

Innledning

Knut Ove Eliassen, Anne Ogundipe og Øyvind Prytz

Denne utgivelsen springer ut av Kulturrådets forskningsprogram *Digital kultur, estetiske praksiser*. Forskningsprogrammet, som var delfinansiert av Kulturdepartementet, ble iverksatt for å undersøke hvordan de digitale teknologiene og mediene som i stadig større grad har blitt en del av hverdagslivet vårt, også har følger for kunst- og kulturfeltets uttrykksformer, bruksmønstre og økonomi.

Målet for forskningsprogrammet, slik det ble formulert i programnotatet som lå til grunn for utlysningen av midler til forskningsprosjekter, var å få belyst «hvordan digitalisering og digital mediekultur preger estetiske praksiser i samtiden og utfordrer etablerte begrep, kategorier og forståelsesformer knyttet til kunst og kultur». Det handlet ikke kun om å forstå de nye estetiske sjangrene og uttrykksformene som baserer seg på eller som eksplisitt utforsker det kunstneriske potensialet i digitale materialer, verktøy og formidlingsformer, slik vi blant annet kan se det innenfor såkalt digital kunst eller i den elektroniske litteraturen. Like mye handlet det om å forstå hvilke endringer teknologiutviklingen bringer med seg innenfor det bredere kunst- og kulturfeltet, også innenfor estetiske praksiser som i liten grad gjør digitale teknologier

og medier til en tematikk eller til en del av formspråket. Det var et mål å forstå påvirkninger som digitaliseringen måtte ha selv på kunstpraksiser som tradisjonelt oppfattes som ikke-digitale, som for eksempel teater- og scenekunstene. De mer grunnleggende samfunnsmessige endringene som digitaliseringen bringer med seg, og som også virker inn på allerede etablerte, analoge estetiske praksiser, ble sett på som potensielt like betydningsfulle som de rene digitalestetiske eksperimenteringene.

Programnotatet skisserte tre mulige innganger til tematikken. For det første kunne det handle om bruken av digitale teknikker og medier i *produksjon* av kunst og kultur, og – i forlengelsen av dette – om hvordan digitale teknologier og medier har muliggjort etableringen av nye estetiske uttrykk, praksiser og skapende fellesskap. For det andre kunne det handle om bruken av digitale teknologier og medier i distribusjon, formidling og bruk av kunst og kultur, altså om hvordan digitaliseringen har endret måtene kunstneriske og kulturelle uttrykk og praksiser *sirkulerer* på, og hvordan dette igjen påvirker kunst- og kulturfeltets strukturer og økonomi. For det tredje kunne det handle om de *kulturelle og samfunnsmessige endringsprosessene* som knytter seg til digitaliseringen. Det kunne handle om hvordan endringene i feltets rammeverk påvirker ikke bare kunstneriske og kulturelle uttrykk og praksiser, eller vår forståelse av dem, men også hvordan disse uttrykkene og praksisene selv bidrar til å formulere, forskyve, fortolke og forstå de endringsprosessene de er en del av. Kort sagt kunne den tematikken som forskningsprogrammet skulle utforske, oppsummeres i tre spørsmål: Hvilke nye kunstneriske og kulturelle praksiser og uttrykksformer følger i kjølvannet av digitaliseringen? Hvordan blir strukturer, økonomier og virkemåter i feltet endret? Og hvordan bidrar digitale teknologier og medier, og de praksiser de muliggjør, til å endre våre begreper om og vår forståelse av kunst og kultur, og av kunsten og kulturens rolle i samfunnet?

Uavhengig av hvilke svar man forventet å få, var det et premiss for prosjektet at kunst- og kulturfeltet – eller snarere kunstens og

kulturens mangslungne og forskjellige felt – gjennomgår betydelige endringer. Disse endringene vil på sikt kunne få følger for den kulturpolitiske organiseringen av sektoren. Det var derfor Kulturrådets og Kulturdepartementets kunnskapsbehov som gjorde prosjektet nødvendig. Det var ikke kun behov for oppdatert kunnskap om kunst- og kulturfeltets virkemåter, om fremveksten av nye estetiske praksiser, eller om endringene i de strukturelle og økonomiske rammene for kunst og kultur, det var også nødvendig å styrke forståelsen av hvilke handlingsrom kulturpolitikken kan ha i den nye digitale situasjonen i årene fremover.

Kunsten og kulturen er alltid allerede digital

Forskningsprogrammet ble igangsatt før koronaviruset spredte seg verden over, og med voldsomt tempo og omfang tvang igjennom en reorganisering av sivile og offentlige sektorer. Pandemiens – eller snarere smitteverntiltakenes – effekter ble særlig synlige i kunst- og kulturfeltet. Over natten måtte teatre, biblioteker, gallerier og kinosaler stenge; filminnspillinger og konserter ble avlyst, festivaler og bienaler likeså. Men selv om kunstens og kulturens tradisjonelle arenaer og møteplasser ikke lenger var tilgjengelige, og selv om nedstengningen etter hvert skulle føre til økonomiske utfordringer for en rekke aktører, stoppet ikke kunst- og kulturlivet helt opp. Relativt raskt begynte kunstnere og kulturinstitusjoner å utforske nye måter å nå ut til publikum på. Virtuelle teateroppsetninger, strømmekonserter og digitale museumsturer ble snart de nye formidlingsformatene; videokonferanseplattformer som Zoom og Teams, og sosiale medier som Facebook og Instagram ble de nye kunstarenaene. Digitale kanaler og plattformer fremsto plutselig med en annen og mer akutt relevans enn tidligere, de var mulige veier ut av uføret.

Overgangen til et mer eller mindre heldigitalt kulturliv var brå, og den digitale utmattelsen spredte seg omtrent like raskt som den

digitale entusiasmen. Ikke desto mindre ble det tydelig allerede i den første nedstengningsperioden våren 2020 hvordan kunsten og kulturen – og samfunnet mer generelt – allerede hadde gjennomgått betydelige digitaliseringsprosesser. Forbrukerteknologier som de fleste i Norge har tilgang til, slik som smarttelefoner, nettbrett og annet, hadde gjort det mulig å skape, dele, delta i og bruke et stort mangfold av kunst- og kulturuttrykk hjemmefra. Viktig infrastruktur var allerede på plass. I realiteten baserte en stor andel av kulturbruken seg allerede på strømming og digitale distribusjonskanaler – ikke minst på musikkfeltet og innenfor film, TV og dataspill. Fra et slikt perspektiv kan det argumenteres for at pandemien snarere enn å representere et dramatisk teknologisk eller estetisk brudd, bidro til å forsterke og sette i relieff en utvikling som hadde pågått over flere tiår allerede.

