

Sammendrag

Estetiske praksiser i plattformøkonomien

Knut Ove Eliassen

Kulturvarer konsumeres i dag fortrinnsvis på digitale plattformer. Konserter, film, bøker, museer og teatre er tilgjengelige uavhengig av tid og rom. Det er også musikksnutter på YouTube, dansestunts på TikTok, instagrampoesi og alle slags spill. Av blandet kvalitet og uten kritisk offentlighet savner de siste større ambisjoner om varighet eller originalitet, like fullt kan de ha stor affektiv verdi. Med støtte i kritisk medieteorieredegjør artikkelen for overordnede tendenser i kunst- og kulturfeltet og de digitaliseringsprosessene som forandrer sektoren. Den ser på hvordan endringene har vært ledsaget av en teoriutvikling som har bidratt til forståelsen av feltet, og dessuten satt sitt preg på samtidige estetiske praksiser. Artikkelens premisser er at fremveksten av internett på 1990-tallet, sosiale medier på 2000-tallet og plattformøkonomiene på 2010-tallet gradvis har oppløst distinksjonene som lenge har gitt kunsten egen sosial realitet og substans. Om skillene mellom verk og vare, privat og offentlig, kunstner og publikum, fritid og arbeid, kunst og underholdning, høy og lav, ikke lenger kan tas for gitt, må man også spørre om hvorvidt det fortsatt gir god mening å snakke om «kunst- og kulturfeltet».

NØKKEWORD: plattform, infrastruktur, nettverk, medieestetikk, web 2.0.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NoDerivatives 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/>

Today, cultural commodities are mainly consumed on digital platforms. Concerts, movies, books, museums, and plays are available independently of space and time. So are YouTube videos, TikTok dance stunts, Instagram poetry and all kinds of games. Of mixed quality and devoid of any kind of critical public sphere, these lack any ambition of permanence or originality; they can nevertheless have considerable affective value. Drawing on critical media theory, the article maps and discusses how processes of digitalization are transforming what has long been referred to as the field of art and culture. It discusses how the current structural changes have been accompanied by critical theoretical work that not only provides valuable insight but that marks contemporary aesthetic practices. The central premise of the argument is that the establishment of the internet in the 1990s, the emergence of social media in the 2000s, and the platform economies of the 2010s have gradually eroded the distinctions that have provided social reality and substance to art. If distinctions such as those between artwork and commodity, private and public, artist and audience, free time and labour, art and entertainment, no longer hold, the following question arises: Does it still make sense to speak of «art and culture»?

KEYWORDS: platform, infrastructure, network, media aesthetics, web 2.0.

Analogiseringen av det digitale. Dramaturgi i unntakstilstand

Tore Vagn Lid

Få uker før koronapandemien utløste unntakstilstand både på og utenfor scenen, presenterte Transiteatret-Bergen, under ledelse av Tore Vagn Lid, et kunstnerisk forskningsarbeid om «unntakstilstandens dramaturgi». I forestillingen *03:08.38 Tilstander av unntak* var fysisk og digital tilstedeværelse likestilt: Kor, orkester og scenografi strakte seg ut i et

direktesendt samspill mellom rom og aktører i flere byer. Eksperimentet forsøkte, også før det i mars 2020 ble tvingende nødvendig, å dra de kunstneriske implikasjonene av en pågående «analogisering av det digitale», forstått som en bevisst bruk av de digitale formene for kommunikasjon og dialog som over lang tid, og i stadig større grad, er blitt del av vår livsverden. Det er behovet for å forstå og estetisk forholde seg til en «hverdagsliggjøring» av det digitale som er utgangspunktet for artikkelen. Samtidig er teksten en undersøkelse av hvordan unntakstilstanden, med sine stadige kast og vendinger, slår inn i og endrer de dramaturgiske premissene for refleksjonsarbeidet i og utenfor scenerommet.

NØKKEWORD: dramaturgi, unntakstilstand, analogisering, analog, digital

Mere weeks before the coronavirus pandemic triggered a state of emergency both on and off the stage, Transiteatret-Bergen, under the leadership of Tore Vagn Lid, presented artistic research into «the dramaturgy of states of emergency». In the theatre piece *03:08.38 States of Emergency*, physical and digital presence were given equal footing: By means of live broadcast, the choir, orchestra and set reached out through interaction with other spaces and actors located in different cities. Even before March 2020 compelled its necessity, the experiment attempted, to consider the artistic implications of an ongoing «analogization of the digital», or a deliberate use of the digital forms of communication and dialogue that have long been an increasing part of our lifeworld. The need to understand and find ways to deal aesthetically with the digital as «commonplace» forms the basis of this article. At the same time, the text examines how states of emergency, with unceasing twists and turns, impact and alter the dramaturgical premises for the labour of reflection taking place inside and outside the theatre space.

