledd i en ny produksjonskultur må også skolen og lærerne tilføres kompetanse. De må få tid på seg til å forberede og gjennomføre digitale produksjoner, og de må få nødvendig teknisk skoling. Som vi har skrevet om tidligere, øker lærernes innflytelse og betydning med digitale produksjoner. En særlig satsing på denne aktørgruppen innen DKS synes derfor helt nødvendig.

Til slutt trenger en ny produksjonskultur ledelse. Her vil selvsagt fylkeskommunene spille en viktig rolle, men flere informanter etterlyser også nasjonal ledelse. De peker både mot Kulturtanken og Kulturrådet. Slik ledelse dreier seg dels om å bidra med fagkompetanse og rådgiving for å drive utviklingen av et digitalt tilbud framover. Dels handler det om å etablere et kompetansemiljø som kan håndtere de mange problemområdene som det digitale feltet bringer med: personvernsspørsmål, kunstneres opphavsrett, spørsmål om plattformer og kommersielle bindinger m.m. Dette er spørsmål som trolig er for komplekse til at hvert DKS-miljø i den enkelte fylkeskommune skal bruke ressurser på dem. Det er behov for et sentralt ledd som knytter sammen fagkompetanse innen juss, næring og politikk, og som samtidig står nasjonale myndigheter nær. Uten at vi har undersøkt det spesifikt i denne studien, kan det se ut til at Kulturtanken har en ambisjon om å ha en slik rolle. Gitt at Kulturtanken fortsatt skal ha en sentral rolle innen DKS og kunst- og kulturformidling til barn og unge, synes de som en svært aktuell adresse for et slikt miljø.

Referanser

- Berge, Ola K. og Anne-Sofie Hjemdahl. 2020. *Uttrykk, inntrykk, avtrykk. Utredning av ny arbeids- og organisasjonsform for DKS i Innlandet fylkeskommune*. Rapport nr. 537. Bø: Telemarksforsking.
- Berge, Ola K., Elin Angelo, Mari Torvik Heian og Anne Berit Emstad. 2019. *Kultur + skole = sant. Kunnskapsgrunnlag om den kommunale kulturskolen i Norge*. Rapport nr. 489. Bø: Telemarksforsking.
- Bjørnsen, Egil. 2012. "Norwegian cultural policy—A civilising mission? The Cultural Rucksack and abstract faith in the transforming powers of the arts." *Poetics* 40 (4): 382-404.
- Børresen, Beate, and Bo Malmhøster. 2003. *La barna filosofere : den filosofiske samtale i skolen*. Kristiansand: Høyskoleforlaget.
- Christensen, Torild Wagle. 2017. *Når musikken gir mening : Kommunikasjon om kvalitet i skolekonserter*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk.
- Collins, Randall. 2004. *Interaction ritual chains. Princeton studies in cultural sociology*. Princeton, N.J: Princeton University Press.
- DiMaggio, Paul, Clark Bernier, Charles Heckscher, and David Mimno. 2019. "Interaction Ritual Threads: Does IRC Theory Apply Online?" In *Ritual, Emotion, Violence. Studies on the Micro-Sociology of Randall Collins*, edited by Elliott B. Weininger, Annette Lareau and Omar Lizardo. London: Routledge.
- Evrard, Y., and A. Krebs. 2018. "The authenticity of the museum experience in the digital age: the case of the Louvre." *Journal of Cultural Economics* 42 (3): 353-363.
- Fangen, Katrine. 2010. *Deltagende observasjon*. Bergen: Fagbokforlaget
- Fisher, R. 2013. *Teaching Thinking: Philosophical Enquiry in the Classroom*. Bloomsbury Publishing.
- Fossheim, Hallvard, Jacob Chr Hølen, and Helene Ingjerd. 2013. *Barn i forskning: etiske dimensjoner*. Oslo: De nasjonale forskningsetiske komiteene.
- Geertz, Clifford. 1973. *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. Basic Books.
- Grothen, Geir. 2016. "Bruken av kultur - barrierer, incentiver, essenser og intensiteter." *Nordisk kulturpolitisk tidsskrift* (1): 137-154.
- Hammersley, Martyn, and Paul Atkinson. 2007. *Ethnography : principles in practice*. 3rd ed. London: Routledge.
- Harland, J. 2000. *Arts Education in Secondary Schools: Effects and Effectiveness*. National Foundation for Educational Research.
- Haugsevje, Åsne Dahl, Ole Marius Hylland, and Heidi Stavrum. 2016. "Kultur for å delta - Når kulturpolitiske idealer skal realiseres i praktisk kulturarbeid." *Nordisk kulturpolitisk tidsskrift* 1: 78-97.
- Haugsevje, Åsne Dahl, Heidi Stavrum, and Mari Torvik Heian. 2019. "Barn om kunst. Metodeutfordringer i forskning om kunst og kultur for barn og unge." *Nordisk kulturpolitisk tidsskrift* 1.
- Haukelien, Heidi, and Bård Kleppe. 2009. *Kulturkunnskap i en kunnskapskultur - evaluering av forsøk med Den kulturelle skolesekken i videregående skole*. Rapport nr. 254. Bø: Telemarksforsking.
- Heian, Mari Torvik, Åsne Dahl Haugsevje, and Ole Marius Hylland. 2016. *Kjent og kjært eller rart og sært? En kvalitativ brukerundersøkelse av DKS for ungdomsskoetrinnet i Buskerud*. Rapport nr. 375. Bø: Telemarksforsking.
- Hesmondhalgh, David. 2008. "Towards a critical understanding of music, emotion and self-identity." *Consumption, markets and culture* 11 (4): 329-343.
- Hylland, Ole Marius. 2014. "Kulturpolitikk og paternalisme - En diskusjon av ideologisk kontinuitet." *Nordisk kulturpolitisk tidsskrift* 1: 9-26.

