



# Å OPPLIVE OFFENTLIG KUNST GJENNOM LEK OG SPILL

FORMIDLING MED DIGITALE VERKTØY ELLER SPILLIFISERING AV  
DEN OFFENTLIGE KUNSTEN I BYROMMET OSLO

MASTEROPPGAVE I KUNST I SAMFUNNET  
MEERA MANJIT KAUR

MA Estetiske fag, Kunst i samfunnet

MEST5900

Kandidatnummer 603

OsloMet – Storbyuniversitetet

Fakultetet for kunst, design og teknologi

Institutt for estetiske fag

Oslo, 5.8.19

**OSLOMET**

# Å oppleve offentlig kunst gjennom lek og spill

Formidling med digitale verktøy og spillifisering av den offentlige kunsten  
i byrommet Oslo

Meera Manjit Kaur



# SAMMENDRAG

*Offentlig kunst i digitale og virtuelle rom* er masteroppgave som undersøker hvordan spillifisering og digitale verktøy blir og kan benyttes til å formidle kunst i offentlig rom. I tillegg til å se på hvordan barn og unge har muligheten til å oppleve kunst i offentlig rom i dag, har jeg også sett på de politiske føringer som blir lagt for formidlingen av og satsningen på denne felleseide kunsten.

Presenteres en kvalitativ undersøkelse av arbeidet med kunstformidlingen av den offentlige kunsten i byrommet Oslo. Undersøkelsens hensikt er å avdekke hvorvidt det brukes digitale verktøy eller spillifisering i sammenheng med kunstformidlingstiltak i dag, eller hvorvidt det arbeides med dette som et fremtidig tiltak. Undersøkelsen har et strategisk utvalg av informanter, som arbeider med kunst i offentlig rom i Oslo

# ABSTRACT

*Public art in digital and virtual spaces* is a thesis that examines how gamification and digital tools can be used to convey art in public spaces. Furthermore, I take a closer look at how public art in the public spaces of Oslo can be experienced through gamification or the digital tools today. This is researched with the backdrop of political guidelines that are laid for the dissemination and the focus on public art.

I have researched on this topic by a qualitative study of the work on the art dissemination of public art in the Oslo city space. The purpose of the investigation is to reveal whether digital tools or gaming are used in connection with art dissemination, or whether it is working on this as a future measure. The survey has a strategic selection of informants, who work with art situated in the public spaces of Oslo.

# FORORD

Som elev var jeg ikke spesielt begeistret for mattetimene fordi jeg ikke alltid lyktes med regneoppgaver så godt som jeg skulle ønske. De gode minnene jeg derimot har fra disse timene er de siste 5 minuttene som var satt av til *LøKo*, hvis man ble ferdig med arbeidsplanen for den timen. *Løko* var et spill-basert læringsverktøy med ulike nivåer. Spillet gikk ut på å løse oppgaver, og for hver oppgave man løste plasserte man en brikke på et sammenleggbart brett. Til slutt lukket man brettet, snudde det og var man «heldig» så oppdaget man et fortryllende symmetrisk motiv – alle oppgavene var løst riktig. Dette er et eksempel på at spillifisering jeg kom på underveis i masterskrivinga. Så muligens var entusiasmen for spillifisering allerede tilstede, og i år var jeg så heldig å gjenoppdage den og utforske den ytterligere.

Jeg vil gjerne først og fremst takke mine veiledere Laila Fauske og Kristin Bergaust, uten dem kunne ikke denne oppgaven blitt til. Dere bidro med et nysgjerrig blikk, nyttige innsikter og gode tilbakemeldinger.. Takk for korrekturlesing og sist men ikke minst troen på meg og mitt prosjekt. Dere har virkelig inspirert meg til å sikte høyere Takk til mine informanter, som velvillig stilte opp. Dere bidro med fine og innsiktsfulle fortellinger fra deres formidable arbeid med kunsten i byrommet.

Tusen takk til alle mine medstudenter som oppmuntret, delte frustrasjoner så vel som livsvisdom på kontoret, med gode råd som å tenke tanker og bære gjør det! Takk til Julie Kirkeng, min medstudent som ga meg mye ros, ris og råd på tomannshånd underveis gjennom hele året. Spesielt takk til Katja Pivneva, Anne Marie Solum og Mathias Marvin for korrekturlesning av oppgaven. Ikke minst takk til min venn Mariam Gheshlaghi for motiverende ord. Setter stor pris på dere alle!

Oslo, August 2019

Meera M. Kaur

# INNHALDSFORTEGNELSE

<b>1. Innledning.....</b>	<b>1</b>
1.1. Bakgrunn og problemstilling.....	1
1.2. Målgruppe: unge voksne.....	5
1.3. Oppgavens oppbygning .....	6
<b>2. Teoretisk innramming.....</b>	<b>7</b>
2.1. Kunstformidling.....	7
2.2. Kunst i offentlig rom.....	10
2.3. Digitalisering.....	12
2.4. Spillifisering.....	13
2.5. Dannelse.....	18
<b>3. Metode.....</b>	<b>19</b>
3.1. Operasjonalisering.....	20
3.2. Kvalitativ forskning og tekstanalyse.....	22
3.3. Fra data til empiri.....	24
3.4. Forskningsetikk.....	25
3.5. Rapportering og praktisk-estetisk presentasjon.....	27
<b>4. Undersøkelsen.....</b>	<b>27</b>
4.1. Informantene.....	28
4.2. Kvalitativt intervju – spørsmålenes hensikt.....	29
4.3. Min empiri.....	31
4.3.1. Arkiv.....	33
4.3.2. Kunstformidling.....	36
4.3.3. Digitalisering.....	41



4.4. Mine funn.....	45
<b>5. Drøfting.....</b>	<b>48</b>
5.1. Arkiv som digitale kunstkompass.....	48
5.2. Potensialet i offentlig kunst.....	50
5.3. Formidling digitalt og som spill.....	54
5.4. Kunstkapital.....	61
<b>6. Avslutning.....</b>	<b>65</b>
6.1. Et hav av muligheter.....	65
<b>Kildeliste.....</b>	<b>69</b>
<b>Vedlegg.....</b>	<b>73</b>
Vedlegg 1: Tilbakemelding fra NSD.....	74
Vedlegg 2: Samtykkeerklæring.....	76
Vedlegg 3; Intervjuguide.....	78

# 1. INNLEDNING

Pokémon Go var et spill som tok verden med storm sommeren 2016, og allerede ei uke etter lanseringa hadde spillet 21 millioner brukere i bare USA (Leknes 2016). Pokè-stoppene i dette spillet var for eksempel plassert på minnesmerker, kjente bygg og kunstverk, som førte til at skulpturparker som Vigelandsparken hadde i min erfaring langt flere besøkende den sommeren spillet kom ut i Norge. Som relativt nyinnflyttet til Oslo brukte jeg selv Pokémon Go appen for å få en rask oversikt over hvor det var lagt inn flest Poké-stopp, som en effektiv måte å planlegge gåturer med mål om å få sett og opplevd mest mulig av kunst og arkitektur på mine gåturer. Slik ble dette spillet et verktøy for planlegging av mine vandringer, og slik ble jeg ofte ført til kunst jeg til vanlig kunne ha gått forbi uten å ense det.

Det viste seg at flere enn meg hadde denne opplevelsen av spillet. Spillforskeren Helga Dís Ísfold Sigurðardóttir uttalte seg positivt om spillet som fikk folk til å oppsøke steder de ellers ikke ville gjort og lært en å kjenne omgivelsene sine. Hun hadde også hørt mange lærere som ønsket å ta i bruk spillet i skolen. Noe Sigurðardóttir selv har kjempet for i sin doktorgradsavhandling, som hun oppsummerer med: «å gjere spelbasert læring til ein raud tråd i det norske skulesystemet» (Rise, 2016) i et avisintervju. I sitt intervju med Hans-Olav Rise forklarer hun at det til en viss grad eksisterer spillbasert undervisningsmateriale i skolemiljø, men det er kun på lærerens eget initiativ. Da er det oftest snakk om lærere med entusiasme for spill, så hun konkluderer med at det vil ta tid før flere anser spill som en verdig læringsmetode.

## 1.1. BAKGRUNN OG PROBLEMSTILLING

I mitt masterarbeid har jeg trukket paralleller fra hennes tanker om undervisning basert på spillifisering til inspirasjon for kunstformidling basert på spillifisering. Som en pedagog, nyutdannet kunstformidler og -omviser på deltid, så vil jeg trygt kunne si at mye av formidlingsgrepene som skjer i kunstrom blir basert på pedagogiske verktøy. Hvor langt har

vi kommet innen digital formidling? Er det noen som i det hele tatt vurderer spillifisering som en metode for kunstformidling? Når opplevde jeg sist å bruke interaktive digitale verktøy til å se og oppleve kunst på en kunstinstitusjon. I startfasen av prosjektet foretok jeg en forhåndsundersøkelse ved å utføre en besøksrunde hos enkelte kunst- og kunstmuseer i Oslo. Jeg valgte å besøke de større kunst- og kulturinstitusjonene, som jeg forventet hadde midler til digital kunstformidling. Blant disse var det et seks institusjoner, som brukte digitale verktøy til formidlingen av deler av utstillingene deres. Figur 1 viser oversikt over de museene som hadde noe nevneverdig av digitalt formidlingsutstyr, da jeg ikke ser det som formålstjenlig å nevne de institusjonene som ikke har satset på digital kunstformidling.



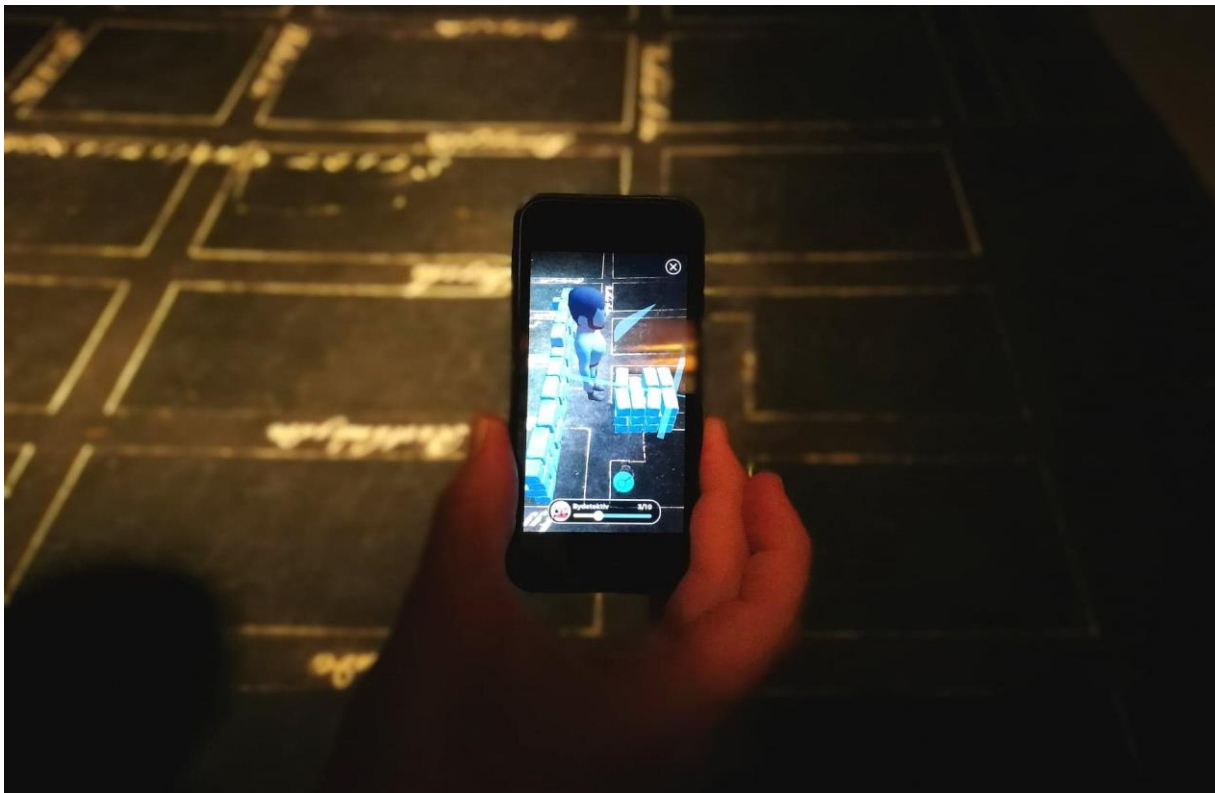
Figur 1: Digitale formidlingsverktøy på utvalgte kunst- og kunstmuseer i Oslo.

Min avgrensning her av digitale formidlingsverktøy var digitalt utstyr som publikum kunne bruke aktivt under sitt besøk på institusjonen, som en del av opplevelsen eller formidlingen knyttet til utstillingen. Denne enkle kartleggingen i arbeid med problemstillingen, viste tydelig at flere og kunstmuseer hadde tatt i bruk digitale verktøy, men i sammenheng med kunst hadde ikke denne utviklingen kommet så langt. Hvis vi ser på Astrup Fearnley museet i figur 1, riktignok det eneste kunstutstillingsstedet fra kartleggingen som hadde digital formidling, så brukes det en app (<http://www.afmuseet.no/besak-oss/formidlingstilbud/app>), men appens innhold: audio-guider har en lang brukshistorie. Men om vi ser på Oslo Museum;

Bymuseet i figur 1, så har de også en app. *Bydetektyven*

(<https://www.oslomuseum.no/aktivitet/bydetektiven/>) er en relativt ny-lansert mobilapplikasjon. Siden dette er en iOS app, og dermed ikke tilgjengelig på Android mobiltelefoner, har de installert den på lånbare Apple-enheter på museet som var tilgjengelig i deres resepsjon under mitt besøk.

I appen, *Bydetektiven*, hadde de brukt augmented reality ved å sette opp gitte punktmarkører, som man kunne lete etter ved bruk av papirkart eller bare gjennom kameraet i overnevnte app. Augmented reality betyr å smelte sammen med virtuelle virkemidler med den virkelige verden gjennom mobilens kameralinse. Så om man beveger kameralinsen på mobilen over gitte steder, vil det dukke opp animasjoner på mobilskjermen, slik som en ser på bildet i figur 2, hvor animasjonsfiguren ser ut til å stå på gulvet. På denne måten kan en bevege seg i virkeligheten, samtidig som en ser og gjør seg opplevelser i en virtuell verden ved bruk av mobiltelefonen.



Figur 2 : Privat foto fra besøket på om; Bymuseet.

Bruk av augmented reality er etter min mening en modig digital satsning innen museumsformidling i Oslo, selv om det ble uheldig bruk av animasjonsteknikk. Animasjonsfigurene virket utdatert og minnet om spill fra tidlig 2000-tallet, men muligens vil det likevel treffe besøkende i den aller minste aldersgruppen, hvis de ikke flittig brukere av nettbrett i hjemmet.

Videre på figur 1, så kan det avleses at både Popsenteret og Oslo Museum; Interkulturelt museum har satset enda mer på bruk interaktive brukerløsninger som en del av deres formidlingsstrategier. Her er det nevneverdig at begge museene har vunnet den nasjonale prisen for *Årets museum*, som Popsenteret vant i 2013 og Interkulturelt museum vant nå nylig i 2019. *Årets museum* er en årlig nasjonal pris administrert av Norges museumsforbund, og deres jury bedømmer etter følgende kriterier:

- *Aktiv og nyskapende – museet er et godt eksempel på innovativ, kreativ og nytenkende virksomhet på ett eller flere områder*
- *Gjennomslag – museets arbeid har hatt særlig betydning for publikum og de særskilte grupper museet arbeider målrettet sammen med*
- *Inspirator – museet kan fungere som et godt eksempel for utvikling av ny virksomhet i andre museer (Sund: 2018).*

Så her eksisterer det eksterne krefter som oppfordrer museer til å arbeide med nyskapende løsninger, som gir publikum en moderne og aktiviserende brukeropplevelse. Med andre ord: å se digitale muligheter innen formidling på museene anses som favorabel.

Mens det på museer så ut til å være en intensjon og arbeid med bruk av digitale formidlingsverktøy, oppdaget jeg et svart hull når det kom til digital formidling av offentlig kunst. Her refererer jeg til den offentlige kunsten som er eid av staten, tilhører folket og er tilgjengelig for alle som oppholder seg i byrommet. Formidlingen av kunst i offentlig rom virket for meg å være en mangelvare. Dette er kunst som kan oppleves gratis og en er ikke avhengig av å reise til et bestemt sted til gitte åpningstider. Ikke minst er det en lavere terskel for å gå og se kunst i sitt lokalområde, hvis man ikke er bekvem med å dra på et museum eller galleri. Det finnes mange organiserte vandringer i byen og apper som tilbyr slike vandringer, men jeg har oppfatningen av at flere også kunne tenke seg å ha muligheten til å oppleve byens kunst på egenhånd med sine egne tanker, refleksjoner og oppfatninger av kunsten.

Problemstillingen jeg ønsket å arbeide med var som følger:

### **Hvordan kan unge voksne oppleve offentlig kunst i byrommet Oslo gjennom spillifisering eller digitale verktøy?**

Her valgte jeg og se på både spillifisering og digitale verktøy, da jeg under foredraget med Patrick Jagoda forstod det slik, at spillifisering også kunne foregå fysisk plan helt uavhengig av digitale verktøy (Jagoda et. al., 2017). Digitale verktøy trenger ikke nødvendigvis være basert på spillifisering, men det kan skape motivasjon og engasjement for å betrakte og oppleve kunst. Jeg valgte å se på begge disse metodene, fordi begge kan lede til nye løsninger innen kunstformidling. Hovedsakelig vil jeg drøfte og analysere hvilket potensial som ligger i spillifisering og digitalisering, og hvordan det kan eller allerede benyttes i formidlingen av kunst i offentlig rom.

## 1.2. OPPGAVENS OPPBYGNING

Jeg har introdusert temaet digitale verktøy og spillifisering og satt det i kontekst: offentlig kunst i byrommet Oslo og hvilken målgruppe denne formidlingen er rettet mot. Oppgavens oppbygning gir deg som leser en kort og presis oversikt over hva du har i vente. I kapittel 2 setter jeg i gang med å skissere mitt valg av teoretiske perspektiv. Dette er teorier jeg anså som er relevant for å senere se tilbake til i siste kapittelet under refleksjonen og drøfting av empirien. Her har jeg delt kapittelet i fem deler med følgende fagtematikker: kunstformidling, kunst i offentlig rom, digitalisering, spillifisering og dannelse. Her har jeg i noen tilfeller også gått inn på definisjonen av de ulike teoretiske definisjonene, fordi noen begrep kan ha et bredt meningsinnhold, og det da falt naturlig å forklare hva slags betydning begrepene har i sammenheng med denne oppgaven. Med andre ord kan det å definere begrepene en velger å bruke være med på å både avgrense begrepets betydning, og gjorde det forhåpentligvis enklere for leseren å forstå min intensjon.

Kapittel 3 er en redegjørelse for metodebruken for å gjøre denne undersøkelsen. Her forteller jeg blant annet om hvordan oppgaven ble til, arbeidet med problemstillingen, hvilke informanter jeg ønsket til datainnsamlingsprosessen, hvilke etiske hensyn jeg måtte ta underveis, og hvordan jeg har analyserte datamaterialet, samt om tekstanalysen jeg tilføyde

som supplerende data. I kapittel 4 introduseres informantene og intervjuguiden. For å se i hvilken grad det fokuseres på digitalisering i kunstformidling, og bruk av spillifisering for å oppleve kunst i offentlig rom, har jeg foretatt kvalitative samtaleintervjuer med kulturorganisasjoner som arbeider med kunst i offentlig rom. Disse intervjuene har jeg analysert, og de presenteres her, i sammenheng med hva som fremkommer om digital formidling og offentlig kunst i sentrale kulturpolitiske dokumenter. Hvilke føringer legger politikerne for digital kunstformidling på nasjonalt plan? Hvilke strategier legges til grunn for kunstformidlingsarbeidet lokalt i Oslo? Jeg velger her å presentere mine empiriske funn under inndelinger som reflekterer hovedfunnene mine: 4.3.1 Arkiv, 4.3.2 Kunstformidling og 4.3.3 Digitalisering.

Avslutningsvis i kapittel 5 ser jeg på hovedfunnene fra analysearbeidet, knyttet opp mot teorien fra kapittel 2, for å drøfte resultatet fra undersøkelsen. Til slutt har jeg oppsummert med noen avsluttende refleksjoner i kapittel 6, for å se på det helhetlige bildet av kunstformidlingen av den offentlige kunsten i Oslo og hvilken betydning dette kan ha for dets betraktere.

## 2. TEORETISK INNRAMMING

### 2.1. KUNSTFORMIDLING

Flere teoretikere fokuserer på enkeltindividenes møte med kunsten. For å se nærmere på dette perspektivet, tok jeg utgangspunkt i kunstformidlingsteorier fra kunsthistoriker og kurator Dorothea von Hantelmann, kunstkritiker John Berger, kunstteoretiker Gunnar Danbolt, kunstsosiologer Dag Solhjell og Jon Øien og tidligere kunstformidlingskonsulent og nå professor Camilla Eeg.

Dorothea von Hantelmann har blant annet observert og tar for seg rammene for kunstmvisninger i *How to do things with art?* (2010), som en formidlingsform hvor betraktere ofte kun får formidlerens tolkning av verk, mens besøkende som kommer utenom omvisningstidene betrakter kunst på egenhånd (Hantelmann, 2010, s. 96-99). Her presenterte hun sin oppfatning av Tony Bennetts syn på museets hovedansvar for det visuelle uttrykket og de fysiske rammene. Dette kunne være bevisste valg av ytre og indre aspekter ved arkitekturen, som en form for formidlingsgrep for å føre betrakteren gjennom kunstutstillingene på en gitt måte. Hun vektla spesielt selvet ritualet for å gå i museer: «That we walk through a museum, walk past the art, recapitulates in our act the motion of art history itself, its restlessness, its forward motion, its power to link» (Hantelmann, 2010, s. 99). Dette ritualet ved å gå og så stoppe opp ved enkelte verk mente hun var den ideelle kunstopplevelse, for på denne måten kunne kunst betraktes i stillhet og kontemplasjon på egenhånd. Muligens er hun påvirket av kunstteoretikeren John Berger, som også mente dette på 70-tallet.

Berger har i sitt anerkjente verk innen kunstformidling: *Ways of Seeing* (u.å.), som ble utgitt som både bok og dokumentar (1972) på BBC, vært opptatt av slike intime øyeblikk mellom betrakter og kunsten. Når det kommer til betraktningen av kunst, så mente Berger at de fleste har antakelser om at de kommer til å se noe som er sant, vakkert, innovativt eller utsøkt. Dette mente han var antakelser basert på vår forhåndskunnskap om kunst. Han mente at vi ikke lenger bare var et subjekt som så et objekt, men i likhet med Hantelmann, mer årvåkne og tilstedeværende i det øyeblikket vi stoppet opp for å betrakte noe. Han har en pedagogisk stemme med et filosofisk språk, men slik jeg forstår det så beskrev han den ideelle måten å betrakte kunst gjennom *det stille øyeblikket*. Dette var det øyeblikket hvor en opplevde kunsten på egenhånd og var totalt oppslukt av verket. Denne stillheten anså han som en metaforisk korridor, som ledet betrakteren fra det øyeblikket betrakteren stoppet opp for å se på verket til verket ble selvet øyeblikket ifølge Berger (Berger, 1972, 11:30-13:07).

Gunnar Danbolt beskriver samtidskunst i *Blikk for bilder* (2002), som verk som kan være konseptuelle, der ideen og innholdet står i fokus fremfor metoden for utførelsen av verket. Kunstnere kan fortsatt ha tatt formalestetiske valg, ved å ta i bruk tradisjonelle teknikker som maleri eller broderi, men de kommer i andre rekke. Danbolt beskriver videre kunsten som alltid vil utfordre kunstdefinisjoner ved å for eksempel benytte seg av gamle maleteknikker på



utradisjonelle materialer, som glass eller fotografier (Danbolt, 2002 s. 9-10, 15-20). Slik kan kunstnere fortsette å utvide rammene for definisjonen av hva kunst kan være.