Etter pandemien fremstår formuleringen «digital kultur» langt på vei som en pleonasme. Å snakke om «kunst og kultur» er i dag å snakke om «digital kunst og kultur». Og å snakke om «digitalisering av kunst og kultur» er i realiteten å snakke om utviklingen av kunst- og kulturfeltet generelt. De seksten artiklene i denne boken bidrar på ulike måter til å demonstrere hvordan svært mange kunstneriske og kulturelle praksiser i dag, på ett eller annet tidspunkt i prosessen, gjør bruk av digitale teknologier og medier. Det kan handle om digitale produksjonsverktøy, digitale salgs- og distribusjonsplattformer, formidling av og diskusjoner om kunst og kultur i forskjellige nettfora eller om kunstneres deltagelse i ulike digitale nettverk – for å nevne noe. Gamle analoge teknologier forsvinner. For de fleste forfattere, for eksempel, er ikke skrivemaskinen lenger i bruk, forfatterne bruker digitale tekstbehandlingsprogrammer, og slik forblir litteraturen i det digitale helt til den trykkes på papir. Musikken, på sin side, er i mange tilfeller heldigital og blir ikke «analog» før lyden strømmer ut av høyttalerne. Dataanimasjon har gjort at filmmediet ikke lenger representerer levende bilder, men blander datagrafikk med filmopptak gjort av digitale kamera. Grensene mellom «det analoge» og «det digitale», mellom «online» og «offline» har slik blitt utydelige, og i en rekke sammenhenger har de blitt vanskelige eller

meningsløse å opprettholde. Derfor er det lite hensiktsmessig i dag å se på «den digitale» kunsten og kulturen som et eget område adskilt fra den «analoge» kunsten og kulturen, eller for den sakens skyld å hevde at den ene er mer *egentlig* enn den andre. Digitale teknologier og medier er en del av hverdagslivet, en del av den livsverdenen vi alle må forholde oss til, og på den måten også en del av grunnbetingelsene for all kunst og kultur. Å forstå digitaliseringen er kort sagt å forstå samtiden.

Hva betyr egentlig digitalisering på kunst- og kulturfeltet? En viktig ambisjon med forskningsprogrammet *Digital kultur, estetiske praksiser* har vært å komme på baksiden av det tidvis ideologisk pregede begrepet «digitalisering» – et begrep som ofte tilslører mer enn det avklarer, som bringer med seg lovnader om noe nytt og fremtidsrettet, og som på den måten gjerne tillegges en form for egenverdi. Artiklene i denne boken viser med all tydelighet at «digitalisering» ikke er en entydig størrelse. Tvert imot involverer digitaliseringen en rekke små og store teknologier og medieplattformer som griper inn i feltet, og som tas i bruk på en rekke forskjellige måter av de ulike aktørene. Det digitale er ikke en ting eller et mål i seg selv, men en ny verktøykasse som muliggjør nye estetiske praksiser – nye måter å skape, distribuere, formidle og bruke kunst og kultur på.

Et begrep om det «postdigitale» har blitt brukt for å betegne en situasjon der digitale medier og teknologier har blitt hverdagslige, og der brukernes forhold til teknologiene ikke i samme grad som før preges av fascinasjon eller naiv optimisme, men snarere av en form for distansert eller skeptisk fortrolighet. Den digitale omveltningen er ikke lenger noe som skal komme, den har i mange tilfeller for lengst funnet sted og er dessuten mer uryddig, sammensatt og mangeartet enn det smarttelefonens stilrene design kan gi inntrykk av. Gamle og nye medier lever side om side, men i en medieøkologi som er ugjenkallelig digital. Og selv om mediene og distribusjonsformene er nye, ligner kunstens og kulturens sjangre og uttrykksformer fremdeles på seg selv. Vi lytter fremdeles til musikk. Vi leser fremdeles romaner. Vi

går fremdeles i teater, og vi oppsøker kunstmuseer. Og likevel bringer digitaliseringen med seg viktige endringer som det er viktig å forstå, også med et kritisk blikk på teknologiutviklingen. Flere av bokens artikler peker på at teknologier aldri er nøytrale. De oppstår aldri av seg selv, men uttrykker og tjener alltid noens interesser. Artiklene viser hvordan digitale medier og teknologier for produksjon, publisering, distribusjon og bruk av kunst og kultur legger bestemte rammer for og føringer på hva som er mulig å skape og formidle, hvordan det formidles, og hva som blir synlig i det digitale medielandskapet og dermed tilgjengelig for publikum. Innsikt i de digitale mediene og teknologienes virkemåter, så vel som i de økonomiske og sosiale strukturene som mediene og teknologiene er en del av, er nødvendig for å forstå kunst- og kulturfeltet og de estetiske praksisene i den digitale produksjonens tidsalder.

For bedre å gripe kompleksiteten og det sammensatte eller sågar motsetningsfylte i de pågående endringsprosessene, og for å forstå hvilke konkrete utslag de gir, var det et ønske allerede fra starten av at forskningsprogrammet skulle undersøke et bredt spekter av estetiske praksiser. Denne bokens artikler dekker derfor en rekke delfelt, sjangre og perspektiver. Forskningsbidragene handler om digital formidling av visuell kunst og av minnesteder, om strømmekonsserter, dataspill, tegneserier, lyrikk på Instagram og om massedigitalisering i biblioteker. De handler om hvordan web 2.0 og sosiale medier bidrar til å restrukturere motefeltet, om hvordan scenekunsten og kulturpolitikken forholder seg til digitaliseringen, om digital transformasjon i kulturinstitusjoner, og – endelig – om å trekke seg tilbake fra det digitale. For å nevne noe.

Bokens brede vifte av artikler er ikke uttømmende for tematikken. Men selv om viktige problemstillinger kunne ha blitt utforsket enda grundigere, gir ikke desto mindre boken – når man leser den som en helhet – et viktig bidrag til en samlet forståelse av hvordan samtidens estetiske praksiser i dag fungerer, og hvordan de preges av digitale teknologier, medier og plattformer.

Infrastruktur og politikk

Det kan være lett å glemme, men forutsetningen for mye av dagens kulturbruk er relativt lett tilgjengelige datamaskiner og smarttelefoner med til dels svært avansert funksjonalitet og programvare. Sammen med utviklingen av internett har de bidratt til å redefinere kunst- og kulturfeltet. Nyere teknologiutvikling innenfor maskinvare så vel som programvare har gjort produksjonsverktøy som tidligere krevde store investeringer, tilgjengelig for brede grupper av brukere. Slik har feltet blitt åpnet for nye aktører, og nye estetiske praksiser har vokst frem. Teknologiutviklingen har dessuten lagt til rette for nye former for interaktivitet som har transformert de kommunikasjonsformene og informasjonshierarkiene som preget internett på 1990-tallet. Især har de tekniske og sosiale innovasjonene som gjerne knyttes til begrepet web 2.0, endret både kunst- og kulturfeltets produksjonsvilkår og måtene kunst og kultur distribueres og brukes på. Rollene i feltet og måtene aktørene kommuniserer og interagerer med hverandre på, er forandret. Blant annet har forholdet mellom kunstnere og publikum, mellom produsenter og konsumenter, endret karakter, en endring som har fått et slående uttrykk i nyordet «prosument». Ordet uttrykker hvordan digitaliseringen har bidratt til å viske ut det gamle skillet mellom en «aktiv» skaper og en «passiv» tilskuer. Som artiklene i denne antologien demonstrerer, er de to rollene ofte overlappende, og forholdet mellom dem er dynamisk.