- . 2017. "Even Better than the Real Thing? Digital Copies and Digital Museums in a Digital Cultural Policy." *Culture unbound* 9 (1): 62-84.
- Hylland, Ole Marius og Åsne Dahl Haugsevje. 2016. *Kultur for å delta. Kulturbruk og kulturarbeid blant barn og unge i Drammen*. Rapport nr. 383. Bø: Telemarksforskning.
- . 2019. *Fritid, frihet og fellesskap : kunnskap og løsninger i lokalt kulturarbeid blant barn og unge*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk
- Kleppe, Bård. 2009. *Betydningsfull kunst - eller Terapeutisk teater? - En evaluering av teaterforestillingen Sinna Mann*. Rapport nr. 248. Bø: Telemarksforskning.
- Lareau, A. 2003. *Unequal Childhoods: Class, Race, and Family Life*. University of California Press.
- Lipman, M. 1993. *Thinking Children and Education*. Kendall/Hunt Publishing Company.
- Miland, Kristine Persdatter. 2019. *Å gi sinne en scene. Effekter av teaterforestillingen Sinna Mann*. Notat 18 – 2019. Bø: Telemarksforskning.
- Nilsen, Ann Christin E., and Emma Lind. 2013. "Barns kulturbruk." *Nordisk kulturpolitisk tidsskrift* (02): 294-314.
- Ole Marius, Hylland. 2020. "Digital kulturpolitikk." *Nordisk kulturpolitisk tidsskrift* 1: 29-47.
- Reason, M. 2010. *The Young Audience: Exploring and Enhancing Children's Experiences of Theatre*. Trentham Books.
- Rodgers, Carol R., and Miriam B. Raider-Roth. 2006. "Presence in teaching." *Teachers and Teaching* 12 (3): 265-287.
- Stavrum, Heidi. 2013. "Begeistringsforskning eller evalueringstyranni? ; om kunnskap om kunst for barn og unge." *Nordisk kulturpolitisk tidsskrift* 16 (1): 154-171.
- St.meld. nr. 61 (1991–1992) *Kultur i tiden*. Kulturdepartementet
- St.meld. nr. 38 (2002–2003) *Den kulturelle skulesekken*. Kulturdepartementet.
- van Dijck, J. 2020. "Governing digital societies: Private platforms, public values." *Computer Law and Security Review* 36.

Appendiks: Digitale produksjoner

Tabell 1 nedenfor viser en fylkesvis oversikt over digitale produksjoner initiert, planlagt og helt eller delvis produsert fra mars 2020 og ut året. Informasjonen er innhentet gjennom personlig kommunikasjon med informanter i alle DKS-administrasjonene kombinert med nettsøk. Alle DKS-administrasjonene har også fått anledning til å kvalitetssikre opplysningene pr. epost. Vi må ta forbehold om at oversikten kan være mangelfull eller inneholde opplysninger som ikke er korrekte. I all hovedsak mener vi likevel at oversikten gir et godt bilde av hva som er planlagt og produsert av digitale formidlingstilbud gjennom perioden med pandemi så langt.

