

Kulturtanken
Den kulturelle
skolesekken
Norge

Prosjekt Formidling og ny teknologi - sluttrapport



Formidling og ny teknologi (FoNT) var et treårig prosjekt som ble gjennomført i perioden 2018–2020. I samarbeid med DKS-administrasjoner og andre aktører har prosjektet undersøkt og tatt i bruk digitale teknologier i kunst- og kulturformidlingen i Den kulturelle skolesekken (DKS).

Innhold

Del 1	Oppsummering	4
Del 2	Samarbeidsprosjekter	12
Del 3	Evalueringsprosjekter	36



Oppsummering

Oppsummering

Prosjektet Formidling og ny teknologi (FoNT) ble opprettet som et treårig prosjekt som skulle gjennomføres i perioden 2018–2020. Med utgangspunkt i innmeldte ideer i desember 2017 og desember 2018 innledet Kulturtanken flere samarbeid om å utvikle digitale formidlingsmodeller. FoNT-prosjektet har bestått av ti samarbeidsprosjekter mellom Kulturtanken, DKS-administrasjoner, kunst- og kulturinstitusjoner og andre aktører i feltet for kunst og kultur til barn og unge. Prosjektets mål har vært

- å ta i bruk teknologi på en ny måte i formidling i DKS
- å styrke kompetansen i bruk av digital teknologi i formidling til barn og unge
- å synliggjøre og øke kjennskapen til teknologiske muligheter i formidling i DKS-nettverket
- å etablere samarbeid mellom ulike aktører og kompetansemiljøer

De viktigste resultatene i FoNT-prosjektet er bruk av digital teknologi i konkrete kunst- og kulturtilbud til barn og unge. Prosjektet har resultert i ti ulike tilnærminger til teknologi i kunst- og kulturformidling. Av disse er tre allerede gjennomført i DKS, og to er utsatt på grunn av koronapandemien. To produksjoner skal etter planen vises i 2021, og to er fortsatt under utvikling. Det vil si at det per i dag har blitt gjennomført eller skal gjennomføres DKS-aktivitet i ni av ti samarbeidsprosjekter. FoNT-prosjektet har i tillegg til å utvikle digitale formidlingsmodeller synliggjort teknologiske muligheter for DKS gjennom seminarer og artikler.

Denne sluttrapporten oppsummerer evalueringsrapporter fra samarbeidspartnerne og erfaringer som er innhentet underveis i prosjektperioden. Det fremgår at viktige forbedringspunkter for FoNT-prosjektet er en enklere prosjektstruktur, tilrettelegging for gjenbruk og flerbruk av teknologi, utvikling av gode systemer for evaluering og erfaringsinnhenting samt tydeliggjøring av rammebetingelser, formål og ressurser.

Evalueringsrapportene og erfaringene som er innhentet, tilsier at FoNT-prosjektet har hatt betydning når det gjelder kompetanseheving og -deling knyttet digital formidling. Prosjektet har bidratt til at det har blitt etablert samarbeid der risikoen og kostnadene er fordelt på flere aktører, som samtidig kan dra veksler på flere typer kompetanse. Det har bidratt til at det har blitt gjennomført ambisiøse utviklingsprosjekter som den enkelte organisasjon ikke hadde klart å realisere alene. Prosjektet har også bidratt til samhandling og styrket kontakt mellom kulturinstitusjoner, skoler, DKS regionalt og Kulturtanken. Utviklingsarbeid er viktig for å sikre at praksis fornyes og frembringer viktige erfaringer og kompetanse. FoNT-prosjektet har gitt mulighet til å undersøke hvordan ny praksis med digitale teknologier påvirker kunst- og kulturformidlingen.

Anbefaling i: Kulturtanken fortsetter å legge til rette for erfaringsutveksling og kompetansedeling om digital formidling mellom aktører i feltet, og at organisasjonen selv ha kompetanse på teknologi- bruk i formidling.

Anbefaling ii: Kulturtanken fortsetter å stimulere til samarbeid på tvers av regioner og mellom ulike aktører. Medfinansiering og teknologisk rådgivning er ressurser som Kulturtanken kan bidra med for å stimulere til flerpartssamarbeid.

Anbefaling iii: Kulturtanken bidrar til å styrke utviklingsarbeidet i DKS gjennom å utvikle og tilgjengeliggjøre ressurser og metodikk.



VR-verksted med Jennie Bringaker.
Foto: Charlotte Blanche Myrvold/Kulturtanken

Oppbygning av rapporten

Rapporten er tredelt og bygger på evaluerings-rapporter fra Kulturtankens samarbeidspartnere, samt erfaringsinnhenting underveis i prosjekt-perioden. I den første delen beskriver vi bakgrunnen for prosjektet og oppsummerer prosjektets gjennom-føring og hovedresultater.

I den andre delen beskriver vi de ulike samarbeids-prosjektenes konsept, resultater, avvik, videre-utvikling og erfaringer. I samarbeidsprosjektene der det er innhentet tilbakemeldinger fra elever, lærere og/eller kunstnere, er disse oppsummert.

I den tredje og siste delen evaluerer vi FoNT-prosjektet i sin helhet og beskriver effekter som prosjektet har bidratt til å skape. Vi evaluerer prosjektets struktur og drøfter Kulturtankens rolle i de ulike samarbeidene. Avslutningsvis beskriver vi verdier som prosjektet har generert og som vi anbefaler å videreføre.

Bakgrunn for prosjektet

I foreløpig brev om spillemidler for 2018–2019 og 2019–2020 inviterte Kulturtanken DKS-aktører og DKS-administrasjoner i fylker og kommuner til å komme med ideer til samarbeidsprosjekter, der et av områdene var nye formidlingsformer ved bruk av digitale teknologier. Slik var invitasjonen formulert:

"Samarbeidsprosjekter
I 2018 planlegger Kulturtanken å tilby flere sam-arbeidsprosjekter med tilskuddsmottakere og andre DKS-aktører. På bakgrunn av dialogen med fylker og direktekommuner så langt, har vi forslag til følgende tema til samarbeidsprosjekter: [...]

- Nye formidlingsformer ved bruk av digitale teknologier (17/00572).

Vi tar imot ideer til piloter vi sammen kan utvikle videre."

Med utgangspunkt i ideene til samarbeid som Kulturtanken fikk i desember 2017 og desember 2018, inngikk vi samarbeid om å utvikle digitale formidlingsformer. Prosjektet Formidling og ny

teknologi (FoNT) ble deretter opprettet som et treårig prosjekt i perioden 2018–2020. FoNT-prosjektet har bestått av en rekke samarbeids-prosjekter og har hatt som mål å iverksette forsøk med nye formidlingsformer gjennom digitale teknologier. De ønskede effektene har vært:

- Det har blitt tatt i bruk teknologi på en ny måte i formidling i DKS.
- Kompetansen i bruk av digital teknologi i formidling til barn og unge har blitt styrket.
- Teknologiske muligheter i formidling har blitt synliggjort og fått økt kjennskap i DKS.
- Det har blitt etablert samarbeid mellom ulike aktører og kompetansemiljøer.

Gjennomføring av prosjektet

Kulturtanken inngikk en rekke samarbeids-prosjekter i 2018 og 2019, og ti av disse ble innlemmet i FoNT-prosjektet. De fagansvarlige i Kulturtanken har hatt en koordinerende rolle i delprosjekter innenfor sine fagfelt, og FoU-avdelingen har hatt prosjektledelse og bidratt med teknologisk kompetanse. Avdeling for kommunikasjon og samfunnskontakt har formidlet erfaringer og innsikter fra samarbeidsprosjektene på Kulturtankens hjemmeside.

De ulike delprosjektene har hatt egne produksjons-løp som har vært tilpasset de eksterne samarbeids-partnernes målsettinger. Etter at to engasjementer som «fremtidspilot» ble opprettet til Kulturtankens Kunstlab i 2019, har organisasjonen kunnet bidra med solid teknologikompetanse i samarbeidene. Fremtidspilotene har spisskompetanse på tekno-logiutvikling.

Kulturtankens bidrag i samarbeidsprosjektene har hatt ulik karakter avhengig av behovene hos samarbeidspartnerne og tilgjengelige ressurser internt i egen organisasjon. Samlet sett har Kultur-tanken bidratt med medfinansiering, arenaer for erfaringsdeling, erfaringsinnhenting, verksted for elevmedvirkning, rådgivning knyttet til de seks ulike kunst- og kulturuttrykkene i DKS, teknologiutvikling

og formidling samt testing av formidlingskonsepter.

Det ble organisert to workshoper for å dele erfaringer i prosjektperioden. Workshopene var tematisk orienterte og samlet prosjekter med felles utfordringer og målsettinger. Relevante fagpersoner deltok og ga innspill.

Kulturtanken har bidratt med å formidle erfaringer og innsikter fra prosjektene underveis, gjennom nettsaker, artikler og seminarer. Slutt-rapporten beskriver de ulike samarbeidsprosjektene og sammenfatter erfaringer fra forsøkene med ny teknologi.

Hovedresultater

De viktigste resultatene i FoNT-prosjektet angår digital teknologi som benyttes i formidlingen av konkrete kunst- og kulturtilbud til barn og unge. Den skjematiske oversikten nedenfor beskriver samarbeidspartnerne i de ulike prosjektene, formidlingskonseptet og teknologibruken.

SAMARBEJDSPROSJEKT	BESKRIVELSE AV KONSEPT	KULTURTANKENS SAMARBEJDSPARTNERE
Hvem er du?	Et spillbasert, digitalt etterarbeid til forestillingen «Lars er LOL»	Teatret Vårt og DKS Møre og Romsdal
Bubble Jam	Performativ lek med algoritmer der elevenes deltagelse iscenesettes ved hjelp av scenografi og spesialtilpasset software på smart-telefoner	DKS Asker
Så hyggelig! i 360 grader	Litteraturformidling der forfatter Christian Marstrander benytter 360-filmog et klasesett med VR-briller	DKS Bærum
Munchs hage	En levendegjøring av historisk materiale om Munchs hage gjennom teknologiene utvidet virkelighet og maskinlæring	Vestfoldmuseene og DKS Vestfold
Spor av tradisjon	Nettutstilling av håndverkstradisjoner	Buskerud bygningsvernsenter
Trylle på ekte	Langvarige, prosessbaserte kunstnerbesøk ved bruk av videosamtaler	DKS Aust-Agder
Lásságámmi	Dokumentasjon i 360-film av hjemmet til kunstneren Nils-Aslak Valkeapää	Norges arktiske universitetsmuseum, Stiftelsen Lásságámmi og Kultur i Troms
Den store bokjakten	Stedsspesifikt litteraturmysterium der elevene utforsker en historie gjennom en bokjakt på sin egen skole. Fortellingen er en omsluttende auditiv opplevelse som bruker binaurale opptak.	Foreningen !les
Ein bit av historia	Utvikling av digitale modeller av viktige arkeologiske funn fra Mørrekysten til bruk i formidling til barn og unge	Møre og Romsdal fylkeskommune
VR-verksted	Deltagende VR-verksted der et virtuelt univers i VR utvikles ved at elevenes arbeid i store, fysiske formater blir 3D-skannet.	Jennie Bringaker og Erlend Hogstad

Rapportens hoveddel gir en nærmere beskrivelse av de ulike prosjektene.

Formidlingsaktiviteter

Det har blitt gjennomført en rekke formidlings-aktiviteter i forbindelse med FoNT-prosjektet. Målet med disse har vært å synliggjøre og øke kjennskapen til bruk av digital teknologi i kunst-formidling til barn og unge samt å formidle erfaringer og innsikter fra samarbeidsprosjektene.

I 2018 etablerte Kulturtanken konseptet «Framtids-tanken», som gikk ut på å strømmelunsjseminarer om digitale teknologier og kunstformidling til barn og unge. Seminarrekken var et tiltak for å synliggjøre og øke kjennskapen til teknologiske muligheter i formidling i DKS-nettverket.