KEYWORDS: dramaturgy, state of emergency, analogization, analogue, digital

Narves1biblioteket, deltagarestetik och den teknade seriens ekologisering

Per Israelson

Detta kapitel diskuterar serietechnarkollektivet Narves1bibliotekets verksamhet, med utgångspunkt i antologimagasinet *Mennesker med håp for fremtiden 3* från 2016. Magasinet opererar med en relationell estetik, genom vilken en digital infrastruktur och teknisk miljö tematiseras men framför allt performativt knyts till det digitala objektets processer. Narves1bibliotekets konceptuella praktiker, som bland annat använder appropriering, collage och montage, är sålunda en produkt av digitaliseringens och den cybernetiska återkopplingens betoning av materialitet och närvaro som relationella processer. Magasinet materiella formgivning förutsätter digitala produktionsförhållanden och är ett uttryck för en estetik formad av det digitala objektet. Denna postdigitala estetik fokuserar det konstnärliga objektet som materiell relation och process, som ekologi och inte som slutet system. Artikeln hävdar att Narves1bibliotekets teknade serier är ett uttryck för en medieekologisk estetik men också att dessa serier bara är del av en större medieekologi av sammanhängande objekt, digitala såväl som analoga. Det är denna medieekologi som utgör Narves1bibliotekets huvudsakliga konstverk.

NYCKELORD: teknade serier, postdigital kultur, deltagarestetik, medieekologi, posthumanism

This article discusses the comics collective Narves1biblioteket, mainly from an analysis of the anthology magazine *Mennesker med håp for fremtiden 3* from 2016. The magazine operates with a relational aesthetics, thematizing and embodying the connection of digital environments and technical milieus to the processes of the digital object. The

conceptual practices of Narveslibiblioteket, including appropriation, collage, and montage, amongst others, are accordingly generated by the stress on materiality and presence as relational processes enforced by digitization and cybernetic feedback. The material design of the magazine presupposes digital technologies and is an expression of an aesthetics informed by the digital object. This postdigital aesthetics focuses the artistic object as material relation and process, as ecology and not as closed system. The article argues that the comics of Narveslibiblioteket form part of a media ecology of interconnected objects, digital as well as analogue. This media ecology comprises Narveslibiblioteket's primary work of art.

KEYWORDS: comics studies, postdigital culture, participatory aesthetics, media ecology, posthumanism

Hack. Cory Arcangels medieintervensjoner

Eivind Røssaak

Artikkelen «Cory Arcangels intervensjoner i digitale medieinfrastrukturer» utforsker mediekritiske aspekter i sentrale arbeider av den innflytelsesrike stavangerbosatte mediekunstneren Cory Arcangel. Røssaak anvender kritisk infrastrukturteori og appropriasjonsestetikk for å undersøke mekanismene i Arcangels kunst. Arcangel lager kunst av blant annet dataspillteknologier og sosiale medier. Røssaak vektlegger hvordan hans kunstneriske medieappropriasjoner belyser utviklingen av teknologier og teknikker som ligger til grunn for vår tids digitale medieinfrastrukturer. Slik dannes grunnlaget for en mediekunst som makter å ta inn over seg nye folkelige uttrykspraksiser, samtidig som den også viser hvordan dagens mediebrukere fanges i formater tilpasset en ny overvåkningskapitalisme, utviklet i kjølvannet av interaksjonsvitenskapen kybernetikk, som opprinnelig var en styringsteknikk for

høyt teknologiske våpensystemer. Røssaak diskuterer også McKenzie Wark's *A Hacker Manifesto* som knytter hacking til motstandskamp og frigjøringsarbeid. Arcangel's kunst som baserer seg på intervensjoner i og omprogrammering av velkjente digitale plattformer, peker, for Røssaak, mot visjoner for en alternativ mediefremtid.