Av tabellen framgår det at det er forholdsvis store forskjeller mellom fylkene når det gjelder omfanget av digitale produksjoner som er produsert eller planlagt produsert.²⁰ Viken og Oslo har flest, med henholdsvis 36 og 31 produksjoner. Færrest har Nordland og Rogaland. Tilbudets omfang i de ulike fylkeskommunene må selvsagt sees i sammenheng med fylkenes svært forskjellige elevtall. Det er litteraturproduksjoner i ulike varianter som dominerer lista, men det er også et høyt antall scenekunst- og musikkproduksjoner. Færrest produksjoner finnes innenfor visuell kunst. Når det gjelder hvilke alderstrinn produksjonene henvender seg til, er det forholdsvis god spredning mellom barneskole, ungdomsskole og videregående skole, med en liten overvekt mot målgrupper i barneskolealder.

Tabell 1. Fylkesvis oversikt over det digitale formidlingstilbudet. Planlagte og helt eller delvis produserte digitale produksjoner fra mars 2020 og ut året.

FK	Produksjon	Sjanger	Formidlingsmetode	Alderstrinn	Tidspunkt	Plattform
Agder	Krig på hjemmebane	Kulturarv (film)	Film	Ungdomsskole og videregående skole	Våren 2020	Sendt til skolene
Agder	Bjørn Ingvaldsen	Litteratur	Klipp og spørsmål	Barneskole og ungdomsskole	Våren 2020	YouTube
Agder	Linde Hagerup	Litteratur	Klipp og spørsmål	Barneskole og ungdomsskole	Våren 2020	YouTube
Agder	Jan Tore Noreng	Litteratur	Klipp og spørsmål	Barneskole og ungdomsskole	Våren 2020	YouTube
Agder	Dette livet eller det neste	Litteratur	Strømming	Videregående skole	Våren 2020	Zoom
Agder	Pollus - den lille pollenplagen	Litteratur	Innspilling	Småtrinnet	Våren 2020	Vimeo
Agder	Dingle som en kringle	Litteratur, scenekunst	Innspilling	Småtrinnet	Våren 2020	Vimeo
Agder	Culpa!	Scenekunst	Strømming	Ungdomsskole og videregående skole	Våren 2020	YouTube
Agder	Superwoman	Scenekunst	Streamet film og samtale	Ungdomsskole	Høsten 2020	Zoom
Hedmark		Diverse	Diverse	Diverse	Våren 2020	
Hedmark	iHuman	Film	Strømming	Videregående skole	Våren 2020	YouTube
Hedmark	Bokbad med Lena Lindahl	Litteratur	Innspilling	Videregående skole	Våren 2020	Vimeo

²⁰ Flere av produksjonene er vist i flere fylker, som følge av innkjøp og/eller samarbeid mellom fylkeskommuner og ofte også andre aktører.