Lunsjseminarer om kunst, formidling og digitale teknologier

1. «Apper og spill for smarttelefon – nye kunstmøter for barn og unge?», foredrag med Petr Svarovsky, 6. april 2018
2. «Elektronisk litteratur – nye opplevelsesformer», foredrag med Scott Rettberg 16. november 2018
3. «Når kulturfeltet møter digitaliseringen – hva står på spill?», foredrag med Tonya Nelson, 29. november 2018
4. «YouTube – lek, estetikk og dannelsen», foredrag med Liv Stine Johansen, 8. februar 2019
5. «Makropol – om VR og AR», foredrag med Mads Dambo, 1. mars 2019
6. «Elevers spillkompetanse», foredrag med Tobias Staaby, 15. mars 2019
7. «Droneteknologi – kunst og poesi eller overvåking og kontroll av luftrom?», foredrag med Anders Eiebakke, 13. september 2019
8. «Everyone is a player», foredrag med Peter Lee, 15. november 2019

Presentasjoner av FoNT-prosjektet på seminarer og konferanser

1. Seminaret «Cultural HeriTech» på House of Norway, arrangert av Osloregionens Europa-kontor, 2. desember 2018
2. Presentasjon av «Så hyggelig! i 360», Nasjonal konferanse om bruk av IKT i utdanning og læring (NKUL), 9. mars 2019
3. Presentasjon av og samtale om «Så hyggelig! i 360», World Learning Summit – Future Learning Lab, 6. juni 2019
4. Paneldiskusjon, «Interactive Arts for Digital Natives», ISEA2019, 26. juni 2019

5. Erfaringsdelingsseminar i FoNT, «digital formidling og kulturarv», 27. august 2019
6. Erfaringsdelingsseminar i FoNT, «Can digital technology bring a classroom to life as if it were a work of art?», 14. november 2019
7. Produsentseminar i DKS, arrangert av Rogaland fylkeskommune og Kulturtanken, 26. november 2019
8. Presentasjon av samarbeidsprosjektet «Bubble Jam» på formidlingsseminaret «Det ikke styrte», arrangert av Nasjonalmuseet, KORO og Kulturtanken, 2. mai 2019
9. «Trylle på ekte – digitale kunstnermøter», digitalt seminar om samarbeidsprosjektet «Trylle på ekte», 20. mai 2020
10. «Øyepå», møteplassen for visuell kunst, 1. september 2020
11. «Utviklingsverkstad for digital kunstproduksjon for Den kulturelle skulesekken», arrangert av Møre- og Romsdal fylkeskommune, 4. februar 2021

Publikasjoner på Kulturtankens hjemmesider

1. «Er det greit å lyve for å beskytte vennen sin?», nettpublikasjon om spillet «Hvem er du?», skrevet av Erik Brandsborg, publisert 22. april 2020
2. «From story-telling to story-playing», nettpublikasjon i forbindelse med Peter Lees deltagelse på et erfaringsdelingsverksted i FoNT, skrevet av Erik Brandsborg, publisert 27. november 2019
3. «11 tips til digitale kunstmøter», nettpublikasjon om «Trylle på ekte», skrevet av Erik Brandsborg, publisert 11 juni 2020
4. «Kan teknologi være døråpner inn til litteratur i DKS?», nettpublikasjon om «Den store bok-

jakten», skrevet av Marte Glanville, publisert 23. september 2019

5. «Fra papp og teip til VR: et monster blir til», nettpublikasjon om VR-verksted med Jennie Bringaker og Erlend Hogstad, skrevet av Cathrine Jacobsen, publisert 13. mars 2019
6. «En virtuell reise i Valkeapääs verden», nettpublikasjon om Lásságámmi-prosjektet, skrevet av Bente Aster og Charlotte Blanche Myrvold, publisert 13. november 2019
7. «Digitale medier representerer en mulighet til å undersøke nye måter å være publikum på», kronikk skrevet for Museumsnytt, skrevet av Charlotte Blanche Myrvold, publisert på Kulturtankens hjemmesider 10. juni 2020
8. «En digital reise i Munchs ånd», nettpublikasjon om «Munchs digitale hage», skrevet av Knut Sørhusbakken, publisert 21. november 2019
9. «Å gå inn i en bok, med VR-briller på», publisert 4. mars 2019

Andre publikasjoner

1. «Virtuála mátki Áillohačča máilmmis», artikkel

publisert i SÁMi Ođasmagasiidna, skrevet av Bente Aster og Charlotte Blanche Myrvold, publisert 20. januar 2020, tilgjengelig på <https://samimag.no/sme/oddasat-sme/virtuala-matki-aillohacca-mailmmis/>

2. «Å se Munch sin hage gjennom teknologiens briller», kronikk i Museumsnytt, skrevet av Charlotte Blanche Myrvold, publisert 10. juni 2020, tilgjengelig på <https://museumsnytt.no/a-se-munch-sin-hage-gjennom-teknologiens-briller/>

Innhenting av tilbakemeldinger fra elever

I noen av samarbeidsprosjektene har vi innhentet tilbakemeldinger fra elever. Vi har gjort det i tråd med etiske retningslinjer for forsknings- og utviklingsarbeid og har ikke samlet inn personavslørende opplysninger. Vi har hatt nær dialog med skolene og gitt grundig informasjon i forkant. I tilfeller der vi har gjennomført gruppesamtaler med elever uten samtykkekompetanse, er det blitt innhentet tillatelse fra foreldre.



Foredrag med Peter Lee.
Foto: Erik F. Brandsborg/Kulturtanken



2

Samarbeids- prosjektene

Trylle på ekte – langvarige digitale kunstnermøter

Klasserommet og atelieret møtes på Teams i dette prosjektet.

«Trylle på ekte» ble ledet av DKS Aust-Agder i samarbeid med Kultur-tanken.

Lærer: «En [elev] som er sjenert, vil vise tegningen sin til kunstneren og vise det han har gjort [foran webkamera]. Når de prater til [kunstneren] er de litt alene, og det blir personlig.»

Kunstner: «Jeg kunne vise dem prosesser, de kom rett inn i klasserommet.»

Beskrivelse av konseptet

«Trylle på ekte» handler om å utvikle en formidlingsmodell som legger til rette for at kunstnere kan arbeide med en klasse over lengre tid. I flere år hadde DKS Aust-Agder tilbudet «Sakte kunst», der skoler fikk besøk av en kunstner over en fem ukers periode. Ordningen fikk gode tilbakemeldinger, men den var eksklusiv og ressurskrevende. Det var også en fare for at kunstneren tok over klasserommet, mens læreren ble passiv.

I «Trylle på ekte» deltar kunstneren i klassen gjennom videosamtaler. Formidlingsmodellen har som mål å legge til rette for at kunstnere arbeider prosessuelt med elevene over tid, og at læreren skal være en likeverdig part i samarbeidet. Den digitale kommunikasjonen gjør det mulig å involvere kunstnere som ellers ikke turnerer i DKS. Det er en modell som ikke krever ressurser til reising, noe som frigjør midler til kunstnermøtene.

«Trylle på ekte» er en videreutvikling av et irsk prosjekt som heter «Virtually there», der digitale møteplasser er blitt benyttet til kunstformidling i skolen i ti år. «Trylle på ekte» utforsker muligheten til å gå fra å bruke teknologien som et kommunikasjons-verktøy til å bruke det som et kreativt verktøy og et slags tredje skaperrom.

Resultat

I 2018 ble det gjennomført en studietur til Nord-Irland for lærerne og kunstnere som skulle delta i prosjektet. På denne turen ble det overført viktig kompetanse fra organisasjonen Kids' Own, som har utviklet konseptet «Virtually there», til nøkkel-personer i «Trylle på ekte».

«Trylle på ekte» ble gjennomført som et pilotprosjekt i en tredje klasse på en barneskole og en VG3-klasse. Oppdraget ble tildelt kunstneren Erik Pirolt og kunstnerduoen Lerin/Hystad på bakgrunn av en åpen utlysning. De gjennomførte ti kunstnermøter i hver sin klasse, og ett av disse var et fysisk møte med elevene.

Det ble avholdt et digitalt seminar i mai 2020 der erfaringene fra «Trylle på ekte» ble delt nasjonalt. Lærerne, kunstnerne, produsenten og skolelederne fortalte om prosjektet fra sitt perspektiv og ga tips til andre som ønsket å ta i bruk modellen i forbindelse med restriksjoner på fysiske kunstnermøter under koronapandemien.

Det ble også samlet inn tilbakemeldinger fra lærere, kunstnere og elever som danner grunnlaget for råd til andre som vil bruke formidlingsmodellen.

Avvik og videreutvikling

Det ble en endring i prosjektet da en av lærerne som var med på studieturen, ble sykmeldt, og en ny skole og lærer ble valgt ut til å delta.

Etter fylkessammenslåingen er det foreløpig ikke arbeidet videre med «Trylle på ekte».

Barneskolen som var med i «Trylle på ekte», har i etterkant satset videre på å innlemme kunstneriske prosesser i opplæringen. Skolen har inngått et videre samarbeid med DKS om å benytte kunstprosjekter

i skolens utviklingsarbeid i forbindelse med fagfornyelsen.

Erfaringer og råd basert på tilbakemeldinger fra elever og lærere

I tilbakemeldingene til «Trylle på ekte» kom det frem at formidlingsmodellen ga utbytte både for lærere, elever og kunstnere. Lærerne fortalte at de fikk innsikt i et større metodemangfold, noe som er i tråd med LK20, og at kunstprosjektene ga utbytte for elevene. Kunstnerne fremhevet at de fikk anledning til å arbeide prosessbasert med elevene, og at de fikk mulighet til å kombinere oppdraget med andre kunstneriske prosjekter. Elevene fortalte at de syntes det var positivt å bli kjent med kunstnerne over tid, og at de selv fikk mulighet til å være skapende i prosjektet.

Tilbakemeldingene pekte både på positive opplevelser og utfordringer underveis, og disse danner grunnlaget for listen med råd:

• Inkluder tid til dialog og forarbeid

I «Trylle på ekte» dro lærerne og kunstnerne på en studietur til Nord-Irland. Det ga en god innføring i konseptet og tid til å bli kjent og planlegge. En felles arena for deltagende lærere og kunstnere gir prosjektet en god start.

• Forankre prosjektet i skoleledelsen

Støtte fra ledelsen gjør lærerens rolle i prosjektet enklere, og det kan sikre at positive erfaringer kommer hele kollegiet til gode. Et godt samarbeid med skolen gjør også gjennomføringen og samarbeidet enklere for DKS-produsenten.

• Tenk kjemi

DKS-produsenten spiller en viktig rolle som kurator og matchmaker når han eller hun velger hvilke lærere og kunstnere som skal samarbeide.

• Avklar hvordan opplegget skal samspille med læreplanen

Kunst og læring kan samspille på mange ulike måter. Gjennom dialog i starten kan lærer og kunstner avklare forventninger om hvordan opplegget skal samspille med læreplanen.

• Sikre en god teknisk infrastruktur

Det er en fordel om skolen og DKS-produsenten samarbeider om å få en digital infrastruktur på plass, slik at det ikke må løses av kunstneren og læreren.

• Spill på læreren

Læreren sikrer den praktiske gjennomføring av opplegget, men det krever tid å forberede alt. Tenk gjennom hvordan læreren kan bli avlastet. Kan for eksempel materialer forberedes av kunstneren og sendes til skolen? Kan læreren få avsatt timer til forberedelser? Læreren er kunstnerens forlengede arm i klasserommet. Gi læreren handlingsrom og mulighet til å gi tilbakemeldinger på form og innhold for å ivareta alle elevene.

• Gi god informasjon til elevene

Kunstmøtene er forskjellige fra den øvrige undervisningen. Elevenes deltagelse og engasjement over tid styrkes av at de har fått god informasjon om hva de er med på, og innblikk i kunstnerens planer.

• Se hver enkelt elev

Elevene får en bedre opplevelse og et større utbytte om de føler at de blir sett. I videosamtaler i plenum får kunstneren liten mulighet til å bli kjent med den enkelte elev, og elevene har begrenset mulighet til dialog. Det er mye å hente på å bruke digitale løsninger som gjør at elever kan samhandle individuelt med kunstneren og vise frem det de har laget. Elevene kan for eksempel gå opp til webkameraet én og én.

• Aktiviser elevene

Vektlegg elevenes egenaktivitet, og varier slik at videosamtaler i plenum ikke er den eneste kommunikasjonsformen. Ta i bruk arbeidsformer som aktiviserer elevene på forskjellige måter, for eksempel arbeid i plenum, i grupper og individuelt.

• Avpass lengden

Vurder lengden på opplegget og antallet møter med utgangspunkt i klassetrinnet og ta hensyn til skoleløpet. Er ti ganger mest hensiktsmessig? For eldre elever med en tett studieplan kan fire–seks møter kanskje være bedre.

- **Inkluder fysiske møter (om mulig)**
Elevene ga uttrykk for at de ville møte kunstneren. Et fysisk møte kan skape en positiv forventning og bidra til en god helhet.

Erfaringer fra samarbeidet

- Samarbeid styrker handlingsrommet i utviklingsprosjekter.
- Det er nyttig med en ekstern partners bidrag i evaluering og erfaringsinnhenting.
- Det er behov for en nasjonal koordinerende innsats for å gjøre denne arbeidsmetodikken tilgjengelig.