NØKKEORD: mediekunst, dataspill, sosiale medier, mediekritikk, infrastruktur

This article explores media critical aspects of key works by the influential media artist Cory Arcangel, who resides in Stavanger. Røssaak applies critical infrastructure studies theory and appropriation aesthetics to examine the mechanisms in Arcangel's art. Arcangel makes art using computer game technologies and social media. Røssaak emphasizes how his artistic media appropriations illuminate the development of technologies and techniques that shape the basis of today's digital media infrastructures. His media art absorbs vernacular practices and expressions, while also showing how today's media users are captured by formats adapted to surveillance capitalism, forged by interaction science cybernetics, which was originally a control technique for high-tech weapon systems. Røssaak also discusses McKenzie Wark's *A Hacker Manifesto* which links hacking to resistance and liberation. Arcangel's work, which is based on interventions in and reprogramming of well-known digital platforms, points, for Røssaak, towards visions for an alternative media future.

KEYWORDS: media art, computer games, social media, media criticism, infrastructure

Instagramdikt og plattformlogikk

Hans Kristian S. Rustad

Et av hovedargumentene i artikkelen «Instagramdikt og plattformlogikk» er at instagramdikt er en type markedsorientert, mediespesifikk brukslyrikk. Artikkelen retter oppmerksomheten mot instagramdikt i Norge og diskuterer på hvilke måter Instagram som plattform setter betingelser for diktenes form, motiv og tematikk, for hvordan poetene skriver, og for hvordan diktene blir mottatt. Ved hjelp av begrepet «sosiale mediers logikk», utviklet av José van Dijck og Thomas Poell, viser forfatteren hvordan Instagram ikke er en nøytral medieplattform, ei heller for poesi, men at den må betraktes som en aktør i utviklingen av instagramdikt. Artikkelen er tredelt: Første del er en presentasjon og diskusjon av mye av forskningslitteraturen på instagramdikt, andre del utforsker sentrale aspekter ved sosiale mediers logikk på et lite utvalg instagramdikt, og tredje del tilbyr en nærlesning av noen få av diktene til Trygve Skaug.

NØKKEWORD: Instagrampoesi, Trygve Skaug, sosiale mediers logikk, digital lyrikk, brukslyrikk.

One of the main arguments in this article is that Instagram poetry is a type of market-oriented, media-specific poetry. The article focuses on Instagram poems in Norway and discusses to what extent and in what ways Instagram as a platform determines or plays a role in the making of the poems' form, motif and theme, on how the poets write, and on how the poems are received. With José van Dijck and Thomas Poell elaboration of the logic of social media as a framework, I show how Instagram is not a neutral media platform, and certainly is not neutral for poetry, but that it needs to be considered as an actor in the development of Instagram poems. The article is divided into three parts: The first presents and discusses much of the research literature

on Instagram poems, the second explores some key aspects of social media logic applied on a small selection of Instagram poems, and the third offers a close reading of a few of the Norwegian Instagram poet Trygve Skaug's poems.

KEYWORDS: instapoetry, Trygve Skaug, the logic of social media, digital poetry, occasional poetry.

Interactivity and togetherness in digital theatre

Elena Pérez og Ellen Foyen Bruun

The article addresses how Norwegian theatre responded to the COVID-19 outbreak March 2020. As a case study for performance analysis, the authors investigate a youth theatre production, *Culpa!*, written by Taro Vestøl Cooper and directed by Mine Yalcin Nilay, produced by Kilden Theatre and Concert House, Kristiansand. The analysis looks at how *Culpa!* used and combined different interactive strategies through digital media and on YouTube. The discussion covers how the four elements of theatre, You/actor, Me/spectator, Here/same space, Now/same time, are negotiated and reframed with digital performance practices. The authors argue that *Culpa!* represents mediaturgy – an innovative dramaturgical performance strategy known from international digital theatre experiments, entailing that the digital media used for artistic purposes are simultaneously criticized. By revealing how the spectator becomes part of the interactive communication strategies, the authors conclude that *Culpa!* facilitated an active spectator position contributing to a feeling of belonging to one common audience.