Hedmark	Søppelplasten i havet	Litteratur	Innspilling	Mellomtrinnet	Våren 2020	
Hedmark	Novelle-mysteriet	Litteratur, VR-spill	Diverse (fysisk)	10. trinn og videregående skole	Høsten 2020	Mobil-app
Møre og Romsdal	Bjørn Ingvaldsen	Litteratur	Klipp og spørsmål	Barneskole og ungdomsskole	Våren 2020	YouTube
Møre og Romsdal	Linde Hagerup	Litteratur	Klipp og spørsmål	Barneskole og ungdomsskole	Våren 2020	YouTube
Møre og Romsdal	Jan Tore Noreng	Litteratur	Klipp og spørsmål	Barneskole og ungdomsskole	Våren 2020	YouTube
Møre og Romsdal	Plass nok?	Litteratur	Innspilling	Videregående skole	Våren 2020	Youtube
Møre og Romsdal	Tenk om eg var ein tanke	Litteratur	Innspilling	Småtrinnet	Våren 2021	Sendte link til skolene
Møre og Romsdal	Drumdrum - digital konsert	Musikk	Strømming	Barneskole	Høsten 2020	
Møre og Romsdal	Bienes historie	Scenekunst	Innspilling /live	Videregående skole	Høsten 2021	Via tilsendt link
Nordland	Applaus Scene	Diverse	Diverse	Videregående skole		
Nordland	Pollus - den lille pollenplagen	Litteratur	Innspilling	Småtrinnet	Våren 2020	Vimeo
Nordland	Søppelplasten i havet	Litteratur	Innspilling	Mellomtrinnet	Våren 2020	YouTube
Oppland	Det magiske kinomørket	Film	Film og strømming	Mellomtrinnet	Våren 2021	
Oppland	iHuman	Film	Strømming	Videregående skole	Våren 2021	YouTube
Oppland	Fortida gjennom fotografiet - en tidsreise til 1800-tallet	Kulturarv, film, visuell kunst	Innspilling /opptak	Mellomtrinnet	Våren 2020	
Oppland	Bare spille ball	Litteratur	Strømming	Ungdomsskole	Våren 2021	
Oppland	Bukkene Bruse begynner på skolen	Litteratur	Innspilling /opptak og verksted	Småtrinnet	Våren 2020	
Oppland	Improshow med Det andre teatret	Scenekunst	Strømming	Videregående skole	Våren 2020	
Oslo	Tottori! Sommeren vi var alene	Film	Strømming	Småtrinnet	Høsten 2020	Zoom
Oslo	Kulturfest	Flere uttrykk	Live og strømming	Ungdomsskole og videregående skole	Våren 2021	Ikke bestemt
Oslo	22. juli-senteret	Kulturarv	Nettside	Videregående skole	Fortløpende	Nettside
Oslo	HL-senteret	Kulturarv	Nettside	Ungdomsskole og videregående skole	Fortløpende	Nettside
Oslo	Kultur-historisk museum og Vikingskips-huset	Kulturarv	Nettside	Mellomtrinnet	Fortløpende	Nettside
Oslo	På sporjakt i Oslohistorien, Oslo Museum - Bymuseet	Kulturarv	Innspilling	4. trinn	Fortløpende	Vimeo
Oslo	Celledeling	Litteratur	Stream	Videregående skole	Våren 2020	Teams

Oslo	Plass nok?	Litteratur	Innspilling / opptak	Videregående skole	Våren 2020	Vimeo
Oslo	Bare spille ball	Litteratur	Strømming	Ungdomsskole	Høsten 2020	Teams
Oslo	Third Culture Kids	Litteratur	Strømming	Ungdomsskole og videregående skole	Høsten 2020, Våren 2021	Teams
Oslo	Håp eller katastrofe	Litteratur	Innspilling og strømming	Ungdomsskole og videregående skole	Høsten 2020	Vimeo og Teams
Oslo	Et nytt stykke Norge	Musikk	Innspilling	Mellomtrinnet	Våren 2020	Vimeo
Oslo	Arbeidstitel: micro:bit og lydsnapp	Musikk	Digitalt verksted i klasserom	Barneskole og ungdomsskole	2021, og muligens 2022	En app, et programmeringsverktøy. I klasserom eller over Teams
Oslo	De kaller meg Påsan	Scenekunst	Innspilling	Småtrinnet	Våren 2020	Vimeo
Oslo	Garage	Scenekunst	Innspilling	Mellomtrinnet	Våren 2020	Vimeo
Oslo	Make Me Dance	Scenekunst	Innspilling / opptak	Ungdomsskole	Våren 2020	Vimeo
Oslo	Oh baby baby	Scenekunst	Strømming	7. trinn	Høsten 2020	Youtube
Oslo	Reven og ulven - filmversjon	Scenekunst	Innspilling	Ungdomsskole	Våren 2021	Vimeo
Oslo	Møt Den Norske Opera og Ballett	Scenekunst	Strømming	6. trinn	Høsten 2020, Våren 2021	Teams
Oslo	Felt 2.0	Scenekunst	Strømming	2-3. trinn	Våren 2021	Ikke bestemt
Oslo	Snøfall	Scenekunst	Innspilling	Barneskole	Høsten 2020	Oslo Nye Teater, egen plattform
Oslo	Møt Nationalteatret	Scenekunst	Digital omvisning i klasserommet	6. trinn	Våren 2022	Teams
Oslo	Bienes historie, Det norske teatret	Scenekunst	Strømming	Ungdomsskole og videregående skole	Høsten 2020	Egen plattform
Oslo	Villanda, Det norske teatret	Scenekunst	Strømming	Ungdomsskole og videregående skole	Høsten 2020	Egen plattform
Oslo	Den kjempestore pæra, Det norske teatret	Scenekunst	Innspilling	6. trinn	Våren 2021	Egen plattform
Oslo	Den minste engelen, Det norske teatret	Scenekunst	Strømming	6. trinn	Våren 2021	Egen plattform
Oslo	Tolvskillingsoperaen, Det norske teatret	Scenekunst	Strømming	Videregående skole	Våren 2021	Egen plattform
Oslo	Guovžža vuoššat / Koke bjørn	Scenekunst	Innspilling	Videregående skole	Våren 2021	Egen plattform
Oslo	Modige Munch	Visuell kunst	Digital omvisning i klasserommet	7. trinn	Høsten 2020	Teams