Fremsyn

Digital formidling gjennom telepresens gir elever over hele Norge tilgang til like erfaringer og opplevelsesmuligheter på tvers av geografiske og teknologiske skiller

Lenker og annen informasjon om prosjektet:

<https://www.kulturtanken.no/aktuelle/2020/11-tips-til-digitale-kunstnermoter/>

<https://www.kulturtanken.no/ressurs/rapport-kan-kunst-vaere-nokkel-for-utvikling-av-eksekutive-funksjoner-hos-barn/>



Kunstner Bettina Hystad og klassen ved Eydehavn skole. Elevene begynte alle møtene med å ta på seg en «forskerfrakk». Foto: Mona Hauglid

Hvem er du? – digitalt etterarbeid

En kunstig intelligens samtaler med elever om etikk og følelser i dette prosjektet.

«Hvem er du» ble ledet av Teatret Vårt i samarbeid med DKS Møre og Romsdal og Kulturtanken.

Lærer: «Spillet gjorde formidlingen kjønnsnøytral, guttene var like engasjert i samtale som jentene.»

Lærer: «Spill er noe de liker, noen spiller fordi de liker data, favner flere enn samtalen. Der er det alltid de samme som svarer. Blir tvunget til å gjøre noe selv, ellers lar de andre elever svarer for seg.»

Elev: «Jeg synes det er litt artig fordi i andre skuespill er det ferdig og ingen aktivitet etter, men denne var artig fordi du kunne føle situasjonen som Amanda følte.»

Elev: «Jeg følte meg som en person i spillet.»

Beskrivelse av konseptet

«Hvem er du?» er et spillbasert, digitalt etterarbeid som elevene spiller etter at de har sett forestillingen Lars er LOL, som er basert på boka med samme navn. I forestillingen møter elevene Amanda, som står midt i mange vanskelige valg og som må

bestemme seg for hva som er viktigst: å bli likt av de kule, eller å like seg selv. Både teaterforestillingen og spillet handler om valg – hvilket menneske blir jeg når jeg tar disse valgene? I spillet skal elevene selv ta stilling til etiske dilemmaer, noe som får dem til å reflektere over betydningen av å ta valg. Spillet gir også et utgangspunkt for å reflektere over forholdet vårt til teknologi.

Cecilie Lundsholt var kunstnerisk leder for scenekunst for barn og unge ved Teatret Vårt og har utviklet konseptet og narrativet til «Hvem er du?». Utvikler og kunstner Petr Svarovsky har stått for spillmekanikk og har programmert spillet.

I spillet møter elevene en kunstig intelligens som kaller seg Marius og som ønsker å lære om etikk og følelser. Hvis Marius ikke lærer seg forskjellen mellom rett og galt, vil nemlig professoren som skapte «ham», også destruere «ham». For å lære ber Marius elevene om deres synspunkter på hva som er rett og galt i en rekke etiske dilemmaer. Valgene som elevene gjør i spillet, påvirker spillforløpet, og det kan dermed være ulikt fra spiller til spiller. Elevenes valg former Marius’ forståelse av hva som er rett, og påvirker hvordan spillet slutter, og hva som skjer med Marius til slutt.

«Hvem er du?» utforsker hvordan bruk av digitale virkemidler kan bidra til at elevene får et større eierskap og mer medvirkning i DKS-produksjoner. Etterarbeidet til DKS-forestillinger er et viktig virkemiddel for å forankre DKS i skolen og legge til rette for læring. I St. Meld. 8 (2007-2008) «Kulturell skulesekk for framtida», står det at opplæringssektoren har ansvar for å legge til rette for elevenes for- og etterarbeid i forbindelse med DKS-produksjoner. Bruken av for- og etterarbeid er imidlertid ujevn, og det er en dimensjon ved DKS med et stort utviklingspotensial. Målet med «Hvem er du?» var å lage et etterarbeid som var enkelt å ta i bruk, og som lærere kunne bruke i undervisning eller gi som hjemmearbeid. Spillformatet ble brukt for å gjøre etterarbeidet til en engasjerende opplevelse for elevene, slik at de selv skulle ønske å ta det i bruk hjemme på eget initiativ. «Hvem er du?» utforsker en formidlingsmodell for etterarbeid som

- bygger videre på teateropplevelsen og forlenger

kunstmøtet

- aktiviserer den enkelte elev

- bygger videre på teateropplevelsen og forlenger kunstmøtet

- aktiviserer den enkelte elev

- igangsetter refleksjon

- samspiller med læreplanen

- er enkel å ta i bruk for lærere og elever

Resultat

Forestillingen «Lars er LOL» og etterarbeidet «Hvem er du?» ble tilbudt 4.–7. klasse i Møre og Romsdal i skoleåret 2018/2019 og 2019/2020. Forestillingen var også på DKS-programmet våren 2020 i Agder og i Viken.

«Hvem er du?» er utviklet både som en app til smarttelefon og til bruk i nettleser, og i turnéperioden var spillet tilgjengelig på tre ulike plattformer: iOS, Android og nettleser.

Det har blitt laget og delt ut flyere til alle skoleelever med informasjon om spillet.

Det er også blitt utviklet en lærerveiledning som ble videreutviklet for turneen i 2019/2020.

Tabellen under viser antall spillere på de ulike plattformene. Økningen i antall spillere fra det ene skoleåret til det andre kan ha sammenheng med at lærerveiledningen ble forbedret. Tabellen viser at det var flere spillere enn publikummere i skoleåret 2019/2020. Tallene er imidlertid usikre, ettersom vi av personvern hensyn bevisst har unngått å samle inn og lagre personavslørende opplysninger i spillet/appen. Dermed har vi ikke kunnet registrere antall unike brukere av spillet. Vi vet fra samtaler med elevene at en del elever har spilt spillet flere ganger for å teste ut hvordan valgene deres påvirker forløpet i spillet.

	Turné i skoleåret 2018/2019	Turné i skoleåret 2019/2020
Brukere totalt	1900	4227
Brukere i nettløsning	1657	4150
Brukere på iOS	175	50
Brukere på Android	168	27
Antall elever på forestilling	3795	4212

Avvik og videreutvikling

Etter skoleturneen i 2018/2019 valgte samarbeidspartnerne å fornye samarbeidsavtalen og å videreutvikle informasjonsmaterialet til lærere. Det ble da laget en bearbeidet lærerveiledning.

«Hvem er du?» ble oppdatert og tilgjengeliggjort for skoleturné i 2019/2020.

Det ble samlet inn få tilbakemeldinger på spillet og forestillingen i 2018/2019. I 2019/2020 besøkte representanter for Kulturtanken, fylkeskommunen og Teatret Vårt tre klasser for å hente inn skriftlige og muntlige tilbakemeldinger fra lærere og elever.

Deler av turneen i Viken og hele turneen i Agder ble avlyst på grunn av koronapandemien.

Per i dag er det ikke planlagt flere visninger av «Lars er LOL» i DKS. Spillet er heller ikke lenger tilgjengelig på nett eller for nedlasting som app.

Erfaringer og råd basert på tilbakemeldinger fra elever og lærere

Tilbakemeldingene fra elever og lærere tilsier at spill er et relevant format for etterarbeid i DKS. Spill er blant annet godt egnet til å aktivisere den enkelte elev. Lærerne fremhever at det appellerer både til jenter og gutter, og at det gir en inkluderende klassedynamikk. Elevene beskriver at de opplevde engasjement og innlevelse i spillets fiksjon, og at møtet med spillets dilemmaer fikk dem til å reflektere. Spillopplevelsens førstepersonsperspektiv bidrar til å utvide og personliggjøre teateropplevelsen.

Vi kan oppsummere følgende erfaringer med denne formidlingsmodellen, på bakgrunn av arbeidet med å utvikle «Hvem er du?» og tilbakemeldinger fra elever og lærere:

Spill er en engasjerende form for deltagelse
Elevene ble engasjert av det fiktive universet i spillet. Førstepersonsperspektivet ga dem erfaringer som fungerte som et utgangspunkt for å reflektere både over eget liv og teaterforestillingen. Spillets enkle struktur ga assosiasjoner til pedagogiske spill heller enn til rekreasjonsspill.

Legg opp til fleksibel bruk
Spillet var opprinnelig tenkt som et forløp over fem dager, men et mer fleksibelt spillforløp som kan gjennomføres i løpet av en skoletime fungerer bedre.

Ta utgangspunkt i relevante tema
Spillet tematiserte nettvett, etikk, vennskap og mobbing. Det gjorde spillet relevant for flere fag og åpnet for refleksjoner rundt forestillingen. Spillet og forestillingen ga klassene noen felles erfaringer som lærerne kunne vende tilbake til i undervisningen.

Tilpass spillet til målgruppen
Spillet ble beskrevet som perfekt for 6. klasse. Tilbakemeldinger fra denne aldersgruppen tyder på at en god målgruppeforståelse er sentralt for en engasjerende opplevelse. Det hadde styrket spillet ytterligere å bringe inn pedagogisk kompetanse tidlig i prosessen. I «Hvem er du?» var for eksempel tekstmengde og lesetempo avgjørende for elevenes opplevelse.

Nettleser mest brukt
En sentral idé i begynnelsen av utviklingsfasen var at etterarbeidet skulle utvikles som en app, og at elevene skulle kunne gjennomføre det hjemme på egen smarttelefon. Samtidig var det et sentralt premiss at etterarbeidet skulle være tilgjengelig for alle og ikke avhenge av hva slags teknologi den enkelte har tilgang til. Løsningen ble å utvikle en teknisk løsning for tre ulike plattformer, iOS, Android og nettleser. Data om antall nedlastinger av spillet og genererte passord i nettleser viser en betydelig større bruk av spillet i nettleser enn via app-nedlasting. Ettersom én teknisk løsning på én plattform både gir større kunstnerisk armslag og er mindre kostnadskrevende enn å utvikle tre ulike løsninger, er dette å anbefale fremfor den løsningen vi valgte.

Ivareta personvern
Interaktivitet og personvern kan komme i konflikt. Ha dialog med personvernombudet. «Hvem er du?» hadde ingen fritekstfelt og bare «ja» og «nei» som

svaralternativ. Det ble dermed ikke samlet inn personavslørende opplysninger.

Informasjonen til skolene er avgjørende for om etterarbeidet blir tatt i bruk
Flyere var en svært effektiv informasjonskanal og bidro til at elever spilte «Hvem er du?» på eget initiativ. Før skoleturneen i 2019/2020 ble lærerveiledningen videreutviklet og forenklet, og det kan være årsaken til at antallet brukere av «Hvem er du?» mer enn doblet seg under denne turneen sammenlignet med den året før. Brukerveiledninger må være enkle, slik at det blir overkommelig for brukerne å ta i bruk digitale verktøy. Direkte kontakt med skoler og elever gir best resultat.