KEYWORDS: digital performance practices, interactivity, *Culpa!*, mediaturgy

Spilleestetikk. Om lyd og musikk i dataspill

Lykke Guanio-Uluru

Dataspill er blant de mest utbredte fritidsaktivitetene blant barn og unge i Norge. Det er likevel forsket lite på hvordan ungdom forstår og beskriver sine egne spillopplevelser. Basert på data samlet inn i en spørreundersøkelse i desember 2019 analyserer Guanio-Uluru i denne artikkelen norske ungdommers beskrivelser av hvordan de opplever lyden og musikken i sine favorittspill, og drøfter funnene på bakgrunn av teoretiske perspektiver fra spillstudier (*game studies*), med vekt på teorier om lydens og musikkens rolle i dataspill (særlig Collins 2008; Cohen 2014; Walen 2004). Funnene viser at norske ungdommer spiller et vidt spekter dataspill fra ulike sjangere, og at de fleste av dem opplever lyd og musikk som sentralt for spillopplevelsen, ikke bare fordi lyd og musikk understøtter navigasjon i spillet, men også fordi lydbildet har en estetisk egenverdi.

NØKKEWORD: spilleestetikk, dataspill, spørreundersøkelse, lyd og musikk, ungdom

Videogaming is a main leisure activity among children and adolescents in Norway. Nevertheless, there is still little research investigating how young people understand and describe their own gaming experiences. Based on data collected in a survey in December 2019, Guanio-Uluru here analyse descriptions by Norwegian 9th graders of how they experience music and sound in their favourite videogames. The study is conducted with reference to theoretical perspectives from game studies and draw particularly on theories regarding the role of music and sound in videogames. The findings show that Norwegian 9th graders play a wide range of videogames, and that the majority experience sound and music as central game components. In their descriptions and explanations, they emphasise both the role sound has

in supporting in-game navigation, but also the intrinsic aesthetic value sound effects and music lend to their favourite games.

KEYWORDS: videogame aesthetics, videogames, survey, audio and music, 9th graders

Det medierte minnestedet. En studie av *Falstad digital rekonstruksjon*

Ingvild Hagen Kjørholt, Ingeborg Hjorth, Insa Müller og Anette Homlong Storeide

Stedsspesifikke digitale formidlingsverktøy er en trend i museums- og kulturarvsfeltet både i Norge og internasjonalt. Artikkelen presenterer en studie av nettbrettapplikasjonen *Falstad digital rekonstruksjon* (2018), og av en gruppe besøkende til minnestedet Falstad sine refleksjoner over å bruke det. Studien tar utgangspunktet i tre spørsmål: Hva karakteriserer *Falstad digital rekonstruksjon* som medium? Hvordan forholder applikasjonen seg til etablerte formidlingsformer og -konvensjoner ved minnesteder fra andre verdenskrig? Og på hvilke måter opplever og forstår besøkende stedet og historien gjennom det digitale verktøyet? Artikkelen viser hvordan nettbrettapplikasjonen gjentar og remedierer kulturelle former, og hvordan samtidens mediekultur og egne medieerfaringer påvirker besøkendes meningsskaping. Et sentralt funn er at stedsspesifikke digitale formidlingsverktøy kan fremme historiebevissthet og kritisk refleksjon om hvordan historieformidling er formgitt og mediert.

NØKKEWORD: minnested, digital kulturarv, andre verdenskrig, AR/VR-applikasjon, lokative medier

Site-specific digital guiding tools are a trend in Norwegian and international museum and cultural heritage sector. The article presents a case study of the tablet application *Falstad digital reconstruction and V/AR guide* (2018) and the user experiences of a group of visitors to the Falstad memorial site. The analyses depart from three questions: What characterizes *Falstad digital reconstruction and V/AR guide* as a medium? How does the application relate to cultural forms and conventions already established at Nazi camp memorial sites? And in what ways do visitors experience and understand the place and its history through this digital medium? The article reveals how the tablet application repeats and remediates cultural forms and how contemporary media culture as well as personal media experiences shape visitors' meaning making. A key finding is that site-specific digital media may foster historical consciousness and critical reflection on how history is always shaped and mediated.