Oslo	Memes med Munch	Visuell kunst	Strømming	7. trinn	Våren 2021	Teams
Oslo	Tegn serier!, Tore Strand Olsen	Visuell kunst, litteratur	Innspilling	Mellomtrinnet	Våren 2020	Vimeo
Rogaland	iHuman	Film	Strømming		Våren 2020 (avlyst) Høsten 2020	YouTube
Rogaland	Hard er mitt lands lov - Tore Kvæven	Litteratur, kulturarv	Strømming og nettside	Ungdomsskole og videregående skole	Høsten 2020	Teams og egen nettside
Rogaland	Stavanger Symfoni-orkester: Stemmen	Musikk	Strømming	Mellomtrinnet	Våren 2020, utsatt til våren 2021	Ikke bestemt
Rogaland	Fendelhorgens flokk (med flere)					
Trøndelag	Tungeskjærerne	Film	Innspilling	Barneskole	2020	Vimeo
Trøndelag	Livet av Havnes	Film, litteratur	Innspilling	Ungdomsskole	Tilgjengelig 01.11 til 01.07	Vimeo
Trøndelag	Geitbåten (Båtbyggaren)	Kulturarv, film	Innspilling og sløydoppgave	Mellomtrinn og ungdomsskole	Tilgjengelig 01.11 til 01.09	Vimeo
Trøndelag	Holdbart	Kulturarv, Film	Innspillinger	Mellomtrinn og ungdomsskole	Tilgjengelig 01.11 til 01.11	Vimeo
Trøndelag	Mitt valg? 1000 år med dilemmaer	Kulturarv, film	Innspilling	Ungdomsskole og videregående skole	Tilgjengelig 01.11 til 01.06	Vimeo
Trøndelag	Den lille helten & Den lille helten og katte-kidnapperen	Litteratur, film	Innspilling	Småtrinnet	Høsten 2020	Vimeo
Trøndelag	Snømrøkt - ei mor si krigshistorie	Scenekunst, musikk, film	Innspilling	Ungdomsskole og videregående skole	Tilgjengelig 01.11 til 01.12	Dropbox
Trøndelag	Kunsten å se kunst	Visuell kunst, film	Innspilling	Ungdomsskole	Tilgjengelig 01.11 til 01.05	Vimeo
Trøndelag	Tilfeldigheter satt i system	Visuell kunst, film	Innspilling	Mellomtrinnet	Tilgjengelig 01.11 til 01.08	Vimeo
Trøndelag	Selv-biografiske striper	Visuell kunst, litteratur, film	Digitalt oppgavehefte	Mellomtrinnet	Tilgjengelig 01.11 til 01.10	Vimeo
Vestfold og Telemark	iHuman	Film	Strømming	Videregående skole	Våren 2020	YouTube
Vestfold og Telemark	Dette livet eller det neste	Litteratur	Strømming	Videregående skole	Våren 2020	Zoom
Vestfold og Telemark	Awesomnia	Musikk	Strømming	Ungdomsskole	Våren 2020	YouTube
Vestfold og Telemark	Labyrinter!	Musikk	Strømming	Småtrinnet	Våren 2020	Youtube / Teams
Vestfold og Telemark	Spor av dråper og røde nebb	Musikk	Innspilling	Barneskole	Våren 2020	YouTube
Vestfold og Telemark	Anima	Musikk	Innspilling	Barneskole	Våren 2020	YouTube