Det endrede forholdet mellom kunstnere og publikum er tett knyttet til de mange digitale medieplattformene som i dag preger kunst- og kulturfeltet. Plattformbegrepet går igjen i mange av artiklene i denne boken, og det er et begrep det er vanskelig å komme unna: Digitale plattformer har blitt definerende for mange av samtidens estetiske praksiser. Begrepet er dynamisk og brukes med litt ulike betydninger. Ofte anvendes det allment om den teknologien som tas i bruk som fundament eller stillas for å skape, dele, formidle eller bruke kunst og kultur. Mer spesifikt henviser det til en type

digital infrastruktur eller arkitektur som legger til rette for ulike typer møter og transaksjoner mellom enkeltbrukere eller konstellasjoner av brukere, det være seg privatpersoner, kommersielle aktører eller statlige institusjoner. Plattformer er slik forstått en digital infrastruktur som bidrar til å sette innholdsprodusenter eller tjenesteleverandører i kontakt med aktuelle mottagere eller sluttbrukere – selv om rollene som skapere og brukere ikke er statiske. YouTube, Spotify, Instagram og andre sosiale medier er eksempler på slike plattformer. Spotify, for eksempel, tilbyr en infrastruktur hvor skapere av musikk kan gjøre den innspilte musikken tilgjengelig for publikum, og hvor publikum kan oppsøke og velge blant et stort utbud av musikk. Instagram på sin side gir brukerne mulighet til å dele bilder, det vil si formidle et innhold, og på den måten komme i kontakt med eller opprettholde dialog med andre brukere.

På mange av plattformene, ikke minst innenfor de sosiale mediene, er terskelen for å dele, delta og bruke svært lav. Grensesnittene er designet for å inkludere flest mulig, og de tekniske utfordringene ved å bruke plattformene er små. Ofte tilbyr plattformene maler, formater og filtre som bidrar til å lette det kreative arbeidet – en form for estetiske halvfabrikater kunne man kanskje si. Plattformene mangler dessuten den typen portvoktere eller redaktører som tradisjonelt har hatt makt til å definere hva som finner veien ut i offentligheten. Alle har mulighet til å dele det man måtte ønske å dele. Dette betyr imidlertid ikke at det ikke finnes rammer. Plattformbrukerne må forholde seg til plattformenes egne retningslinjer for bruk, og disse legger ofte tydelige føringer på hva som kan deles og hvordan. Brukerne må også forholde seg til algoritmer som sjelden er transparente, og som bestemmer hvilket innhold som løftes frem når og i hvilke kontekster. Selv om alle kan skape og dele i den digitale produksjonens tidsalder, blir ikke alt synlig for alle. Medieringen plattformene tilbyr, er altså ikke betingelsesløs. Flere av artiklene i denne boken viser hvordan grensesnittene, funksjonalitetene og økonomien som ligger til grunn for plattformenes virkemåte, preger estetiske praksiser og uttrykksformer i dag.

Plattformenes ikke-nøytralitet knyttes til at de har utspring i, uttrykker og setter i spill et bestemt sett med underliggende normer og verdier. Dette har igjen sammenheng med at infrastrukturen ofte baseres på data som genereres av brukerens aktiviteter. Særlig de sosiale mediernes finansieringsmodeller avhenger nettopp av denne typen data. Enhver transaksjon eller handling på en nettside, i en applikasjon eller på en plattform, det være seg et kjøp, et *like* eller tidspunktene et produkt strømmes på, produserer informasjon. Slik har kunst- og kulturfeltet, i kraft av de svimlende mengdene metadata de ulike aktørene genererer, på ett nivå blitt et betydelig mer transparent felt enn det tidligere tiders forbrukersosiologer noensinne kunne drømme om – men vel og merke kun for teknologiselskapene, siden dataene som regel holdes skjult for offentligheten og forskningen. Den innsamlede informasjonen brukes i neste runde til å etablere kundeprofiler, tilby brukertilpasset reklame og anbefale innhold, og til å identifisere kollektive konsummønstre. Ut fra dette kan nye tilbud og produkter designes, og etterspørselen av disse kan forutses eller skapes. En av effektene av plattformiseringen synes med andre ord å være at kulturfeltet har blitt langt mer manipulerbart og mindre autonomt enn før – muligheten for styring og fortjeneste er grunnen til at metadataene i det hele tatt innsamles og analyseres. Det gamle spørsmålet om det er børs eller katedral som skal styre kunstens verden, er med andre ord stadig like aktuelt.

Fremveksten av digitale plattformer innebærer en forskyving av makt – økonomisk makt, men også makt til å definere hvilke kulturuttrykk som når ut til publikum. En stadig større del av infrastrukturen for produksjon, distribusjon og bruk av kunst og kultur kontrolleres i dag av store, internasjonale teknologiselskaper. Det tvinger frem et mer grunnleggende spørsmål om hvem det er som skal råde over de digitale plattformene som kunsten og kulturen i stigende grad er avhengig av, og hvilke føringer plattformene legger på brukerne og de estetiske praksisene de muliggjør eller medierer. Slik er plattformiseringen en kulturpolitisk utfordring. Kulturpolitikk er i dag også mediepolitikk,

digitaliseringspolitikk, rettighetspolitikk, personvernpolitikk og skattepolitikk – bare for å nevne noen av de politikkområdene som utviklingen av kunst- og kulturfeltet knytter seg opp til. Samtidig er det grenser for hva en nasjonal kulturpolitikk kan styre og regulere. De store teknologiselskapene synes i mange tilfeller å ha større definisjonsmakt enn kulturpolitikken.

Kulturpolitikk, kan man si, handler om prioritering og om å styre utviklingen i en bestemt, ønsket retning. I kulturpolitiske dokumenter snakkes det i den sammenheng ofte om kvalitet. I den siste kulturmeldingen, *Kulturens kraft*, som kom i 2018, er det sågar et overordnet kulturpolitisk mål at vi skal ha et fritt og uavhengig kulturliv som skaper kunst- og kulturuttrykk av ypperste kvalitet. Kvalitet er også et sentralt kriterium når Kulturrådet tildeler tilskudd. Vedtakene baserer seg på kunst- og kulturfaglig skjønn, eller med andre ord på en skjønnsmessig vurdering – basert på faglige diskusjoner – av at noen estetiske praksiser har større verdi eller høyere kvalitet enn andre, og dermed i større grad fortjener støtte.