Et annet kjennetegn på samtidskunst som Camilla Eeg påpekte i *Med egne øyne 1 - kunstformidling av samtidskunst* (2006), er at samtidskunst ikke nødvendigvis har en iøynefallende estetisk verdi. Dette er verk som krever og fungerer som egne rom for kontemplasjon og filosofering av vår samtid, for å gi betrakteren den fullverdige kunstopplevelsen. Hun mente videre at kunstbetrakernes rolle måtte utvikles parallelt med kunstens utvikling. Hvor en tidligere ble fortalt hva et kunstverk betød av kunstneren eller en formidler, mente hun at man i dag, som publikum blir utfordret til å bruke eget referansegrunnlag til å lese og forstå et kunstverk (Eeg, 2006 s. 11-12).

Der publikum tidligere kun trengte å ha et formalestetisk blikk, det vil si å se på verkets form, farge og komposisjon for å forstå symbolikk, har mye samtidskunst ifølge Eeg gjort det mer utfordrende å betrakte kunstverk. Dagens verk kan tolkes forskjellig, og uttrykke flere ulike meninger basert på formidlingskontekst og betrakterens skjønn. Dette mener hun har ført til at formidlerens og betrakernes rolle har blitt styrket, siden de på lik linje med kunstnere, kan skape egne tolkninger og meninger knyttet til verket (Eeg, 2006, s. 12-14).

Fortolkningsansvaret har gått mer over til betrakteren, og formidlerne kan fungere som hjelpere som fremprovoserer tanker og fortolknninger i dialog med publikum. Dermed er det nå betrakteren som har fått makten til å tillegge kunstverk verdi. Det er det som har skjedd i prinsippet, men Solhjell og Jon Øien stiller seg kritisk til det faktum at kunstnerens innflytelse virkelig har blitt redusert, og hvor vidt betraktere faktisk har fått en økt makt i virkeligheten (Solhjell & Øien, 2012; Solhjell, 2001).

Kunst er et billedspråk i seg selv som betrakteren skal kunne lese og forstå på egenhånd. Dag Solhjell skriver om den allmenne forestillingen om kunstverk som skal kunne tale for seg selv. Det han mener mange ikke er klar over er at det allerede etter 1900 tallet ble laget stadig mer kunst som var løsrevet fra den tradisjonelle formen, og mye kunst dreide seg om konsept, form og sosial kommentar istedenfor avbildning. Der publikum tidligere betraktet verkets form, farge og komposisjon for å forstå symbolikk, ble dette nå utfordrende. Dagens verk kan

tolkes og uttrykke flere ulike meninger avhengig av formidlingskontekst og betrakterens skjønn. Dette har ført til at formidlerens og betrakernes rolle har blitt styrket, siden de på lik linje med selve kunstneren, kan skape mening(er) om verket. Dermed er det nå betrakteren som har fått makten til å tillegge kunstverk verdi. Det er det som har skjedd i prinsippet, men Solhjell og Jon Øien setter seg kritisk til om kunstnerens innflytelse virkelig har blitt redusert, og hvor vidt betraktere faktisk har fått en økt makt i virkeligheten (Solhjell & Øien, 2012 s. 87-90; Solhjell, 2001 s. 32-35).

Oppsummerende kan en si om kunstopplevelsen i dag at «(...) han eller hun bør søke etter en idé i dialogen mellom kunstverket og betrakterens egne referanserammer» (Eeg, 2002 s. 30). Med andre ord så er det publikum som skaper mening med verket i interaksjon med verket. Egg mente at samtidskunstnere kunne ha en bestemt tematikk eller problemstilling, men det trenger ikke å styre betrakterens tolkning av verket. Hun fremhever at mer enn å formidle et spesifikt budskap, så ønsker samtidskunstnere å få publikum til å diskutere, filosofere og komme i dialog om kunsten. Dermed kommer hun fram til at kunstformidling er samspillet mellom tre parter: betrakteren, kunstverket og formidleren, og man kan ikke lenger bare haste forbi kunstverk og lese budskapet. Samtidskunst krever at en stopper opp og tar seg tid til å se og oppleve hvilke assosiasjoner man får av verket. (Eeg, 2002 s. 24, 47, 76-77).

## 2.2. KUNST I OFFENTLIG ROM

I denne oppgaven skal jeg forsøke å undersøke dagens formidlingstilbud av kunst i offentlige rom, og se på formidlingsløsninger som bruker eller kan bruke det digitale verktøy og spillifisering som metode i formidlingen. Her er det viktig å understreke at med kunst i offentlig rom viser jeg til kunst som eksisterer ute i byrommet, og ikke lukkede offentlige rom som sykehus, skoler, institutter osv. Dermed avgrensner jeg undersøkelsen til kunstformidlingstiltak som dreier seg om kunstverk som er et resultat av oppdrag fra statlige, regionale eller kommunale. Dette valget gjorde jeg på grunnlag av at siden dette var kunst som var knyttet opp mot ulike kunstinstitusjoner, så var det også sannsynligvis ansatte som hadde formidlingsansvar for disse verkene. Mens andre kunstuttrykk i byrommet, slik som graffiti, hadde ingen tydelige formidlerroller knyttet til seg. Ved å avgrense kunst i offentlig

rom på denne måten, kan en også se hvilke kulturpolitiske føringer og strategier som kan spores i arbeidet med formidlingen av verk som er statlig finansiert.

I *One place after another* (2002) skriver Miwon Kwon om *site-specific art* (på norsk omtalt som steds spesifikk kunst). Steds spesifikk kunst var kunst hun mente skapte en relasjon til det spesifikke stedet kunsten ble plassert i. Istedenfor å bli plassert på opphøyde steder, som museer og gallerier, ble denne kunsten plassert i naturlige landskap eller det urene hverdagslige stedet, og på denne måten fengte publikummets blikk og oppmerksomhet (Kwon, 2002, s. 11-12). Dette var ifølge Kwon en motsats til kapitalistiske kunstmarkedet: «which circulates art as transportable and exchangeable commodity goods» (Kwon, 2002, s. 12). Dette kan høres ut som en form for fri kunst, men hun påpeker at det på ingen måte betydde at stedets eller de institusjonelle rammene forsvant. Dette var fortsatt rammer som måtte være tilstede for at den steds spesifikke kunsten kunne tenkes, produseres og plasseres i det offentlige rom (Kwon, 2002, s. 29). Steds spesifikk kunst var i Kwons mening et stort hopp fra tidligere kunstsulpturer i offentlig rom til å redefinere rollen til offentlig kunst (og kunstnere) med verk og kunstprosjekter som krevde publikummets deltakelse til å konseptualisere eller produsere verket. Dette var verk som ville sette sitt preg på den sosiopolitiske organiseringen av kontemporære verk og gi kunsten en større mening. På en annen side mente hun også steds spesifikk kunst kunne få publikum til å gjenoppleve glemte steder undertrykte historier eller sette søkelys marginaliserte grupper og temaer (Kwon, 2002, s. 30, 53).

Professor Olga Schmedling skriver også om kunst i offentlig rom som steds kunst, som følge av en kunstnerisk intervensjon. Med kunstnerisk intervensjon mener hun ikke at samtidskunstnere har en agenda om å forandre verden med deres kunst, men heller bevisstgjøre publikum om samfunnsendringer ved at kunstnere utforsker og uttrykker seg gjennom ulike medier. I anledningen 25års jubileet til Utsmykkingsfondet (i dag kjent som KORO), ble det gitt ut en bok (*Kunst i offentlig rom*, 2003) som omhandlet til dels om deres virksomhet, men hadde et hovedfokus på diskusjoner av begrepene utsmykking i det offentlige rom. Schmedling bidro med teksten *Art goes public: kunstnerisk intervensjon*, der hun beskriver en kategori innen kunst i offentlig rom som steds relatert kunsten (Schmedling, 2003, s 120). I motsetning til kunst som var historiske monumenter på sokler, som hevet seg

over folk, og markerte kongelig eller korporative autoritet, var stedsrelatert kunst fysiske kunstrom som hun beskrev som et privilegert sted for utforskning og teoretisering av erfaring. Hun så på slike verk som kunstmuseer i seg selv, siden slike verk som kunne gi publikum innblikk, informasjon og opplevelse av ulike stilarter innen kunst. Slik mente hun at kunstnere ikke bare etterlot seg et verk, men spor som bidro til å fremme stedserfaringer. Mens professor Oddrun Sæters bidrag, *Kunst møter steder, kunst skaper steder* som tok for seg publikum i møte med kunsten i det offentlige rom med utgangspunkt i Skulpturlandskap Nordland.

Antologien *Situation – Documents of Contemporary Art* (2009) tar opp ulike sider ved kunst som arbeider på tvers av sosiale-, politiske og økonomiske relasjoner og har tekster som blant annet ser på kunstnere som etnograferer, hvor offentlig kunst kommer uttrykk og er avhengig av den stedspesifikke plassen. En av disse tekstene var skrevet av kunstneren Krzysztof Wodiczko: *Strategies of Public Address: Which Media, Which Publics?* (1987) hvor Wodiczko så på byen som et kunstverk, som alle har tilgang til å bruke slik de måtte ønske. Han viser blant annet til situasjonister som Guy Debord og Henri Lefebvre, som var opptatt av dèrive og vandringer som måter å utforske og gjenoppdage sin egen by (Wodiczko, 2009, s. 125 og 127). David Pinder, dansk professor av urbane studier, er også opptatt av situasjonister i sammenheng med uforskning av byrom (Pinder, 2005, s. 388 - 389). Han beskriver hvordan situasjonistene de så på de muligheter som fantes for å utforske det urbane byrommet (*Arts of urban exploration*, 2005). Ifølge Pinder ønsket de å overskride grensen mellom kunst og det offentlige rommet, å utforske gatene ved å bruke kunst og hadde en fasinasjon for utflukter og opplevelser av bylivet. Situasjonistene ønsket å bruke deriver som en metode for kunstopplevelse, som aktiviserte publikum. Slik mente de at alle kunne oppleve byen med et aktivt blikk (Pinder, 2005, s. 388 - 389).

### 2.3. DIGITALISERING

Som tidligere nevnt er det unge voksne som er målgruppen for denne undersøkelsen. Digitalisering er nærliggende å bruke i en sammenheng med formidling for unge voksne som kustområdet. Ingunn Hagen og Thomas Wold beskriver barn og unge som (multi)mediegenerasjonen (Hagen og Wold, 2009), som er oppvokst med TV, PC,

mobiltelefoner og internett, som er en integrert del av livet deres. Hagen og Wold mener det stadig hevdes at sammenlikna med tidligere generasjoner er mediebruk en stor del av deres fritid, som ofte erstatter lek og sosiale aktiviteter. De mener at slike drøftinger om barns mediebruk fører også til at det ofte er forutbestemte oppfatning av barn og unge som selvstendige, kompetente og innovative mediebrukere (Hagen og Wold, 2009, s. 13 og 18-19). På samfunnsbasis var det også tydelig at det krevde en viss IKT kompetanse, men de mente skolen hadde et godt stykke å gå, når det gjaldt å inkorporere denne kompetansen som en del av skolehverdagen og jevne ut kunnskaps gap mellom barn (Hagen og Wold, 2009, s. 91). Skoler har i løpet av de siste ti årene blitt drastisk mer digitalisert med digitale interaktive berøringsfølsomme tavler, *SmartBoard*, som har blitt montert i 60% av alle klasserom i Norge (Spetalen, 2017).

*I en spørreskjemaundersøkelse (Skaftun, 2018) sendt til alle skoleiere i Norge kommer det fram at 48 % av kommunene har gjort politisk vedtak om 1-1-løsning for ungdomstrinnet. For barnetrinnet gjelder dette 25 %, og for mellomtrinnet 29 % (Brønnick og Skaftun, 2018).*

Sammenliknet med skolens satsninger på digitale verktøy som pedagogiske grep, er det kanskje mangelfullt på kunstformidlingsfronten med samme målgruppe som er en del av publikum for kunst i offentlig rom?

I antologien *Public Space?: Lost and Found* (2014), som ble utgitt i sammenheng med utstilling og symposium ved samme navn, ble det skrevet mange interessante tekster om paradokser, økologi, juristriksjoner og signaler knyttet opp mot det offentlige rom. Et av tekstbidragene var fra daværende avdelingsleder fra MIT School of Architecture and Planning, Nader Tehrani som skrev *Protocols of Construction, Specifications of New* (2014). Her beskrev hun dagens hverdag som preges av digitale verktøy konstant på daglig basis, hvor de urbane og arkitektoniske miljøer nærmest fletter digitale og fysiske steder sammen til et felles sted. “As we walk the city, we scan the surroundings with our eyes while our GPS scans us; the two processes come into conversation as our technologies tell us where to go (...)” (Tehrani, 2014, s. 263). Videre beskriver hun hvordan teknologien har blitt en del av oss menneskers identitet, hvor alt vi foretar oss blir sett og lagret av mobiltjenester på både godt og vondt. Mens vår anonymitet er på vei til å forsvinne, har dagens samfunn et behov om å se og blitt sett på nettet: «(...) the moment when we realize we exist because something out there

acknowledges us as a subject. In turn the technological feature takes on its own agency by taking on characteristics and becomes a subject itself» (Tehrani, 2014, s. 264).

I samme antologi som over, bidro Andrés Jaque med teksten *Politics Do Not Happen in Squares* (2014). Her ser arkitekten Jaque på hvilken påvirkningskraft det offentlige rommet har, når det kommer til spesifikke steders kvalitet og dets relasjoner til hverdagslige aspekter ved livene til folk som oppholder seg på de ulike stedene (Jaque, 2014, s. 57). Hans oppfatning av det offentlige rom er stedet hvor politikkenes påvirkning og gjennomslagskraft blir konkretisert ved synliggjøring av stedet aktivitet i forhold til politiske strategier og mål om byrommets kulturelle infrastruktur. Samtidig framhever han at det offentlige rom ikke lenger kan anses som kun det fysiske stedet. I dagens samfunn som konstant er i utvikling, må en se på det offentlige rom som en hybrid av både det fysiske og det virtuelle miljøet. Kort oppsummert kommer han fram til at det offentlige rom ikke skapes kun på det fysiske plan, men også gjennom opplevelser og erfaringer felleskapet får eller tillegger stedet (Jaque, 2014, s. 57, 61 og 69).

## 2.4. SPILLIFISERING

Forskning på spillifisering har økt relativt kraftig de siste ti årene, som jeg erfarte under litteratursøk til denne oppgaven. Kanskje har økningen gått i takt med den enorme veksten for dataspill de ti siste årene, med tanke på teknologien som har blitt mer tilgjengelig og bærbar med dagens mobiltelefoner. Kristine Ask observerte denne veksten innen spill i Norsk medietidsskrift (Ask, 2011). Ask tok opp dataspillet samt det lekende menneskets økte betydning som en kan se i spillets voksende popularitet i løpet av de siste 40 årene. Spill har gått fra å være subkultur til populærkultur, og engasjerer ifølge Ask på tvers av generasjoner. Samtidig mener hun at det fortsatt er motstridende meninger om spill som enten noe lærerikt eller som noe farlig.

Yu-Kai Chou kom med en kort og konsis forklaring av begrepet spillifisering i foredraget sitt, *Gamification to improve our world*, TedxLausanne: «Gamification is the craft to take all the fun, exciting elements of games, and pouring them into boring non-game context. Things you

have to do, but you do not necessarily want to do» (Chou, 2014, 1:43-2:02). Høres ganske enkelt ut, men en utfordring han påpeker er at mange antar at det å kun legge inn poeng, -tavler eller anmerkninger i et system betyr å ha brukt spillifisering. Ifølge Chou må det i tillegg være engasjerende, sosialt og utfordrende for at noe kan kalles for spillifisering, fordi det må skapes en form for motivasjon hos brukeren. Motivasjon i spill skapes ifølge Chou gjennom åtte ulike driv: «8 core drive» (Chou: Tedx Talks, 2014, 2:06-14:02). Han kaller dette systemet for *Octalysis*, og mener at for at et spillifiseringsprosjekt skal bli vellykket, så må først ett eller flere motivasjonsfaktorer på plass for å bidra til å skape motivasjon til å delta i et spill om et tema som i utgangspunktet lenge har vært oppfattet som kjedelig.

Forskeren James Paul Gee begynte å spille flere ulike populærspill, for å nettopp oppdage faktorer som skapte denne motivasjonen blant spillere til å investere time etter time på å spille dataspill. Gee er en av de mest kjente spillforskerne som lenge har argumentert for dataspill som læringsverktøy. «Wouldn't it be great if kids were willing to put in this much time on tasks or challenging material in school and enjoy it so much?» (Gee, 2003, s. 2). Sagt på en annen måte så er Gee overbevist om at akkurat som dataspill har ett sett med regler og problemløsende puslespill, så skulle det være mulig å lage gode spill som omhandla skolefag som biologi, fysikk og historie. I introduksjonen til sin bok, *What Video games have to teach us about learning and literacy* (Gee, 2003), deler han sine erfaringer fra sitt første møte med videospill. Han skulle bare på forhånd spille seg gjennom spillet til sin 11 år gamle sønn, for å lettere kunne hjelpe han ved en senere anledning, da de vanligvis tilbrakte tid sammen mens sønnen hans spilte spill. Til sin store overraskelse var spillet både tidkrevende og svært komplisert. Han begynte å reflektere over hvordan barn investerte så mye tid til å spille og løse utfordringer:

Ved å prøve seg på videospill oppdaget Gee to ting: det ene var at spill er svært tidkrevende uavhengig av om en spiller er erfaren eller ny. For det andre at spill lærer en å tenke løsninger på en annen måte enn hva en var vant med. For han opplevdes spill som både frustrerende og livsforbedrende, fordi dette er ifølge Gee beste måten for læring. Spill er ikke god underholdning, med mindre det er bygd på gode læringsprinsipper, som gir spillerne mestringsfølelse mener Gee.

«Games encourage a distinctive view of intelligence. Many baby boomers think that being smart is moving as fast and efficiently at one's goal as possible. Games encourage players to explore thoroughly before moving on, to think laterally, not just linearly, and to use such explorations and lateral thinking to reconceive one's goals from time to time» (Gee, 2003, s. 217).

Gee anser spill som en semiotisk domene, som ifølge han betyr «(...) an area or set of activities where people think, act, and value in a certain way» (Gee, 2003, s 19). I vår tid mener han at det ikke holder med trykt litteratur, men at litteratur burde finnes innen en variasjon av semiotiske domener. Deriblant er spill et slik domene som inneholder tekst, som kan sammenliknes med litteratur (Gee, 2003, s 20).

Patrick Jagoda er lektor i engelsk og kino- og medievitenskap på Universitetet i Chicago. Han holdt en åpen gjesteforelesning på Universitetet i Oslo med tittelen *Experimental Games and the Videogame Sensorium* (<https://www.hf.uio.no/ifikk/english/research/news-and-events/events/guest-lectures-seminars/aesthetics-seminar/2018/patrick-jagoda.html>) den 24.august.2018. Denne forelesningen ga en introduksjon til spillifisering som fagbegrep samt innsyn i hans eget *alternative reality game: SEED* (<https://www.youtube.com/watch?v=pF2pdxVRtoM>). *Alternative reality game (ARG)* betyr en alternativ verden, ofte brukt i sammenheng med alternativ verden i et spill-univers, forklarte Jagoda i sin forelesning. Hans spill, *Seed*, var en skattejakt bestående av ymse rekke rollespill og gåtespill basert på et narrativt spill han hadde laget (Jagoda, 2014, 0:08-0:20). Her hadde han brukt spillifisering for at studentene skulle utforske og gjøre seg kjent med Universitetet i Chicago. Etter mailutveksling fikk jeg anbefalt bøker og artikler om spillifisering, hvorav *Games of Cultural Probes* (2017) har vært vesentlig aktuell å bruke i denne oppgaven for begrepsavklaringer. Her Patrick Jagoda i samarbeid med Melissa Gilliam, Peter McDonald og Ahslyn Sparrow skrevet om spillifisering med eksemplifisering av spillet *SEED*. ARG er en spillifiseringsmetode hvor spillerne er delaktige og krever et omfattende forarbeid for spillutvikleren (Jagoda, Gilliam, McDonald & Sparrow, 2017, s. 36). Jagoda et. al. forteller at årsaken til et krevende forarbeid er at dette er spill som ofte oppfordrer spillerne til å trekke tråder og lage sammenhenger mellom elementer som tilsynelatende ikke så ut til å ha noe med hverandre å gjøre. I tillegg mener de at det er vanlig i ARG å benytte seg av eksisterende kommuniserings midler og digital teknologi, som midler for å løse oppgaver i spillet på en leken og til tider nyskapende måte (Jagoda et. al., 2017, s. 36). En annen metode for å bruke spillifisering kalles er *live action role play, LARP*. Her ligger fokuset på rollespill,



hvor da deltakerne i spillet har ulike roller i samspill og sammenheng med hverandre. LARPs typene spillene pleier ifølge Jagoda et. al. å foregå på en mindre skala enn ARGs, ofte knyttet til et sted og involverer deltakerne i en større grad til å utfolde deres egen kreativitet til å løse spillet (Jagoda et. al., 2017, s. 35-36).

I det norske skolesystemet har det også blitt lagt vekt på samspillet mellom lek, læring og andre utviklende aktiviteter i tidligere læreplaner. Liv Torunn Eik har skrevet om lek i skolen i forbindelse med skolereformen L97 (Lærerplanen 1997) i *Lekende læring og lærende lek – på småskoletrinnet* (2003), da lek skulle få mer plass i skolen. Her har hun også skrevet om samspillsteorier om lek, også kalt kommunikasjonsteorier. Sosiale samspillsprosesser knytter hun opp mot sosialisering som fører til selvutvikling. I lek foregår metakommunikasjon, som betyr kommunikasjon på flere plan ettersom en må oppfatte både tekst og kontekst. Hun viser til antropologer som har påvist at kommunikasjon på flere plan også være vanlig i fantasiaktiviteter og kunst. «Lek har derfor slektskap med språk, kreativitet og estetiske aktiviteter, først og fremst fordi det på alle disse områdene er snakk om bruk av symboler» (Eik, 2003, s 14).

I sin doktorgradsavhandling forsket Helga Dis Isfold Sigurdardóttir på *digital game-based learning*, også kjent som DGBL, som går ut på å bruke spillbaserte læringsverktøy. Dette har hun undersøkt ved å se på relasjonen mellom tre områder: kontekster utenfor skolen hvor det blir brukt DGBL ved å følge med på mediaartikler og nyhetsbildet, analyse av læreres forståelse av DGBL, og elevers erfaring med bruk av DGBL i skolen (Sigurdardóttir, 2016, s. 63). Når det gjelder den sistnevnte delen, forteller at digitale spill som læringsverktøy er ikke nytt ii seg selv, det som gjør det aktuelt er hvordan dets omdømme har forbedret seg gradvis de siste tiårene. Det norske skolesystemet har anerkjent det og implementert det godt inn i skolesystemet. DGBL har blitt skrevet om i flere tiår, men det er først nå nylig at dette blir sett på som et læringsverktøy, ettersom spill tidligere tilsynelatende ble sett negativt på av lærere, forklarer Sigurdardóttir. Noe hun mener kan ha grobunn i mediebildet, som ofte omtaler spill som voldsfremmende hos barn og unge (Sigurdardóttir, 2016, s. 7-8, 25).

*Edutainment*, en sammenslåing av ordene education og entertainment, omfavner læringsmetoder som benytter seg av visuelle- og auditive materialer, leketøy og digitale spill og så videre. Sigurdardóttir forteller at siden terminologien ble introdusert på 80-tallet har den blitt møtt med en del kritikk. Videre viser hun til publiserte artikler om temaet på Academic Search Premier (<https://www.ebsco.com/products/research-databases/academic-search-premier>), hvor det publisert bortimot 50 artikler om temaet både 90tallet, såvel som i 2009, mens det var mye mindre artikler både i mellomperioden som i de senere årene. Poenget hennes her er at det generelt sett har populariteten vært varierende om DGBL litteraturen. Det skilles mellom to typer DGBL spill, de blir enten hovedsakelig laget for undervisning og de som lages for kommersielle årsaker. Førstnevnte blir ofte kritisert for å ikke være motiverende nok til å engasjere elevene, mens sistnevnte engasjerer men har lav faglig kvalitet (Sigurdardóttir, 2016, s. 26 og 27).