Erfaringer fra samarbeidet

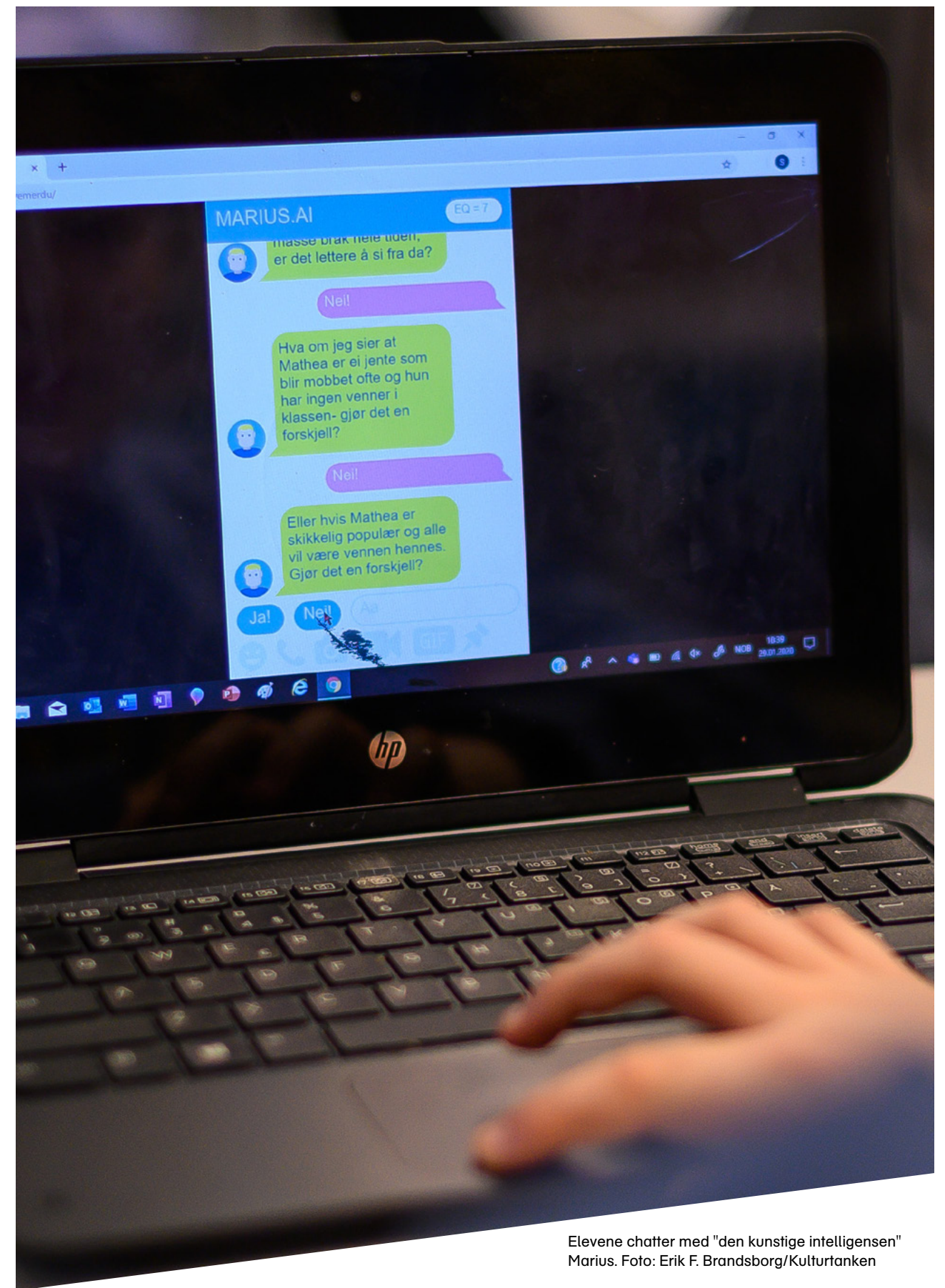
- Samarbeid gir større handlingsrom for utviklingsarbeid, både med hensyn til økonomi, kompetanse og tidsressurser i prosjektet.
- Det er nyttig med nettverksbygging og kompetansedeling.
- Kommunikasjon til skolene er en nøkkel når lærerne skal ta i bruk digitale formidlingsopplegg, og det krever ekstra innsats utover DKS' ordinære kommunikasjonsrutiner.
- Det er nødvendig med rammeavklaring og kunnskapsdeling i starten av prosjektet.
- Avklar om det er et mål å gjenbruke teknologien og grunnprogrammeringen og planlegg deretter.
- Samarbeidsprosjekter gir en utvidet kontaktflate mellom institusjoner og DKS.

Fremsyn

Kunstig intelligens kan utvide teaterets opplevelsedom til å gjelde både før og etter forestillingen.

Lenker og annen informasjon om prosjektet

<https://www.kulturtanken.no/aktuelt/2020/er-det-greit-a-lyve-for-a-beskytte-vennen-sin/>



Elevene chatter med "den kunstige intelligensen" Marius. Foto: Erik F. Brandsborg/Kulturtanken

Digital formidling av Lásságámmi

Dette prosjektet omfatter en interaktiv og navigerbar 360 graders fotodokumentasjon av hjemmet til den samiske kunstnerens Nils-Aslak Valkeapää.

Lásságámmi-prosjektet ble ledet av Norges arktiske universitetsmuseum i samarbeid med Stiftelsen Lásságámmi, Kultur i Troms og Kulturtanken.

Beskrivelse av konseptet

Landskapet eller hjemmet til en kunstner er en viktig inngang til å forstå et kunstnerskap og føle nærhet til de kunstneriske prosessene. Lásságámmi i Skibotn i Storfjord kommune var den samiske multikunstnerens Nils-Aslak Valkeapääs bolig og atelier de siste årene han levde. Lásságámmi uttrykker spennvidden i Valkeapääs kunstproduksjon og rommer den særegne helheten som har oppstått mellom kunst, liv, samisk kulturarv og natur. Men veien er lang fra klasserommet til Skibotn, og et fysisk besøk er dessuten ikke alltid mulig, fordi Lásságámmi er omgjort til en kunstner- og forskerbolig.

Målet med prosjektet har vært å bruke digital teknologi til å formidle den sterke forbindelsen mellom sted og kunst i Valkeapääs kunstnerskap og å gi skolelever en opplevelse av stedet gjennom en digital formidlingsmodell. Ambisjonen var å lage en DKS-produksjon som benyttet 360-graders film og VR for å gi en opplevelse av Lásságámmi i virtual reality.

Resultat

Huset Lásságámmi og omgivelsene er blitt dokumentert med 360-graders film. Det har også blitt laget tilleggsinnhold til den visuelle opplevelsen, i form av faktatekster og opplesing av Valkeapääs dikt. Filmen er gjort navigerbar og interaktiv på nettsiden.

Det ble gjennomført en workshop der elever ga innspill til nettsiden. Dette bidro til å styrke målgruppeforståelsen, og det ga innsikt i hvordan

lyd, bilde og faktatekster fungerte for elevene. Det var også viktig å få frem elevenes perspektiv på de ulike oppgavene som var tenkt i løpet av opplevelsen.

Avvik og videreutvikling

Prosjektet tok sikte på å bruke 360-graders film av Valkeapääs hjemsted i et formidlingsopplegg i DKS. Filmen skulle vises på en nettside, og elevene skulle bruke VR-briller. Norges arktiske universitetsmuseum har imidlertid vurdert at kvaliteten på filmopptakene er for lav til å bli tatt i bruk på den opprinnelig tenkte måten. De fortsetter dialogen med DKS Troms om en DKS-produksjon om Valkeapääs kunstnerskap, men avventer å videreutvikle de digitale elementene.

Erfaringer fra samarbeidsprosjektet

- Elevmedvirkning i prosessen gir nyttige tilbakemeldinger.
- Det er nødvendig med god teknologisk kompetanse tidlig i prosjektet.
- Det er viktig å skalere ambisjonsnivået etter de tilgjengelige økonomiske ressursene.

Lenker og annen informasjon om prosjektet

360-gradersfilmen er tilgjengelig her:

<https://www.thinglink.com/mediacard/1220014647105552389>

«Virtuála mátki Áillohačča máilmmis», artikkel publisert i SÁMi Odasmagasiidna, skrevet av Bente Aster og Charlotte Blanche Myrvold, publisert 20. januar 2020. Tilgjengelig på <https://samimag.no/sme/oddasat-sme/virtuala-matki-ailloha-ca-mailmmis/>

«En virtuell reise i Valkeapääs verden», nettpublikasjon om Lásságámmi-prosjektet, skrevet av Bente Aster og Charlotte Blanche Myrvold, publisert 13. november 2019. <https://www.kulturtanken.no/aktuelt/2019/en-virtuell-reise-i-valkeapaas-verden/>



Foto: Bente Aster/Kulturtanken

Spor av tradisjon

I dette prosjektet ble håndverkstradisjoner formidlet både digitalt og fysisk.

«Spor av tradisjon» ble ledet av Buskerud bygningsvernssenter, og Buskerud fylkeskommune og Kulturtanken har medvirket.

Beskrivelse av konseptet

Buskerud bygningsvernssenter utvikler et formidlingstilbud til videregående elever, og tilbudet retter seg spesielt mot DKS-fagdagen i bygningsvern, som er et tilbud til elever på Vg2 bygg- og anleggsteknikk. Planen er å kombinere en utstilling i Lågdalsmuseet i Kongsberg med digital formidling på nett. Ambisjonen er å utvikle et utvidet digitalt tilbud som også kan brukes av elever som ikke kan besøke museet. Det er i tillegg et ønske om å nå elever som ikke går på Vg2 bygg- og anleggsteknikk.

Resultat

Buskerud bygningsvernssenter opprettet tidlig en ressursgruppe der Buskerud fylkeskommune og Kulturtanken deltok. I konseptutviklingsfasen ble det organisert et verksted for elevmedvirkning der elever fra Kongsberg videregående skole representerte målgruppen og ga viktige innspill.

Buskerud bygningsvernssenter utlyste et anbud i desember 2019 og inngikk et samarbeid med Tidvis AS i januar 2021. De har utviklet et formidlingsopplegg som tar utgangspunkt i sju faktiske håndverkere fra 1700-tallet og frem til i dag, deres verktøykasse og hva slags hus de bygget. Alle verktøyene er dokumentert i fotogrammetri, og deler av bygningsmassen på Lågdalsmuseet er gjengitt i 360-graders film. Utstillingen på Lågdalsmuseet er ferdigstilt med plansjer, verktøykasser og en projektor som viser bilder og video basert på RFID-brikker på gjenstander og bilder. Nettutstillingen er under bearbeiding.

Avvik og videreutvikling

Buskerud bygningsvernssenter planlegger DKS-besøk i mai 2021 og har meldt inn utstillingen som et DKS-tilbud for hele Viken.

Senteret holder på med å ferdigstille nettutstillingen og er i dialog med NDLA om at materialet fra utstillingen skal bli del av deres tilbud innenfor flere studieretninger: yrkesfag, teknikk og produksjon og historie.

Et mål på sikt er å tilby innholdet i nettutstillingen på engelsk.

Buskerud bygningsvernssenter hadde ønsket mer reell elevmedvirkning, men koronapandemien har hindret det.

Erfaringer fra samarbeidsprosjektet

- Det er nyttig med en workshop der elever medvirker i konseptutviklingen.
- Det er relevant å kombinere fysiske og sanselige elementer i utstillingen med digitale virkemidler.
- Det er nyttig med nettverk og erfaringsdeling mellom lignende prosjekter.
- Det er nyttig med teknologisk rådgivning i utforming og vurdering av anbud.

Lenker og annen informasjon om prosjektet

Besøk nettutstillingen her:

<https://www.sporavtradisjon.no/index.html>



Ein bit av historia – delprosjekt om digital formidling av kulturarv

Formidling av kulturarv gjennom digitale gjenskapinger.

«Ein bit av historia» ble ledet av Møre og Romsdal fylkeskommune i samarbeid med Kulturtanken.

Beskrivelse av konseptet

«Ein bit av historia» er et større program som er satt i gang av Møre og Romsdal fylkeskommune, og det består av ulike delprosjekter. Tre steder i regionens historie er sentrale i «Ein bit av historia», og det dreier seg om viktige bosetninger i overgangen mellom førkristen og kristen tid. Stedene er Edøy og Kuli i Smøla kommune, Veøy i Molde kommune og Borgund i Ålesund kommune, som alle ligger langs Kystpilegrimsleia.

Målet med delprosjektet om digital formidling av kulturarv er å utvikle digitale gjenskapinger av arkeologiske funn som kan formidle kulturarv. Delprosjektet skal utvikle, teste og evaluere prototyper som retter seg mot opplæring og formidlings- og næringsvirksomhet. De digitale gjenskapingene skal gjøres tilgjengelige på åpen lisens og inngå som en digital infrastruktur for formidling av kulturarv. Delprosjektet legger vekt på å undersøke hvordan de digitale gjenskapingene av arkeologiske funn kan brukes i nyproduksjoner i DKS, UKM (Ung Kultur Møtes) og Den kulturelle spaserstokken (DKSS).

Resultat

Delprosjektet har resultert i tre digitale gjenskapinger av arkeologiske funn som er tilgjengelige på åpen lisens.

I tillegg har delprosjektet bidratt til nye utviklings-samarbeid, lokalsamfunnsutvikling, utvikling av kunnskapsgrunnlag og ansettelse av en stipendiat.

Avvik og videreutvikling

Det var planlagt å bruke de digitale modellene på medvirkningsverksteder i forbindelse med test-

produksjoner i tre ulike sammenhenger, DKS, DKSS og UKM, i perioden mars–september 2020. Disse ble avlyst på grunn av koronapandemien.

I perioden 2019–2020 har «Ein del av historia» fungert som et forprosjekt. I 2021 skal det etableres som hovedprosjekt. Prosjektet skal delvis finansieres gjennom midler fra Regionalt forskningsfond Møre og Romsdal (RFF). Kulturtanken er én av flere FoU-partnere i videreføringen.

Møre og Romsdal fylkeskommune har ansatt en stipendiat som i sitt planlagte ph.d.-prosjekt vil innlemme digital formidling av kulturarv i DKS.

Kulturtankens Kunstlab har testet hvordan de digitale modellene av arkeologiske funn kan utnyttes i formidling til barn og unge. I en demo har Kunstlabben vist hvordan en skuespiller, her utkledd som en viking, kan filmes og iscenesettes på det gjenskapte arkeologiske stedet – i dette tilfelle et naust fra førkristen tid.