Vestland	Bjørn Ingvaldsen	Litteratur	Klipp og spørsmål	Barneskole og ungdomsskole	Våren 2019	YouTube
Vestland	Linde Hagerup	Litteratur	Klipp og spørsmål	Barneskole og ungdomsskole	Våren 2019	YouTube
Vestland	Jan Tore Noreng	Litteratur	Klipp og spørsmål	Barneskole og ungdomsskole	Våren 2019	YouTube
Vestland	Roald Kaldestad	Litteratur	Innspilling	Barneskole	Våren 2020	Vimeo
Vestland	Terje Torkildsen	Litteratur	Innspilling	Ungdomsskole	Våren 2020	YouTube
Vestland	Les for livet!	Litteratur, scenekunst	Innspilling	Mellomtrinnet	Våren 2020, Høsten 2020	Vimeo
Viken	Det morsomste jeg vet	Film	Film	Mellomtrinnet	Våren 2020, Våren 2021	Teams
Viken	Gravhaugfortellinger	Kulturarv	Innspilling	Mellomtrinnet (?)	Fortløpende	Youtube
Viken	Kampen om den siste olja	Kulturarv		Videregående skole		
Viken	Anette Munch: Dropout	Litteratur	Strømming	10. trinn og videregående skole		YouTube
Viken	Linde Hagerup - en bror for mye	Litteratur	Innspilling	Småtrinnet	Våren 2020	YouTube
Viken	Bjørn Ingvaldsen	Litteratur	Innspilling	Ungdomsskole	Våren 2020	YouTube
Viken	Jan Tore Nordeng	Litteratur	Innspilling	Videregående skole	Våren 2020	YouTube
Viken	Novelle-mysteriet	Litteratur, spill	Diverse	10. trinn og videregående skole	Pre-korona	
Viken	Awesomnia	Musikk	Strømming			
Viken	Drumdrum - digital konsert	Musikk	Strømming	Barneskole	Høsten 2020	
Viken	Du og jeg og vi 2-3-4	Musikk				
Viken	Feledragen	Musikk				
Viken	Spor av dråper og røde nebb	Musikk		Barneskole		YouTube
Viken	Rasmus og verdens beste band - digital konsert	Musikk		Barneskole		
Viken	Frikvarter (Improshow med Det andre teatret)	Scenekunst	Strømming		Våren 2020	YouTube
Viken	Hørspill fra Brageteatret	Scenekunst				
Viken	Kræsjkurs i hip hop	Scenekunst				
Viken	Til ungdommen	Scenekunst		Ungdomsskole		
Viken	Lag kunst sammen med en kunstner	Visuell kunst	Innspilling			
Viken	Film-produksjoner	Film	Film og Teams			Teams

Viken	Musikk-produksjon I	Musikk	Strømming			
Viken	Musikk-produksjon II	Musikk	Innspilling			
Viken	Silence	Film	Innspilling	8.-9. trinn	Høsten 2020, Våren 2021	YouTube
Viken	Gnisninger (testvisning)	Film	Strømming	Videregående skole	Høsten 2020	Vimeo og Teams
Viken	Brødre & søstre	Scenekunst	Innspilling /Teams	Ungdomsskole og videregående skole	Våren 2021	YouTube
Viken	To my children	Visuell kunst	Innspilling	Ungdomsskole og videregående skole	Våren 2020, Våren 2021	YouTube
Viken	New vision	Visuell kunst	Innspilling	Ungdomsskole og videregående skole	Våren 2020, Våren 2021	YouTube
Viken	abcdETC	Visuell kunst	Teams-møte	2.-5. trinn	Våren 2021	Teams
Viken	Arkitektur som instrument	Visuell kunst	Innspilling	Ungdomsskole og videregående skole	Våren 2021	YouTube
Viken	Videokunst fra Høst-utstillingen	Visuell kunst	Innspilling	Ungdomsskole og videregående skole	Våren 2021	YouTube
Viken	Slepp meg	Litteratur	Teams-møte	9. trinn	Våren 2021	Teams
Viken	Vi skulle vært løver	Litteratur	Teams-møte	5. trinn	Våren 2021	Teams
Viken	Livet, døden og klovn	Litteratur	Teams-møte	5. trinn	Våren 2021	Teams
Viken	Tabber og tangenter	Litteratur	Teams-møte	6. trinn	Våren 2021	Teams
Viken	10 ville ekspedisjoner	Litteratur	Teams-møte	6. trinn	Våren 2021	Teams
Viken	Dei vonde tekstane	Litteratur	Teams-møte	8. trinn	Våren 2021	Teams