KEYWORDS: memorial site, digital heritage, WW2, AR/VR application, locative media

Instagram og uavhengige klesdesigneres medieringspraksiser

Synne Skjulstad og Ida Eritsland

Artikkelen undersøker rollen plattformen Instagram spiller i arbeidet til norske uavhengige klesdesignere som praktiserer sitt fag i skjæringspunktet mellom moteindustrien og kunstfeltet. Den belyser hvordan designerne arbeider med å mediere sitt arbeid digitalt, og hvordan den digitale medieringen påvirkes av motefeltets og Instagrams temporalitet og publiseringskultur. Medieringen er viktig for designerenes posisjonering i en kritisk motekultur. Instagram gir designerne muligheter til å kunne uttrykke tilhørighet til egne relevante nettverk og er

viktig for synliggjøringen av eksistensen av motepraksiser som foregår på egne kunstneriske premisser. Instagram muliggjør både en internasjonal tilstedeværelse og en lokal forankring og involverer aktører og uttrykk som opererer på tvers av geografiske og institusjonelle grenser. Mediearbeid inngår i klesdesignerens arbeid og rolle, og dette arbeidets publiserte resultater utgjør en viktig del av designernes estetiske uttrykk. Den digitale medieringen medfører en rekke muligheter, men også utfordringer for designerne.

NØKKEWORD: Instagram, mote, mediering, klesdesign, temporalitet

This article examines the roles Instagram plays in the work of Norwegian independent fashion designers, whose work is situated in and between the fashion industry and the art field. It sheds light on how the designers mediate their work digitally, and how their professional media practices are affected by the temporalities and publishing cultures of the fashion industry and Instagram respectively. Instagram enables the designers to situate their work in relevant international networks on its own artistic terms. The designers published material forms important mediated aspects of their aesthetic expression. Instagram serves as a tool for giving locally situated design practices international reach, involving actors and expressions across mediational, geographical, and institutional boundaries. Media work which involves Instagram is an important but often overlooked aspect of the design practices of independent fashion designers, one which presents the designers with opportunities, but also challenges.

KEYWORDS: Instagram, fashion, mediation, fashion design, temporality

Hjemmefra. Kunstformidling under koronapandemien

Caroline Ugelstad

En effekt av de strenge smitteverntiltakene våren 2020 var at deler av produksjonen og formidlingen av kunst ble flyttet ut av de tradisjonelle rommene for kunst, som museer og gallerier, og inn i den enkeltes hverdagslige omgivelser. At kunstbruk foregår hjemmefra, er ikke nytt. Det ekstraordinære våren 2020 var at institusjonene, visningsstedene og kunstnerne også formidlet hjemmefra, altså fra den enkeltes hverdagslige sfære, ved hjelp av egen forbrukerteknologi og formidlet via eksisterende digitale plattformer. Offentlige og private sfærer ble blandet, og de hverdagslige rammene og rommene ble en forutsetning for den formidlingen som faktisk kunne foregå. Gjennom tre utvalgte casestudier ser artikkelen på hva som skjedde i det visuelle kunstfeltet våren 2022 da produksjonen og formidlingen av kunst fra en dag til en annen flyttet ut av institusjonene og «hjem» til kunstnerne og formidlerne. Mens store museer utnyttet situasjonen strategisk, brukte kunstnere hverdagslivet til å skape fellesskap og produsere ny kunst på digitale plattformer.

NØKKEWORD: kunstformidling, hverdagsliv, hjem, digitale plattformer, plattformisering

One effect of the strict infection control measures in the spring of 2020 was that elements of the production and mediation of art were moved out of the traditional spaces for art, such as museums and galleries, and into the individual's everyday environment. It is nothing new for art to take place at home. Spring 2020 was, however, extraordinary in that the institutions, exhibition venues and artists also communicated from home, i.e. from the individual's everyday sphere, using their own consumer technology and mediated via existing digital platforms.

Public and private spheres were mixed, and the everyday frameworks and spaces became a prerequisite for the mediation that could take place. Through three selected case studies, the article looks at what happened in the visual arts field in the spring of 2020 when, from one day to the next, the production and mediation of art moved out of the institutions and «home» to the artists and mediators. While large museums took strategic advantage of the situation, artists used everyday life to create communities and produce new art on digital platforms.