Møre og Romsdal fylkeskommune har planlagt å legge de digitale modellene til grunn i utviklingen av tre produksjoner+ en DKS-produksjon, en utstilling på Romsdalsmuseet og et undervisningsopplegg for videregående skole i samarbeid med Nasjonal digital læringsarena (NDLA). «Ein bit av historia» skal videreføres. I tillegg til å arbeide videre med digital formidling skal det gjennomføres nye arkeologiske undersøkelser, og det historiske kunnskapsgrunnlaget skal videreutvikles og formidles.

Erfaringer fra samarbeidsprosjektet

- Det er nyttig med arenaer for erfaringsdeling og faglige innspill.
- Det er nyttig med kompetansesamarbeid.
- Åpen lisens bidrar til nybruk og videreutvikling av digitale modeller.

Lenker og annen informasjon om prosjektet

<https://mrfylke.no/om-oss/prosjekta-vaare/ein-bit-av-historia>

<https://mrfylke.no/view/content/10945/full/1/17866>



Innspilling og digital gjenskapning av "Ein bit av historia". Foto: Tidvis/Kulturtanken



Den store bokjakten.
Foto: Charlotte Blanche Myrvold/Kulturtanken

Den store bokjakten

Dette prosjektet handler om et omsluttende og interaktivt krimmysterium på skolen.

«Den store bokjakten» ble ledet av Foreningen !les i samarbeid med Kulturtanken.

Elev: «Det var annerledes å gå på skolen, fordi man går inn i en historie.»

Elev: «Det var litt skummelt, og jeg glemte av og til at vi var på skolen.»

Elev: «Det var spennende, og jeg pleier ikke like å lese, men dette var supergøy. Likte også at det var spennende historier, skumle.»

Beskrivelse av konseptet

Motivasjonen bak samarbeidet var å undersøke hvordan teknologi kan benyttes til å utvikle en stedsspesifikk og interaktiv formidlingsmodell for litteratur. DKS og Foreningen !les arbeider innenfor forskjellige distribusjonsmodeller. Foreningen !les jobber for å fremme lesing i alle samfunnslag og baserer sitt arbeid på bokutgivelser og andre ressurser som skolene får tilgang til. Deres tXt-aksjon er Norges eldste og største lesetiltak for elever på ungdomsskolen, og en antologi sendes ut til ca. 120 000 elever innenfor et kort tidsrom. I DKS står forfattermøtet sentralt i litteraturformidlingen, og en forfatter møter to–tre skoleklasser per dag. I «Den store bokjakten» undersøkte man et mulig samspill mellom DKS og tXt-aksjonen, og prosjektet var en pilot for et deltagende formidlingsopplegg på skolene i sammenheng med tXt-aksjonen.

Ideen til «Den store bokjakten» springer ut av et skattejaktkonsept, og prosjektet er inspirert av spill

som Pokémon Go. Ønsket var å skape et deltagende formidlingsopplegg som tar form av en skattejakt på egen skole. Målet er å gi elevene en stedsspesifikk og omsluttende opplevelse der de selv driver handlingen i fortellingen gjennom å oppdage lydspor. På den måten opplever de et spenningsfylt møte med litteratur uavhengig av leseferdigheter.

«Den store bokjakten»-piloten undersøker bruk av digitale teknologier til å skape en omsluttende opplevelse. En sentral idé i prosjektet er å bruke et binauralt opptak til å gi en romlig og virkelighetsnær opplevelse av et auditivt univers. Videre er målet å bruke teknologi til å gjøre det litterære forløpet interaktivt. Elevene driver fortellingen fremover gjennom å finne spesifikke steder på sin egen skole.

Foreningen !les engasjerte Eivind Rutle og Christian Marstrander til å utvikle konseptet, det litterære innholdet og de teknologiske løsningene. «Den store bokjakten» består av en rammefortelling som er utgangspunktet for elevenes oppdagelsesreise på skolen. Fortellingen er et mordmysterium, og underveis i bokjakten, eller krimmysteriet, oppdager elevene nye lydfortellinger som alle tar utgangspunkt i tXt-antologiens bidrag.

Resultat

Det har blitt produsert litterært innhold til «Den store bokjakten» av Eivind Rutle og Christian Marstrander. I lydfortellingene det blitt brukt binauralt opptaksutstyr for 3D-lyd.

Det ble gjennomført tester av formidlingsopplegget: en første test med prosjektgruppa og så en gjennomkjøring med to 7.-klasser i mars 2019. Gjennomføringen av «Den store bokjakten» avhenger av et klassesett med iOS-enheter og hodetelefoner.

Den interaktive og stedsspesifikke dimensjonen ved «Den store bokjakten» ble løst med app-en «Look and listen». Den fungerer på den måten at man skanner et bilde med en iOS-enhet, slik at det automatisk spilles av et lydspor. «Look and listen» ble brukt til i en interaktiv og stedsspesifikk avspilling av lydspor ved å plassere bøker og illustrasjoner på bestemte steder på skolen. Elevene ble ledet til de

ulike stedene gjennom rammefortellingen, og der fant de bøker og illustrasjoner som de skannet med iOS-enheter for å få avspilt nye fortellinger med spor i mordmysteriet.

Avvik og videreutvikling

I den første fasen av utviklingsarbeidet var det en sentral idé å benytte blåtannteknologi. Det ble undersøkt om det var mulig å plassere blåtannsendere slik at lydsporene automatisk ville bli aktivert når elevene befant seg tett på senderne. Teknologien hadde imidlertid ikke nødvendig presisjon, og i tillegg ville det være meget ressurskrevende å installere et slikt interaktivt blåtannsystem på mange skoler. Posisjoneringssystemer basert på GPS-teknologi ble også undersøkt, men dette er ikke egnet innendørs, og i tillegg er det ressurskrevende å markere posisjoneringspunkter om man ser for seg at det skal gjøres på mange skoler.

Målet med piloten var å undersøke en formidlingsmodell som åpner for samspill mellom tXt-aksjonen og DKS. De steds spesifikke og deltagende elementene i formidlingen krever forberedelse og engasjement, og «Den store bokjakten» er per i dag avhengig av en omreisende formidler.

Den store bokjakten skulle turnert i Innlandet fylke i skoleåret 2020/21, men på grunn av koronapandemien ble turneen avlyst.

Lydfortellingene som tok utgangspunkt tXt-aksjonen, har blitt tilgjengeliggjort som podkaster og er distribuert på internett som en del av tXt-aksjonen.

Testene med skolelever ble gjort med 7.-klassinger, men den egentlige målgruppen for piloten var ungdomsskolen.

Tilbakemeldinger fra elever

Formidlingsmodellen ble testet med to 7.-klasser i Oslo i mars 2019. I etterkant ble det innhentet skriftlige tilbakemeldinger fra elevene, og disse indikerer at formidlingsmodellen er relevant. Et flertall av elevene beskriver opplevelsen som spennende og morsom, og flere nevner konkrete titler som de ønsker å lese etter å ha blitt introdusert for dem i

«Den store bokjakten». Det er også en tendens til at elever som skriver at de ikke liker å lese, satte pris på å høre rammefortellingen.

Tilbakemeldingene tyder på at «Den store bokjakten» ga en omsluttende opplevelse der historien samspilte med og ble forsterket av omgivelsene. Elever beskriver at de opplevde skolen annerledes med lydsporet på øret.

Elevene forteller at de likte den interaktive fortellerstrukturen der de hadde valg og selv drev handlingsforløpet fremover ved å finne postene. Samtidig gir flere uttrykk for at de tidvis opplevde den interaktive delen som forvirrende.

Erfaringer fra samarbeidsprosjektet

- Steds spesifikke og deltagende formidlingsstrategier engasjerer målgruppen.
- Formidlingsmodellen gir en positiv erfaring med litteratur og skaper leselyst.
- «Den store bokjakten» kan gjennomføres i DKS med en omreisende formidler.
- Samarbeid gir større handlingsrom i utviklingsarbeid.
- Det var uheldig for videreutviklingen av prosjektet at FoNT-rapporten ikke ble ferdigstilt tidligere.
- Det er behov for å avklare roller og rammebetingelser i oppstarten av prosjektet.
- Ulike arbeidsprosesser hos samarbeidspartnerne skaper forsinkelser.
- Mangel på raske beslutninger og tydelige signaler er til hinder for videreutvikling.
- Det er mangel på ressurser i FoNT-prosjektet til å oppskalere piloten.

Lenke til annen informasjon om prosjektet

<https://www.kulturtanken.no/aktuelt/2019/kan-teknologi-vaere-en-dorapner-inn-til-litteratur-i-dks/>

Så hyggelig! i 360

Dette prosjektet er litteraturformidling i VR og setter elevene i hovedpersonens sko.

«Så hyggelig! i 360» var et samarbeid mellom DKS Bærum og Kulturtanken. DKS Bærum har utviklet produksjonen i samarbeid med forfatter Christian Marstrander. Norsk Forfatter-sentrum har støttet produksjonen av 360-filmene gjennom produksjonsmidler i 2018.

Beskrivelse av konseptet

«Så hyggelig! i 360» er en litteraturproduksjon for ungdomsskoleelever der Christian Marstrander formidler boka si med samme navn. Ideen er å benytte 360-graders film og VR-briller til å gi elevene et innblikk i dilemmaene som bokas hovedperson opplever. Med VR-brillene settes elevene direkte inn i avgjørende øyeblikk i bokas handling, og de får en nærmest fysisk opplevelse av å være i hovedpersonens sted. Opplevelsen i VR kombineres med høytlesing fra boka og klasseromdiskusjoner om litteratur og de mange dilemmaene i en ungdoms liv.

Resultat

«Så hyggelig! i 360» har turnert som et DKS-tilbud i skoleårene 2019/2020 og 2020/2021 i Bærum kommune og andre steder i Viken og Innlandet.

Produksjonen er tilpasset én skoleklasse per kunstmøte og varer i 45 minutter, det vil si én skoletime. Kunstmøtet gjennomføres med to personer: forfatteren, som formidler boka, og en tekniker som sørger for at alle elevene har velfungerende VR-briller.

Forfatteren medbringer 30 VR-briller, og det er ikke behov for spesialrom eller -utstyr på skolen.

Avvik og videreutvikling

«Så hyggelig! i 360» har vært på flere DKS-turneer og har blitt gjennomført uten større avvik.

Erfaringer fra skolebesøkene

- Ha med ekstra VR-briller, slik at briller kan byttes ut underveis ved behov.
- Ta med alt teknisk utstyr som trengs, ned til den minste stikkontakt.
- Det er nødvendig med to personer på turné: en som formidler til klassen, og en som gir teknisk støtte underveis.
- Legg inn tid mellom forestillingene til å lade VR-brillene.
- Sett av tid til en prøveforestilling og programmering av VR-brillene.
- VR-opplevelsen skaper engasjement og interesse for boka.
- Teknologibruken må kombineres med et godt innhold og en gjennomtenkt helhet.
- Det krever finansiering å utvikle innhold til VR.

Lenker og annen informasjon om prosjektet

Les mer om «Så hyggelig! i 360» her:

<https://www.kulturtanken.no/aktuelt/2019/a-ga-inn-i-en-bok-med-vr-briller-pa/>



Foto: Lars Opstad/Kulturtanken

Bubble Jam

Dette prosjektet er en deltagende teateropplevelse der smarttelefoner er utgangspunktet for interaksjon og refleksjon.

«Bubble Jam» ble ledet av DKS Asker i samarbeid med det tyske regikollektivet Rimini Protokoll, Onassis Foundation i Hellas, Grips Theater i Tyskland og Kulturtanken.

Beskrivelse av konseptet

Forestillingen har demokrati og medborgerskap som tema og har som mål å engasjere den enkelte elev i en rekke spørsmål. Elevene får hver sin smarttelefon med spesialtilpasset programvare festet til håndleddet. På telefonen får de både spørsmål som de må ta stilling til, og instruksjoner om å flytte seg til ulike gruppestasjoner. Mange av spørsmålene handler om adferd på internett. Forestillingen har ingen skuespillere, men en enkel romstruktur som danner utgangspunktet for en performativ lek. I samspill med teknologi og scenografi danner elevene et bevegelig, sosialt kart i rommet som beskriver holdninger og valg. Teknologien legger noen rammer for interaksjonen og er et utgangspunkt for refleksjon.

«Bubble Jam» ble først gjennomført av Rimini Protokoll i samarbeid med Onassis Foundation i Hellas. Det norske samarbeidsprosjektet har til hensikt å tilpasse forestillingen til en norsk kontekst ved å oversette og bearbeide spørsmålene som danner utgangspunktet for interaksjonen.

Resultat

DKS Asker har gjennomført verksteder med norske ungdomsskoleelever og gjennomført en testvisning av «Bubble Jam» på formidlingsseminaret Det ikke-styrte. DKS Asker har engasjert regissør og dramaturg Aslak Moen og dramatiker og scenekunstner Eirik Fauske til å oversette og videreutvikle manuset.