Det siste halve århundret har vi sett en vedvarende diskusjon om og en reevaluering av etablerte hierarkier, hvor stadig nye sjangre har blitt inkludert i det «gode selskap» – blant annet gjennom å få tilskudd fra nettopp Kulturrådet. Nye sjangre, for eksempel tegneserier eller countrymusikk, har fått kulturpolitisk legitimitet som «kvalitetskultur». I slike prosesser blir det kulturpolitiske feltet større, kulturpolitikken får et større ansvar og et større felt å rette oppmerksomheten mot. At kvalitetsforståelser hele tiden må reforhandles, er en del av utviklingen av kunst- og kulturlivet og i seg selv ikke en kulturpolitisk utfordring. Spørsmålet om kvalitet kan likevel være en utfordring i den digitale produksjonens tidsalder. Plattformlogikken synes nemlig å prioritere kvantitet foran kvalitet. Den prioriterer ikke de spesifikke egenskapene ved de enkelte estetiske objektene, men derimot strømmer av estetiske objekter. Den ene Netflix-serien eller den ene TikTok-videoen tar deg videre til den neste. Dette gjør noe med vår forståelse av «kunst». Hvis antall likerklikk er måltallet, eller algoritmene bestemmer hva som

skal synes og få oppmerksomhet, hvilken «kunst» er da den viktigste, hvilken «kunst» fortjener kulturpolitisk interesse, og ikke minst offentlig støtte?

Programnotatet som lå til grunn for utlysningen, betonet hvordan digitaliseringen ikke bare endrer konkrete praksiser, eller kunst- og kulturfeltets grunnleggende strukturer, men at den også fører med seg endringer i de begrepene og forståelsesformene vi møter kunst og kultur med, og det i den grad at selv grunnleggende kategorier som – nettopp – «kunst» og «kultur» kan sies å være i bevegelse. Når Kulturrådet valgte å bruke formuleringen «estetiske praksiser» i tittelen på forskningsprogrammet, snarere enn «kunst og kultur» eller «kunstneriske og kulturelle praksiser», var det med en bevissthet om de forskyvinger – og dilemmaer – som allerede hadde begynt å vise seg. Er det moderne kunstbegrepet, med dets tilhørende forestillinger om kunstneren, geniet, kunstverket og kunstverkets særlige, sanselige innsikter, fremdeles et relevant begrep, kan man spørre seg, for å forstå de uttrykksformene som plattformene setter i sirkulasjon? I programnotatet ble det i tråd med dette signalisert at «estetiske praksiser» skulle forstås bredt. Begrepet kunne omfatte både kunstneriske og kulturelle objekter, ytringer, innhold og uttrykk, og situasjoner eller sammenhenger der disse produseres, formidles, sirkuleres, oppleves eller brukes. Ikke minst var det en ambisjon å åpne for studier av estetiske uttrykksformer og praksiser som bryter med eller går på tvers av etablerte kategorier og sjangre, praksiser som i mange tilfeller ennå ikke er fullstendig begrepsfestet, om det nå dreier seg om tverrkunstneriske digitale eksperimenter, selvpubliserte e-bøker, dataspill, podkaster, bildemateriale på Instagram eller de nye estetiske praksisene som tar form på plattformer som TikTok, YouTube eller Snapchat. De estetiske praksisene er i endring, og artiklene i denne boken er et forsøk på å forstå og gi begrep til de prosessene – og de sjangrene og uttrykksformene – som er i ferd med å utfolde seg.

Bokens oppbygning

Etter en utlysning sent høsten 2018 tildelte Kulturrådet forskningsmidler til en rekke mindre forskningsprosjekter våren 2019. Oppstarten av forskningsarbeidet ble markert med en større konferanse og et arbeidsseminar i september 2019. Et nytt seminar var planlagt et halvår senere, i mars 2020, men like før forskerne skulle møtes, rammet pandemien, og alt ble stengt. For Kulturrådets FoU-utvalg, som har fungert som programstyre for *Digital kultur, estetiske praksiser*, ble det raskt klart at det ville være viktig å dokumentere og frembringe kunnskap om det som var i ferd med å skje. Det var åpenbart at smitteverntiltakene ville få stor betydning for bruken av digitale medieteknologier også på kunst- og kulturfeltene. Kulturrådet lyste derfor ut ekstra midler til forskningsartikler som kunne utdype perspektivene i de allerede igangsatte forskningsprosjektene. Seks av bidragene i denne boken ser slik i særlig grad på konsekvensene av koronapandemien.

Pandemien skulle vise seg ikke bare å være et interessant materiale for forskningen. Som alt annet i samfunnet ble også forskningsarbeidet preget av hjemmekontortilværelsen, og ferdigstillingen av denne boken har derfor tatt noe lengre tid enn først planlagt. I et felt hvor fjorårets teknologinyvinger allerede er gammelt nytt, er kanskje dette synd. De senere årenes omveltninger har imidlertid vært av slik karakter at de tar tid å fordøye, og de har samtidig gitt oss nye innsikter. Fra et slikt perspektiv er det en styrke at forskningsprosjektene har hatt anledning til å modne gjennom denne perioden, og til å høste erfaringer som vi manglet før pandemien.

Estetiske praksiser i den digitale produksjonens tidsalder er inndelt i fire bolker som igjen fremhever fire ulike dimensjoner ved teknologiutviklingen og hvordan bruken av digitale teknologier og medier preger kunst- og kulturfeltet: infrastruktur, plattformestetikk, mediering og politikk. Denne inndelingen bidrar til å tydeliggjøre noen sentrale tema-tikker på tvers av bokens seksten artikkelbidrag. I den første delen rettes oppmerksomheten mot sammenhengen mellom teknologi, samfunn

og kunst. I den andre delen er fokuset på forholdet mellom produksjon av kunst og kultur og de plattformene som aktiveres i dette arbeidet. I den tredje delen står forholdet mellom teknologi, formidling og distribusjon sentralt. Mens den fjerde delen vektlegger ulike politiske implikasjoner av digitaliseringen. Det er viktig å huske at den inndelingen som skisseres her, samtidig som den bidrar til å løfte viktige tematikker i forskningen, også kan føre til en tildekking av perspektivrikdommen i de enkelte artiklene. Det må derfor bemerkes at alle artiklene i denne boken trolig kunne vært plassert under andre overskrifter. De bidrar alle til å utforske ulike problemstillinger, og de snakker med hverandre på tvers – også når dette ikke sies eksplisitt.