I moderne tid har det vært en konstant vekst av økning i bruk av teknologi og digitale media. Sigurdardóttir argumenterer for spill som det ideelle læringsverktøyet siden dagens barn allerede vokser opp med teknologi, og da spesielt spill. Det finnes flere læringsteorier, men behavioristisk tilnærming er den vanligste å bruke, når det gjelder spill i undervisningen, som bygger på den klassiske oppskriften med repetisjon og belønning, som er overførbart til spill med nivåinndelinger og poeng (Sigurdardóttir, 2016, s. 27 og 30). Resultat av studiet ble blant annet at de fleste elevene var fornøyd med bruk av DGBL på skolen. De anså det ikke bare som en pause fra vanlig undervisning, men mente oppriktig at digitale spill var en god læringsform. Selv om de satte pris på motivasjonsfaktoren og variasjonen DGBL tilbød, så mente de ikke at det kunne erstatte vanlig undervisning. På den andre siden gjorde lærerne i dette studiet en innsats med å benytte seg av digitale spill som læringsverktøy og var fornøyd med å ha gitt elevene erfaringer med læring gjennom spillifisering, hvor konkurransen hadde fungert som en av motivasjonsfaktorene (Sigurdardóttir, 2016 s. 156-157).

## 2.5. DANNEELSE

Lisa F. Smith and Jeffrey K. Smith gjorde en studie; Spending time on art (2001), på The Metropolitan Museum of Art (The Met). Dette var en kvantitativ undersøkelse av hvor lang tid besøkende brukte på hvert enkelt verk under deres besøk på museet, som viste seg å være

27,2 sekunder per verk. Dette er en snart 20 år gammel studie, da det ikke fantes internett på mobilen. Jia Jia Fei prater om nettopp om SoMe -generasjonen som kunstpublikum i *Art in the Age of Instagram* (2016), hvor kunsten før var et kunstobjekt har i dag blitt et sosialt objekt (Fei, 2016, 2:50). Hun viser fram et bilde av besøkende på et kunstmuseum (Fei, 2016, 3:30-47), hvor en tydelig ser at de aller fleste er aktivt på mobilen under besøket for å ta bilder av kunsten og ikke minst ta bilder av seg selv, selfier. Hun beskriver denne generasjonen av publikum veldig godt med følgende sitatfrase: «In the pre-digital photography era, the message was this is what I am seeing. I have seen. And today the message is I was there. I came, I saw and I selfied» (Fei: Tedx Talks, 2016, 3:50-4:03). Hun tar ikke opp disse tingene som kritikk av dagens publikum, hun beskriver et fenomen om hvordan det å dele informasjon, i denne sammenheng museumsbesøk, gir tilbakemeldinger i form av liker-klikk og kommentarer som har en effekt av positiv forsterkning på dette handlingsmønsteret (Fei, 2016, 3:50-4:42).

Mens Solhjell og Øien ser på pedagogikk spesifikt i museer og galleri, har Gert Biesta en overordnet ide om tilgjengeliggjøring av pedagogikk for allmennheten. Han tar opp sosialpedagogikk, og da mangelen på dette som bør foregå utenfor skolenes og utdanningsinstitusjonenes fire vegger. Da dette omhandler læren om samspillet med hverandre i samfunnet, så er det naturlig at pedagogiske tiltak ikke bare blir brukt i løpet av skolegangen eller utdanningsløpet, men også i andre arenaer hvor man samhandler med andre medmennesker. Han nevner for eksempel at det allerede skjer ubevisst til en viss grad, ved at et samfunn ofte har et sett med sosiale normer og regler som må følges for å fungere i et samfunn (Biesta, 2014 s. 15-18).

Biesta foreslår tre moduser innenfor sosialpedagogikk, som kan anvendes i praksis:

1. Pedagogikk for publikum
2. Pedagogikk av publikum
3. Offentlig pedagogikk

Sistnevnte handler om å ha interesse av å se på kvaliteten av å være en del av et samhold. Men spørsmålet er hva slags pedagogiske verktøy kan iverksettes for å både fenge publikums interesse og samtidig skape et samhold. Pedagogikk for publikum har publikum som målgruppe, og dette er pedagogiske verktøy som fungerer som enkle instruksjoner. Hva en

skal tenke og se etter (Biesta, 2014 s. 21-22). På et overordnet makronivå kan en se på ideen til Biesta, som spiller videre på at samfunnet ikke bare skal være en utdannende makt, men at det også skal ta et pedagogisk ansvar for voksensamfunnet. En form for allmenn pedagogikk rettet mot offentligheten som skal bidra til danning. Målet her er å få folk til å oppfatte offentlig pedagogikk som et nytt begrep, som handler om å sammenkoble politikk og pedagogikk til å dekke et pedagogisk behov for de voksne i offentligheten. Dette ønsket stammer fra at Biesta har opplevd å se en økende grad av privatisering av flere offentlige plasser som stadig blir mer kommersielle aktører (Biesta, 2014 s.21-24).

### 3. METODE

I dette kapittelet presenteres de metoder innen vitenskap- og forskningsteori som har blitt benyttet for å svare på problemstillingen. Det var produktivt å benytte seg av metodelitteratur som lagde føringer for et forarbeid, gjennomføringen av undersøkelsen samt etterarbeidet. For å samle inn data til undersøkelsen benyttet jeg kvalitative forskningsintervju. Her gjorde jeg et strategisk utvalg av informanter, som arbeidet med formidling av kunst i offentlig rom. Intervjuene ble transkribert, og arbeidet med dette råmaterialet utgjorde min empiri. I tillegg valgte jeg å komplementere med tekstanalyse som et supplement til forskningsundersøkelsens legitimitet

For å svare på problemstillingen, laget jeg en prosjektskisse ganske tidlig i arbeidsfasen. Dette, for å ha en prosjektplan for hvordan jeg ville gå fram steg for steg med forskningen. I boken *Forskningsmetode for lærerutdanningen* fra 2012 gir Line Christoffersen og Asbjørn Johannessen en praktisk oversikt over ulike verktøy som inngår i et forskningsprosjekt, som jeg benyttet meg av i denne undersøkelsen. I tillegg har jeg også brukt Steinar Kvale og Svend Brinkmanns *Det kvalitative forskningsintervju*, som tar for seg intervjuets viktige rolle i kvalitativ metode, og hvordan «det kvalitative forskningsintervjuet søker å forstå verden sett fra intervjupersonens side» (Brinkmann og Kvale, 2012, s. 21). Til tekstanalysen benyttet jeg meg av Øivind Bratbergs *Tekstanalyse for samfunnsvitere* (2017), i tillegg til Kennet

Lynggaards tekstkapittel, *Dokumentanalyse*, i antologien *Kvalitative metoder – empiri og teoriutvikling* (2012).

### 3.1. OPERASJONALISERING

Arbeidet med undersøkelsen startet med et forprosjekt med følgende problemstilling: Hvordan kan Pokemon-Go spillet brukes som et digitalt verktøy for kunstformidling av kunst i offentlig rom? Da prøvde jeg ut det å observere i Vigelandsparken under et arrangement i regi av mobilspillet Pokèmon Go: *Pokèmon Go Community day*. Dette er et gjentakende arrangement som skjer på gitte dager og foregår over tre timer på virtuelt plan i mobilappen, da Pokemon Go også bruker *augmented reality*. Her smeltes virkeligheten sammen med det virtuelle spill-universet. Hvis man ser Vigelandsparken gjennom Pokèmon Go appen på en slik dag, så vrir det av Pokèmon-figurer og andre spill-elementer i en symbiose av de håndfaste omgivelsene i form av kart og stoppesteder med skulpturer eller minnesmerker. Dette er populært blant spillers brukere da det *spawner* (dukker opp) ekstra mange Pokèmon-figurer i tillegg til andre fordeler som kun gjelder i disse tidsrommene. De aller fleste skulpturer har funksjoner som Pokè-stops (verktøykasser) eller *gyms* (kamp-/samarbeidsarenaer) i spillet. Siden det er mye aktivitet denne dagen, er spillerne her avhengig av konstant påfyll av verktøy og ekstraordinære aktiviteter på gyms, som fører til at mange aktive spillere legger Pokèmon Go-turen sin til parker som Vigelandsparken, Botaniske hage eller Ekebergparken.

Jeg prøvde ut det å observere på en slik dag, fordi spillet skaper ganske mye aktivitet rundt kunst i offentlig rom. Basert på forarbeidet konkluderte jeg med at det å gi dette spillet et ansvar for kunstformidling, ville være urimelig. Selv om kunst i offentlig rom var en stor del av spillers utforming, lå hovedfokuset på underholdende figurer hentet fra Pokèmon-universet. Pokè-stoppe ble for meg «kunststopp» under en gåtur, men for de fleste spillerne så det ut til å være kun verktøyskapsler, hvor det riktig nok dukket opp bilder av skulpturene på mobilskjermen, men de aller fleste så ikke ut til å ense verkene et eneste blikk i virkeligheten. Denne erfaringen førte til at jeg endret problemstillingen fra å være spesifikt knyttet opp mot ett spill til å ta bruk begrepene spillifisering og digitalisering, da de omfavnet en større mulighet for nye formidlingsgrep.

Operasjonaliseringen vil si det faktiske konkrete arbeidet med undersøkelsen. Det er ikke uvanlig at en problemstilling forandrer seg i løpet av tiden man innhenter informasjon og prosjektet tar en ny vending. Å formulere problemstillinger kan sees på som en kreativ prosess, og ikke noe som blir satt i stein fra dag en av prosjektarbeidet. Kunnskap som tilegnes underveis kan bidra til å justere og videreutvikle problemstillingen (Christoffersen og Johannessen, 2012, s. 32 - 36). Den nye problemformuleringen ble:

### **Hvordan kan unge voksne oppleve offentlig kunst i byrommet Oslo gjennom spillifisering eller digitale verktøy?**

Med denne redefinerte problemstillingen valgte jeg å spesifikt se på formidlingen av offentlig kunst i byrommet Oslo.

Operasjonaliseringen går ifølge Christoffersen og Johannessen også med andre ord ut på å gå konkret til verks med å innhente data, altså det empiriske arbeidet med problemstillingen. I mitt forskningsprosjekt var det interessant for meg å se på hvordan ulike institusjoner arbeidet med å formidle den offentlige kunsten i Oslo ved å bruke digitale verktøy og spillifisering. I dette prosjektet har det blitt gjort et strategisk utvalg av informanter ved å oppsøke personer i formidlingsstillinger som arbeidet med formidling av kunsten i byrommet Oslo. Informantene som ble kontaktet vedrørende kvalitative intervju til forskningsprosjektet tilhørte tre ulike institusjoner: Kunst i offentlige rom (KORO), Kulturetaten i Oslo og Kulturbyrået Mesèn. Gjennom en kvalitativ undersøkelse med få men strategisk utvalgte informanter var formålet å undersøke hvordan mitt tema kunne forstås i sammenheng med disse institusjonenes konkrete arbeid med og perspektiv på formidling av kunst i offentlig rom i byrommet i Oslo.

## **3.2. KVALITATIV FORSKNING OG TEKSTTANALYSE**

I dette prosjektet egnet det seg med en kvalitativ forskningsmetode med deduktiv tilnærming, siden dette prosjektet gikk ut på å utforske informantenes erfaringer med digital formidling og spillifisering knyttet til kunst i det av offentlige i byrommet i Oslo. En deduktiv tilnærming betyr at man går fra teori til empiri (Jacobsen, 2015, s. 23), og var gjeldende her siden jeg

startet med å fordype meg i fagteorier om kunstformidling og spillifisering, før jeg begynte å utføre kvalitative intervjuer for å innhente empiri.

Brinkmann og Kvale forklarer formålet med et kvalitativt intervju som et ønske om å få innblikk i informantens perspektiv om forskerens forhåndsbestemte tema (Brinkmann og Kvale, 2012, s. 43-49 og s. 70). Her søkes det kvalitativ kunnskap i form av detaljerte beskrivelser fra informanten gjennom samtale. Det finnes standardmetoder for å lage kvantitative spørreundersøkelser, men i den kvalitative metodologien er det få standardregler. Så her lå det mye ansvar på meg som ved at jeg fordypet meg i intervjutemaet på forhånd samt hadde reflektert over og planlagt hvordan jeg kunne innhente kunnskap gjennom ulike former for samtaler. Forskningsintervjuet mitt ble en formell faglig samtale som hadde en viss struktur siden spørsmålene var satt på forhånd. Hensikten ble å innhente kunnskap med en spørre-og-lytte tilnærming, for å unngå å påvirke informantens svar. Selv om jeg som intervjuer var en passiv lyttende deltaker i samtalen, så var det ifølge Brinkmann og Kvale jeg som intervjuer som hadde en maktposisjon som bestemte samtaleemnet (Brinkmann og Kvale, 2012, s. 22-24 og s. 35).

Øivind Bratberg viser til to ulike måter å for tekstanalyse: kvantitativ- og kvalitativ innholdsanalyse. Mens den kvantitative metoden går ut på å tallfeste tekstenheter, går den kvalitative mer ut på å søken og spore underliggende ideene i en tekst (Bratberg, 2017, s. 25). Jeg anvendte den sistnevnte metoden for tekstanalysen av kulturpolitiske dokumenter, da det her vektlegges på tolkning i kontekst; «(...) kvalitativ analyse av ideers tilstedeværelse i tekst, der fortolkning er en vesentlig side ved analysen» (Bratberg, 2017, s. 67). Denne typen tekstanalyse beskriver Kennet Lynggaard som analytisk-induktiv tilnærming til dokumentmaterialet (Lynggaard, 2012, s. 164). Han beskriver at hensikten her er å konsultere dokumentmaterialet med målet om å identifisere utviklinger og mønstre som kan beskrives med for eksempel indikatorer og tematikker. «Disse mønstrene/tematikkene, kan således danne bakgrunn for en teoretisk tolkning med utgangspunkt i en bred vifte av teorier, teoretiske begreper eller eventuelt teoretiseringer av nyoppdagede sammenhenger i materialet» (Lynggaard, 2012, s. 164). Bratberg kaller den kvalitative tekstanalysen for idéanalyse: «Idéanalyse dreier seg om det systematiske studiet av meningsbærende – i vår kontekst gjerne politiske - budskap» (Bratberg, 2017, s. 67). Dette går mye på det samme som

Lyngaar var inne på, og handler om å gå bak teksten for å få tak i tekstens antagelser og overbevisninger.

Det jeg fant i materialet fra intervjuet ønsket jeg å se i sammenheng med nasjonale og lokale myndigheters føringer knyttet til kunstformidlingen. De politiske instrumentene jeg valgte å se på var følgende kulturpolitiske dokumenter:

1. St.meld. nr. 48 (2002-2003) *Kulturpolitikk fram mot 2014*
2. NOU 2013:4 *Kulturutredningen 2014*
3. Meld. St. 8 (2018–2019) *Kulturens kraft — Kulturpolitikk for framtida*
4. Byrådssak 18/19: *Kunstbyen – Oslo kommunes kunstplan*

Tekstanalysen ble et supplement til min primærforskning, altså de kvalitative intervjuene, og ble tatt i bruk for å sette prosjektets problemstilling i et større perspektiv. Tekstanalysen som fungerte som en støtte til min primære forskning. Jeg har sett på mine funn fra kvalitative intervjuene i form av institusjonelle formidlingsarbeidet med offentlig kunst i Oslo. Vider supplerte jeg disse funnene med mine sekundære funn fra tekstanalysen, i form av de de politiske føringene om visjoner og mål innen kunstformidling av offentlig kunst i de ovennevnte kulturpolitiske dokumentene. Etter gjennomlesing av dokumentene ble kapitler og avsnitt som var hensiktsmessig å ta for seg satt under lupen. Det vil si de deler av dokumentene som omhandlet formidling av kunst i offentlig rom.

### 3.3. FRA DATA TIL EMPIRI

I et kvalitativt forskningsprosjekt skjer datautvinning under den faglige samtalen mellom informanten og intervjuer. I følge Brinkmann og Kvale er det i moderne samfunnsvitenskap en dominerende oppfatning om at kunnskap er noe som allerede er til stede, som venter på å bli funnet (Brinkmann og Kvale, 2012, s. 68 og s. 99). Selv om kunnskapen muligens eksisterer et sted, så er det intervjuerens oppgave å produsere data. De har også tolv aspekter ved det kvalitative forskningsintervjuet (Brinkmann og Kvale, 2012, s. 47), hvorav spesifisitet og bevisst naivitet er anvendbare i dette tilfellet. I dette tilfelle ved spesifisitet, altså at jeg ikke spurte om generelle meninger, men spisset det inn mot ett tema. I tillegg gikk jeg til



intervjuet med en bevisst naivitet og åpenhet for nye og uforventede vendinger. Med en slik modus unngår man å stille ledende spørsmål under intervjusamtalen.

I arbeid med råmaterialet valgte jeg å arbeide med meningsfortetting av informasjonen fra informantene. Hensikten med meningsfortetting er å gjengi den umiddelbare meningen i det som blir sagt med få ord, som kan være til hjelp for å enklere analysere lange og komplekse intervjuer (Brinkmann og Kvale, 2012, s. 212). Disse kvalitative intervjuene var faglige samtaler, så gjennom meningsfortetting ble også talespråket omgjort til skriftspråk for å renskrive informasjonen. Fortettingen med mål om å oppdage og få fram relevante data i svarene til informantene ble foretatt ved å bryte ned og kondensere svarene til det absolutt relevante i forhold til spørsmålene som hadde blitt stilt. Det vil si at all overflødig informasjon i form av fortellinger eller eksempler ble luket ut for å finne kjernen i svaret, for å få en rask oversikt over empirien.

Innholdet fra meningsfortettingen ble kondensert ytterligere gjennom koding. Koding er å knytte nøkkelord til tekstavsnitt fra intervjuene, som kan identifisere en uttalelse «Koding spilte en viktig rolle i den tilnærmingen til kvalitativ forskning (...) under betegnelsen grounded theory» (Brinkmann & Kvale, 2012, s. 209). Målet med disse kodene er å utvikle kategorier som umiddelbart beskriver det som undersøkes. Jeg lot meg inspirere av kodingsmetoden for å danne koder og lage en figur til analysekapittelet. Til denne figuren lagde jeg datastyrte koder, det vil si koder som ble laget etter å ha lest materialet, slik som det gjøres i grounded theory ifølge Brinkmann og Kvale. Hensikten var å lage en visuell fremstilling av kategoriene som ble drøftet i kapittel 5.

Frem til nå hadde arbeidet med empirien ført til forkortning av informasjon fra informantene ved bruk av meningsfortetting. Meningsfortettingen førte så videre til kondensering av meningsfortettingen til koder i form av nøkkelord for de ulike kategoriene som ble berørt under intervjuet. Neste steg ble en fortolkning av empirien. I en fortolkning tolkes det som ble sagt for å finne meningsstrukturer og betydningsrelasjoner. Her ble informantens utsagn kontekstualisert i en bredere referanseramme, som førte til en tekstutvidelse, så resultatet blir lengre formuleringer enn informantens opprinnelige utsagn (Brinkmann og Kvale: 2012, s.

214). Det finnes ulike tilnærminger for fortolkning, og her brukte jeg noe Brinkmann og Kvale kaller for «meningsfortolkning i relasjon til de spørsmålene en forsker stiller til intervjuetekstene» (Brinkmann og Kvale, 2012, s. 214). I en meningsfortolkning går man inn med et kritisk blikk til alt som blir sagt. Min hensikt med tolkningen var å finne frem til hva slags betydning informasjonen jeg fikk hadde for formidlingen av den offentlige kunsten i Oslo. Dette ønsket jeg å undersøke med en perspektivisk subjektivitet, som Brinkmann og Kvale (2012, s. 219 - 220). Dette forklarer de er valget om å se sin empiri med ulike perspektiver ved å stille ulike spørsmål slik at en oppnår perspektiviske fortolkninger for å styrke intervjuforskningen, fremfor å ha et partisk perspektiv som kan være begrensende.

Videre var jeg interessert i å se på om det fantes en sammenheng mellom informantenes svar om institusjonens arbeid med kunstformidlingen, og hvilke føringer og visjoner som blir satt for den digitalisering og kunstformidling av kunst i offentlig rom i kulturpolitiske dokumenter. Jeg valgte å vektlegge kulturpolitiske føringer, da disse føringene ofte fører med seg at kunstinstitusjoner kan følge opp dette gjennom søknader om tildeling av økonomiske prosjektmidler, som for eksempel Norsk Kulturråd. Bratberg forklarer hvordan relevante dokumenter hentes fra et foretrukket teoriapparat (Bratberg, 2017, s. 68).

«Dokumentanalysens anvendelighet i studiet av endringer over tid gir anledning til overveielser av når vi som dokumentanalytikere kan observere henholdsvis stabilitet og forandring i dokumentmaterialet vårt» (Lynggaard, 2012, s. 163). Et teoriapparat kan være politiske målsettinger i ulike typer av politiske instrumenter. Før jeg begynte med tekstanalysen gjorde jeg en kvalitativ innholdsanalyse, en betegnelse Bratberg bruker for analyse av tekstene for å kartlegge meningsinnhold.

### 3.4. FORSKNINGSETIKK

Jeg som intervjuer arbeidet aktivt med å påvirke mine informanter i minst mulig grad ved å ha en lyttende holdning til informantene under det kvalitative intervjuet, noe som krevde et godt forarbeid med intervjuguiden, som jeg kommer tilbake til i neste kapittel. Etter å ha innhentet data fra de kvalitative intervjuene, anbefales det i all metodelitteratur å foreta en transkribering så raskt som mulig, for så å eventuelt lage en oversikt eller en kategorisering av funn: empirien. Winther Jørgensen skriver at under transkribering så er det viktig å bestemme

seg for hva som er relevant med tanke på eget forskningsspørsmål. Man skal altså vurdere og velge hva man har bruk for, med utgangspunkt i problemstillingen (Winther Jørgensen, 1999, s. 92).

Før en begynner med intervjuet er det forskningsetiske prinsipper og retningslinjer, som en bør sette seg inn i og ta hensyn til underveis. Christoffersen og Johannessen har sammenfattet retningslinjene i tre typer hensyn:

- «1. Informantens rett til selvbestemmelse og autonomi
2. Forskerens plikt til å respektere informantens privatliv
3. Forskerens ansvar for å unngå skade» (Christoffersen og Johannessen, 2017, s. 41).

I dette prosjektet så er det punkt 1 som var mest aktuell, siden jeg kontaktet personer fra ulike kunstinstitusjoner for å delta i undersøkelse, så må jeg være fullt klar over at de har rett til å både takke nei eller å trekke seg underveis, uten noen form for begrunnelse eller negative konsekvenser eller ubehag fra meg som forsker. Jeg kan aktivt spørre de om å delta og forklare formålet med undersøkelsen, men til syvende og sist skal deltakerne selv kunne bestemme om de ønsker å delta. Alle informantene mine fikk en samtykkeerklæring med informasjon om formålet med undersøkelsen, deres rettigheter og personvern, og prosjektet ble meldt og godkjent av Norsk senter for forskningsdata (NSD), se vedlegg 1 og 2.

### 3.5. RAPPORTERING OG PRAKTISK-ESTETISK PRESENTASJON

Avslutningsvis skal forskningsundersøkelsen rapporteres, som kan gjøres både muntlig og skriftlig. Det finnes flere muligheter innen skriftlige og muntlige former for rapportering av forskningsresultatet. Forskningen kan rapporteres i form av en forskningsartikkel, rapport/notat, kronikk, konferanse, foredrag i egnet forum eller intervju i media. Dette prosjektet blir da rapportert i form av en mastergradsavhandling med et kvalitativt design. Dessuten er det like viktig å nevne at forskningsresultatet vil bli publisert med åpen tilgang, noe jeg også har tilbudt mine informanter å få tilgang til om de skulle ønske det. Det vil i tillegg til den skriftlige delen være en praktisk presentasjonsutstilling av oppgaven samt en muntlig presentasjon for sensor. Den praktiske presentasjonen vil være et forsøk på å lage en kunstløype med oppgaver knyttet til offentlige kunsten plassert i og rundt campus på OsloMet

– Storbyuniversitetet. Her kan målgruppen være i det nevnte aldersspennet, men mer konkret studenter i skolestartperioden, for eksempel som en aktivitet som implementeres i fadderuken for å gi muligens nye Osloborgere til å bli bedre kjent med lokalområdet rundt campus, samtidig som de får oppleve kunsten i dette området.