Prosjektet har utviklet en egen programvare. Forestillingen var en del av DKS-tilbudet i Asker våren 2020.

Avvik og videreutvikling

«Bubble Jam» skulle hatt premiere i regi av DKS på Asker kulturhus i april 2020, men premieren og DKS-tilbudet ble avlyst på grunn av koronapandemien. Det arbeides med å finne en ny dato for en turné, men det er krevende, ettersom det er svært usikkert når det igjen vil være mulig for utenlandske utøvere å turnere i DKS.

Erfaringer fra samarbeidsprosjektet

- Det er behov for å involvere flere DKS-administrasjoner i produksjonssamarbeid.
- Det er nyttig med arenaer for erfaringsdeling og faglige innspill.
- Programvare som utgangspunkt for interaksjon, kan begrense en impulsiv, sosial dynamikk.
- Samarbeid gir større handlingsrom for utviklingsarbeid og nyproduksjoner.

Lenker og annen informasjon om prosjektet

<https://www.kulturtanken.no/ressurs/formidlingsseminaret-2019-det-ikke-styrte/>



Foto: David Baltzer/Bildbuehne.de

Munchs hage

Dette prosjektet er en stedspecifikk og digital iscenesettelse av Munchs levde liv i hans hage.

«Munchs hage» var et samarbeid ledet av Munchs hus – Vestfoldmuseene, DKS Vestfold og Kulturtanken.

Beskrivelse av konseptet

Fagansvarlig for Munchs hus i Åsgårdstrand, Solfrid Sakkariassen, har forsket på utformingen og betydningen av Edvard Munchs hage i Åsgårdstrand i årene rundt 1900. Målet med prosjektet er å benytte digitale teknologier til å formidle denne kunnskapen, både gjennom lyd og bilde.

Til grunn for utforskningen av digitale muligheter ligger ønsket om å skape en stedsspecifikk opplevelse i selve hagen som skal erfares i sammenheng med en omvisning i Munchs hus. Formidlingsopplegget er tiltenkt videregående skole og skal kunne gjennomføres med en skoleklasse i løpet av en skoletime. Elevene skal kunne deles i to grupper som bytter på å få omvisning i huset og å utforske hagen selvstendig gjennom et digitalt formidlingsopplegg. Det er et mål at den digitale teknologien skal

- gi en omsluttende opplevelse
- synliggjøre hagens betydning i Munchs kunstnerskap
- gi den enkelte elev verktøy til å oppdage stedet på egen hånd
- gi rom for refleksjon

Resultat

Utviklingen av formidlingsopplegget har vært todelt. Først ble det gjennomført et forprosjekt der Munchs hus – Vestfoldmuseene, DKS Vestfold og Kulturtanken samarbeidet om å utvikle konsepter og å validere dem gjennom testing av prototyper. I denne fasen var det et viktig mål å styrke den

teknologiske kompetansen til prosjekteieren og å lage prototyper som viser realistiske tilnærminger til en digital formidling av hagen.

Fremtidspilotene i Kulturtankens Kunstlab har utviklet to prototyper som viser hvordan både en visuell og en auditiv dimensjon av hagen kan formidles digitalt.

Den ene prototypen bruker Neural Style Transfer; det er programvarealgoritmer som manipulerer digitale bilder eller videoer slik at de får utseendet eller den visuelle stilen til et annet bilde. På den måten «oversettes» hagens nåværende form i sannhet til et malerisk uttrykk basert på Munchs malerstil. I denne prototypen kan man utforske hagen ved hjelp av en iPad som viser et malerisk uttrykk av det som kameralinsen registrerer. Den enkelte komponere et bilde gjennom bevegelsene sine og valget av utsnitt. Prototypen genererer dermed et visuelt univers som gir tilgang til å se hagen på en ny måte uten å gå veien innom ressurskrevende visuelle modelleringer.

Den andre prototypen er et posisjoneringssystem som bruker AR-teknologi og som gjenkjenner de fysiske omgivelsene med utgangspunkt i en digital 3D-modell av disse. Deretter plasserer systemet digitalt innhold på spesifikke steder i hagen. Det muliggjør et narrativt og stedspecifikt forløp der den enkeltes utforskning av hagen utløser biter av en større fortelling.

Forprosjektet ble avsluttet ved utgangen av 2019, og Munchs hus – Vestfoldmuseene la da oppdraget ut på anbud. Substans Film vant konkurransen. Kulturtanken har en rådgivende rolle overfor Vestfoldmuseene i hovedprosjektet.

Avvik og videreutvikling

Prosjektet er noe forsinket, noe som til dels skyldes at det tok lengre tid enn planlagt å få ekstern finansiering. Koronapandemien har også forsinket prosjektet og vanskeliggjort brukermedvirkning.

Posisjoneringssystemet for utvidet virkelighet (AR) som ble benyttet i prototypen, har blitt kjøpt opp av en stor, kommersiell aktør og kan ikke lenger benyttes. Fordi denne teknologien ikke lenger

er tilgjengelig, er det i hovedprosjektet benyttet såkalte fysiske beacon for å posisjonere digitalt innhold i hagen.

Erfaringer fra samarbeidsprosjektet

- Tydelige rammebetingelser og rolleavklaring bidrar til en god prosess.
- Det er viktig med samspill mellom teknologisk og formidlingsfaglig kompetanse i konseptfasen.
- Forprosjektfasen ga et solid grunnlag til å innhente anbud.
- Prototyper styrker dialogen og forståelsen på tvers av kompetansefelt.
- Seminarer bidrar til erfaringsdeling og inspirasjon.

- Kompetansesamarbeid og teknologisk rådgivning med en ekstern samarbeidspart styrker handlingsrommet i utviklingsprosjektet.

- En artikkel om prosjektet synliggjør arbeidet nasjonalt.

- Det er viktig å arbeide med en norsk hovedleverandør av programvare.

- Det er risiko forbundet med bruk av tredjepart programvare.

Lenke til annen informasjon om prosjektet

<https://museumsnytt.no/a-se-munch-sin-hage-gjennom-teknologiens-briller/>



Foto: Knut Sørhusbakken/Kulturtanken

VR-verksted

Dette prosjektet handler om en medskapende og performativ VR-opplevelse.

«VR-verksted» ble ledet av Jennie Bringaker og Erlend Hogstad i samarbeid med Kulturtanken.

Elev: «Figuren ble bra, men var større enn jeg trodde og den ble heller ikke så veldig fin, men jeg ble fornøyd med alt sammen. Og spesielt føttene (fordi jeg lagde dem)!»

Elev: «Det jeg likte, var at man kunne være fri med fantasien. Jeg har aldri følt meg så fri.»

Beskrivelse av konseptet

VR-verkstedet har som mål å undersøke hvordan barn og unge kan være medskapende i produksjonen av en virtual reality-opplevelse og erfare nye forbindelser mellom fysiske rom og virtuelle rom. På teknologiorienterte skaperverksteder kan barn konstruere former med datamaskiner som trykkes ut i 3D-printere. På dette verkstedet er det fysiske figurer som deltagerne lager selv, som blir digitalisert og som danner utgangspunktet for VR-opplevelsen. Det er et mål for verkstedet at deltagerne skal arbeide i store formater og utfolde seg i skapende prosesser.

Resultat

Verkstedet har blitt gjennomført tre ganger. Først ble det gjennomført som et testforsøk med en gruppe på seks ungdomsskoleelever i mai 2018. I høstferien samme år ble det gjennomført som et åpent tilbud på biblioteket Biblo Tøyen. Verkstedet ble også gjennomført for en 6. klasse på Biblo Tøyen

i mars 2019.

På verkstedet lager deltagerne figurer i menneskestørrelse med papp og teip, og de utfordres til å arbeide stort og tredimensjonalt. Overføringen av deltagerens fysiske figurer til VR skjer i flere trinn. Det benyttes en 3D-skanner fra Structure Sensor til å digitalisere figurene. De skannede filene legges inn i programmet Skanect og bearbeides i programmet Blender. Selve VR-opplevelsen utvikles i Unreal Engine.

Deltagerne kan være med på å få utforme VR-opplevelsen ytterligere gjennom å animere figurene og gi dem ulike overflater og størrelser. Det er også mulig å gjøre lydopptak og gi figurene stemmer. Når opplegget ble gjennomført i en klasse, samarbeidet elevene i grupper om å lage en figur. Når prosjektet ble gjennomført som et drop-in-tilbud, lagde deltagerne figurer individuelt.

Avvik og videreutvikling

Piloten viser at prosjektet kan la seg gjennomføre for en skoleklasse på tre og en halv time. Det er tilstrekkelig til å ivareta elvenes medskapning og å formidle nye forbindelser mellom fysiske og virtuelle rom. Utfordringen ligger i stor grad i at programmeringsprosessen er tidkrevende, og at det er behov for å involvere elevene i denne delen av formidlingsforløpet. I en videreutvikling av verkstedet kan man se for seg at verkstedet foregår over to dager. Den første dagen bygger elevene figurene, før de blir skannet, og den andre dagen, når prosesseringen av 3D-skanningen er fullført, kan elevene animere figurene sine og oppleve dem i VR.

Erfaringer fra verkstedet

- Kombinasjonen av fysisk skulpturarbeid og VR utfordret elevene til å tenke tredimensjonalt.
- Oppgaven med å bygge skulpturer i papp og teip var inkluderende og åpnet for kreative prosesser.
- Kombinasjonen av et fysisk skulpturverksted og VR skapte forventning, engasjement og eierskap.
- Programmeringsprosessen er tidkrevende, og deltagerne blir passive.

- Det er behov for flere tilnærminger for å gi deltagerne innsikt og involvere dem i dataprogrammeringen.

Lenke til annen informasjon om prosjektet

<https://www.kulturtanken.no/aktuelt/2019/fra-papp-og-teip-til-vr-et-monster-blir-til/>

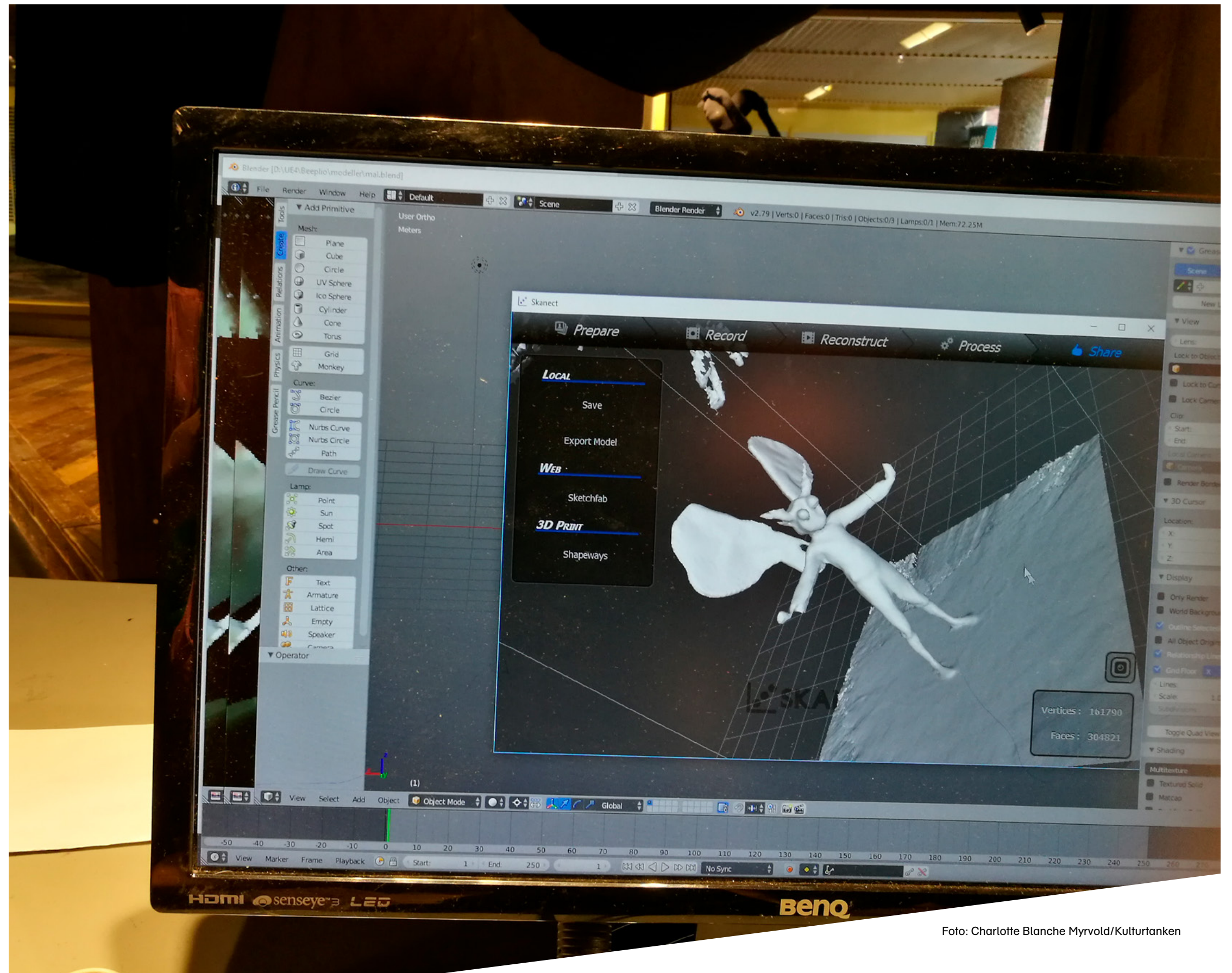


Foto: Charlotte Blanche Myrvold/Kulturtanken



Evaluering av FONT-prosjektet



Videosamtale mellom kunstner og elev i Trylle på ekte. Foto: Mona Hauglid

Det foregående kapitlet beskriver resultater i samarbeidsprosjektene. I dette avsluttende kapitlet vurderer vi FoNT-prosjektets måloppnåelse og struktur, og beskriver resultater og utfordringer. Avslutningsvis skisserer vi verdier som er realisert i FoNT-prosjektet og som bør vurderes videreført.