KEYWORDS: art mediation, everyday life, home, digital platforms, platformization

Kamerabasert kunst på digitale plattformer

Susanne Østby Sæther

I artikkelen «Kamerabasert kunst på digitale plattformer» undersøker Susanne Østby Sæther hvordan kunstnere og kunstinstitusjoner under nedstengingen våren 2020 tok i bruk sosiale medieplattformer for deling og distribusjon av foto- og videokunst. Pandemien ble en katalysator for økt digital distribusjon av og tilgang til kunst, men førte samtidig til en økende plattformisering av kunstfeltet. Med denne spenningen som bakteppe analyserer Sæther hvordan et utvalg kamerabaserte kunstneriske praksiser og verk ble utfoldet og utfordret i møtet med ulike plattformers tekniske begrensninger og muligheter. Gjennom tre casesstudier viser Sæther at aspekter som Zooms skjerm-delingsfunksjon og rutedelte grensesnitt og Instagrams prioritering av vertikalt videoformat ble utgangspunkt for komplekse kunstneriske forhandlinger, og for utvikling av nye strategier for distribusjon i kunstfeltet. På ulike vis utfordrer disse strategiene aspekter ved etablerte institusjoner, enten «institusjoner» forstås som plattformer eller som kunstinstitusjoner.

NØKKEWORD: kamerabasert kunst, digital distribusjon, plattformisering, Zoom, Instagram

In the article «Camera-Based Art on Digital Platforms», Susanne Østby Sæther examines how, during the lockdown in the spring of 2020, institutions, artists and art used social media platforms for the sharing and distribution of photo and video art. The pandemic became a catalyst for increased digital distribution of and access to art, but at the same time led to an increasing platformization of the art field. With this tension as a backdrop, Sæther analyzes how select camera-based artistic practices and works were developed and challenged in the encounter with the technical limitations and possibilities of various platforms. Through three case studies, Sæther shows that aspects such as Zoom's screen-sharing function and gridded interface, and Instagram's prioritization of the vertical video format became the starting point for complex artistic negotiations, and for the development of new strategies for distribution in the art field. In various ways, these strategies challenge aspects of established institutions, whether «institutions» are understood as platforms or as art institutions.

KEYWORDS: camera-based art, digital distribution, platformization, Zoom, Instagram

Pandemi som mulighetsrom for digital transformasjon

Aina Landsverk Hagen, Ingrid M. Tolstad og Sara Berge Lorenzen

I denne artikkelen ser forfatterne på hvordan de to norske kunst- og kulturorganisasjonene Det Norske Teatret og Henie Onstad Kunstsenter som organisasjoner responderte på og utforsket mulighetsrommet

for nye digitale praksiser i kjølvannet av covid-19-pandemien. De undersøker hvordan arbeidet med å digitalisere kunstnerisk produksjon og formidling henger tett sammen med intern krisehåndtering og følgende omorganisering av arbeidshverdag, samarbeids- og kommunikasjonsformer. Et sentralt funn er hvordan behovet for en utstrakt digital kompetanse under pandemien blir stående i motsats til organisasjonenes forståelse av egen virksomhet – henholdsvis teaterforestillingen og kunstutstillingen – som noe som grunnleggende sett ikke kan digitaliseres. Dette paradokset åpner for at ansatte og ledelse internt kan utfordre, utforske og diskutere grensene og mulighetene for det de driver med, samtidig som det foregår en maktforskyvning og et skifte internt i organisasjonene rundt hvilke kompetanser, funksjoner og ansattgrupper som har innflytelse, ressurstilgang og status.

NØKKEWORD: pandemi, krisehåndtering, organisasjonsteori, kulturinstitusjoner, digitalisering

This article looks at how two Norwegian arts institutions, Norwegian Theater and Henie Onstad Art Center, as organizations responded to and explored the scope of opportunities for new digital practices in the wake of the Covid-19 pandemic. It investigates how the work to digitalize artistic production and dissemination is closely connected to internal crisis management and the reorganization of everyday work, including forms of collaboration and communication. During the pandemic, the need for extensive digital competence comes to stand in opposition to the organizations' understanding of their own artistic activities – the theatre performance and the art exhibition respectively – as something that fundamentally cannot be digitalized. This paradox allows employees and management to internally challenge, explore, and discuss the boundaries and possibilities of what they do, while also producing a reshuffling of power and an internal shift within the organizations concerning which competences, functions and groups of employees have influence, access to resources and status.