## 4. UNDERSØKELSEN

Undersøkelsen vil bli presentert i tre deler i dette kapittelet. Først presenteres informantene og deretter i andre del viser jeg til intervjuguiden, hvor jeg presenterer intensjonen bak de spørsmålene som ble benyttet for å innhente data. Den tredje og viktigste delen er presentasjon av kvalitative intervjuene, og her blir de først gjengitt i meningsfortettet tilstand, hvor det mest essensielle fra råmaterialet blir presentert. Deretter utdyper jeg utsagnene ved meningstolkning og tabeller av relevante deler fra de utvalgte politiske dokumentene, da det var relevant å henvise dette i sammenheng med empirien.

### 4.1. INFORMANTENE

Kulturbyrået Mesén er et privat konsulentbyrå som produserer og formidler kunst i offentlige rom på oppdrag. Ifølge deres nettsider har de siden 1999 spesialisert seg på kunst-, kultur- og web-prosjekter (<http://www.mesen.no/>). Som konsulenter har de ansvar for ideutvikling, kuratering, kunstproduksjon, pressearbeid og formidling av kunst. De mener de ønsker å skape attraktive byrom og sosiale møteplasser, som bidrar til engasjement og dialog på oppdrag fra eksterne kunder. Kulturetaten derimot er et offentlig fagorgan for kultur i Oslo kommune. Deres hovedformål, som beskrevet fra deres nettsider, er sikring av kvalitet, mangfold og utvikling av kulturtilbud i Oslo (<https://www.oslo.kommune.no/politikk-og-administrasjon/etater-foretak-og-ombud/kulturetaten/#gref>). Videre står det at de forvalter både ny og historisk kunst plassert på tusenvis av steder og samlingen befinner seg både inne og utendørs i byen. Kommunen konserverer, produserer, kjøper inn, kurterer og reaktiverer kunst. Hvert år avsettes 0,5 % av kommunens årlige investeringsbudsjett til kunst

(<https://www.oslo.kommune.no/natur-kultur-og-fritid/kunst-og-kultur/oslo-kommunes-kunstsamling/#gref>).

KORO (Kunst i offentlige rom) er statens fagorgan for kunst i det offentlige rom, og har det overordnede forvaltningsansvaret for statens samling av kunst i det offentlige rom. De har ansvaret for produksjon og formidling av statens kunstprosjekter. Selv om de har et nasjonalt ansvar, hadde det likevel vært interessant å få innsyn i deres formidlingsarbeid lokalt i Oslo. Jeg hadde et ønske om å intervju formidleren hos KORO, men fra startfasen av prosjektet og frem til skrivende stund så har de ikke hatt en formidlingsansvarlig. Deres forrige formidlingsansvarlig hadde en engasjementstilling. Etersom de fikk økte midler i 2019 som var øremerket formidling (<https://koro.no/aktuelt/mer-til-formidling/>), var det en ny utlysning til samme stilling på deres nettsider med frist i desember 2018. Jeg hadde håpet å få intervjuet den nye formidlingsansvarlige hos KORO i løpet av våren 2019, men etter mailutveksling forstod jeg det slik at vedkommende ikke skulle tiltre i stillingen før i mai 2019.

# MESÈN

KULTUR  
ETATEN  
KULTUR  
ETATEN

Til denne undersøkelsen var jeg interessert i å intervju personer med formidlingsansvar i kunstinstitusjoner som arbeidet med kunst i offentlig rom i byrommet Oslo. Informantene i dette forskningsprosjektet ble Mona Olsen, webutvikler/digital rådgiver fra Kulturbyrået Mesèn, og Pernille Skar Nordby, kuratorformidler av Oslo kommunes kunstsamling fra Kulturetaten. Hensikten med de to intervjuene var å undersøke hva informantenes institusjoner, Kulturbyrået Mesèn og Kulturetaten, hadde arbeidet med innen digital- eller spill-baserte metoder for kunstformidling tidligere. Hva slags formidlingstilbud av offentlig kunst eksisterte i Oslo i skrivende stund? Hvilke konkrete tiltak skulle iverksettes i nærmeste fremtid? Intervjuresultatene ble bearbeidet på bakgrunn av dette. I tillegg var det vesentlig at jeg som intervjuer lyttet og kom med oppfølgingsspørsmål, og deltok som aktivt lyttende i samtalen, for å få så utfyllende informasjonen som mulig.

## 4.2. KVALITATIVT INTERVJU – SPØRSMÅLENES HENSIKT

Intervjuguiden ble sendt til informantene i forkant av intervjuet, se vedlegg 3. Slik fikk de muligheten til å forberede seg til samtalen i forkant av intervjuet. Intervjuets tema var digitalisering og spillifisering som metoder for formidling av kunst i offentlig rom.

Hovedhensikten var å få svar på ting som *Hva har de fått til tidligere innen det digitale formidlingsarbeidet i det offentlige kunstfeltet? Hva arbeider de med i dag? Hvilke fremtidige tiltak ønsker de å iverksette? I hvilken grad fokuseres det på bruken av spillifisering innen kunstformidlingen? og Foregår det formidlingsprosjekter av kunst i det offentlig rom som når et bredt publikum, og da spesielt unge voksne?*

Med problemstillingen og disse spørsmålene som bakgrunn, arbeidet jeg med å lage en mer oversiktlig intervjuguide med spørsmål som var åpne, i logisk kronologi og skapte rom for en uformell samtale mellom meg og informantene. Jeg jobbet mot å få en helhetlig struktur på intervjuet, slik at første spørsmål bygget opp til neste spørsmål, og at det i en mest mulig grad ble en naturlig overgang til de etterfølgende spørsmålene. I tillegg var det et mål å unngå teoritunge begreper på fagspråk, med hensikten for å skape en mer dagligdags om et kunstfaglig tema. Nedenfor presenteres spørsmålene fra intervjuguiden, med refleksjoner rundt spørsmålene jeg stilte.

### 1. [Har institusjonen deres et digitalt arkiv med bilder og informasjon om de ulike kunstobjektene deres?](#)

For en utenforstående kan det være lett å anta at alle kunstinstitusjoner har gått over til et digitalt arkiveringssystem, men det er ikke gitt at det stemmer. Dermed var det prekært å få dette bekreftet eller avkreftet allerede i begynnelsen av intervjuet, da intervjuet videre var bygd opp med spørsmål angående digitale satsninger. Om dette er på plass, blir også startskuddet til intervjusamtalen positivt ladd, og informanten kan føle seg til rette. Det som også var av interesse her var tilgangen til arkivet, som åpent eller lukket for publikum. I tillegg har ofte slike databaser lagret sine data i standardverdier, som er overførbart til andre verktøy som digitale spill eller mobilapplikasjoner. Så hvis denne digitale grunnmuren

eksisterte, så ville det allerede foreligge potensiale for fremtidig arbeid med digitalisering av formidlingsmetoder, som de muligens selv var klar over eller hadde hatt til vurdering.

2. - Hva legger dere i begrepet å aktivisere publikum?
  - Har deres institusjon noen positive eller negative erfaringer med dette?
  - Har dere planer om andre måter å aktivisere publikum på i fremtiden?

Spillifisering et fagbegrep som alle ikke nødvendigvis kjenner til, derfor prøvde jeg å heller stille spørsmål angående publikumsaktivisering, som da på en naturlig måte kunne føre til svar om deres erfaring av formidlings som muligens kunne være basert på spillifisering som grunnlag for en aktivitet eller happening i byrommet. Spillifisering handler, som tidligere nevnt i teorikapittelet, om å bruke elementer fra lek eller spill for å formidle informasjon på en leken og interagerende måte. Spillifisering kan med andre ord benyttes både i form av lek som aktiviserer mottakeren fysisk eller mentalt. Det kan også forekomme i form av digitale spill eller applikasjoner på mobilen. Jeg valgte her å stille spørsmål med bakgrunn i den førstnevnte spillifiserings-metoden, altså lek eller spill. Dette er enkle aktiviseringsformer og kan ha blitt brukt bevisst eller ubevisst som en kunstformidlingsmetode.

3. Har dere sett på muligheter for bruk av noen form for spill eller lek som en metode for kunstformidling?

I min erfaring, fra akademiske sammenheng som FOU-seminarer, så er det ikke alle som kjenner til begrepet spillifisering, da det sjelden blir brukt i sammenheng med kunst. Så etter min mening ville det vært urimelig å vente av ansatte i kunstfeltet at de kjente til dette begrepet. Derfor vinklet jeg meg mot temaet på mer generelt grunnlag ved å spørre om spill og lek, som kunne ha avdekket bruk av spillifisering som formidlingsmetode.

4. I den nye kulturmeldingen *Kulturens kraft – Kulturpolitikk for fremtiden* er det et eget kapittel for digitale muligheter, og punkt 7.3 tar for seg digital formidling. Hvordan forholder dere dere til dette punktet per i dag?

Her ønsket jeg å se hvor stor påvirkningskraft kulturpolitiske dokumenter har på disse kunstinstitusjonene, og hvordan de forholder seg til relativt ny kulturpolitikk. Vil en politisk føring ha innvirkning i form av at det jobbes mer med dette på institusjonelt nivå? Eller ser institusjoner på dette som muligheter til å søke mer støtte basert på nye visjoner og mål for

kunstfeltet? Her var jeg rett og slett spent på å høre hva et nytt politisk dokument bringer med seg av kraft.

5. - Har dere noen form for digitale formidlingsverktøy for publikum som blir brukt i dag?

Her var hensikten først og fremst å få vite om de anvendte digitale verktøy i arbeid med formidlingen av kunst i offentlige rom. Dessuten ville et slikt spørsmål få informantene til å gjøre opp en mening om hva de anså som digital formidling. I tillegg til å reflektere over hvor langt de, som institusjon, hadde kommet i prosessen med å digitalisere deres formidling. Eller var det i det hele tatt en satsning?

6. - Har dere noen digitale føringsområder i nærmeste fremtid?

Jeg kan tenke meg at arbeid med digitale løsninger kan ofte være omfattende, spesielt hvis det er mange verdier, i dette tilfellet kunstverk og verksinformasjon, som skal kartlegges og sorteres. Dermed var det relevant å få innsyn i digitale løsninger eller prosjekter for kunstformidling, som muligens ikke var ferdigstilt men under utvikling. Slik ønsket jeg å gi informantene muligheten til å dele fremtidige formidlingsprosjekter, som var planlagt, men ikke påbegynt i skrivende stund.

### 4.3. MIN EMPIRI

I denne delen presenteres empirien i form av tekstmateriale i tabeller. Mer konkret vil det si tekstmateriale fra de kvalitative intervjuene sett i sammenheng med følgende kulturpolitiske dokumenter; st.meld. nr. 48 (2002-2003) *Kulturpolitikk fram mot 2014*, NOU 2013: 4 *Kulturutredningen 2014*, Meld. St. 8 (2018–2019) *Kulturens kraft — Kulturpolitikk for framtida* og Oslo kommunes byrådssak 18/19: *Kunstbyen – Oslo kommunes kunstplan*, som er sitert i tabellene under. Merk at forkortelsene for stortingsmelding forekommer i ulike varianter. Her har jeg direkte sitert de ulike variantene som forekommer på regjeringens nettside, og holder meg til det de har valgt å bruke de ulike årene, slik at kildene enklere kan oppsøkes av leser.



Under i tabell 1, 2 og 3 har jeg kartlagt det observerbare innholdet i tekstene, og fargekodet de ulike kolonnene for å tydelig skille siterte tekstene fra hverandre. Disse var en supplerende del av undersøkelsen, da det ikke var hensiktsmessig å se på helheten i dokumentene. Jeg gjorde et nøye utvalg av de deler og kapitler som var gjeldene for politiske føringer om formidling av offentlig kunst, og det er kun det som presenteres her. Empirien presenteres i tre deler:

- 1) Arkiv
- 2) Kunstformidling
- 3) Digitalisering

Transkripsjonen av intervjuene bestod av samtaler med opptakstid på 20-25 minutter. Selv om det var en faglig samtale, så var det rom for at informantene for å dele erfaringer som satte svarene deres i kontekst. For å få innholdet i svarene til informantene fra Kulturbyrået Mesèn og Kulturretaten til å komme tydeligere fram, arbeidet jeg med råteksten ved å lese gjentatte ganger og fargekode informasjonen i kategorier som omhandlet deres tidligere, dagens og fremtidig arbeid med kunstformidling av verk i byrommet Oslo. Etter å ha bearbeidet de lange samtalepregede svarene, har jeg valgt å presentere hvert svar i meningsfortettede bokser, for å innlede til min beskrivelse og meningsfortolkning av svarene.

#### 4.3.1. ARKIV

De kulturpolitiske dokumentene demonstrerer at det siden 2000-tallet har vært et vedvarende fokus i kunstfeltet på arkivering og tilgjengeliggjøring av arkiverte data på digitale plattformer, se tabell 1. Fra informasjonen, i tabell 1 kolonne 1, kan vi se at arbeidet med digitalisering av arkiv har vært en av fokusområdene siden 2002-2003. Samtidig er det verdt å merke seg at overgangen til digitalisering av arkivmateriale ble her omtalt som en utfordring. Noe det trolig må ha vært, siden det ser ut som det har tatt ti år å utvikle digitale arkivet. I stortingsmeldingen fra 2018-2019 fremkommer at arkivene er på plass, men at det nå gjenstår å sammenkoble de ulike kunst- og kulturarkiv til en felles og åpen arkivportal.

Målet med å digitalisere arkivene har vedvart i alle de tre nasjonale kulturpolitiske dokumentene, se tabell 1 kolonne 2-3, hvor målet har vært å gi publikum enkel digital tilgang til det arkiverte materialet. På lokalt plan i Oslo så arbeides det også med konkretisering av

dette punktet, og løsningen skal formodentlig være eMuseum. eMuseum vil gi tilgang til Oslo kommunes arkiverte kunstsamling, både i en app og som nettside.

Tabell 1: Arkivering.

KULTURPOLITIKK FRAM MOT 2014	KULTURUTREDNINGEN 2014	KULTURENS KRAFT — KULTURPOLITIKK FOR FRAMTIDA	KUNSTBYEN – OSLO KOMMUNES KUNSTPLAN
<p><b>1.7 Arkiv, bibliotek og museum</b> (...) å ta hand om dei store utfordringane med å bevare elektronisk arkivmateriale (...) Dette skal omfatta både elektronisk og papirbasert arkivmateriale. For å opna arkivkjeldene for eit stort publikum og slik bringa arkiva ut til folket må ein intensivere arbeidet for å digitalisera utvalde kjeldeseriar og gjera dei tilgjengelege gjennom nettbaserte tenester (Kulturdepartementet, 2003, s. 13)</p>	<p><b>11.6.2 Utviklingen på arkivfeltet</b> (...) Digitalt arkivmateriale – bevaringsutfordringer og lettere tilgang for publikum (...) Utviklingen på arkivfeltet i tiden etter 2005 preges kanskje særleg av arbeidet med utvikling av digitale arkiv. (...) er ment å skulle øke tilgangen til publikum på arkivområdet, der hver institusjon skal tilpasse tilbudet sitt med sitt eget særpreg, sine prioriteringer og de målgruppene som det er naturleg for dem å vende seg mot. Målet (...) er å åpne dører for arkivene, slik at publikum skal kunne komme i kontakt med de historiene som ligger i disse arkivene (NOU 2013:4, 155-157).</p>	<p><b>7.4 Digitalisering og tilgjengeleggjering av kulturarv</b> (...) Potensialet for å spreie kulturarv er større i digitale format enn i fysiske, analoge format (...) I samarbeid med andre aktørar i arkivsektoren, vidareutviklar Arkivverket Digitalarkivet til å bli ein nasjonal, felles portal for publisering av arkiv. Målet med prosjektet er at alle brukarar skal kunne søkje og hente fram digitalt innhald i statlege, kommunale og private arkiv frå alle delar av landet (Kulturdepartementet, 2018-2019, s. 51).</p>	<p>Formidling av og informasjon om kunstsamlingene er et viktig satsingsområde for Oslo kommune. eMuseum – en digital samlingspresentasjon som skal gjøre kunstsamlingen tilgjengelig for et bredt publikum – og et eget nettsted for Oslo kommunes kunstsamling (Byråd Oslo Kommune, 2019, s. 4).</p>

1. Har institusjonen et digitalt arkiv med bilder og informasjon om de ulike kunstobjektene deres?

- **Kulturbyrået Mesèn:** Har eget arkiv, men kun ansatte som har tilgang.
- **Kulturetaten:** Intern database: The Museum System (TMS). Lukket, kun ansatte som har tilgang.

Det er i dag å forvente at alle kunstinstitusjoner har arkiv som har blitt digitalisert i dagens samfunn. Informantene har bekreftet at det er tilfelle for den offentlige kunsten hos Kulturetaten og Kulturbyrået Mesèn. Mesèn har ikke fysiske verk som de eier, men arbeider prosjektbasert med kunst i offentlig rom. Deres arkiv består da av dokumentasjon av enkelte faste, men hovedsakelig temporære kunstprosjekter og kulturopplevelser i byrommet Oslo, som de har fått produsert, kuratert, og formidlet i samarbeid med kunstnere og andre aktører.

Informanten min kunne fortelle meg at kulturetaten har i de siste årene arbeidet med re-digitalisering av sine databaser ved å oppdatere verksbilder samt informasjon om verk til nye standardverdier. Ved å lagre data i form av standardverdier, som vil være felles for alle flere verk, vil gjøre det enklere å søke opp verk i samme kategorier. Dette har vært et tiltak for å forbedre resultatsøking i det digitale arkivet for Oslo kommunes kunstsamling ifølge min informant. Hun fortalte at per i dag eksisterer arkivet deres kun i en in-house database. Det vil si at arkivet er internt og lukket for andre enn ansatte. Målet med re-digitaliseringen er å lage et nytt arkivsystem: eMuseum. eMuseum er den digitale satsningen på kunstformidlingstiltak, som står nevnt i byrådssaken *Kunstbyen - Oslo kommunens kunstplan*, se tabell 1, kolonne 4. Byrådssaken beskriver eMuseum som et digitalt samlingssted, som skal tilgjengeliggjøre Oslo kommunes kunstsamling.

Mesèns konto på Flickr (<https://www.flickr.com/photos/mesen/>), mener informanten kan fungere som et digitalt arkiv for publikum, hvor det er oversiktlige mapper med bilder av

deres prosjekter. Spørsmålet er om denne siden tilbyr informasjon av like god kvalitet som det de selv har tilgang til. Selv om databasene til begge institusjonene har begrenset adgang, så har begge institusjonene nettsider hvor de deler informasjon om sin virksomhet. Mens Kulturetatens nettside er underlagt Oslo Kommune og har minimal til ingen informasjon om verk fra samlingen, bruker Mesèn nettsidene sine aktivt, som stadig oppdateres med nyheter og informasjon om deres kunstprosjekter.

### 4.3.2. KUNSTFORMIDLING

Tabell 2 Kunstformidling av kunst i offentlig rom.

KULTURPOLITIKK FRAM MOT 2014	KULTURUTRED- NINGEN 2014	KULTURENS KRAFT — KULTURPOLITIKK FOR FRAMTIDA	KUNSTBYEN – OSLO KOMMUNES KUNSTPLAN
<p><b>1.6. Biletkunst m.m.</b> Eit stort tal aktørar er på ulik måte deltakarar i formidlinga av visuelle kunstuttrykk. (...) Estetisk kvalitet i buområde skaper identitet og rammer for eit godt miljø. God arkitektur og design og kunstnarleg utsmykking av offentlege bygg og rom er i denne samanhengen viktig. Ein meir samordna innsats frå dei mange aktørane som er involverte i forminga av omgjevningen, vil vera eigna til å styrkja vektlegginga av den estetiske dimensjonen (Kulturdepartementet, 2003, 12 og 13).</p>	<p><b>11.8 Billedkunst, kunsthåndverk og offentlige rom</b> Det visuelle kunstområdet har imidlertid fortsatt en svak stilling i norsk kulturpolitikk. (...) Områdets svake stilling påpekes også i stortingsmeldingen Visuell kunst fra 2012, hvor det framgår at aktører opplever det som en hovedutfordring for det visuelle kunstfeltet å styrke finansieringen og feltets synlighet i offentligheten (NOU 2013:4, 172 og 173).</p>	<p><b>6.1 Eit vitalt kunstliv i utvikling</b> Kunsten tilbyr menneska oppleving og erkjenning. Ulike uttrykk, sjangrar, kunstsyn og tradisjonar må få rom til å brytast mot kvarandre for å sikre kunstnarisk utvikling. Dette er sentralt for nyskaping og innovasjon og for at kunsten kan halde fram med å overraske og kritisere. (...) For å sikre kunstens plass som eit gode i samfunnet må det leggjast til rette for produksjon, formidling og tilgjenge over heile landet. (...) infrastruktur av profesjonelle institusjonar som både skaper og formidlar kunst, er med på å gi publikum tilgang til kunstopplevingar og profesjonelle kunstmiljø over heile landet (Kulturdepartementet, 2019, s. 45).</p>	<p>Videre vektlegges kulturell infrastruktur, en aktiv utsmykkingspolitikk for byens offentlige rom (...) Tiltak i kunstplanen vil bidra til å styrke kunstformidlingen for å øke interessen for, kunnskapen om og forståelsen av kunst (...) Kulturetaten har også det overordnede ansvaret for all kunst i Oslo kommune utenfor kommunens museer (...) Tilrettelegge for bedre formidling av kunstløypene i byen. Oslo Kommune vil støtte opp under tiltak som styrker formidlingen av kunst i Oslo. Kommunen vil derfor tilrettelegge for gjennomføring av prosjekter som skal gi økt synlighet til byens visningssteder for kunst samt kunst i det offentlige rom, ved å bidra med skilting og andre former for infrastruktur (Byråd Oslo Kommune, 2019, s. 1-4, 17).</p>

Fra tabell 2 kan en se statusen på kunsten i det offentlige rom har utviklinget seg i disse kulturdokumentene over de siste tjuve årene. Hvis vi leser tabell 2 kronologisk, så omtales kunst i offentlig rom som utsmykning i byen (st. meld. nr. 48 2002-2003), som kunne bidra til et godt miljø for de lokale beboerne. Her fokuseres det på mangelen av vektlegging på den kunstestetiske dimensjonen og formidlingen av kunsten, og kunsten blir da kun et dekorativt element i bybildet. Det står videre at det kreves en samordna innsats av ulike aktører for å styrke den estetiske dimensjonen av kunstverkene. Ti år senere blir dette problemet igjen tatt opp i Kulturutredningen. Her uttales det at aktørenes hovedutfordring ikke er samarbeid, men finansieringen og kunstfeltets synlighet. Det er først i 2019 (meld. st, 8 2018-2019) at det forekommer ønsketekning om innovasjon og nyskapning i sammenheng med kunstformidlingen av denne type kunst i fremtiden. Her foreligger fokuset på nytenkning, når det kommer til produksjon, formidling og tilgjengeliggjøring av kunsten. Kunsten omtales som et gode, som kan gi publikum kunnskap om ulike kunstretninger.

For å gi publikum bedre kjennskap til kunst, har Byrådet Oslo kommune foreslått konkrete tiltak, som å styrke kulturell infrastruktur og fokus på kunstformidling rettet mot flertallet i Oslo (byrådssak 18/19: *Kunstbyen – Oslo kommunes kunstplan*). «Et sentralt mål er at flest mulig skal få (...) oppleve kunst og kultur, uavhengig av økonomi, bosted og aldre (...) Byrådet foreslår tre hovedmål for kunstplanen: 1. Kunst skal være tilgjengelig for alle i byen» (Byråd Oslo kommune, 2019, s. 2 og 16). Det kan med andre ord bety at det nå skal satses mer på kunstformidlingen av offentlige kunsten i byrommet enn før. Ved å tilrettelegge for prosjekter for å synliggjøre kunst i offentlig rom og i større grad informere om kunstløypene i Oslo. Med kunstløyper antar jeg at det enten er snakk om pre-eksisterende skulpturparkene som Frognerparken eller Ekebergparken, eller tilrettelegging for vandringsruter, slik at en kan gå sine egne byvandring ved å følge skilting. Dette kommer ikke tydelig fram i dokumentet.