Våre samarbeidspartnere har levert evalueringsrapporter som beskriver samarbeidsprosjektene resultater, måloppnåelse, eventuelle avvik, samarbeidet med Kulturtanken og videre anbefalinger. Sammen med observasjoner og erfaringsinnhentinger danner dette grunnlaget for å evaluere FoNT-prosjektet.

Resultater

FoNT-prosjektet har resultert i ti ulike tilnærminger til teknologi i kunst- og kulturformidling. Av disse er tre allerede gjennomført i DKS, og to er utsatt på grunn av koronapandemien. To produksjoner skal etter planen vises i 2021, og to er fortsatt under utvikling. En produksjon ble gjennomført som et åpent tilbud utenfor skoletid. Det vil si at det per i dag har blitt gjennomført eller skal gjennomføres DKS-aktivitet i ni av ti samarbeidsprosjekter. Det er viktig å understreke at det først og fremst er samarbeidspartnerne til Kulturtanken som har utviklet konseptene og sørget for fremdrift og resultater i utviklingsprosjektene ulike stadier. Det har imidlertid vært avgjørende for mange av samarbeidsprosjektene å få støtte av Kulturtanken, og deltagelsen i FoNT-prosjektet har styrket muligheten deres til å utvikle digitale formidlingskonsepter. FoNT-prosjektet har med andre ord hatt betydning på noen overordnede områder.

Samarbeid og samhandling

Det er krevende for små og mellomstore organisas-

joner å utvikle digitale formidlingsmodeller, fordi det er økonomisk ressurskrevende, samtidig som det krever sammensatt kompetanse og mye tid. Det er også stor risiko knyttet til å utvikle digitale formidlingsmodeller, fordi teknologiutvikling kan medføre uforutsette kostnader og forsinkelser. Samarbeid på tvers av ulike kompetanseområder, særlig kunstformidling og teknologiutvikling, kan dessuten medføre utfordringer. Prosjektstrukturen i FoNT-prosjektet har bidratt til at det er blitt etablert både toparts- og flerpartssamarbeid. Slik har kostnader og risiko blitt fordelt på flere organisasjoner, samtidig som de ulike prosjektene har kunnet dra veksler på kompetanse og arbeidsressurser hos de ulike samarbeidspartene. Det har bidratt til at det er blitt gjennomført ambisiøse utviklingsprosjekter som den enkelte organisasjon ikke hadde klart å realisere alene. Prosjektet har også bidratt til samhandling og styrket kontakt mellom kulturinstitusjoner, skoler, DKS regionalt og Kulturtanken.

I flere prosjekter har Kulturtanken bidratt med medfinansiering i størrelsesorden 50 000–100 000 kr. For mange av prosjektene var det avgjørende å få støtte, både av økonomisk og faglig art, tidlig i konseptfasen. Det skapte rom internt i organisasjonen til å satse på utvikling. I flere tilfeller ble det etablert et flerpartssamarbeid der flere institusjoner bidro økonomisk. Dette har fordelt risiko og kostnader på flere parter og bidratt til at små og mellomstore organisasjoner har kunnet sette i gang med utviklingsprosjekter for DKS.

FoNT-prosjektet har stimulert til at samarbeid har blitt etablert, og til at ambisiøse utviklingsprosjekter har blitt igangsatt. I evalueringene kommer det frem at mange aktører ønsker å samarbeide om nyproduksjon og utviklingsprosjekter også i fremtiden. Det fremheves at det er behov for samarbeid mellom DKS-virksomheter i forskjellige deler av landet og mellom produserende institusjoner og DKS på fylkeskommunalt nivå. I evalueringene pekes det også på at Kulturtanken kan bidra til å koordinere og stimulere til samarbeid og utveksling mellom ulike regionale aktører.

Initiativet til samarbeidsprosjektene har kommet fra aktører med forskjellig grad av tilknytning til

DKS. Teatret Vårt meldte inn et konsept som hadde tilknytning til en forestilling som allerede var i DKS-programmet. Norges arktiske universitets-museum på sin side etablerte en dialog med Kultur i Troms om «Lásságámmi»-prosjektet underveis i prosjektet. «Den store bokjakten» og «VR-verkstedet» hadde ingen DKS-partner. Kommunale og fylkeskommunale DKS-administrasjoners deltagelse i samarbeidene har hatt flere fordeler. Det har styrket økonomien i prosjektene, realitetsorientert tilnærmingen med tanke på å tilrettelegge for en skolekontekst og bidratt til at innovasjonen og ressursbruken kommer elevene til gode. I tillegg har det styrket kompetansen i DKS-administrasjoner når det gjelder bruk av digital formidling.

Kompetanse og formidling

Flere samarbeidspartnere rapporterer at de manglet erfaring og nettverk knyttet til digital formidling, og at rådgivning og erfaringsdeling har styrket deres kompetanse og mulighet til å gi seg i kast med ambisiøse utviklingsprosjekter. Gjennom rådgivning og erfaringsdeling har FoNT-prosjektet bidratt til å dele og styrke kompetanse når det gjelder å utvikle digitale formidlingskonsepter.

I løpet av prosjektperioden har Kulturtanken ansatt to fremtidspiloter som har teknologisk spisskompetanse, og disse har bidratt til at Kulturtanken har kunnet støtte samarbeidspartnere i valg av teknologi. De har også realitetsorientert og validert konsepter, utviklet prototyper og bidratt i utformingen av anbud.

Det er blitt avholdt to tematiske workshoper der erfaringer fra ulike samarbeidsprosjekter er blitt delt og relevante aktører har bidratt med rådgivning. Kulturtankens bidrag når det gjelder erfaringsdeling og nettverksbygging, er det mange som har løftet frem i sine evalueringer.

Erfaringer og kunnskap har også blitt formidlet til andre interessenter gjennom artikler, nettsaker og presentasjoner på regionale, nasjonale og internasjonale seminarer. Det ble organisert et digitalt seminar om «Trylle på ekte», der erfaringer som var særlig relevante for digital formidling under pand-

emien, ble løftet frem. De positive tilbakemeldingene på workshopene tyder på at det er behov for arenaer for erfaringsutveksling også i fremtiden, og at mange ønsker å være tilknyttet et nettverk. Flere har forventninger til at Kulturtanken kan etablere en ressursbank eller tilgjengeliggjøre metodikk for utviklingsprosjekter med digital teknologi.

Kulturtanken har bidratt til erfaringsinnhenting i flere prosjekter og har samlet tilbakemeldinger fra elever, lærere og kunstnere. Det har gitt innsikt i hvordan målgruppen opplever digitale formidlingsopplegg, hva som har fungert godt, og hva som har forbedringspotensial.

Oppsummering

FoNT-prosjektet har

- stimulert til digital formidling i DKS
- stimulert til samarbeid og samhandling (som muliggjør ressurskrevende utviklingsarbeid)
- styrket kompetanse gjennom erfaringsdeling og rådgivning
- gitt innsikter om målgruppens opplevelser

Om prosjektstrukturen

FoNT-prosjektet består av en rekke samarbeidsprosjekter som handler om å utvikle digitale formidlingsmodeller. I foreløpig brev om spillemidler for 2018–2019 og 2019–2020 inviterte Kulturtanken DKS-aktører og DKS-administrasjoner i fylker og kommuner til å komme med ideer til samarbeidsprosjekter innenfor ulike områder. Ett av områdene var «Nye formidlingsformer ved bruk av digitale teknologier». Interessenter ble invitert til å melde sin interesse og sende inn ideer til piloter til Kulturtanken ved to anledninger, 3. november 2017 og 8. november 2018.

I forkant av at invitasjonene til samarbeid ble sendt ut, var det ikke laget noen prosjektplan eller tydeliggjort hva Kulturtankens bidrag i samarbeidene skulle bestå i. Derfor var det sprikende forventninger hos samarbeidspartnerne med hensyn til hva de

kunne oppnå gjennom et samarbeid, og hva Kulturtanken kunne bidra med av økonomiske ressurser og kompetanse. Responsen fra interessentene var av ulik karakter; noen meldte inn velutviklede konsepter, mens ga andre uttrykk for en generell interesse. De innmeldte forslagene var også svært forskjellige med hensyn til grad av forankring hos DKS-aktører, økonomi, konsept, fremdriftsplan og teknologibruk. Samarbeidspartnerne har hatt ulike behov og har dermed ønsket forskjellig grad av samarbeid.

Etablering av samarbeid

FoNT-prosjektet ble etablert i 2018, i etterkant av at første runde med ideer til samarbeidsprosjekter var mottatt. Kulturtanken gikk i dialog med interessentene, og samarbeidene ble etablert på grunnlag av konsept, teknologisk tilnærming, økonomi og fremdriftsplan. Den åpne invitasjonen til samarbeid fra Kulturtanken har resultert i mange ulike tilnærminger til digital formidling. Videre har den bidratt til en transparent tilnærming til aktører i feltet og ført til samarbeid med mange ulike miljøer over hele landet, fra Agder til Troms. Samtidig har den åpne tilnærmingen ført til ulike problemstillinger, kompetansebehov og ulik fremdrift i de forskjellige prosjektene. Prosjektenes ulikhet gjør at samarbeid og gjenbruk av teknologiske løsninger på

tvers er vanskelig. Samtidig har ulikheten ført til at mange ulike tilnærminger har blitt utforsket.

Kulturtanken var en ny organisasjon uten eksisterende rutiner for og erfaring med hvordan slike samarbeidsprosjekter skulle gjennomføres. Tidlig i prosessen ble det brukt tid på styrke vår rolleforståelse og å utvikle samarbeidsavtaler, rutiner for utvelgelse av innmeldte samarbeidsprosjekter. Ikke minst ble det brukt tid på å etablere gode dialoger med samarbeidspartnere. Som en del av det underliggende behovet for å styrke rolle- og målforståelsen til Kulturtanken ble det organisert en prosessworkshop med interne som var involvert i FoNT-prosjektet, 12. og 13. november 2018.

Avgrensningene mellom FoNT-prosjektet og Kunsttanken (senere Kunstlab) var ikke tydelige ved oppstarten av prosjektet. Kunsttanken hadde fra før blant annet tiltak knyttet til å initiere og utvikle digitale demoer. To samarbeidsprosjekter er derfor etablert uavhengig av den åpne invitasjonen til samarbeid i brev om spillemidler. «Den store bokjakten» er et resultat av en direkte henvendelse fra Foreningen !les, mens Jennie Bringaker i «VR-verkstedet» ble kontaktet av Kulturtanken for å undersøke potensialet for medskapning i VR. Ett av samarbeidene som ble innmeldt etter den åpne invitasjonen, ble avbrutt.



VR-verksted med Jennie Bringaker.
Foto: Cathrine Jakobsen/Kulturtanken

Eierskap og ressurser

Internt var FoNT-prosjektet organisert slik at de fagansvarlige fungerte som prosjektkoordinatorer for samarbeidsprosjekter innenfor sine fagfelt, mens selve FoNT-prosjektet hadde en prosjektleder med et overordnet ansvar for fremdrift og resultater. Prosjektet hadde også tilgang til medarbeidere i FoU-avdelingen med teknologisk kompetanse. Denne kompetansen ble betydelig styrket da to fremtidspiloter ble ansatt. Samarbeidspartnerne har opplevd det som svært verdifullt at den teknologiske kompetansen internt har blitt styrket.