Artiklene i den første delen, som vi har kalt «Infrastruktur», belyser noen av de mer grunnleggende strukturelle endringene som har fulgt i kjølvannet av teknologiutviklingen de senere årene. Det handler på den ene siden om det som har blitt kalt «plattformiseringen» av kunsten og kulturen gjennom markedsledende aktører som Google, Facebook, Apple og Amazon, og hvordan denne plattformiseringen bidrar til å endre de sosiale, økonomiske og politiske vilkårene for samtidens estetiske praksiser. På den andre siden handler det om hvordan digitaliseringen endrer vår livsverden, hvordan vi forstår oss selv, hvordan vi kommuniserer og interagerer, og hvordan vi forholder oss til de digitale verktøyene vi tilbys. Teknologiutviklingen – og de tilhørende samfunnsmessige, sosiale, økonomiske og kulturelle endringene – er ikke en enhetlig prosess, det går i faser og sprang, og mye tyder på at vi de siste ti til femten årene har beveget oss inn i en ny fase. Den amerikanske sosialpsykologen Shoshana Zuboff snakker om «overvåkningskapitalismens» tidsalder, mens den nederlandske medieforskeren José van Dijck snakker om «plattformssamfunnet».

I den første artikkelen, «Estetiske praksiser i plattformøkonomien», sammenfatter Knut Ove Eliassen, litteraturforsker og medredaktør av denne boken, noen av de prinsipielle innsiktene fra arbeidet og beskriver noen overordnede tendenser på premissnivå. Med grunnlag i kritisk hverdagslivsteori og tre aktuelle begreper – nettverk, infrastruktur og

plattform – anlegger Eliassen et historisk perspektiv på digitaliseringsens følger for dagens estetiske praksiser, knyttet både til produsentene og til brukerne. Artikkelen tar utgangspunkt i at kulturvarer i dag fortrinnsvis konsumeres på digitale plattformer. Om det er konserter, film, bøker, museer og teatre, så er de tilgjengelige uavhengig av tid og rom. Det samme gjelder det som gjerne regnes som populærkultur, så som musikksnutter på YouTube, dansesutns på TikTok, instagram-poesi, for ikke å snakke om alle slags spill. Om disse kan være av blandet kvalitet og sjelden har ambisjoner om varighet eller originalitet, konsumeres de av mange og med glede, skjønt også med distraksjon. Med støtte i kritisk medieteorier redegjør 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 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 distinksjoner som lenge har gitt kunsten en 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 hvorvidt det fortsatt gir god mening å snakke om et eget kunst- og kulturfelt.

I «Analogiseringen av det digitale. Dramaturgi i unntakstilstand» tar Tore Vagn Lid utgangspunkt i sitt eget kunstneriske virke som regissør og dramatiker for å utforske rommene og rammene for scenekunsten etter digitaliseringen. Samtidig stiller han skarpt på den situasjonen – den *unntakstilstanden* – som oppsto da koronapandemien «tvang» scenekunsten over på digitale plattformer. I forestillingen *03:08.38 Tilstander av unntak*, som hadde premiere noen uker før pandemien grep taket, forsøkte Vagn Lid å likestille fysisk og digital tilstedeværelse. Stykket tok form av et direktestrømmet samspill mellom aktører som befant seg i ulike byer. Publikum på sin side kunne forholde seg til arbeidet gjennom ulike former for fysisk og digitalt «nærvær».

Eksperimentet forsøkte – altså allerede før det i mars 2020 ble tvingende nødvendig – å utforske de kunstneriske implikasjonene av det Vagn Lid kaller en pågående «analogisering av det digitale», det vil si en bevisst bruk i «analoge» kontekster av de digitale formene for kommunikasjon og dialog som over tid, og i stadig større grad, har blitt del av vår livsverden. Artikkelen utdyper denne tematikken og er samtidig en studie av hvordan unntakstilstanden med sine stadige kast og overrumplende vendinger slår inn i og endrer de dramaturgiske premisene for det refleksjonsarbeidet som foregår i og utenfor scenerommet.

I artikkelen «Narves1biblioteket, deltagarestetik och den tecknade seriens ekologisering» undersøker den svenske litteraturforskeren Per Israelson noen av de samme temaene som Tore Vagn Lid, men med en litt annen teoretisk og begrepsmessig inngang. Israelson anvender begreper som «postdigital kultur», «posthumanistisk deltagarestetikk» og «medieøkologi» som analytiske kategorier i en studie av de estetiske praksisene til det norske, nå avsluttede, kunst- og tegneseriekollektivet Narves1biblioteket, med særlig vekt på utgivelsen *Mennesker med håp for fremtiden 3* fra 2016. I sine utgivelser tok Narves1biblioteket blant annet i bruk analoge teknikker som appropriasjon, collage og montasje, men ulike digitale produksjonsteknikker var samtidig en forutsetning for prosjektene deres. Den estetiske praksisen var preget av en mediebevissthet som kan sies å være karakteristisk for den post-digitale estetikken. For Narves1biblioteket, hevder Israelson, er ikke det kunstneriske objektet noe statisk og avsluttet, det fungerer ikke som et lukket system, men snarere som en materiell relasjon og prosess. Tegneseriene er slik bare en del av en større medieøkologi av objekter som står i sammenheng med hverandre, digitale så vel som analoge, og det er denne medieøkologien som utgjør Narves1bibliotekets sentrale kunstverk. Israelson viser hvordan *Mennesker med håp for fremtiden 3* preges av en form for relasjonell estetikk som tematiserer det man kan kalle en digital infrastruktur og et teknisk miljø, men som først og fremst knytter an til de prosesser som alle digitale objekter inngår i. I Narves1bibliotekets kunstprosjekter og tegneserieutgivelser

behandles dermed ikke digitale medier og teknologier kun tematisk. De digitale mediernes logikker blir hos Narveslbiblioteket tvert imot en del av den estetiske virksomheten, hevder Israelson.

Det er nettopp de digitale mediernes logikker som den amerikanske, Stavanger-bosatte mediekunstneren Cory Arcangel kan sies å utforske i sine arbeider. I artikkelen «Hack. Cory Arcangels medieintervensjoner» går kunst- og medieforsker Eivind Røssaak dypere inn i denne tematikken og retter blikket mot digitale medier og plattformer som infrastruktur for kommunikasjon. I sin analyse viser Røssaak hvordan kunsten, gjennom å gå tett på teknologiene, kan bidra til å styrke forståelsen av og samtidig kritisere teknologiutviklingen. Mer konkret drøfter artikkelen et knippe sentrale arbeider av Arcangel, sett i lys av ulike etapper i den innflytelsesrike kunstnerens karriere. Arcangel lager kunst av blant annet dataspill og sosiale medier, og Røssaak argumenterer for hvordan de kunstneriske medieappropriasjonene belyser utviklingen av de teknologiene og teknikkene som ligger til grunn for vår tids digitale medieinfrastrukturer. I Røssaaks lesning makter Arcangels mediekunst ikke bare å ta inn over seg nye folkelige uttrykkspraksiser, den viser også hvordan dagens mediebrukere fanges i formater tilpasset det som har blitt kalt overvåkningskapitalismen. Samtidig viser Røssaak til McKenzie Warks *A Hacker Manifesto* som hevder at hacking er et frigjøringsarbeid. Tilsvarende viser han hvordan Arcangels arbeider, gjennom intervensjoner i og omprogrammering av velkjente digitale medier, kan sies å tegne opp visjoner for en alternativ mediefremtid.