## 2. I disse dager er det mer og mer fokus på aktivisering av publikum med kunstformidlingen, hva legger dere i begrepet å aktivisere publikum?

- **Kulturbyrådet Mesèn:** For oss betyr det å aktivisere både fysisk med beveglighet og mentalt gjennom opplevelsen.
- **Kulturetaten:** Vi holder/lager formidlingsopplegg til kunst plassert på feks skoler, ved å aktivisere stedets brukergrupper: elever og lærere.

Mesèn har hatt kunstprosjekter som har oppfordret publikum til å bevege seg i og på verk, med muligheter for å ta, føle og høre på verk. Slik mener de å ha lagt til rette for å aktivisere publikum på en fysisk måte. I tillegg forsøker de stadig å aktivisere publikum mentalt, ved å gi publikum utvidede opplevelser av kunstverk. På denne måten ønsker de å engasjere publikum til å tenke og reflektere over de ulike temaene, som kunsten i de ulike prosjektene deres tar opp. Kulturretaten har ofte laget formidlingsopplegg tilknyttet kunsten, som de plasserer på ulike institusjoner. Dette gjør de helt konkret ved å for eksempel besøke en skole, som har deres kunst utplassert enten på innsiden eller utearealet. Da har de forsøkt å aktivisere stedets brukergruppe gjennom pedagogiske formidlingsopplegg, ofte i samspill med kunstneren.

- Har deres institusjon noen positive eller negative erfaringer med aktivisering som du kan dele?

- **Kulturbyrået Mesèn:** *Evergreen* og *Shadowplay* fungerte bra, mens *Cover-Up!* slo ikke an muligens grunnet dårlig plassering.
- **Kulturretaten:** Utstillingen og boka *Det felles eide* (2018). Boka (Red Evjemo, 2018) var kanskje gammeldags grep, men guidede tematurer knyttet til utstillingen førte publikum ut til verkene i byrommet.

*Evergreen* (<http://www.mesen.no/prosjekter/evergreen>) av Christian Bermudez i samarbeid med Mesèn, var et prosjekt som tok i bruk både de historiske og praktiske sidene ved balastplanter. Barn og skoleklasser ble delaktige ved å så frø og plante balast-planter. I tillegg ble andre besøkende publikum aktivisert ved å kunne bevege seg i en taktil skulptur laget av pinner i sammenheng med dette arrangementet.

*Shadowplay* (<http://www.mesen.no/prosjekter/shadowplay>) av kunstneren Jaakko Niemelä var et annet prosjekt i regi av Mesèn. De lyktes i å aktivisere publikum ved å først kunne være delaktige i selvet verket. Her var det da Niemelä som i sitt videoverk først filmet skyggene til de besøkende på Operahuset. Deretter ble videoverket prosjektert på fasaden til Operahuset Oslo. Her var det igjen mulig for publikum å kunne delta, ved at deres skygger i lyset av



prosjektoren sammenfalt med skyggene i videofremvisningen. Siden videoverket var satt opp til visning i sammenheng med Oslo Kulturnatt, resulterte det i stor oppslutning og mye aktivitet.

Et av Mesèns prosjekter, som ikke fikk like mye oppslutning av publikum, var ett av verkene til kunstneren Adel Abidin: *Cover Up!* (<https://www.instagram.com/p/BJAOBXIA6Cz/>).

Dette prosjektet la opp til aktiv deltakelse og interaksjon fra publikum, som en del av verksopplevelsen. *Cover-Up! by Adel Abidin @Oslo central station* (<https://www.youtube.com/watch?v=94get4r8gf8>) er et opptak av verket som stod inne på Oslo sentralstasjon. Verket skapte lite til ingen aktivitet mens det stod fremme, da de aller fleste gikk forbi verket. Informanten mener dette skyldes verkets plassering, da folk som regel har det travelt på Oslo S. Ifølge henne hadde verket muligens blitt mer vellykket, hvis den hadde blitt plassert på et sted som for eksempel en musikk festival.

I 2018 hadde Kulturetaten en utstilling: *Det felles eide*. Da ble utvalgte verk fra Oslo kommunes kunstsamling stilt ut i overlyssalene på Kunstnerens Hus. For å aktivisere publikum, ble det i tillegg tilbudt guidede tematurer til kunstverk i Oslo kommunes kunstsamling som står fast plassert i byrommet Oslo. Siden dette er verk som ikke er flyttbare, ble det tilrettelagt for å føre publikum til disse stedene. Dette tilbudet fungerte som en aktiviserende opplevelse for publikum. I tillegg til disse turene, ble det også lansert en bok i forbindelse med utstillingen: *Det felles eide – forfattere om offentlig kunst* (red Evjemo, 2018). Boka var en samling av tekster om de ulike forfatterens forhold til offentlig kunst. Informanten fortalte at dette var et formidlingsgrep som kan ansees som gammelt og passivt, samtidig som boka lå på bestselgerlisten, og dermed kan ifølge henne ha vært et godt grep likevel.



### - Har dere planer om andre måter å aktivisere publikum på i fremtiden?

- **Kulturbyrået Mesèn:** Ingen konkrete planer, fordi vi jobber prosjektbasert, men ønsker å jobbe mer med prosjekter som inviterer til taktilitet og bevegelse.
- **Kulturetaten:** eMuseum: digitalt museum i form av mobilapp, som kan brukes som kunstguide for offentlig kunst i byen.

Kulturbyrået Mesèn har arbeidet mye med aktivisering av publikum i deres tidligere kunstprosjekter. Ettersom de jobber prosjektbasert har ikke de muligheten til å legge konkrete planer for andre måter for å aktivisere publikum i fremtidige prosjekter, men de ønsker å fortsette å ha fokus på å arbeide med prosjekter som skaper rom for taktilitet og bevegelse. På den andre siden har Kulturetaten hatt ett omfattende arbeid med digitalisering av arkivet sitt, som skal lede opp til en lansering av mobilappen eMuseum. Denne appen skal kunne brukes som en kunstguide med oversikt over kunst i det offentlige rommet i byen. Slik skal byens borgere får muligheten til å kunne oppleve kunsten fra Oslo kommunes kunstsamling gå rundt på egenhånd.

### 3. Har dere sett på muligheter for bruk av noen form for spill eller lek som en metode for kunstformidling?

- **Kulturbyrået Mesèn:** Har fått til det i prosjekter som *Shadowplay*, *Shall we dance?* og *Andre si det*.
- **Kulturetaten:** Nei, men det er mulig å utvikle nå, siden verkene er registrert med geolokasjon i databasen. Det som eventuelt kreves er en omstilling til å tørre å satse penger på prosjekter man ikke vet effekt eller varigheten av.

*Shadowplay* var et av de kunstprosjektene som skapte mye aktivitet i form av leken og barnlig interagering med kunsten. Når det gjelder å engasjere publikum med prosjekter som oppfordrer til deltakelse, har Mesèn også hatt to andre prosjekter som er nevneverdige: *Shall we dance* og *Andre si det*. Som en del av *Bilfritt byliv* satsingen

(<https://www.oslo.kommune.no/politikk-og-administrasjon/slik-bygger-vi-oslo/bilfritt-byliv/>) var *Shall we dance?* (<http://www.mesen.no/prosjekter/shall-we-dance>) et prosjekt som ble til på oppdrag fra Oslo kommune. Her var en gammel parkeringsplass blitt omskapt til et nytt sted med kunstneriske innslag i form av maleri, skulpturer og lyd. Det ble satt opp skulpturelle benker rundt et asfalt-maleri, og en gammel parkeringsautomat var blitt omgjort til en høyttaler. Denne høyttaleren kunne kobles opp til mobilen for å spille av musikk. Første dagen for visning og åpning av dette stedet ble møtt med stor oppslutning og mye aktivitet. Benkene, maleriet og høyttaleren skal være permanent utplassert, da parkeringsplassen har blitt fjernet til fordel for å skape en møteplass med en kunstopplevelse. *Andre si det* (<http://www.mesen.no/prosjekter/andre-si-det>) er enda et permanent kunstprosjekt for *Bilfritt Byliv*. Sammen med den norske poeten og scenekunstneren Fredrik Høyer har Mesèn stilt ut en ordkube, hvor publikum kan lage dikt ved å skjule eller vise ordene som står bak lukene på verket. Slik kan publikum være medskapende, når verket består av ulike hverdagspoesier uttrykt av et forbipasserende (kunst)publikum.

Kulturetaten har ikke erfaring med å bruke lek eller spill som formidlingsgrep, men informanten mener det blir lagt til rette for å kunne bruke det nå, som de re-digitaliserte verksdataene i arkivet har blitt registrert med geolokasjon for hvert verk i deres samling. I hennes erfaring vil det muligens kreve en omstilling blant beslutningstakerne. for å kunne ta valget for å satse penger på innovative prosjekter en ikke kan garantere effekt eller varigheten av.

#### 4.3.3. DIGITALISERING

St. meld. nr. 48 (2002-2003) kom ut på en tid, da internett hadde begynt å bli populært, men dog var det ennå ikke blitt vanlig å ha internett på mobilen. Dette nevnes for å sette denne stortingsmeldingen, *Kulturpolitikk fram mot 2014*, i kontekst. Dermed enklere å forstå seg på hvorfor elektroniske kunstuttrykk ble sett på som en utfordring, se tabell 3 kolonne 1.

Tabell 3 Digitalisering.

KULTURPOLITIKK FRAM MOT 2014	KULTURUTRE- DNINGEN 2014	KULTURENS KRAFT — KULTURPOLITIKK FOR FRAMTIDA	KUNSTBYEN – OSLO KOMMUNES KUNSTPLAN
<p><b>1.6. Biletkunst m.m</b> (...) Elektronisk baserte kunstuttrykk reiser eit sett av nye utfordringar. Tiltak for dokumentasjon, bevaring og formidling må vurderast særskilt (...)</p> <p><b>10.3 Eit landsdekkjande formidlingsnettverk</b> (...) kunstbase (...) Slike databasar vil vera verdfulle reiskapar både for (...) publikum (Kulturdepartementet, 2003, s.12 og 156).</p>	<p><b>4.19 Kulturpolitiske utfordringer på 2000-tallet</b> (...) For det andre dreier det seg om en digitaliseringsutfordring. Til tross for at digitaliseringen har pågått i en årrekke i kulturlivet, er det fortsatt vanlig å snakke om dette som en revolusjon som ligger i vente en gang i den nære framtid (NOU 2013:4, s.48).</p>	<p><b>7.3 Digital formidling</b> (...) Teknologi og digitale verktøy kan vere med på å forsterke opplevingar og spreie kunst og kultur til fleire (...) Vi må utnytte moglegheitene som ligg i teknologien, slik at digitalt formidla kunst (...) Kultur- og medieaktørar møter i aukande grad publikum på virtuelle flater i tillegg til i fysiske format. I særleg grad gjeld dette formidling til barn og unge, fordi dei i stor grad orienterer seg og oppsøker kulturopplevingar i digitale medium. Det krev innovasjon og nytenking med omsyn til korleis aktørane når fram til publikum (Kulturdepartementet, 2019, s. 50).</p>	<p><b>Mål 1: Kunst skal være tilgjengelig for alle i byen. Tiltak</b> (...) 2. Styrke formidlingen av kunst og kultur, herunder kommunens kunstsamlinger. Byrådet mener at formidlingen av kunst bør styrkes, spesielt formidling rettet mot barn og unge. Det er et mål å øke befolkningens kunnskap om Oslo kommunes kunstsamling og kunstproduksjon Gjennom tiltak for å øke barn og unges nysgjerrighet på kunst, kan dette bidra til grunnleggende forståelse og interesse for kunst som varer livet ut. Formidlingen av kunst må omfatte en styrket satsning på digitale verktøy og løsninger (Byråd Oslo Kommune, 2019, s. 16-17).</p>

Selv om digitaliseringen var relativt nytt, og ansett som en utfordring, er det verdt å merke seg at det ble vektlagt å dokumentere og bevare disse verkene som ikke kunne lagres i et papirarkiv. Med undertittelen «Eit landsdekkjande formidlingsnettverk» (Kulturdepartementet, 2003, s. 155) kan det tolkes dithen at digitalisering av arkivet ble ansett som en mulighet for å tilgjengeliggjøring og formidling av kunsten ut til publikum på tross av

at dette relativt nye verktøyet var utfordrende å bruke som et arkiv i startfasen. Videre i kolonne 2 kan en se at i Kulturutredningen fra 2014 stod det at digitaliseringen fortsatt ble omtalt som en revolusjon, som ville skje i nær fremtid. Det var først i stortingsmelding 8 (2018–2019) at det stod konkrete svakheter og muligheter med digitalisering på kunstfeltet:

*Ei utfordring ved utviklinga av digitale modellar for distribusjon og formidling av kunst er manglande samordning og koordinering. Utvikling av digitale formidlingsmodellar krev samarbeid på tvers av sektorar og kompetansmiljø. Det trengst verkemiddel som opnar for ambisiøse satsingar og innovative forsøk. For å utnytte moglegheitene som digitaliseringa gir, må det leggjast til rette for samarbeid og kompetansedelning, innovasjon og nyskaping (Kulturdepartementet, 2019, s. 51).*

I sammenheng med sitatet kan det også avleses, i tabell 3 kolonne 3, at det nå var blitt et mer tydeligere fokus på digital kunstformidling. Kulturdepartementet innser at virtuelle flater brukes i økende grad blant, og da særlig blant barn og unge, de som søker kulturopplevelser i digitale medier. Så de oppfordrer til å tenke nytt og komme med innovative løsninger som skulle treffe dagens publikum. Byrådssaken fra Oslo kommune, som sitert i tabell 3 kolonne 4, viser til konkrete tiltak innen digitaliseringen av formidlingen, som kan iverksettes lokalt i Oslo. Det ser ut til at en av satsningene deres vil bli å styrke formidlingen av Oslo kommunes kunstsamling, og da med spesielt fokus på kunstformidlingen som er rettet mot barn og unge. For å skape barn og unges nysgjerrighet om kunst, står det her at det må skje en satsning på digitale verktøy for å formidle kunst. Det er et synligere mye større fokus på digitalisering sett i sammenheng med kunstformidling i både byrådssaken og meld.st. 8 (2018-2019). I intervjuet med informantene henviste jeg til kapittelet om digitale muligheter, for å undersøke hvordan de forholdt seg til dette punktet med tanke på om de nå ønsket å fokusere mer på digital formidling.

4. I den nye kulturmeldingen *Kulturens kraft – Kulturpolitikk for fremtiden* er det et eget kapittel for digitale muligheter, og punkt 7.3 tar for seg digital formidling. Hvordan forholder dere dere til dette punktet per i dag?

- **Kulturbyrået Mesèn:** Vi har alltid hatt fokus på digital formidling. Spesielt de siste årene har vi fokusert mer på god dokumentasjon av prosjektene våre, og formidlet de på nettsider, blogg og sosiale medier.
- **Kulturetaten:** Vi har og holder fortsatt på med digitalisering av Oslo kommunes kunstsamling, som per i dag kun eksisterer i vår in-house database, men disse dataene skal brukes til å formidle kunsten til publikum gjennom vårt eMuseum.

Kulturbyrået Mesen har alltid hatt et fokus på digital formidling, og publiser jevnlig om sine kunstprosjekter på sine nettsider. I noen tilfeller har de i tillegg laget separate nettsider eller blogger om større prosjekter, som har krevd et større omfang av formidling i form av tekst eller over en lengre tidsperiode. Sosiale medier (SoMe) er digitale informasjonskanaler som *Facebook* og *Instagram*. Begge institusjonene har i alle år hatt et fokus på digital formidling gjennom sine SoMe kanaler. I tillegg har deres nettsider blitt aktivt brukt for å dele informasjon med publikum. Kulturetaten holder nå også med re-digitaliseringen av deres arkiv. Resultatet skal til slutt brukes til deres satsning på den digitale kunstformidlingsfronten. Offentliggjøring av arkivets innhold vil foregå digitalt gjennom eMuseum, en mobilapplikasjon.

#### 5. Har dere noen form for digital formidlingsverktøy for publikum som blir brukt i dag?

- **Kulturbyrået Mesèn:** Nettsider og sosiale medier. Noen prosjekter som *Evergreen* og *Follow the money* har fått sine egne nettsider.
- **Kulturetaten:** Sosiale medier som Instagram til å fronte kunsten vår.

SoMe kanalene som Facebook, Instagram, Snapchat og Flickr, har blitt brukt flittig av begge institusjonene for å nå ut til sitt publikum i de siste tiåret. Kulturetaten velger å fronte kunsten sin på Instagram, mens Kulturbyrået Mesèn formidler informasjon om sine prosjekter på Instagram og Facebook. Mesèn har i tillegg valgt å bruke Flickr, en billedelings kanal ofte

brukt av fotografer eller fotoentusiaster, som et billedgalleri. Dette kan i deres mening fremstå som et eget digitalt arkiv med åpen tilgang, i tillegg til det lukkede arkivet deres.

#### 6. Har dere noen digitale satsningsområder i nærmeste fremtid?

- **Kulturbyrået Mesèn:** Fortsette å dele våre prosjekter som formidlere og kuratorer gjennom våre digitale plattformer. I tillegg følge med på og være oppdatert på den teknologiske utviklingen.
- **Kulturetaten:** eMuseum har både en kartfunksjon og en mulighet til å lage egne utvalg/turer. Funksjonene aktiviseres dog ikke ved lansering, men med disse kan publikum kunne dele egenkuraterte ruter og dermed i økende grad bli rådgivere for hverandre.

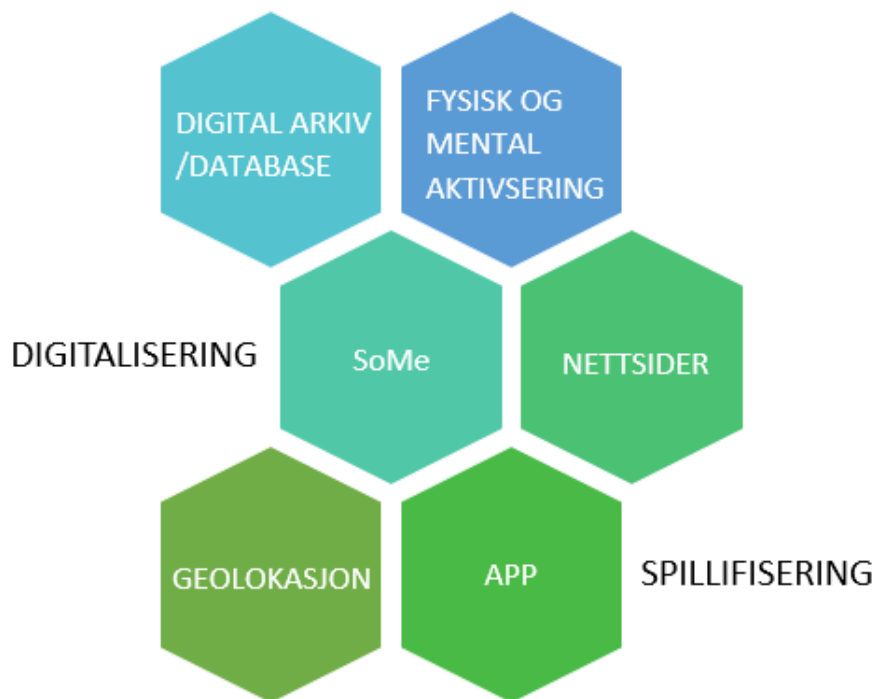
Kulturbyrået Mesèn ønsker å fortsette sitt arbeid med digital formidling gjennom nettsider og SoMe, hvor hovedfokuset deres er å dele aktiviteten deres som kuratorer og formidlere. Formidlingen deres blir tilpasset de ulike prosjektene, for noen prosjekter krever å bli formidlet mer eller lenger enn andre. Avslutningsvis var de opptatt av å holde seg oppdatert på teknologifronten. Kulturetaten har jobbet lenge med digitaliseringen av arkivene sine, og her delte informanten at *geolokasjon* vil bli en av felles standardverdiene i dataene om hvert verk. Geolokasjon er en funksjon som brukes i blant annet digitale kart for å lokalisere noe ved å bruke nettverkssignalet på mobilen. Da brukes verdiene fra koordinasjonen til å lage geolokasjon til et gitt punkt som man ønsker å bevege seg mot. I denne sammenhengen vil geolokasjon bli brukt i eMuseum-appen, som vil ha en kartfunksjon. Slik vil det bli enklere å finne fram til verkene som står på faste punkter i byen, og det vil åpne opp for muligheten til å lage sine egne kunstvandring. Målet er at publikum vil bruke denne funksjonen til å kuratere og dele egne vandringsruter med venner og bekjente. I tillegg til eMuseum, så vil de også få nye nettsider.

#### 4.4. MINE FUNN

Selv om svarene til Kulturbyrået Mesèn og Kulturetaten har blitt stilt opp mot hverandre, ble dette ikke gjort med hensikt om å sammenlikne disse vidt forskjellige institusjonene eller se



dem som konkurrenter. Det er stor forskjell på Kulturbyrået Mesèn som er et privat og prosjektbasert byrå, mens Kulturetaten er et kommunalt fagorgan for Oslo Kommunes kunstsamling. Det de derimot har til felles er deres arbeid med kunst i offentlig rom. Deres svar fra intervjuene er min empiri, og derfor ble deres svar satt opp slik simpelthen for å holde samme type informasjon samlet. Dette gjorde arbeidet med å kategorisere empirien ryddigere og mer oversiktlig i min mening. For det er nettopp det som har vært minn hensikt med å intervju disse institusjonene: å samle informasjon om ulike måter og metoder for formidling av kunst i offentlige rom med digitale midler og/eller gjennom spillifisering.



Figur 3: Kategorier i mine funn

Figur 3 er en visuell oversikt over de ulike kategoriene i mine empiriske funn fra undersøkelsen, og laget med inspirasjon fra teorien om koding av empiriutvinning ved bruk av grounded theory (Brinkmann & Kvale, 2012, s. 209). Her oppdaget jeg for det første at arkiv hadde hatt, og fortsatt har, en stor plass i de ulike kulturpolitiske dokumentene, hvor målet lenge har vært å oppnå digital og åpen tilgang til arkivet for alle. Dette har derimot ikke vært gjeldene for Mesèn i like stor grad, som har valgt å ha en lukket database for de ansatte. Samtidig som de viser en sterk intensjon om å dele prosjektinformasjon gjennom sine billedgallerier på Facebook og Flickr, i tillegg til sine nettsider og blogger.

Kulturetaten har tidligere hatt en løsning som ikke har vært optimal, og har de siste årene hatt et omfattende arbeid med re-digitalisering av arkivet ved å gå over til TMS, lukket arkiv, som skal lede til nettsiden og appen, eMuseum som er et åpent arkiv. Hvor det da har blitt satt faste standardverdier for arkivering av kunstverk for økt brukervennlighet ved å ha kategorier og subkategorier med lik standardverdi. Det vil si at de for eksempel kan nå ha lagret alle malerier under order maleri, også kommer det subkategorier som olje-, vann- eller akrylbasert. Dessuten er geolokasjon, altså de eksakte koordinatene for hvor kunsten står plassert, blitt lagt til med tanke på at publikum i nærmeste fremtid skal kunne søke opp og finne fram til verk fra deres samling på egenhånd.

For det andre så jeg på tiltak for formidlingen av kunst i offentlige rom. Min tese til å begynne med var jo at det ikke skjedde så mye innen kunstformidling og arrangementer knyttet mot det offentlige, annet enn byvandring. Her var mitt første funn at det faktisk finnes definerte mål og føringer for formidlingen av kunst i offentlig rom i utvalget av de kulturpolitiske dokumentene som jeg valgte å undersøke. Deretter fikk jeg også mer innblikk i ulike måter og erfaringer mine informanter har hatt med kunstformidling av kunst i offentlig rom, og ikke minst hvilke ambisjoner de har får akkurat dette i framtida spesielt med tanke på unge voksne.