Etter at fremtidspilotene ble tilsatt, har de spilt en viktig rolle i samarbeidsprosjektene. En avgjørende barriere i utviklingen av digitale formidlingskonsepter er mangelen på kunnskap og erfaring med teknologi. Dette påvirker aktørers mulighet til å utvikle relevante konsepter, anslå hvor mye tid og penger et prosjekt vil kreve, peile seg inn på adekvat teknologi og innhente relevant ekstern kompetanse. Fremtidspilotene har hatt den nødvendige kompetansen til å realitetsorientere og styrke konseptfasen. Videre har de validert konsepter tidlig i prosessen ved å utvikle prototyper. Fremtidspilotene har også bidratt med rådgivning i utformingen av anbud, slik at oppdragene beskrives godt for eksterne produksjonsmiljøer. Dette har gitt små og mellomstore organisasjoner tilgang til teknologisk kompetanse og styrket samspillet mellom ulike typer kompetanse.

Eierskapet til samarbeidsprosjektene har i hvert tilfelle ligget hos samarbeidspartnerne. Et grunnleggende spørsmål er hvor hensiktsmessig det er med en omfattende prosjektmodell internt i Kulturtanken når alle delprosjektene er utenfor organisasjonens kontroll hva angår resultater og fremdrift. Samtidig kan vi peke på positive effekter av å samle de ulike samarbeidsprosjektene under en felles paraply; det har ført til erfaringsdeling, bidratt til nettverksbygging og synliggjort behov i feltet når det gjelder å utvikle digitale formidlingsmodeller. I tillegg har det å involvere mange medarbeidere gitt læring og samhandling internt i organisasjonen. Det er likevel verdt å reflektere over hvordan vi i fremtiden kan lykkes med å realisere de positive effektene av FoNT-prosjektet med en enklere prosjektstruktur.

Erfaringsinnhenting og evaluering

I FoNT-samarbeidene har det vært en intensjon om å bidra til innsikt i målgruppens opplevelse av de digitale formidlingsoppleggene. Flere av samarbeidsprosjektene har hatt tydelige mål for hvordan teknologien er tenkt å påvirke målgruppens opplevelse. I flere av prosjektene er det blitt gjennomført erfaringsinnhentinger og samlet inn tilbakemeldinger fra målgruppen. Det er også blitt samarbeidet om verksteder for elevmedvirkning, slik at brukernes perspektiver blir inkludert i prosessen. Sluttrapporten oppsummerer erfaringene med FoNT-prosjektet, men underveis har vi skrevet nettsaker, artikler og delt erfaringer på ulike seminarer. Dette har hatt stor verdi for kunnskapsutviklingen, også internt i Kulturtanken, men spesielt mellom de eksterne samarbeidspartnerne og Kulturtanken.

Erfaringsinnhenting er en viktig del av utviklingsprosjekter, men det kan være ressurskrevende. I fremtiden kan Kulturtanken i større grad tilgjengeliggjøre gode modeller og metoder for erfaringsinnhenting og evaluering. Samtidig har vi fått tilbakemeldinger om at erfaringsinnhenting og evaluering, nettopp fordi det er ressurskrevende, ikke er gjennomførbart for små organisasjoner. Det er derfor nødvendig å samarbeide om dette.

Kulturtanken har hatt en treårig prosjektperiode, mens samarbeidspartnerne har hatt et kortere tidsperspektiv. I noen samarbeid har det ikke vært tilstrekkelig avklart hva som er målet med erfaringsinnhenting, og hvordan den skal formidles. Erfaringsinnhenting har vært ressurskrevende og avhengig av god samhandling mellom flere aktører, inkludert lokale skoler. I noen samarbeidsprosjekter har det ført til at erfaringsinnhenting er blitt forsinket eller nedskalert. Forsinkelser og avvik i noen samarbeidsprosjekter har ført til at det ikke vært mulig å undersøke hvordan de digitale tilnærmingene har fungert.

Kulturtanken har et nasjonalt perspektiv og har som mål at erfaringene fra FoNT-prosjektet skal synliggjøres nasjonalt, men samarbeidspartnerne kan ha andre interesser og behov. Det har heller ikke blitt tydeliggjort i tilstrekkelig grad at Kulturtanken ikke bidrar med forskning, men er en samarbeidspart i utviklingsprosjektene.

Konkrete tilbud til barn og unge

I praksis har samarbeidene i stor grad dreid seg om å utvikle konkrete tilbud til barn og unge. Mulighetene for gjenbruk og videreutvikling i nye sammenhenger avhenger av forankring av prosjektene og ressurser i organisasjonene som tok initiativet til samarbeidsprosjektene.

Kulturtanken har ikke hatt en langsiktig strategi for å utvikle digitale tilnærminger til formidling i DKS, og FoNT-prosjektet har derfor ikke vært egnet til å inngå langsiktige samarbeid om dette. Bruken av formuleringene pilot og formidlingsmodell har skapt forventninger hos samarbeidspartnere om at konsepter skal utvikles gradvis, oppskaleres og overføres til andre sammenhenger. Teknologiutviklingen i FoNT-prosjektet har imidlertid vært preget av begrensede økonomiske ressurser, og i samarbeidsprosjektene er det lagt vekt på at innsatsen skal resultere i konkrete kunst- og kulturtilbud. Det har også vært begrensede økonomiske ressurser i samarbeidsprosjektene til å videreføre og gjenbruke teknologiske løsninger og prototyper, og det har ikke vært rammebetingelser på plass for å videreføre eller oppskalere piloter.

Spillet «Hvem er du?» er et eksempel på en vel-fungerende formidlingsmodell som krever oppdateringer av programvare, og spillet er knyttet til en spesifikk forestilling som turnerer i en begrenset periode. Spillet har fått gode tilbakemeldinger og fremstår som en svært relevant tilnærming, men det er ikke skapt med tanke på langsiktig bruk og gjenbruk. Posisjoneringssystemet for utvidet virkelighet (AR) som ble utviklet til «Munchs hage», har blitt videreutviklet for prototypen Kurator Core av Kunstlab. «Trylle på ekte» er et eksempel på en formidlingsmodell som er enkel for andre DKS-aktører å ta i bruk og tilpasse til ulike konsepter, og erfaringene fra dette opplegget har hatt stor overføringsverdi under koronapandemien.

Oppsummering

FoNT-prosjektet har bidratt til å utvikle kompetanse internt, og ansettelsen av fremtidspiloter har gjort det mulig for Kulturtanken å bidra med solid teknologiforståelse i samarbeidsprosjektene. Erfaringene fra disse prosjektene viser at

FoNT-prosjektet har vært egnet til å stimulere til å utvikle konkrete DKS-produksjoner som benytter digital teknologi. Den åpne invitasjonen la til rette for en god geografisk spredning, ulike teknologiske tilnærminger og formidling av forskjellige kunstarter.

Samlingen av ulike samarbeidsprosjekter inn under én prosjektparaply har synliggjort utviklingsbehov, vært nettverksbyggende og lagt til rette for erfaringsdeling på tvers av de involverte prosjektene.

Forbedringspunkter:

- Det bør utformes en enklere prosjektstruktur.
- Det bør legges til rette for gjenbruk og flerbruk i utvikling av teknologi.
- Rammebetingelser, formål og ressurser bør tydeliggjøres.
- Det bør utvikles gode systemer for erfaringsinnhenting og evaluering.

Anbefalinger

Prosjektet Formidling og ny teknologi (FoNT) er avsluttet, og i denne sluttrapporten har vi oppsummert verdier som prosjektet har generert. Gjennomgangen har vist at FoNT-prosjektet har resultert i mange relevante og gode kunst- og kulturtilbud til barn og unge der digitale teknologier benyttes. Samtidig har kunst- og kulturtilbudene karakter av å være kontekstavhengige og til dels personavhengige, og gjennomføring og videreutvikling krever derfor et sterkt lokalt eierskap. Digital formidling av kunst og kultur kan bidra til gode og relevante kunst- og kulturopplevelser, men med bakgrunn i de forskjellige prosjektene er det ingen bestemt digital tilnærming til kunst- og kulturformidling som vi vil anbefale til Kulturtankens videre arbeid. Noe man imidlertid bør vurdere å ta med seg videre i organisasjonens arbeid, er kompetanse, samarbeidsformen og arenaer for erfaringsutveksling. I tillegg kan Kulturtanken vurdere hvordan organisasjonen kan bidra til å styrke utviklingsarbeidet i DKS også i fremtiden, og tilgjengeliggjøre metodikk og ressurser for utviklingsarbeid.

Kompetanse og erfaringsdeling

Delrapportene og observasjoner underveis tilsier at FoNT-prosjektet har spilt en rolle med hensyn til kompetanseheving og -deling knyttet digital formidling. Kompetanse er ferskvare, og Kulturtanken bør vurdere hvordan organisasjonen kan bidra til at kompetansen om digital formidling som er opparbeidet både internt og eksternt, kan fortsette å komme feltet til gode. Med utgangspunkt i erfaringene i FoNT-prosjektet anbefaler vi at Kulturtanken legger til rette for erfaringsutveksling og kompetansedeling om digital formidling mellom aktører i feltet. Det er et stort behov for oppdatert kompetanse om teknologi- bruk i formidling, og fremtidspilotene representerer denne kompetansen i Kulturtanken. DKS er en desentralisert ordning med små og mellomstore fagmiljøer over hele landet, og tilgangen til relevant teknologisk kompetanse er svært ujevn. Et høykompetent fagmiljø i Kulturtanken som ulike DKS-aktører kan rådføre seg med og få bistand fra til konseptutvikling og -validering, vil være et viktig ledd i arbeidet med å styrke utviklingen av digitale formidlingsstrategier i DKS. Det vil bidra til et likeverdig DKS-tilbud for alle elever.

Samarbeid

Utvikling av digitale formidlingsmodeller er ressurskrevende. FoNT-prosjektet koordinerte en rekke samarbeidsprosjekter, og noen av disse var flerpartssamarbeid. Slike samarbeid er egnet for utviklingsarbeid fordi det fordeler risikoen på flere aktører, samtidig som partene kan dra veksler på flere typer kompetanse. Relevante samarbeidsformer inkluderer samarbeid mellom DKS-administrasjoner i ulike deler av landet og mellom DKS-administrasjoner og produserende miljøer. Kulturtanken bør vurdere hvordan organisasjonen kan bidra til mer samarbeid på tvers av regioner og mellom ulike aktører. Medfinansiering og tilgang til teknologisk rådgivning er ressurser som Kulturtanken kan bidra med for å stimulere til at det blir etablert flerpartssamarbeid.

Ressurser for utviklingsarbeid

Utviklingsarbeid bidrar til at praksis fornyes, og det frembringer viktige erfaringer og kompetanse. Det

krever imidlertid at det skapes rom for å reflektere over egen praksis. Det må også gis mulighet til å undersøke hvordan samarbeidet påvirker forholdene som det har ambisjon om å utvikle. Dette kan undersøkes gjennom samtaler, innhenting av tilbakemeldinger og verksteder for brukermedvirkning. Erfaringsinnhenting og evaluering kan være ressurskrevende, og mange vil ønske støtte til å gjennomføre det. Kulturtanken bør derfor vurdere hvordan organisasjonen kan bidra til å styrke utviklingsarbeidet. Organisasjonen kan bidra til erfaringsinnhenting gjennom å utvikle og tilgjengeliggjøre ressurser og metodikk for utviklingsarbeid, brukermedvirkning og erfaringsinnhenting. Dette vil skape læring for alle involverte.

Anbefaling i: Kulturtanken fortsetter å legge til rette for erfaringsutveksling og kompetansedeling om digital formidling mellom aktører i feltet, og at organisasjonen selv har kompetanse på teknologi- bruk i formidling.

Anbefaling ii: Kulturtanken fortsetter å stimulere til samarbeid på tvers av regioner og mellom ulike aktører. Medfinansiering og teknologisk rådgivning er ressurser som Kulturtanken kan bidra med for å stimulere til flerpartssamarbeid.

Anbefaling iii: Kulturtanken bidrar til å styrke utviklingsarbeidet i DKS gjennom å utvikle og tilgjengeliggjøre ressurser og metodikk.



Foto: Lars Opstad/Kulturtanken



VGS-elever tester den digitale oplevelsen
Lásságámmi. Foto: Bente Aster/Kulturtanken



Kulturtanken
Den kulturelle
skolesekken
Norge

Kulturtanken

Postboks 4261 Nydalen
N-0401 OSLO
Tlf.: 22 02 59 00
post@kulturtanken.no

Så hyggelig! i 360.
Foto: Lars Opstad/Kulturtanken