Artiklene i bokens første del kan sies å rette oppmerksomheten mot et kritisk potensial i ulike estetiske praksiser og uttrykk. Her blir det tydelig hvordan kunst kan fungere som inngang til å forstå ulike dimensjoner ved dagens digitalteknologiske paradigme. I den andre delen av boken, som vi har valgt å kalle «Plattformestetikk», vender artiklene om på perspektivet og ser på hvordan utviklingen av digitale medier, verktøy og plattformer også legger til rette for nye uttrykks- og formidlingsmuligheter, det vil si for nye estetiske praksiser. Bidragene

er tydelige på at teknologiene ikke bare gir muligheter, men også setter noen bestemte rammer og vilkår for de estetiske praksisene. Plattformene har noen tekniske og avtalemessige begrensninger for hva som er mulig å skape og formidle. Like viktig er riktignok den «logikken» som styrer deres funksjonsmåter, og som setter spor etter seg i de kunstneriske og kulturelle uttrykkene, og i hvordan de formidles, brukes og forstås.

Litteraturforsker Hans Kristian Rustad formulerer dette siste poenget eksplisitt i sin artikkel «Instagramdikt og plattformlogikk». Dikt skrevet for å bli publisert og lest på Instagram har etter hvert utviklet seg til en egen litterær sjanger, ofte preget av sentimentalitet og hverdagslighet. I sitt bidrag forstår Rustad de såkalte instagramdiktene som en type markedsorientert, mediespesifikk brukslyrikk. Ved hjelp av begrepet «sosiale mediers logikk», utviklet av José van Dijck og Thomas Poell, argumenterer Rustad for at Instagram ikke er en nøytral medieplattform, ei heller for poesi. Artikkelen retter oppmerksomheten mot instagramdikt i Norge og diskuterer på hvilke måter Instagram som plattform setter betingelser for diktenes form, motiv og tematikk, det vil si for hvordan poetene skriver, men også for hvordan diktene blir mottatt og brukt av leserne. Blant annet argumenterer Rustad for at den hurtige lese måten som Instagram inviterer til, krever dikt som man ikke trenger å dvele ved, og som man ikke må lese flere ganger for å forstå. Artikkelen presenterer og diskuterer aktuell forskningslitteratur, den utforsker sentrale aspekter ved logikken til Instagram som sosialt medium, og den viser – gjennom nærlesninger av et utvalg tekster – hvordan denne logikken preger instagramdiktene.

I neste artikkel, «Interactivity and togetherness in digital theatre», utforsker teaterforskerne Elena Pérez og Ellen Foyn Bruun noen av de samme problemstillingene som også Tore Vagn Lid er inne på i sin artikkel, men med en annen orientering og fra en annen innfallsvinkel. Artikkelen redegjør for hvordan norsk teater responderte på smitteverntiltakene i mars 2020, gjennom å analysere *Culpal i unn-takstilstand*, en heldigital forestilling skrevet av Taro Vestøl Cooper

og regissert av Mine Nilay Yalcin. Tradisjonelt har det vært et grunnpremiss for scenekunsten at den er en kunstform som utspiller seg her og nå – med skuespillere på scenen og publikum i salen, samtidig og på samme tid. Pérez og Bruun argumenterer for at dagens digitale og sosiale medier innbyr til nye måter å forstå dette premisset på. Forskerne undersøker særlig hvordan *Culpa!* brukte og kombinerte ulike interaktive strategier, noe som ble mulig blant annet ved å bruke YouTube som formidlingsplattform. De argumenterer for at forestillingen eksemplifiserer bruk av såkalt mediaturgi som kunstnerisk iscenesettelsesstrategi: Den gjør bruk av de samme de digitale mediene som den også kritiserer. Ved å analysere de interaktive mekanismene som tilskueren ble en del av, konkluderer Pérez og Bruun med at *Culpa!* tilrettela for en aktiv tilskuerposisjon som skapte en følelse hos publikum av å være en del av et teaterfelleskap – selv om skuespillere og publikum altså ikke befant seg i samme rom.

Scenekunsten er et av de områdene hvor analoge formater fremdeles står sterkt, og hvor digital formidling i mindre grad gjør seg gjeldende, kanskje av nødvendighet – selv om det altså finnes unntak, noe Pérez og Foyn Bruun viser i sin artikkel. Omvendt er dataspill et av de aller mest betydningsfulle heldigitale kulturuttrykkene, og en av de mest utbredte estetiske praksisene i samtiden, ikke minst blant barn og unge. I artikkelen «Spilleestetikk. Om lyd og musikk i dataspill» retter litteratur- og dataspillforskeren Lykke Guanio-Uluru blikket mot nettopp dette uttrykket og denne målgruppen. Basert på data fra en egen spørreundersøkelse analyserer Guanio-Uluru ungdommers egne forståelser og beskrivelser av hvordan de opplever lyden og musikken i sine favorittspill, og hun drøfter funnene på bakgrunn av teoretiske perspektiver på spilleestetikk generelt og lydens og musikkens rolle i dataspill spesielt. Funnene viser at norske ungdommer spiller et vidt spekter av dataspill fra ulike sjangre, og at de fleste av dem opplever lyd og musikk som sentrale elementer i spillopplevelsen, delvis fordi lyd og musikk understøtter navigasjon i spillet, men delvis også fordi lydbildet har en estetisk egenverdi. Estetiske perspektiver kommer ofte i bakgrunnene

når barn og unges bruk av dataspill diskuteres. Vekten legges gjerne på de negative konsekvensene, eller omvendt på det pedagogiske potensialet ved dataspill. I motsetning til dette viser Guanio-Ulurus artikkel verdien av å utvikle et vokabular som gjør det mulig, også for ungdommene selv, å artikulere den estetiske verdien av dataspill.