For det tredje har jeg sett på hva slags politiske føringer som legges for satsningen på digitaliseringen av og formidling av offentlige kunsten, sett i sammenheng med hvordan informantenes kunstinstitusjoner aktivt arbeider med de samme på dette området. I tillegg var jeg interessert i å se på i hvilken grad det ble fokusert på digitalisering av kunstformidling og offentlig kunst i kulturpolitikken. Noe som lenge har vært på agendaen til kulturpolitiske dokumenter, hvor en så på muligheter innen digital formidling allerede på tidlig 2000-tallet. Her er det enkelt å observere at dette har vært en tidkrevende prosess, som har foregått i snart to tiår. Noe av årsaken ser ut til å være det parallelle arbeidet som har foregått av arkiveringen både fysisk på papir samt digitalt.



# 5. DRØFTING

## 5.1. ARKIV SOM DIGITALE KUNSTKOMPASS

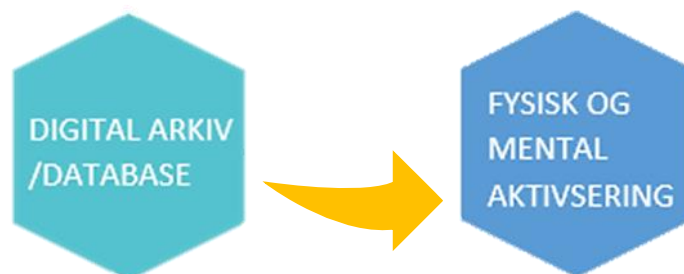
Kunstarkiv ble et mye større og viktigere funn enn det jeg hadde antatt det skulle bli. Spesielt med tanke på at spørsmålet mitt i intervjuguiden om digitalisering av arkiv, som egentlig var ment for å bekrefte eller avkrefte om en grunnleggende digitalisering var på plass hos kunstinstitusjonene jeg skulle besøke. I stedet ser man nå at det har vært en særdeles omfattende arkiveringsprosess av offentlig kunst på landsbasis, som det fremkommer i omtalte kulturpolitiske dokumentene. Kulturetaten, som en del av den offentlige kunstsektoren, fått erfare nettopp dette som kunstinstitusjon. Deriblant har den digitale tilgjengeliggjøring av arkivet for både publikum vært en av de store målene med å digitalisere arkivet.

Ut ifra hvor lang arbeidsperioden har vært, virker det som om arkiveringsarbeidet har vært svært tidkrevende. En mulig årsak kan ha vært et omfattende arkiveringsarbeid, siden dette foregikk både digitalt og manuelt på papir parallelt. En annen årsaksforklaring kan være eksterne og interne faktorer, som har ført til at dette arbeidet ble mer langvarig enn nødvendig. Posten for arkivering har, slik jeg forstår det, en gitt pengesum. Når disse midlene fordeles på to typer arkiveringsarbeid, heller enn å omhandle en hovedform for arkivering, vil det naturligvis føre til at det blir tidkrevende. For her fordeles da arbeidskraften over flere arbeidsoppgaver med arkiveringen.

I tillegg har det også vært nødvendig å ta av disse midlene for å dekke avgifter av å ha et rom, rekvisita og beholdere forbeholdt til det fysiske arkivet. Dette er en faktor som kommer frem i Kulturutredningen 2014: «Arkivverket oppbevarer til sammen 230 000 hyllemeter arkivmateriale. Arkivmateriale i papir krever store oppbevaringsarealer og binder opp budsjettmidler til husleie og energi. Selv med overgang til en digital forvaltning, er det et etterslep i avleveringen av papirmateriale» (NOU 2013:4, s.157). Dette kan igjen ha hatt negative ringvirkninger, da mindre ressurser for det digitale arkiveringsarbeidet, kan ha gått

på bekostning av for eksempel behov for flere stillinger innen arkivering og it til dette prosjektet. Ikke minst vil et arkiveringsprogram ha vært en kostbar investering. Fra et utenfra perspektiv er det også uvisst hvordan det interne samarbeidet mellom kunst- og IKT ansvarlig kan ha, da dette er to vidt ulike yrkesfelt. Det er muligens først i nyere tid har vært mer involverte i hverandre. Poenget mitt her er at det er vanskelig å vite eksakt hva som har ført til at dette arkiveringsarbeidet har vart så lenge som det har gjort, men en ting er sikkert. Valget om å re-digitalisere et arkiv har nok krevd ytterligere mer tid, men vil da resultere i et arkiv med et kvalitetsløft, som kommer til å komme oss som kunstbetrukttere til gode.

Det er ikke til å komme forbi at informantenes kunstinstitusjoner har egne digitale databaser, som kun gir tilgang til deres ansatte. Selv om de har andre medier for å dele informasjon, så er det bemerkelsesverdig at det finnes informasjon vi andre ikke får tilgang til. Hva slags betydning har dette for folk som oppsøker opplevelsen av offentlige kunstverk? Hadde en åpen informasjonsflyt om verkene gitt lokalbefolkning i Oslo en bedre mulighet til å bli kjent med kunsten på egenhånd? Eller må det alltid være formidlingsansvarlig tilstede for at et publikum skal kunne oppleve kunst?



Figur 4: Fra arkiv til formidling.

Sammenhengen mellom digitale arkiv og kunstformidling er selve informasjonen som blir lagret i arkiv. I denne sammenhengen har det blitt lagret data om alle kunstverk og -prosjekter med all informasjonen som er like viktig å bevare så vel som å kunne brukes til å lage både fysiske og digitale formidlingsopplegg. Når informasjonen er arkivert med like standardverdier, som Pernille Skar Nordby fra Kulturetaten var inne på, så viser det seg at mye av arbeidet allerede er på plass. Her dreier det seg om innsamling av data både i form av tittel på verk, navn på kunstner, kunstform og årstall. Når det er snakk om kunst plassert i det

offentlige rom, så kreves det også en besøksrunde, da bildene av verket bør oppdateres med tanke på verkets stand, og eksakte koordinattall for å kunne gjengi en eksakt plassering av kunstverk. Dette er standardinformasjon som kan bygges videre for å kunne bruke geolokasjon for å formidle offentlig kunst i spill, app eller andre høyteknologiske løsninger. Dette krever at de ansvarlige tar utfordringen av å stadig være oppdatert på samfunnets digitale utvikling, hvis en ønsker å få oppmerksomheten til dagens og den fremtidige generasjonen av et kunstpublikum.

Det er uvisst når eMuseum kommer til å bli lansert, men det faktum at det eksisterer en intensjon blant politikerne så vel som kunstinstitusjonene om å gi tilgang til og dele verksinformasjon som er arkivert, er steget i riktig retning for å skape mer eierskap til den offentlige kunsten. Her er det bare et tidsspørsmål om når flere konkrete tiltak og prosjekter basert på tilgjengeliggjøringen av arkiv får se dagens lys. For det er først etter tilgjengeliggjøringen at en kan få svar på hvorvidt åpen tilgang kan skape være med på å skape engasjement og kultur for å oppleve den offentlige kunsten eller om det viser seg å ikke bli like ettertraktet som kunsten i museer og gallerier.

## 5.2. POTENSIALET I OFFENTLIG KUNST

Sæter beskriver den offentlige kunstens funksjon som en slags monitor som kan utløse ens stedsbevissthet (Sæter, 2003). Når det kommer til kunstens plassering, mener hun at kunstnere ofte ønsker å få plassert sin kunst på ukonvensjonelle steder. Noe hun beskriver som omgjøring av plasser til steder. Mens andre kunstnere, forteller hun, ønsker å plassere kunsten sin på steder som allerede er opphøyd og verdsatt av lokalbefolkningen. Utfordringen med slike steder mener hun er at kunst som bryter med stedet, kan skape strid dersom kunsten brytes med stedets aura og autoritet. På slike hellige steder, som Sæter kaller det, ønsker lokalbefolkningen ofte at kunsten glir rett inn i omgivelsene (Sæter, 2003, s 24 og 27). Så Tjuvholmen skulpturpark kunne det nesten forventes at det skulle være kunst, fordi dette stedet ligger så tett til Astrup Fearnley Museet, at det blir omgjort fra å være et sted på Tjuvholmen til en plass med tilgang til kunst. Utfordringen dog forblir om de forbigående ser forbi eller stopper opp for å se betrakte verkene.

Når vi først stopper opp og velger å betrakte noe, så ser vi aldri på kun på en ting. Viser på flere ting i relasjon til hverandre med et syn som raskt beveger seg og skaper sammenhenger mellom det vi ser. Betraktingen vil også bli påvirket av konteksten man ser et verk (Berger, u.å. s. 8 - 11, 19 - 23). Med andre ord så er kunsten i det offentlige rom allerede gratis, så hvis det kom en app eller happenings organisert av en katalysator for formidlingen av denne frie kunsten, så ville det i alle fall åpnet opp for et valg og mulighet for å utforske sine lokalområder med utgangspunkt i kunsten som allerede eksisterer, men med et blikk som trenger øvelse eller hjelp til å oppleve kunst. Det kan være alt fra store og små grep, som bare når Kirkens Bymisjon slenger skjerm rundt halsen på skulpturene i sentrum (<https://kirkensbymisjon.no/artikler/derfor-henger-kirkens-bymisjon-opp-oransje-skjerf/>), løfter man blikket opp mot kunsten man vanligvis går forbi uten å ense ett eneste blikk. Selv om deres mål med prosjektet ikke har som mål å synliggjøre skulpturene i Oslo, så resulterer det likevel i at en av effektene blir at skulpturene blir mer fremhevet, hvis en ser på bildene de har lagt ut fra deres årlige prosjekt.

Informantens digitale databaser har tillatt tilgang kun for deres ansatte. Hva slags betydning har dette for folk som oppsøker informasjon om enkelte offentlige kunstverk? Hadde en åpen informasjonsflyt om verkene gitt lokalbefolkning i Oslo en bedre mulighet til å bli kjent med kunsten på egenhånd? Eller er formidlingen av disse verkene best egnet i andre medier enn i bedriftsdatabaser med bilder med standardiserte informasjonsdata? I tillegg til å ha tilgang til kunst, kan egen deltakelse som tilskuer være med på å aktivisere publikum slik at de er mer tilstede under møtet med kunsten og får en rikere opplevelse av møtet med kunst i offentlig rom. Solhjell og Øien som mener at betrakteren skal få mer makt i samspill med kunst, hvor betrakteren ikke burde trenge å være avhengig av en formidler, men kan ved hjelp av for eksempler formidlerens paratekster ta mer makt i situasjonen. På samme måte mener Eeg at formidlingserfaringer skjer på nært hold, og både Berger og Hantelmenn fremhever et kunstformidlingssyn som går ut på å betrakte kunst på egenhånd.

Mens Berger beskrev oss som subjekter som opplever objekter, beskriver Fei hvordan vårt møte med kunsten i dag, hvor kunstverkene er sosiale objekter, som man opplever på egenhånd. Med det mener hun at man er gjerne fysiske tilstede alene og på egenhånd for å se på kunsten, men man setter stor pris på å dele med andre virtuelt gjennom SoMe-kanaler, og

da gjerne med en selfie av seg selv med verket. Dette behovet for å dele bilder av sosiale kontekster i ens liv på sosiale medier, kan forklares med Althussers theory (Althusser, 2001, 85–125) ifølge Tehrani. Kort oppsummert går den ut på at vår identitet observeres og gjenskapes av en dominant samfunns ideologi, slik som identiteten vi skaper og viser fram på sosiale medier (Tehrani, 2014, s. 264). Så selv om flere kunstteoretikere mener hvordan kunstopplevelser er givende på egenhånd, så kan det virke som vi som personer fortsatt også kan ha behov for å dele denne opplevelsen med andre. Dessuten vil det å se på kunsten, til en viss grad begrense ens mulighet for å tolke verket fra flere perspektiv. Her er Sæters løsning dialog som en viktig faktor, samtidig som denne dialogen bør medieres gjennom makt. Med det mener hun at «(...) dialog eller dialogens muligheter er en sentral faktor. Men det kan også være viktig å se på hvordan møtet medieres gjennom makt, slik at kunstnerens delaktighet i det offentlige rom inngår i større strukturer av organisering og mening» (Sæter 2003, s 28). Slik jeg forstod Schmedling, mente hun også at en skulle man gå bort i fra stille kontemplasjon av kunst til mer erfaringsbasert kunstopplevelser. Dette kunne man gjøre ved å se på kunstverkene som en form for opplevelsessentre. (Schmedling, 2003, s 121-122).

Solhjell og Eeg ser på fortolkningsansvaret, som har gått mer over til betrakteren. Formidlerne har blitt hjelpere som fremprovoserer tanker og fortolkninger i dialog med publikum at kunstnerens innflytelse virkelig har blitt redusert, og hvor vidt betraktere faktisk har fått en økt makt i virkeligheten. Når det gjelder kunsthøyer, så eksisterer det i dag planlagte byvandring, ofte i regi av ulike kunstinstitusjoner, et eksempel på kunstformidling hvor publikum blir aktivisert ved å gå fra et stopp til et annet, deltar de aktivt ved å vandre sammen med formidleren. Byvandring kan spillifiseres ved å endre formatet til å bli en kunsthøye med poster som må løses. Så ved å spørre institusjonene om de fokuserte på aktivisering, kunne det avdekke om de har benyttet seg av spillifisering som en formidlingsmetode.

Nordby kan fortelle at ett av målene med e-museumsappen, er å kunne lage, gå og ikke minst dele sine kunstvandring fra byen. Hun henviser til punkt 7.3 under Digital formidling i stortingsmeldingen 8 (2018-2019), hvor det blant annet står:

*Digitalt kulturkonsum fører blant annet til at publikum i aukande grad blir rådgivarar for kvarandre i bruk av kunst og kultur. I digitale kanalar er det ikkje lenger berre redaktørar eller kinosjefar som styrer kva innhald publikum får tilgang på og vel å lese, sjå eller lytte til. Delvis blir publikum val påverka av algoritmar som er*

*kalkulerte slik at dei foreslår innhald på bakgrunn av tidlegare bruk. Delvis lyttar ein til tips frå venner og familie. Denne utviklinga kan stimulere til auka interesse for kunst og kultur, men ho kan og utfordre den rolla kunstnarar og kulturinstitusjonar har som kuratorar og publikumsrettleiingar basert på kunstnarisk og kulturfagleg skjønn (...) Eit eksempel er kuratering av innhald i digitale kanalar, for eksempel spelelister i strøymetjenester (Kulturdepartementet, 2018-2019, s. 50-51).*

Denne appen vil ifølge henne være et steg i riktig retning for å arbeide med at folk som publikum kan bli rådgivere for hverandre. Akkurat som en kan kuratere egne spillelister på musikkstrømmetjenesten *Spotify*, hvor en kan både synliggjøre disse spillelistene på profilen eller dele med direkte link. På samme vis skal det i appen være mulig å både kuratere og dele egne kunstvandringene. Slik som fagkunnskapen man hadde før i musikk har fornyet rollene, på samme vis mener Nordby at rollene i kunstfeltet også bør fornyes. Utfordringene her er ifølge henne hvordan og om hvorvidt en tør å satse på noe på noe og fremmed. Her mener hun at det er gunstig å ha en vilje i kunstinstitusjonen til å tørre å samarbeide med helt nye type mennesker, slik som det har vært mange stillinger i flere år knyttet til gjennomgåing av samlingen deres under arbeidet med re-digitaliseringen av arkivet. Man må vite hva en skal formidle, understreker Nordby.

«How will the constructed environment respond to and define new rules of engagement?» (Tehrani, 2014, s. 263). Tehrani vil i likhet med Nordby at en ser på samfunnsløsninger på nye måter i samspill med dagens teknologi. og da spesielt når vi rehabiliterer offentlige rom som bør det skje med utgangspunkt i dagens publikum. «(...) to understand the specifications of new media as we build our audiences in the public realm, with the same urgency that we need to understand the protocols of constructions» (Tehrani, 2014, s. 264). Kunsteksperter har en tendens til å generalisere og bruke et komplisert fagspråk, ifølge Berger, slik at de sitter med eierskap til kunsten. Dette kommer i veien for å tilgjengeliggjøre kunsten til allmennheten. Berger kaller denne typen kunsttolkning for mystifisering, som oftest oppstår i løpet av skolegangen, hvor en blir fortalt hva som er riktig tolkning av et verk. Før det er de aller fleste i stand til å tolke et verk ganske direkte basert på våre egne erfaringer (Berger, 1972, 24:35 - 2610). Bergers poeng om hvordan formidler kan være i veien for betrakterens egentolkning av verk basert på hva de ser og fanger opp. «Kunstformidlingens oppgave er å være brobygger mellom kunstverket og betrakterne. Og den broen som kunstformidlingen bygger, har bare én hensikt – å få betrakteren til å møte og åpne seg for kunstverket» (Danbolt, 2002 s. 9). Samtidskunst kan ofte være verk hvor kunstneren ikke ønsker å dele sin intensjon av verket, for å tilrettelegge for at verket er åpen for ens egen tolkning. Samtidig som det kan være

vanskelig for en utenforstående å oppfatte hverdagsobjekter kan være kunst, når en ikke har kjennskap til konseptuell kunst som en kunstrening. Når kunstens titler har blitt uten tittel, så er det andre hjelpemidler og verktøy som må til, for at betrakteren skal få noe drahjelp i riktig retning. Berger tok opp mystifisering, og tok opp vår evne til å tolke fritt, som forsvinner et sted i utdanningsløpet.

I utstillinger bør betrakteren få tid til å skape sin egen mening med verket. Hvis betraktere blir gitt en tolkning fra en formidler eller kurator, så vil deres syn bli farget av hva de hører fra en kunstfaglig person. «Den provoserende kunsten ber ikke om å bli likt, men den ber oss om å tenke over hva vi liker og tror på, og hvorfor. Slik kan vi øke bevisstheten om oss selv og den verden vi lever i» (Eeg, 2002 s. 43). Kunstintusjoner kan skape kritiske og konstruktive reflekterende individer, istedenfor å gi publikummet sitt fakta, som blir gjenfortalt ordrett. Hvis betraktere hadde fått økt sin makt, ved å kunne evaluere disse kveldene, så kunne det blitt starten på et formidlingssamarbeid. Bruk av kunst blir studert både som en sosial aktivitet og som en markeds plass. Så selv om det bør være rom for å utforske og oppleve kunst på egenhånd, så bør det også være katalysatorer som tilrettelegger for samtaler og diskusjoner om kunsten, slik at en får utfolde seg ytterligere.

### 5.3. FORMIDLING DIGITALT OG SOM SPILL

«Samtidskunsten skiller seg fra eldre kunst ved i større grad å stille seg kritisk og utforske hvor grensene går for det som kan kalles kunst: Når slutter noe å være kunst?» (Eeg, 2002s.28). Definisjonen av kunst blir stadig utfordret av kunstnere, og grensene for hva som kan anses som kunst blir også stadig utvidet. «Slike objekter er helt avhengige av at noen formidlers paratekster innlemmer dem i kunstintusjonenes kontekster for å transformeres til kunst.» (Solhjell, 2001, s. 35). Eksempelvis framhever Camilla Eeg hvordan betrakterens nye rolle spiller en større del i tolkning og formidlingen av kunst. Om en kunstner lager kunst som provoserer, så er det nettopp for å provosere og få publikum til å diskutere verket eller temaet et slikt verk tar opp. Eeg mener at samtidskunst ikke lenger bare kan betraktes, men trenger å skape aktivisering av publikum. Denne aktivisering skaper et sosialt rom. Tolkningen av kunstverk skjer bedre i et aktivt møte mellom publikum og dette sosiale rommet (Eeg 2006, s. 21-22).

Solhjell og Øien viser da til to stridende holdninger til publikum introdusert av Anna L. Lindberg i Kunstpedagogikkens dilemma. Den ene mener et kunstner skal tale for seg selv til publikum: karismatisk formidlingsideologi. Mens den andre fokuserer på å hjelpe publikum med informasjon og omvisninger: pedagogisk formidlingsideologi. Motsetningen mellom disse to har utviklet en tredje formidlingsideologi: teoretiserende. Den teoretiserende formidlingsideologi går ut på å ha formidlingstekster som ledsages av kunstteoretiske tekster. Disse utstillingene bærer da preg av å være av og for folk i kunstfeltet. Det er her det oppstår en høyere terskel for folk flest å kunne forstå og kunne dekode kunst, og det oppstår et behov for å føre dialog om kunst. Det er i slike tilfeller mystifiseringen oppstår. Samtidskunsten handler som regel om vår tid og samfunnet vi lever i, og det skal da være mulig for betrakteren å ha en formening om kunst som angår vår tid. Samtalen om hva hver enkelt ser i et verk er den nye nøkkelen for formidling, ifølge henne, i tillegg til de formalestetiske nøklene som betraktere kjenner til fra før (Eeg, 2002 s. 58-59).

På en annen side hevder Hantelmann at kunstnere ønsker å få en effekt på kunstinstitusjonen, men dette kan skje uten å gi publikum noen form for verktøy for å møte kunst på egenhånd. Biesta ønsker større grad av sosialpedagogikk for voksensamfunnet. Selv om Biesta ikke spesifikt nevner kunstfeltet, kan det trekkes paralleller dithen, da han har et ønske om å oppnå dannelse av individer i et samfunn. Eeg mener at samtidskunst ikke lenger bare kan betraktes, men trenger å skape aktivisering av publikum. Dermed skapes det et sosialt rom. Tolkningen av kunstverk skapes i et aktivt møte mellom publikum og dette sosiale rommet. (Eeg 2006, s. 21-22). Kunstfeltet kan da være et av de samfunnsområdene. For så vidt mener Solhjell og Øien at formidleren fungerer som en hjelper for å forstå kunst, men så er de også inne på at kunstformidleren kan i andre tilfeller bli sett på som et unødvendig mellomledd mellom betrakter og kunsten. De kan til og med bli oppfattet som forstyrrende for betrakteren til å kunne oppleve kunsten på egenhånd (Solhjell og Øien, 2012 s. 121). Dessuten mener også Berger at kunstformidlere ikke skal ødelegge betrakterens kunstopplevelse ved å farge den med sin tolkning, som kan bli oppfattet som et fasitsvar.

I denne undersøkelsen avgrenset jeg digitalisering til formidlingsverktøy som aktiviserer publikum til å være delaktige ved at de selv kan innhente kunnskap om kunst i offentlig rom i



byrommet Oslo. Mens når det gjaldt spillifisering oppdaget jeg at det fantes flere muligheter innen spillifisering, og var åpen for å undersøke både digitale spill, så vel som lek og dramatisering. «More than anything, what remains open for consideration is how the techniques of one media impact others, how they are reconciled or hybridized, and lastly, how these techniques can become agents of change in our conception of art and design» (Tehrani, 2014, 265). Det blir satt ambisiøse mål og visjoner om digitalisering, men i kulturpolitiske dokumenter står det sjeldent konkrete mål om digitalisering sett i kunstsammenheng. Her må ofte kunstinstitusjonene la seg inspirere av de åpne målene sette i sammenheng med dagens digitale mediebruk blant folket. SoMe er digitale informasjonskanaler som så godt som alle institusjoner bruker aktivt for å nå ut til sitt publikum. Fordelen her er at deres profiler på for eksempel Facebook, Instagram eller Flickr har folk aktivt oppsøkt, likt og begynt å følge, så her vet senderen at informasjonen de sender ut er rettet mot mottakere som er interessert i å høre fra dem. Selv om Flickr ikke like populært å bruke, som de andre mediene, så er det likevel raust av Mesèn, som bruker dette mediet i tillegg til de overnevnte. Flickr er et medium som fotografer eller fotointeresserte bruker for å kunne laste opp bilder med høy oppløsning. Ved å bruke Flickr gir Mesèn, de som er spesielt interessert i kunst, tilgang til deres prosjekter i form av gode kvalitetsbilder, som kan være en ressurs for for eksempel lærere å bruke i undervisningssammenheng, eller for formidlere som tilbyr byvandring.