KEYWORDS: pandemic, crisis management, organizational theory, arts institutions, digitalization

Mulighet og risiko. Digital kulturpolitikk for barn og unge

Ole Marius Hylland og Bård Kleppe

Denne artikkelen beskriver utviklingen av en digital kulturpolitikk for barn og unge i Norge. Utviklingen beskrives som en kulturpolitisk endring av forholdet til den digitale, digitaliserte og skjermbaserte kulturen. Den digitale kulturpolitikk for barn og unge er fortellingen om en gradvis økende aksept av og anerkjennelse for digitale kulturuttrykk, og en gradvis svekket ambivalens til disse uttrykkene. Det er i særlig grad fortellingen om hvordan dataspill stegvis har blitt integrert i den norske kulturpolitikken rettet mot barn og unge. Samtidig er det også fortellingen om hvordan de digitale plattformene har blitt omfattet av en resignert anerkjennelse. Den digitale kulturpolitikken har utviklet seg i en balansegang mellom risikoer og muligheter, der mulighetene med årene har fått mer kulturpolitisk oppmerksomhet. Forståelsen av digitale kulturuttrykk og digitale plattformer har blitt mer nyansert.

NØKKEWORD: digitalisering, digital kultur, kulturpolitikk, barn og unge

This article describes the development of a digital cultural policy for children and young people in Norway. The development is described as a cultural policy change in relating to digital and digitized cultural expressions. Digital cultural policy for children is a story of a gradually increasing acceptance and recognition of digital cultural expressions, as well as a gradually weakened ambivalence towards them. More particularly, it is a story of how computer games have gradually been integrated into Norwegian cultural policy towards young cultural consumers. It is also a story of how digital platforms have been met with a

somewhat resigned acceptance. Digital cultural policy has developed in a balance between risks and opportunities, where the opportunities over the years have come to receive more cultural policy attention. The understanding of digital cultural expressions and digital platforms has become more nuanced.

KEYWORDS: digitalization, digital culture, cultural policy, children

Massedigitaliseringens politikker

Nanna Bonde Thylstrup

Massedigitalisering af kulturarv er en af nutidens vigtigste kulturpolitiske anliggender. Biblioteker og kulturarvsinstitutioner kloden rundt arbejder på højtryk for at få deres samlinger digitaliseret. Disse projekter har skabt et videnslandskab, som var utænkeligt for blot 20 år siden, men som de fleste har vænnet sig til at bevæge sig rundt i i dag: Europeana, Digital Public Library of America, Google Books og en underskov af såkaldte «skyggebiblioteker» såsom Monoskop og Sci-Hub, der giver gratis adgang til deling og download af bøger m.m. i digital form. Nasjonalbiblioteket i Norge har lagt sig i førertrøjen, når det angår den digitale transformation af dets samlinger. Bibliotekets massedigitaliseringsprogram vidner om en kulturpolitisk beslutning, der ser nødvendigheden af at lade den offentlige sektor sikre Norges kulturelle erindring i digitalt format. Denne artikel angiver de parametre, hvorfra man kan begynde at forstå de kulturpolitiske implikationer af massedigitaliseringsprojekter såsom det norske.

NØGLEORD: massedigitalisering, vidensinfrastruktur, kulturpolitik, digital transformation

Mass digitization is one of the most important cultural political issues of our times. Libraries and cultural heritage institutions are working hard to digitize their collections and artefacts. These projects have created knowledge infrastructures that were unthinkable only twenty years ago, but whose existence most of us have today become habituated to: Europeana, Digital Public Library of America, Google Books and a series of «shadow libraries» such as Monoskop and SciHub that offer free access to sharing and download of books and articles in digital form. The National Library of Norway has taken the Nordic lead in the digital transformation of their collections. Their mass digitization programme symbolizes a cultural political strategy that emphasizes the necessity of framing the digitization of the Norwegian cultural memory as a public sector concern. This article outlines the parameters of the cultural political implications of mass digitization projects such as that in Norway.

KEYWORDS: mass digitization, knowledge infrastructure, cultural politics, digital transformation

Withdrawal and disconnection in times of quarantine

Pepita Hesselberth

In this article, Pepita Hesselberth reflects on the paradox of dis/connectivity during the pandemic by looking into some of the new *online* platforms and gestures of social, political, and cultural withdrawal and disconnection emerging out of the present situation. The article touches on the rise of the quarantine meme, the «online super-spreader» #I-no-longer-participate and Zoom's aesthetics vis-à-vis the surge of online meditation retreats, to speculate on what remains of the paradox of dis/connectivity in the time of COVID-19, when people

Sammendrag

find themselves increasingly disconnected from the flow of everyday life and yet are coerced into connecting through online media in unprecedented ways.

KEYWORDS: disconnection, withdrawal, Zoom aesthetics, retreat culture, Covid