Den neste artikkelen, «Det medierte minnestedet. En studie av *Falstad digital rekonstruksjon*», er skrevet av fire forskere tilknyttet Falstadsenteret: Ingvild Hagen Kjørholt, Ingeborg Hjort, Insa Müller og Anette Homlong Storeide. Den viser tydelig hvordan dataspill og bruken av formelementer fra dataspill har påvirkning også på andre estetiske praksiser i samtiden. Såkalte stedsspesifikke digitale formidlingsverktøy er en trend i museums- og kulturarvsfeltet både i Norge og internasjonalt. «Det medierte minnestedet. En studie av *Falstad digital rekonstruksjon*» presenterer en studie av nettbrettapplikasjonen *Falstad digital rekonstruksjon* (2018) og av hvordan en gruppe besøkende til minnestedet Falstad reflekterer over bruken av dette formidlingsverktøyet. 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 *Falstad digital rekonstruksjon* gjentar og remedierer etablerte kulturelle former, men også hvordan samtidens mediekultur og brukernes egne medieerfaringer påvirker menings-skapingen. Et sentralt funn er at stedsspesifikke digitale formidlingsverktøy kan fremme historiebevissthet og samtidig kritisk refleksjon over hvordan historieformidling er formgitt og mediert. Også i denne konteksten kan man altså se hvordan medieplattformene og plattformestetikken påvirker formidlingsarbeidet og dermed forståelsen av det som formidles.

Falstad digital rekonstruksjon viser hvordan nye digitale formidlings- og distribusjonsformer er i ferd med å vokse frem, enten til erstatning for eller som supplement til tradisjonelle former og

formater, og samtidig viser den hvordan nye digitale verktøy og medier bidrar til å endre selve de estetiske praksisene. Denne typen endringer er et sentralt tema for artiklene i den tredje delen av boken, hvor «mediering» er stikkordet. Sosiale medier og andre digitale delingsplattformer, samt ulike typer lett tilgjengelig forbrukerteknologi, blant annet smarttelefoner med innebygde kamera, har muliggjort andre formidlingsformer, åpnet nye formidlingskanaler og gjort det mulig for andre aktører å ta del i kunst- og kulturformidlingen. Det hevdes gjerne at den teknologiske utviklingen har bidratt til å demokratisere formidlingen av og tilgangen på kunst og kultur. Samtidig viser de fire artiklene i denne delen av boken hvordan selve formidlingsaktiviteten har fått en annen betydning og kanskje en viktigere rolle enn tidligere. Formidlingen fremstår i dag ofte som et mål i seg selv – i den grad at selve objektet for formidlingen noen ganger skyves i bakgrunnen. Et begrep om mediering brukes gjerne i en slik kontekst for å rette oppmerksomheten mot hvordan mediene som brukes i formidlingen – særlig mediernes logikker, sosiale og estetiske virkemåter, og tekniske muligheter og begrensninger – preger formidlingsprosessen og dermed fremstillingen av det som formidles.

Medieringens rolle i estetiske praksiser blir særlig tydelig i Synne Skjulstads og Ida Eritslands «Instagram og uavhengige klesdesigneres medieringspraksiser». Artikkelen belyser hvordan uavhengige, norske klesdesignere som praktiserer sitt fag i skjæringspunktet mellom moteindustrien og kunstfeltet, arbeider med å formidle sitt virke gjennom digitale medieringer. Skjulstad og Eritsland ser særlig på hvilken rolle Instagram spiller i dette arbeidet. En grunntanke knyttet til medieringsbegrepet er at de medieteknologiene som brukes i formidlingen – strukturene, logikkene og de mulighetene som ligger i de aktuelle mediene – påvirker det som formidles. Skjulstad og Eritsland viser hvordan den digitale medieringen av designarbeidet påvirkes av både temporaliteten og den publiseringskulturen som karakteriserer motefeltet på den ene siden og Instagram på den andre. Artikkelen baserer seg på intervjuer med et utvalg sentrale designere, og den kartlegger

så vel mulighetene som utfordringene som knytter seg til designernes medieringsarbeid på Instagram. Artikkelen konkluderer med at Instagram er viktig for designernes posisjonering i en kritisk motekultur. Den sosiale medieplattformen gir designerne muligheter til å uttrykke tilhørighet til egne relevante nettverk, men også til å bygge nye nettverk av aktører som opererer på tvers av geografiske og institusjonelle grenser. Den muliggjør både en internasjonal tilstedeværelse og en lokal forankring og er viktig for å synliggjøre motepraksiser som foregår på kunstneriske – og ikke kun kommersielle – premisser.

De to neste artiklene er tett knyttet til hverandre og handler om formidling og distribusjon av visuell kunst. Begge tar utgangspunkt i koronasituasjonen. Da kunst- og kulturinstitusjoner verden over stengte dørene våren 2020, og utstillinger og formidlingsaktiviteter ble satt på vent eller skrinlagt, vendte flere institusjoner og kunstnere seg mot ulike digitale plattformer for å holde kontakten med publikum. En konsekvens av de strenge smitteverntiltakene ble at deler av produksjonen og formidlingen av kunst ble flyttet ut av sine tradisjonelle rom, slik som museer og gallerier, og inn i den enkeltes hverdagslige omgivelser – inn i den enkeltes hjem. I artikkelen «Hjemmefra. Kunstformidling under koronapandemien» undersøker kunsthistoriker og kurator Caroline Ugelstad denne situasjonen og hva den førte til i det visuelle kunstfeltet. Artikkelen baserer seg på analyser av tre konkrete formidlings- og kunstprosjekter: *Samlingsstund*, en serie med korte videoer fra Nasjonalmuseet for kunst, design og arkitektur, hvor museets egne ansatte fortalte om sine favorittverk i samlingen; *Drop In with Artists*, en serie kunstnerintervjuer produsert ved Museum of Modern Art i New York; og *Homecooking*, som var en kollektiv publiseringsplattform for kunstnere etablert i den første tiden etter nedstengningen, nettopp som et alternativ til hvordan de store kunstinstitusjonene valgte å formidle kunst digitalt i denne perioden. Med utgangspunkt i blant annet hverdagslivsteori og medieteorier retter Ugelstad blikket mot hvordan formidling og kunstproduksjon ble preget av hverdagsliv, forbrukerteknologi og digitale plattformer. Mens store museer utnyttet situasjonen

strategisk og hverdagsliggjorde kommunikasjonen i en tid da mange av museenes publikummere selv befant seg hjemme, brukte kunstnere hverdagslivet – og digitale plattformer – til å skape fellesskap og til å produsere ny kunst på nettet.