Figur 5 Skjermdump fra KORO's Instagram-post

Selv om KORO ikke ble en del av den kvalitative undersøkelsen, så valgte jeg å likevel følge med på deres arbeid med kunstformidling av offentlig kunst i tilfelle de kom opp med noe

relevant og innovativt. I skrivende stund kom jeg over dette kartet som ble en funksjon på deres nettsider i år. Her er det mulig å se hvor ulike kunstverk står, og man kan søke seg fram til dem. Her brukes funksjon for geolokasjon, hvor formålet er at man skal kunne gå sine egne vandring. Det er foreløpig ikke mulig å bruke dette kartet samme vis som man er vant med å bruke kart-tjenesten *Google maps*. Da skal man kunne se hvor man selv befinner seg på kartet til enhver tid, som man da ikke kan se i med kartet på KORO sin nettside. I tillegg dukker det opp verk som er inne på ulike institusjoner, og OsloMet for eksempel har ikke åpen tilgang for alle, selv om kunsten er offentlig. Så her ligger det rom for forbedring.

På denne måten kan sakrale gåturen inne på museet, som Hantelmann fokuserer på som en del av kunstbetraktningens rutine, overføres til byrommet hvor publikum i mye større grad foretrekker å vandre og kan sette av tid til å gå mye lenger ute i byrommet enn inne i lukkede saler. Forhåpentligvis kommer det en forbedret versjon av dette med appen som blir lansert i forbindelse med e-museum. Mens Kulturbyrået Mesèn har valgt å benytte seg av Flickr, som gir publikum åpen tilgang til bilder av deres prosjekter. Det er vanskelig å se om dokumentasjon av alle prosjekter foreligger her, men det er iallfall svært mye av det her. Er det en gode eller ulempe at verk blir formidlet filtrert i den form en formidler ønsker? Denne filtreringsprosessen kan være å velge ut hvordan noe kan vekke oppmerksomhet eller bli mer spennende. Slike åpne databaser kan være et godt tilbud for personer med funksjonsnedsettelse eller noen som til å få tilgang på kunsten fordi man bor et annet sted i landet.



Figur 6: Eksempel på digital formidlingsløsning.

Min tese før intervjuet var at det ikke eksisterte noen form for digital- eller spillbasert formidling av kunsten i det offentlige rom, og ønsket å avdekke hvorvidt det stemte eller om

de selv var oppmerksom på dette ønsket å arbeide mer med dette. Jeg mine egne preferanser for hvilke metoder for kunstformidling som vil ha mest nytteverdi for kunstbetraktere.

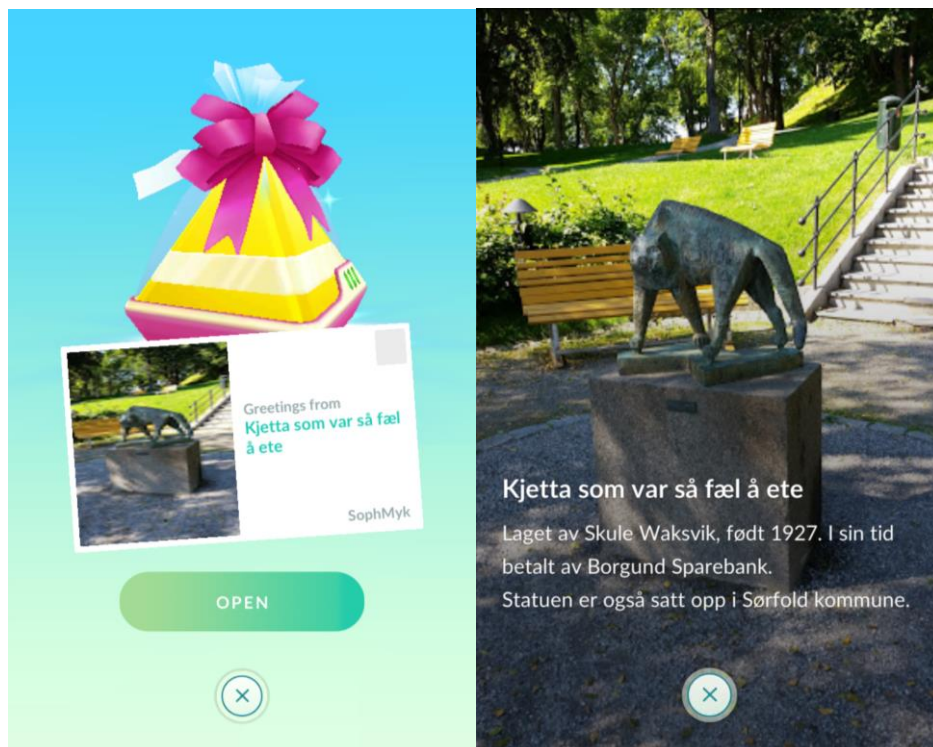
*Instead of a series of preconceived educational modules, this game operated as a cultural probe, that invited urban youth to become stakeholders in social change. (...) args accomplish this by making the world around us feel unfamiliar, uncertain, and thus ultimately transformable. At its best, such games invite us to collaborate on the unfolding of our world and to inhabit it in more present, thoughtful, and experimental ways (Jagoda, 2017, s. 52).*

Selv om mye har skjedd på kunstformidlingsfronten, så er det etter min mening ikke skjedd de store progresjoner. Hvis vi sammenlikner formidling og pedagogiske tiltak på museer med undervisning og pedagogiske opplegg i norske skoler, så blir det veldig tydelig hvor langt man henger etter i formidlingsarbeidet. Min pedagogiske har gitt meg mange erfaringer som formidler til å hente referansepunkter fra nye interaktive undervisningsformer: interaktive tavler som SmartBoard som igjen åpner opp for et hav av muligheter eller Flip Classroom, hvor studenter innhenter kunnskap på egetid, slik at fokuset flyttes til aktivisering av studentene med konkrete oppgaver som for eksempel case studies under forelesningene. Flere og flere Osloskoler blir papirløse iPad-skoler, og apper og spill begynner å bli en sentral del av skolehverdagen. Informasjon som dette danner et bakgrunnsteppe for mitt syn på temaet med et brennende ønske om større føring på kunstformidling som går i takt med dagens pedagogikk og teknologi.

*Det er for enkelt å seie at ting vil løyse seg om alle skular frå nye PC-ar, nettbrett og så vidare, men noko må tilførast. Styresmaktene kan i tillegg vere modigare, ta imot gode idear og satse meir på alternative undervisningsmetodar, meiner Ísfold Sigurðardóttir (Rise, 2016).*

Som Sigurðardóttir var inne på i en kommentar hun delte i et intervju, så holder det ikke å si at digitaliseringen er løsningen, uten et grundig digitalt arbeid med hva og hvordan noe skal formidles slik at det treffer publikum. Pinder nevner også gruppen Social Fiction, som i samarbeid med Wilfred Hou Je Bek som videreførte ideen om å gå derivé til systematiske vandring, slik at de tok ansvar for å skape situasjoner for at tilfeldigheter skulle oppstå. Dette gjorde de blant annet ved å bruke objekter som ble tatt for gitt, som skulle oppdages på nytt med en blanding av struktur og frilek i det offentlige rom (Pinder, 2005, s. 397). Så en fornyelse av allerede eksisterende formidlingsgrep kan være en vei å gå. Mobilapplikasjoner

som *iziTravel* (<https://www.izi.travel/en>) og *Stolpejakta* (<https://www.stolpejakta.no/#/>), er også bevisst eller ubevisst basert på ideen om å lage systematiserte vandringer. *iziTravel* er en internasjonal ressurside og app, som gir tilgang til forhåndsbestemte vandringer i hele verden. Her blir man geleidet på vandringen av lydguider som forteller om ulike begivenheter og kunst man går forbi i løpet av gåturen. Mens *Stolpejakta* er et norsk tilbud på både app, så vel som det er mulig å bruke kart for å gå på skattejakt for å finne disse stolpene, som har ulike vanskelighetsgrad (grønn, gul og rød) basert på hvor vanskelig det er å komme seg til de fastplasserte pinnene. Disse pinnene er plassert i hele Norge, og målet er å finne og registrere alle på sin bruker. Så her har man to måter å ta bruk det offentlige rom, for å gi folk opplevelser av stedet og dets plasser. Begge har relativ god oppslutning, men mangler en indre kjerne av motivasjon for å nå flertallet.



Figur 7: Skjermdumper fra Pokémon Go

*They (game developers) make players think like scientist. Game play is built on cycle of hypothesis, probe the world, get a reaction, reflect on the results, reprove to get*

*better results, a cycle typical of experimental science. They let players be producers, not just consumers* (Gee, 2003, s. 216).

Gee mener at spillifisering kan øke motivasjonen for å delta, da det i større grad aktiviserer brukerne til å ikke bare delta, men også aktivt produsere taktikker og strategier. For eksempel så likner *Pokèmon Go* spillet til en viss grad på *Stolepejakta*, hvor målet er å fange alle figurene istedenfor stolper. Det som derimot gjør *Pokèmon Go* mer engasjerende, er ikke bare figurene, men en mer avansert form for spillifisering, hvor det i tillegg til hovedmålet er mange ulike del oppgaver, som fører til at brukerne må velge ulike tilnærminger for å vinne med en egen strategi. En av disse oppgavene er, som en kan se i figur 7, postkort som man kan sende fra ulike steder med bilder og informasjon om for eksempel skulpturer. Dette er et spill, som ikke nødvendigvis har hatt et hovedfokus på å formidle kunst, som har vært svært vellykket på mange måter, og dermed har andre spillutviklere latt seg inspirere av dette spillet.

Avinor flyplass laget en opplæringsapp for sine ansatte i 2016, mest sannsynlig i sammenheng med nyoppussinga. NRK fortalte om denne appen, som de refererte til som *Gardermoen Go* (<https://www.tv2.no/v/1072691/>) på grunn av den tydelige inspirasjonen. I år har det også kommet en ny app, som på samme måte som *Pokèmon Go* har brukt augmented reality, se figur 8, hvor virtuelle troll vil dukke opp i våre virkelige omgivelser gjennom mobilskjermen på fjellturer til Hemsedal. Gründerane Pål Rørby og Øyvind Steensen har latt seg inspirere av *Pokèmon Go* for å få flere unge til å gå tur i fjellet, ved å motivere dem til å finne huldrer og troll som kan dukke opp på skjermen underveis på turen (Erikstein-Midtbø, G. og Helle, A. M, 2019). Med slike flotte eksempler på bruk av spillifisering, inspirert av et allerede veletablert spill, kan man forstå at det ikke nødvendigvis trenger å skapes helt nye innovative løsninger. Det kan være bra nok å skape noe basert på noe man allerede vet kan lykkes.



Figur 8 Skjermdump fra PoGo. Eksempel på augmented reality.

Konstruktivistisk kunnskapsteoretisk posisjon er den vanligste, når det gjelder DGBL forklarer Sigurdardóttir. Her er individenes konstruksjon av kunnskap eller learning by doing, som er hovedfokuset. Indre motivasjon, individuell progresjon og utforskning blir viktigere enn ekstern belønning. Hun trekker fram teorien om *learning by doing*, som går ut på at man lærer bedre ved å utføre fysiske aktiviteter, fremfor å lese eller lytte. Som tidligere lærer var det en av teoriene som man som lærer bemerker seg, og nærmest nerver på automatikk siden den klinger så godt: Learning by doing av John Dewey. I min mening vil de aller fleste vil si deg enig i at man lærer og husker ting bedre ved å aktivisere og skape minner man kan se tilbake til, fremfor passive læringsformer.

#### 5.4. KUNSTKAPITAL

Årsaken til å se på kun kunst i offentlig rom og ikke all kunst i byrommet skyldtes først og fremst interessen for å undersøke arbeidet som ulike kunstinstitusjoner i Oslo kommune har gjort for å formidle denne type kunst. For det andre ser jeg muligheter for å kunne arbeide mot utenforskap, da dette kunst som både alle har tilgang til å gå i nærheten av og betrakte på egenhånd. Ved å gjøre det mulig å kunne oppsøke informasjon om verket, åpnes det opp for

arbeid med formidlingsmuligheter for å også gjøre det attraktivt å besøke denne type kunst. Dette ble et engasjerende tema for meg, fordi jeg så på byrommet Oslo som en åpen arena for å arbeide med dannelse og pedagogikk innen kunstfeltet, dog er utfordringen er å skape engasjement som motiverer folk til å oppsøke og oppleve denne kunsten som vi er vant med å ta for gitt i våre gater og lokalområder.

*The siting of art in real places can also be a means to extract the social and historical dimensions of these places in order to variously serve the thematic drive of an artist, satisfy institutional demographic profiles, or fulfil the fiscal needs of a city. It is within this framework, in which art serves to generate a sense of authenticity and uniqueness of place (Kwon, 2002, s. 53).*

Kwon hevder at slik stedsspesifisitet i kunstkontekst kan bidra med å steder får en større plass ved å framheve stedets som en unik plass med lokal identitet, som i et større perspektiv kan bli forførende egenskaper for en bydel å inneha (Kwon, 2002, s. 54).

«We only see what we look at. To look is an act of choice» (Berger, u.å. s. 8). Berger observerte hvordan vi som publikum så på gjenstander og objekter. Han mente at vi ser fra hvert vårt perspektiv som er påvirket av hva vi allerede innehar av kunnskap eller tro. Aktiviteten av å stoppe opp og betrakte noe er ikke så spontan og naturlig hos alle, men avhenger av vaner og konvensjoner (Berger, 1972, 01:00). Kunst i offentlig rom kan komme de til gode, som ikke får en kulturkapital i arv fra sine foreldre. Her eksisterer potensiale i den offentlige kunsten å også favne om de betraktergruppene som i liten grad har sett og opplevd kunst, og dette ser også ut til å være ett av fokusområdene i den nye kunstplanen lagt fram av Oslo byråd:

*Som hovedstad og vertsby for mange av Norges kunstnere, har Oslo et særlig ansvar for norsk kunst og kulturliv. Oslo har også alle forutsetninger for å forsterke sin rolle som internasjonal kulturby. Et godt utviklet kulturliv gir folk trivsel og livsglede. I Oslo skal flest mulig få utøve og oppleve kunst og kultur, uavhengig av økonomi, bosted og alder. Kunst og kultur i det offentlige rom og der folk bor, skal styrkes sammen med byens øvrige kulturelle infrastruktur (Byråd Oslo kommune, 2019, s. 2).*

I Oslo kan det ha stor påvirkning på hvor og hos hvem du blir født og oppdratt, da det ikke er uvanlig at barn med innvandrere foreldre ikke får oppleve kunst og kultur som en del av oppdragelsen, men på skoleturer eller eget initiativ. På samme vis finnes det også andre med økonomiske utfordringer, som da ikke prioriterer kunst og kulturopplevelser for seg selv eller barna. I tillegg til oppdragelse og miljø, er det individuelle forskjeller i oss med biologisk

forankring som kan være et hinder for å besøke kunstgallerier. Kunsten i det offentlige derimot kan gagne disse individene, da denne typen kunst ofte er plassert med hensyn for å gi tilgang til alle og enkelt kan integreres som en del av gåturen.

Det vil igjen kan føre til økt kvalitet i diskusjonene i media om god og dårlig kunst, hvis man får en bedre forståelse for hva samtidskunst er og hvordan en skal tolke det individuelt. Kunstfeltet kan da være et av de samfunnsområdene hvor dannelse kan oppstå ved aktivisering av publikum. Solhjell og Øien også opptatt av å bruke kunstfeltet som en del av dannelsen av folket: Kunstformidling er alle virksomheter og situasjoner der noen bringer kunstverk til en betrakter fra kunstneren, kunstsamlingen eller en annen eier. Den grunnleggende formidlende handling er å peke mot noe og si: «Se, dette er kunst» (Solhjell 2001). Formidling er derfor først og fremst et ledd i kulturbygging – en dannelse – både for fellesskapet og for enkeltindividet. (Solhjell og Øien 2012: s.120). I tillegg vil jeg poengtere at ideen til Biesta om større fokus på sosialpedagogikk, og et slikt arbeid krever mer eksperimentering, fordi det handler om å tenke og handle på en ny måte. En ny måte å tenke økonomi, som ikke er basert på profittmaksimering, men solidaritet til sine medmennesker. Et større fokus på samarbeid, som en del av læren om å leve i harmoni med hverandre (Biesta, 2014 s. 22-23).

Nylig holdt *Musikkultur* et lunsjseminar: «Finsk versus norsk skole – hvilken rolle har de estetiske fagene for skolens oppdrag og for samfunnet som helhet?», som så på hvordan Finland vekla estetiske fag i skolen. Marte Bjerke som har publisert artikkel om seminaret (Bjerke: Plur, 2019), kan meddele at det i 2014 ble implementert nye læringsplaner i Finland, hvor de estetiske fagene fikk større plass i skolene. Bjerke siterer Musikkulturs daglig leder, Ulrika Bergroth-Plur slik:

*Hvis vi skal få en endring for de estetiske fagene må vi kreve at fagene er en del av samtalen, at de snakkes om, ikke bare når det nærmer seg FN-dagen eller en skoleavslutning. Vi må snakke om hva fagene kan gjøre for barnas utvikling, hvor viktige de er. Min opplevelse er at estetiske fag ofte ses på som «avbrekksfag», «hobbyfag», eller i beste fall fag som skal bidra til overlevering av kulturarv (Bjerke: Plur, 2019)*



Skoler skal gjenspeile samfunnet som elevene lever i og forberede dem på framtiden. Skolepraksiser og -systemer forandrer seg stadig i takt med sosiale og teknologiske transformasjoner som skjer i samfunnet vi lever i. Sigurdardóttirs doktorgrad tar for seg et slik aspekt, hvor hun tester ut å introdusere bruk av DGBL i ulike klasserom i et større omfang over et gitt tidspunkt. I slike spill er læring i fokus og underholdningen kommer i andre rekke. Ideen går ut på å bruke engasjementet som oppstår under spill som motivasjon for elever i alle aldre til å lære mye mer enn de ville ha gjort ved bruk av tradisjonelle læringsmetoder (Sigurdardóttir, 2016, s. 5). «Does School automatically make all digital activities boring, or can digital games somehow counteract such sense making?» (Sigurdardóttir, 2016, s. 143). Det har blitt gjort utallige forsøk på å definere og kategorisere digitale spill for læring, og hun deler det i to kategorier:

1. Quiz eller drille spill, som går ut på å drille en med spørsmål om et tema de har forkunnskaper om.
2. Utforskende spill, som hun beskriver som spill hvor en ikke trenger noen forkunnskaper for å spille.

Selv om elevene spilte individuelt, ble det utvalgte spillet en felles referanseramme for alle elevene, som førte til økt sosial inkludering, ettersom elevene hadde samtaler om deres progresjon, og diskusjoner om løsningsstrategier (Sigurdardóttir, 2016, s. 144 og 149). Noe som også ble svært populært var bruken av *Kahoot* (et quiz-basert spill) til å oppsummere læringsmål i slutten av en uke. Noen foreldre viste skepsis til denne formen, for de var redd dette kunne føre til uthenging av svake elever i et åpent forum for konkurranse blant elevene. Ettersom spillet kun viste navnene på de som ble topp 5, fikk medhold læreren til slutt medhold fra foreldrene (Sigurdardóttir, 2016, s. 151). Her kan barna også ha påvirket foreldrenes holdning, for mest sannsynlig ble disse prøvene ansett som motiverende i spillform enn det de hadde blitt ansett som tidligere. Det kom ikke fram av rapporten om resultatene ble bedre av å bruke Kahoot, men min antakelse vil være at dette spillet i alle fall vakte et sterke konkurranseinstinkt, når prøven ble tatt i samspill med hverandre på en delt storskjerm, enn å sitte hver for seg med et ark på pulten.

Vi kan ikke vente på å få en større plass i skolen, museene må stå på og ta dette ansvaret om økt grad av sosialpedagogikk innen kunst. Biesta er inne på dette, når hun snakker om pedagogikk for publikum, hvor publikum bare blir fylt på med kunnskap uten noen form for

utvikling eller individuell utvikling. Man vil selvfølgelig utvide mappen sin med kunnskap om kunst, men det skjer ikke nødvendigvis en form for læring eller forståelse, slik at tilskueren vil kunne benytte denne kunnskapen i et senere tidspunkt for å forstå seg på et annet verk. For å engasjere publikum, må det skje en form for aktivisering av individene som er tilskuere. Like viktig er det å ikke miste deres oppmerksomhet ved å snakke over dem, ved å bruke teoritunge kunstbegreper og avansert akademisk språk. Ei heller kan det bli banalt, slik at det virker fordummende. Her kan det være en fordel å fremstå pedagogisk mot voksne publikumsgrupper, på lik linje med barn og unge.

Så Biesta har en revolusjonerende ide om sosialpedagogikk, som kan overføres til kunstfeltet. Utfordringen er om voksne fagfolk vil forstå viktigheten av å være pedagogiske ovenfor et voksent publikum, ettersom pedagogikk er noe som man fortsatt forbinder med barn og unge. Byrommet er åpent for alle og enhver, og for meg er dette en arena for det er mulig å drive arbeid med kunstformidling til folket utenfor skolens gitte rammer. Ideelt sett skulle jeg også sett på formidlingen av non-offentlig kunsten i byrommet, som graffiti, stickers, geriljakunst og så videre, men så begrensninger i form av finne personer eller organisasjoner som påtok seg ansvaret for å sette søkelys på og formidle denne type kunstuttrykk. Norske skoler med åpne for å spill, for det er allerede lagt til rette for det med oppdatert utstyr på flere og flere skoler i form av interaktive tavler som SmartBoard og klassesett med iPad.

## 6. AVSLUTNING

### 6.1. ET HAV AV MULIGHETER

I startfasen av oppgaven undersøkte jeg om samarbeidsmuligheter med andre studenter innen apputviklings som egne studier eller emner under datateknologiske fag. Jeg tok kontakt med studieledere og etterspurte om noen kunne være interessert i å skrive en oppgave sammen på tvers av studiene, eller eventuelt ha et samarbeidsprosjekt utenom skolen. Det viste seg å ikke være interesse for det, muligens fordi det er vanskelig å treffe på it-studenter med kunstinteresse eller rett og slett kapasitet til ekstra prosjekter ved siden av studietiden som kan kreve sitt. Dog mener jeg at fremtiden innen kunstformidling rettet mot unge voksne ligger i

et tettere samarbeid mellom kunstformidlere og it-eksperter. Denne sammensetningen av ulike kunnskapsfelt kan virkelig skape noe innovativt og engasjerende, som disse kulturpolitiske dokumentene så iherdig ønsker å oppnå.

*«Tilgang til kunnskap og kultur medfører ikke nødvendigvis at folk tek i bruk kunnskapen. Å formidle og arbeide aktivt for at kulturlivet skal være relevant, og å få folk til å oppsøke kunst og kultur, vil vere ei særleg viktig oppgåve for kultursektoren framover» (Kulturdepartementet, 2018-2019, s. 51)*

Popsenteret i Oslo viser et eksemplarisk arbeid med å integrere lek og spill i kunstformidling, og har fått anerkjennelse for det. Alt fra enkle grep som en kostymeutkleddning for å fotografere til platecover til iscenesettelsen av å være opptredende artist på scenen, aktiviserer publikum og trollbinder de til å vie all sin oppmerksomhet til Popsenterets innhold. Det nettopp dette, i min mening, noe som vil treffe dagens publikum, og ikke minst kommende generasjonen, som trenger mer fengende formidling, som kan utkonkurrere mobiltelefonens makt som overgår enhver opplevelse. De viser også at det ikke trenger å være avanserte løsninger, som har en overføringsverdi til løsningene som må til i videre arbeid med kunstformidlingen av kunst i offentlig rom. Man trenger ikke å finne opp kruttet på nytt, man kan fint la seg inspirere av gamle måter for lek og spill ved å bruke quiz, rebus, rollespill og drama.

*«Kunst i det offentlige rom møter mennesker i en større og mer kompleks sammenheng enn i det lukkede kunstrommet. Publikum for den offentlige kunsten er de som lever eller ferdes der hvor kunsten plasseres. Forholdet mellom kunstverk og publikum, eller innbyggere, kjennetegnes i den offentlige kunsten av at kunsten oppsøker mennesker hvor mennesker ferdes, ikke omvendt, slik det skjer i galleriet og museet» (Sæter, 2003, s. 24).*

Denne oppgavens intensjon ble å få oppleve offentlig kunst i byrommet Oslo. Mer spesifikt kunsten som befinner seg i det frie offentlige rom, det vil si kunst som ikke er bak vegger i lukkede offentlige institusjoner, som gir oss fra ingen til begrenset adgang til byggets kunst. Jeg ønsket å bevege meg i byrom alle hadde adgang til. «Det er vanskelig, og heller ikke entydig ønskelig, å unngå konflikt i felter hvor kunst og kunstnere deltar. Men i diskusjonen om kunst i det offentlige rom er det viktig å identifisere hvilke interesser kunsten, og kunstnere tjener. Slik kan spørsmålet om kunsten også sette fokus på de ulike verdier og maktforhold den offentlige kunsten inngår i» (Sæter, 2003, s. 28). De aller fleste vil ha en formening om den offentlige kunsten i deres lokalområder, og kommentarfeltene i nettaviser

vitner til akkurat dette. Hvor plassering eller endring av verk kan skape store diskusjoner med sterke meninger. Denne diskusjonen mener jeg kan heves i kvalitet ved å skape et større engasjement rundt interessen for å forstå og bedømme kunst ikke bare baserer seg på smak, men kunnskap om kunst. «What specifically does public space contribute, or how does it participate in, the social embodiment of politics?» (Jaque, 2014, s. 57). Sett fra et større perspektiv vil dette ansvaret for å gi innsyn i kunnskap om kunst, igjen gagne kunst og kulturfeltet, da dette er borgere som stemmer fram politiske partier som velger å øke eller gjøre kutt i budsjettet for kunst- og kulturlivet i Oslo.

Denne undersøkelsen har vært gjennom mange endringer, og vendinger av ståsted og perspektiv med Pokèmon Go som inspirasjon. Selv om det å gi spillet et ansvar for kunstformidling viste seg å være for meget å forvente, så var det fortsatt riktig sted å starte for oppgaven. Min tese i forkant av undersøkelsen at det ikke er eksisterte et formidlingstilbud av kunst i offentlig rom, noe som jeg er glad for at det viste seg å være helt feil. Det både eksisterer arrangementer knyttet rundt offentlig kunst, og er også mye arbeid på gang med mål om å nå fremtidens publikum. Da spesielt med tanke på at selv Kulturretaten så potensiale i det store engasjementet som spillet klarte å skape ved å så mange til å komme seg ut i skulpturparkene i Oslo. Nå gjenstår det bare å vente og se på hvor stor gjennomslagskraft den nye appen deres vil få blant Osloborgere. Noen vil mene at en ikke trenger å prøve å favne alle, siden ikke alle nødvendigvis er kunstinteresserte. Dog formuleres det svært vakkert i stortingsmeldingen 8 (2018-2019) hvilken betydning kunst og kultur kan ha for samfunnets borgere;

*Kunst og kultur kan skape refleksjon og innsikt om verdier, samfunn og kva det vil seie å vere individ i eit samfunn. Ikkje minst medverkar kulturarven, både i form av materielle strukturar og som immaterielle tradisjonar, verdier og praksisar, til å skape identitet, innsikt, engasjement og ei kjensle av å høyre til. Kulturarven representerer både felles historie og store økonomiske og kulturelle verdier. Ved å gi innsikt i historia kan kulturarven hjelpe oss å sjå vår eiga tid og forstå oss sjølv betre. Kulturarven representerer det kollektive minnet vårt. Samtidig handlar kulturarv om det vi gir vidare til kommande generasjonar, og som vil vere med på å forme den kulturelle identiteten deira (Kulturdepartementet, 2018-2019, s.16).*



# KILDER

Althusser, L. (u.å.). *Ideology and Ideological State Apparatuses (Notes Towards an Investigation)*. I Brewster, B. (Red)., 2001 Lenin and Philosophy and Other Essays. New York: Monthly Review Press.

Astrup Fearnley Museet <http://www.afmuseet.no/besak-oss/formidlingstilbud/app>

Ask, K. (2011). Spiller du riktig? – Tid, moral og materialitet i domestiseringen av et online dataspill i *Norsk medietidsskrift* 02 / 2011 (Volum 18). Hentet fra <https://www.idunn.no/nmt/2011/02/art08>

Berger, J. (u.å.). *Ways of Seeing*. Hentet fra <http://waysofseeingwaysofseeing.com/ways-ofseeing-john-berger-5.7.pdf>

Berger, J. & Dibb, M. /BBC four. (2012, 8.10.) *John Berger / Ways of Seeing , Episode 1 (1972)*. Hentet fra [https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX\\_9Kk](https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX_9Kk)

Bjerke, M. (2019, 6.3.) Estetiske fag har fått større plass i ny finsk læreplan, men i Norge har lite skjedd de siste 15 åra. *Musikkultur*. Hentet fra <https://musikkultur.no/nyheter/estetiske-fag-har-fatt-storre-plass-i-ny-finsk-lareplan-men-i-norge-har-lite-skjedd-de-siste-15-ara-6.54.615621.0c6c518f97>

Biesta, G. (2014). *Making Pedagogy Public: Fore the Public, of the Public or in the interest of Publicness?*. I Burdick, J., Sandlin, J. A. og O'Malley, M. P. (Red), 2014. *Problematizing Public Pedagogy*. London: Routledge.

Bratberg, Ø. (2017). *Tekstanalyse for samfunnsvitere*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk.

Brinkmann, S. & Kvale, S. (2012). *Det kvalitative forskningsintervju*. Oslo: Gyldendal Akademisk.

Brønneck, K. & Skaftun, A. (2018, 22.3.). Vi skremmes bort fra å digitalisere skolen, på dårlig grunnlag. *Utdanningsforskning*. Hentet fra <https://utdanningsforskning.no/artikler/stener-kan-ikke-flyve-om-digitalisering-av-skolen/>

Byråd Oslo Kommune. Byrådssak 18/19 (2019). Kustbyen – Oslo kommunes kunstplan. Hentet fra <https://www.oslo.kommune.no/dok/Byr/2019/BR1/2018067459-2015168.pdf>

Christoffersen, L. & Johannessen, A. (2012). *Forskningsmetode for lærerutdanningene*. Oslo: Abstrakt forlag.

Danbolt, G. (2002). *Blikk for bilder – om tolkning og formidling av billedkunst*. Oslo: Abstrakt forlag.

Danielsen, A. (2014). *Barn og unge som publikum*. I Røyseng, S., Pettersen, A. T. og Habbestad, I. (Red), *Begreper om barn og kunst*. 2014. Oslo: Kulturrådet.

Davies, J. (2018, 18.5). Freeing our Minds - Three ways digital technologies could radically change art. *National Endowment for Science Technology and the Arts (NESTA)*. Hentet fra

<https://www.nesta.org.uk/blog/freeing-our-minds-three-ways-digital-technologies-could-radically-change-art/>

Eeg, C. (2006). *Med egne øyne 1 – om formidling av samtidskunst*. Oslo: GAN forlag.

Erikstein-Midtbø, G. og Helle, A. M. (2019, 9.2.). Vil revolusjonere fjellturen med mobilapp. NRK. Hentet fra <https://www.nrk.no/buskerud/vil-revolusjonere-fjellturen-med-mobilapp-1.14404683>

Eik, L. T. 2003. *Lekende læring og lærende lek – på småskoletrinnet*. Oslo: PEDLEX Norsk skoleinformasjon.

Evjemo, E. H. (Red). (2018). *Det felles eide – forfattere om offentlig kunst i Oslo*. Oslo: Cappelen Damm.

Fei, J. J. /TEDx Talks. (2016, 3.3.). *Art in the Age of Instagram | Jia Jia Fei | TEDxMarthasVineyard*. Hentet fra <https://www.youtube.com/watch?v=8DLNFDQt8Pc>

Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: St. Martin's Press LLC.

Hagen, I. & Wold, T. (2009). *Mediegenerasjonen – barn og unge i det nye medielandskapet*. Fagernes: Det norske samlaget.

Hantelmann, D. (2010). *How to Do Things with Art*. Verona: EBS Editoriale Bortolazzi-Stein iziTravel <https://www.izi.travel/en>

Jacobsen, D. I. (2015). *Hvordan gjennomføre undersøkelser?* Oslo: Cappelen Damm akademisk.

Jagoda, P. /Game Changer Chicago Design Lab. (2014, 26.8.). *S.E.E.D. - Game Changer Chicago, CCOL 2014*. Hentet fra <https://www.youtube.com/watch?v=pF2pdxVRtoM>

Jagoda, P., Gilliam, M., McDonald, P. & Sparrow, A. (2017). *Games as Cultural Probes*. I Garcia, A. & Niemeyer, G. (Red), *Alternate Reality Games and the Cusp of Digital Gameplay*. London: Bloomsbury Academic.

Jaque, A. (2014). *Politics Do Not Happen in Squares*. I Freeman, L., Lui, A. og Urbonas, G. (Red), *Public Space?: Lost & Found*. 2014. London: The MIT press.

Kirkens Bymisjon. *Derfor henger Kirkens Bymisjon opp oransje skjerf*. Hentet fra <https://kirkensbymisjon.no/artikler/derfor-henger-kirkens-bymisjon-opp-oransje-skjerf/>

KORO <https://koro.no/om/koro/>

Kulturbyrået Mesèn <http://www.mesen.no/> <https://www.flickr.com/photos/mesen/>  
<http://www.mesen.no/prosjekter/shadowplay> <http://www.mesen.no/prosjekter/evergreen>

Kulturetaten <https://www.oslo.kommune.no/politikk-og-administrasjon/etater-foretak-og-ombud/kulturetaten/>

Kulturdepartementet. (2018–2019). Meld. St. 8 Kulturens kraft — Kulturpolitikk for framtida. Hentet fra <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/meld.-st.-8-20182019/id2620206/sec1>

- Kulturdepartementet. (2002-2003). St.meld. nr. 48 *Kulturpolitikk fram mot 2014*. Hentet fra <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/stmeld-nr-48-2002-2003-/id432632/>
- KUNZT <http://www.kunzt.no/>
- Kwon, M. (2002). *One Place after Another – Site Specific Art and Locational Identity*. London: The Mit Press.
- Leknes, B. O. (2016, 6.10.). Forsker mener ungene lærer mer kultur med Pokémon Go. *Forskning.no*. Hentet fra <https://forskning.no/partner-skole-og-utdanning-spill/forsker-mener-ungene-laerer-mer-kultur-med-pokmon-go/399066>
- Lynggaard, K. (2012). *Dokumentanalyse*. I Brinkmann, S. og Tanggaard, L (Red), *Kvalitative metoder – empiri og teoriutvikling*. 2012. Oslo: Gyldendal Akademisk.
- Norges museumsforbund. <https://museumsforbundet.no/nyheter/her-er-de-nominerte-til-arets-museum-2019/>
- NOU 2013:4. (2013). *Kulturutredningen 2014*. Oslo: Departementenes servicesenter, Informasjonsforvaltning. Hentet fra <https://www.regjeringen.no/contentassets/1e88e03c840742329b9c46e18159b49c/no/pdfs/nou-201320130004000dddpdfs.pdf>
- NRK. (2016). *Glem Pokémon Go, nå kommer Gardermoen Go!* Hentet fra <https://www.tv2.no/v/1072691/>
- Oslo Museum; Bymuseet. <https://www.oslomuseum.no/aktivitet/bydetektiven/>
- Oslo kommune. *Bilfritt byliv* Hentet fra <https://www.oslo.kommune.no/politikk-og-administrasjon/slik-bygger-vi-oslo/bilfritt-byliv/> (Hentet den 4.4.19)
- Pinder, D. (2005). *Arts of urban exploration*. *Cultural Geographies* 2005 vol 12:383-411
- Rise, (2016, 25.7.). Doktoren som kjemper for dataspel i skulen. *Framtida.no*. Hentet fra <https://framtida.no/2016/07/25/doktoren-som-kjemper-for-dataspel-i-skulen>
- Schmedling, O. (2003). *Art goes public: kunstnerisk intervensjon*. I Furnesvik, E. (Red), *Kunst i offentlig rom*. 2003. Oslo: Forlaget Press Utsmykkingsfondet for offentlige bygg.
- Sigurdardóttir, H. D. I. (2016). *Concern, creativity and compliance - The phenomenon of digital game-based learning in Norwegian education*. Trondheim: NTNU Grafisk senter.
- Smith, J.K. & Smith, L. F. (2001). *Spending Time on Art*. Hentet fra <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.2190/5MQM-59JH-X21R-JN5J>
- Spetalen, H. /HiOA. (2017). *Bruk av Smart Board tavle i undervisning*. Hentet fra <https://fagarkivet.oslomet.no/en/item/asset/dspace:4879/Rapport%20-%20Bruk%20av%20Smart%20Board%20tavler%20i%20undervisning%20-%20Halvor%20Spetalen.pdf>
- Solhjell, D. (2001). *Formidler formidlet*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Solhjell, D., & Øien, J. (2012). *Det norske kunstfeltet : en sosiologisk innføring*. Oslo: Universitetsforlaget.



Stolpejakta <https://www.stolpejakta.no/#/>

Sund, E. M. (2018,11.10). Send inn forslag til Årets museum 2019! *Norges museumsforbund*. Hentet fra <https://museumsforbundet.no/nyheter/send-inn-forslag-til-arets-museum-2019/>

Sæter, O. 2003. *Kunst møter steder, kunst skaper steder*. I Furnesvik, E. (Red), *Kunst i offentlig rom*. 2003. Oslo: Forlaget Press Utsmykkingsfondet for offentlige bygg.

Tehrani, N. (2014). *Protocols of Construction, Specifications of New Media*. I Freeman, L., Lui, A. og Urbonas, G. (Red), *Public Space?: Lost & Found*. 2014. London: The MIT press.

Uglum, M. (2013,13.9.). Popsenteret er årets museum. *Aftenposten*. Hentet fra <https://www.aftenposten.no/osloby/byliv/i/J1PL4/Popsenteret-er-arets-museum>

Wodiczko, K. (1987). *Strategies of Public Address: Which Media, Which Publics?* I red Doherty, C. *Situation – Documents of Contemporary Art*. (2009). Cambridge: MIT Press.

Yalla Shoola! Curatorial Practice. (2016, 30.8.). *Cover-Up! by Adel Abidin @ Oslo central station*. Hentet fra <https://www.youtube.com/watch?v=94get4r8gf8>

# VEDLEGG

Vedlegg 1: <b>Tilbakemelding fra NSD</b> .....	74
Vedlegg 2: <b>Samtykkeerklæring</b> .....	76
Vedlegg 3: <b>Intervjuguide</b> .....	78

# NSD NORSK SENTER FOR FORSKNINGSDATA

## NSD sin vurdering

### Prosjekttittel

Arbeidstitel: Offentlig kunst i byrommet, Oslo

### Referansenummer

380835

### Registrert

20.12.2018 av Meera Manjit Kaur - [REDACTED]

### Behandlingsansvarlig institusjon

OsloMet - storbyuniversitetet / Fakultet for teknologi, kunst og design / Institutt for estetiske fag

### Prosjektansvarlig (vitenskapelig ansatt/veileder eller stipendiat)

Laila Fauske, [REDACTED]

### Type prosjekt

Studentprosjekt, masterstudium

### Kontaktinformasjon, student

Meera Manjit Kaur, [REDACTED]

### Prosjektperiode

30.08.2018 - 31.07.2019

### Status

21.12.2018 - Vurdert

### Vurdering (1)

---

#### 21.12.2018 - Vurdert

Det er vår vurdering at behandlingen av personopplysninger i prosjektet vil være i samsvar med personvernlovgivningen så fremt den gjennomføres i tråd med det som er dokumentert i meldeskjemaet med vedlegg den 21.12.2018. Behandlingen kan starte.

#### MELD ENDRINGER

Dersom behandlingen av personopplysninger endrer seg, kan det være nødvendig å melde dette til NSD ved å oppdatere meldeskjemaet. På våre nettsider informerer vi om hvilke endringer som må meldes. Vent på svar før endringer gjennomføres.

#### TYPE OPPLYSNINGER OG VARIGHET

Prosjektet vil behandle alminnelige kategorier av personopplysninger frem til 31.07.2019.

#### LOVLIG GRUNNLAG

Prosjektet vil innhente samtykke fra de registrerte til behandlingen av personopplysninger. Vår vurdering er at prosjektet legger opp til et samtykke i samsvar med kravene i art. 4 og 7, ved at det er en frivillig, spesifikk, informert og utvetydig bekreftelse som kan dokumenteres, og som den registrerte kan trekke tilbake. Lovlig grunnlag for behandlingen vil dermed være den registrertes samtykke, jf. personvernforordningen art. 6 nr. 1 bokstav a.

#### PERSONVERNPRINSIPPER

NSD vurderer at den planlagte behandlingen av personopplysninger vil følge prinsippene i personvernforordningen om:

- lovlighet, rettferdighet og åpenhet (art. 5.1 a), ved at de registrerte får tilfredsstillende informasjon om ogsamtykker til behandlingen
- formålsbegrensning (art. 5.1 b), ved at personopplysninger samles inn for spesifikke, uttrykkelig angitte ogberettigede formål, og ikke behandles til nye, uforenlige formål
- dataminimering (art. 5.1 c), ved at det kun behandles opplysninger som er adekvate, relevante ognødvendige for formålet med prosjektet
- lagringsbegrensning (art. 5.1 e), ved at personopplysningene ikke lagres lengre enn nødvendig for åoppfylle formålet

#### DE REGISTRERTES RETTIGHETER

Så lenge de registrerte kan identifiseres i datamaterialet vil de ha følgende rettigheter: åpenhet (art. 12), informasjon (art. 13), innsyn (art. 15), retting (art. 16), sletting (art. 17), begrensning (art. 18), underretning (art. 19), dataportabilitet (art. 20).

NSD vurderer at informasjonen om behandlingen som de registrerte vil motta oppfyller lovens krav til form og innhold, jf. art. 12.1 og art. 13.

Vi minner om at hvis en registrert tar kontakt om sine rettigheter, har behandlingsansvarlig institusjon plikt til å svare innen en måned.

#### FØLG DIN INSTITUSJONS RETNINGSLINJER

NSD legger til grunn at behandlingen oppfyller kravene i personvernforordningen om riktighet (art. 5.1 d), integritet og konfidensialitet (art. 5.1. f) og sikkerhet (art. 32).

For å forsikre dere om at kravene oppfylles, må dere følge interne retningslinjer og/eller rådføre dere med behandlingsansvarlig institusjon.

#### OPPFØLGING AV PROSJEKTET

NSD vil følge opp ved planlagt avslutning for å avklare om behandlingen av personopplysningene er avsluttet.

Lykke til med prosjektet!

Kontaktperson hos NSD: Belinda Gloppen Helle  
Tlf. Personverntjenester: 55 58 21 17 (tast 1)

# Vil du delta i forskningsprosjektet

## ”Arbeidstittel: Offentlig kunst i byrommet, Oslo”?

Dette er et spørsmål til deg om å delta i et forskningsprosjekt hvor formålet er å *Undersøke måter for å bruke spillifisering til å formidle den offentlige kunsten i byrommet*. I dette skrevet gir vi deg informasjon om målene for prosjektet og hva deltakelse vil innebære for deg.

### Formål

*Kartlegge dagens formidlingsmetoder. Intervju av personer som arbeider med formidling av kunst i offentlig rom og deres satsingsområder innen digital kunstformidling. Problemstillingen er som følger: Hvordan kan spillifisering benyttes i formidlingen av kunst i byrommet til unge voksne? Dette er et mastergradsprosjekt på studiet Kunst i samfunnet*

### Hvem er ansvarlig for forskningsprosjektet?

*OsloMet - Storbyuniversitetet er ansvarlig for prosjektet.*

### Hvorfor får du spørsmål om å delta?

*Innhente informasjon for å kartlegge dagens formidlingsmetoder av kunst i offentlig rom. Informanter ved ulike institusjoner er nødvendig kilde for å innhente informasjon.*

### Hva innebærer det for deg å delta?

- *Hvis du velger å delta i prosjektet, innebærer det at du tar deg tid til et kvalitativt intervju, som blir transkribert fra lydopptaket fra intervjuet.*

### Det er frivillig å delta

Det er frivillig å delta i prosjektet. Hvis du velger å delta, kan du når som helst trekke samtykke tilbake uten å oppgi noen grunn. Alle opplysninger om deg vil da bli anonymisert. Det vil ikke ha noen negative konsekvenser for deg hvis du ikke vil delta eller senere velger å trekke deg.

### Ditt personvern – hvordan vi oppbevarer og bruker dine opplysninger

Vi vil bare bruke opplysningene om deg til formålene vi har fortalt om i dette skrevet. Vi behandler opplysningene konfidensielt og i samsvar med personvernregelverket.

- *Kun jeg og min veileder vil ha tilgang til råmaterialet.*
- *Alle dataene lagres på en PC som vil oppbevares i et skap med nøkkellås i et kodelåst kontorrom på OsloMet.*
- *Deltakeren kan bli henvist til ved navn, for å beskrive kunstinstitusjonens formidlingsarbeid.*

### Hva skjer med opplysningene dine når vi avslutter forskningsprosjektet?

Prosjektet skal etter planen avsluttes 31.7. Ved prosjektslutt vil personopplysninger og eventuelle opptak bli slettet.

### Dine rettigheter

Så lenge du kan identifiseres i datamaterialet, har du rett til:

- innsyn i hvilke personopplysninger som er registrert om deg,

- å få rettet personopplysninger om deg,
- få slettet personopplysninger om deg,
- få utlevert en kopi av dine personopplysninger og å sende klage til personvernombudet eller Datatilsynet om behandlingen av dine personopplysninger.

### **Hva gir oss rett til å behandle personopplysninger om deg?**

Vi behandler opplysninger om deg basert på ditt samtykke.

På oppdrag fra *OsloMet - Storbyuniversitetet* har NSD – Norsk senter for forskningsdata AS vurdert at behandlingen av personopplysninger i dette prosjektet er i samsvar med personvernregelverket.

### **Hvor kan jeg finne ut mer?**

Hvis du har spørsmål til studien, eller ønsker å benytte deg av dine rettigheter, ta kontakt med:

- *OsloMet - Storbyuniversitetet* ved  
*Meera M. Kaur* [redacted] og veileder  
*Laila Fauske* [redacted]
- Vårt personvernombud: *Ingrid Jacobsen*.
- NSD – Norsk senter for forskningsdata AS, på epost ([personverntjenester@nsd.no](mailto:personverntjenester@nsd.no)) eller telefon: 55 58 21 17.

Med vennlig hilsen

Laila Fauske  
Prosjektansvarlig  
(Forsker/veileder)

Meera M. Kaur  
*Eventuelt student*

---

## **Samtykkeerklæring**

Jeg har mottatt og forstått informasjon om prosjektet *Arbeidstittel: Offentlig kunst i byrommet, Oslo* og har fått anledning til å stille spørsmål. Jeg samtykker til:

- å delta i *et intervju*
- at opplysninger om meg publiseres slik at jeg kan gjenkjennes i *masteroppgave*.

Jeg samtykker til at mine opplysninger behandles frem til prosjektet er avsluttet, ca. 31.7.19

-----  
(Signert av prosjektdeltaker, dato)

# INTERVJUGUIDE

1. Har institusjonen et digitalt arkiv med bilde og informasjon om de ulike kunstobjektene deres?
2. I disse dager er det mer og mer fokus på aktivisering av publikum med kunstformidlingen.
  - Hva legger dere i begrepet å aktivisere publikum?
  - Har deres institusjon noen positive eller negative erfaringer med dette som du kan dele?
  - Har dere planer om andre måter å aktivisere publikum på i fremtiden?
3. Har dere sett på muligheter for bruk av noen form for spill eller lek som en metode for kunstformidling?
4. I den nye kulturmeldingen Kulturens kraft – *Kulturpolitikk for fremtiden* er det et eget kapittel for digitale muligheter, og punkt 7.3 tar for seg digital formidling. Hvordan forholder dere dere til dette punktet per i dag?
5. I mitt masterprosjekt er jeg opptatt av å formidle den offentlige kunsten i byrommet, og en av formidlingsmåtene jeg fokuserer på er bruk av digitale verktøy.
  - Har dere noen form for digital formidlingsverktøy for publikum som blir brukt i dag.
6. Har dere noen digitale satsningsområder i nærmeste fremtid?