De medieteoretiske perspektivene er sentrale også i medievitner og kurator Susanne Østby Sæthers artikkel «Kamerabasert kunst på digitale plattformer». I likhet med Ugelstad undersøker Sæther hvordan det visuelle kunstfeltet reagerte på smitteverntiltakene våren 2020. Hennes inngang til tematikken er likevel en litt annen. Sæther undersøker hvordan kunstnere og kunstinstitusjoner under pandemien tok i bruk sosiale medieplattformer for deling og distribusjon av foto- og videokunst. Artikkelen hennes viser hvordan pandemien ble en katalysator for økt digital deling av og tilgang til kunst, men at den samtidig førte til en økt plattformisering av kunstfeltet. I dette ligger det en spenning, hevder Sæther, og på bakgrunn av denne spenningen analyserer hun hvordan kamerabaserte kunstneriske praksiser og verk utfoldet seg og ble utfordret i møte med ulike plattformers tekniske begrensninger og muligheter under pandemien. Artikkelen bygger på tre eksempler: kunstneren Penelope Umbricos sesjon i *Screen Walks*, en serie digitale kunstnerpresentasjoner organisert i samarbeid mellom Fotomuseum Wintertur i Sveits og The Photographers' Gallery i London; Anders Eiebakkes bestillingsverk til Fotogalleriets digitale, kunstneriske program *Let's Talk about Images 2.1.0*; og animasjonsserien *2 Lizards* som ble laget av kunstneren Meriem Bennani i samarbeid med filmskaperen Orian Barki. Gjennom disse casene viser Sæther at konkrete aspekter ved formidlingsplattformene – som Zooms skjermdelingsfunksjon og rutedelte grensesnitt, og Instagrams prioritering av vertikalt videoforformat – 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» her forstås som plattformer eller som kunstinstitusjoner.

Nye formidlings- og distribusjonsformer knyttet til koronasituasjonen er tema også i den neste artikkelen, «Strømmekonsserter – mer enn

nødløsninger?» av sosiologen Hendrik Storstein Spilker og musikk- og medieforskerne Yngvar Kjus og Håvard Kiberg. Her handler det riktignok om musikkfeltet og det akutte behovet for alternativer til livekonserter som oppsto da koronapandemien satte en stopper for konsertlivet våren 2020. Strømmekonserter ble løsningen for mange, og artikkelen til Spilker, Kjus og Kiberg er en kvalitativ studie av femten artisters og arrangørers erfaringer med denne formen for formidling og kontakt med publikum. Artikkelen undersøker både estetiske, sosiale, industrielle og økonomiske motiver og strategier ved strømmekonserterne. Artister og arrangører måtte i løpet av kort tid finne ut hvordan levende musikk skulle kunne formidles digitalt. Gjennom arbeidet med strømmekonserterne dannet de seg en rekke erfaringer som har betydning for hvorvidt og hvordan internett kan tenkes å fungere som formidlingsarena også på lengre sikt. Et sentralt funn i studien er at artister og arrangører raskt utviklet estetiske og kommunikasjonsmessige strategier for strømmekonserter som sjangermessig bidro til å etablere dem som noe annet enn tradisjonelle fysiske konserter. Stikkord i analysen er intimisering, intensivering eller ekspansjon. Selv om strømmekonserterne fikk en viktig funksjon under nedstengningen, påpekte informantene allikevel at de på lengre sikt så for seg at strømmekonserterne i første rekke ville bli et format for spesielle anledninger, og ikke en fullverdig konkurrent til livekonserter. Slik konkluderer Spilker, Kjus og Kiberg med at strømmekonserter neppe blir en omvelter i musikkindustrien. Til det er det heftet for mye økonomisk usikkerhet ved slike arrangementer.

I bokens siste del dreies perspektivet over mot de i bred forstand politiske implikasjonene av digitaliseringen. Her undersøkes problemstillinger knyttet til styring, interesser og verdier, men også mer konkrete kulturpolitiske problemstillinger. Mange av artiklene i denne boken understreker hvordan plattformer og digitale medieteknologier påvirker eller former de estetiske praksisene, enten det er skapernes eller brukernes praksiser, eller det gjelder kunst- og kulturfeltet som helhet. Samtidig viser de hvordan bruken og utviklingen av bestemte

teknologier er resultater av valg og interesser, og hvordan ulike estetiske strategier kan aktiveres for å kritisere eller håndtere utviklingen. All bruk av digitale medier og teknologier innebærer slik sett en type politiske valg – enten man aksepterer betingelsene for bruk eller man bruker teknologiene for å kunne kritisere dem. De fire artiklene i den siste delen av denne boken viser på ulike måter hvordan bruken av digitale teknologier og medieplattformer i estetiske praksiser er knyttet til det man kan kalle politiske valg.

I «Pandemi som mulighetsrom for digital transformasjon» går sosialantropologene Aina Landsverk Hagen, Ingrid M. Tolstad og Sara Berge Lorenzen så å si inn bak kulissene til de estetiske praksisene som beskrives av både Vagn Lid, Pérez og Bruun, Ugelstad og Sæther. Artikkelen diskuterer digitalisering av scenekunst og visuell kunst fra et organisatorisk perspektiv og ser konkret på hvordan Det Norske Teatret og Henie Onstad Kunstsenter som organisasjoner responderte på og utforsket de mulighetene for nye digitale praksiser som oppsto da covid-19-pandemien rammet kunst- og kulturfeltet. Den undersøker hvordan arbeidet med å digitalisere kunstnerisk produksjons- og formidlingsarbeid henger tett sammen med intern krisehåndtering og påfølgende omorganisering av arbeidshverdag, og dessuten med samarbeids- og kommunikasjonsformer. Behovet for bred digital kompetanse, hevder Hagen, Tolstad og Berge, ble under pandemien stående i motsats til organisasjonenes forståelse av at det som er selve kjernen i virksomhetene deres, henholdsvis teaterforestillinger og kunstutstillinger, grunnleggende sett ikke kan digitaliseres. Dette paradokset åpnet for at ansatte og ledelse internt kunne utfordre, utforske og diskutere grensene og mulighetene for det de driver med, samtidig som det foregikk en maktforskyvning og et skifte internt i organisasjonene rundt hvilke kompetanser, funksjoner og ansattgrupper som hadde innflytelse, ressurstilgang og status.

Også den danske medieforskeren Nanna Bonde Thylstrup retter oppmerksomheten mot digitaliseringspraksiser i institusjonsfeltet, nærmere bestemt det norske Nasjonalbiblioteket, i artikkelen

«Massedigitaliseringens politikk». Massedigitalisering av kulturarv er en av nåtidens viktigste kulturpolitiske anliggender, hevder Thylstrup. Biblioteker og kulturarvsinstitusjoner verden rundt arbeider i dag på høytrykk for å få samlingene sine digitalisert. Disse digitaliseringsprosjektene har skapt et kunnskapsfelt som var utenkelig for bare tjue år siden, men som de fleste i dag beveger seg rundt i uten problemer: Europeana, Digital Public Library of America, Google Books og en underskog av såkalte skyggebiblioteker, slik som Monoskop og SciHub, som gir gratis adgang til deling og nedlastning av bøker og andre trykksaker i digital form. Nasjonalbiblioteket i Norge er internasjonalt ledende arbeidet med den digitale transformasjonen av samlingen. Dets massedigitaliseringsprogram vitner om en kulturpolitisk beslutning som ser nødvendigheten av å la den offentlige sektor sikre Norges kulturelle erindring også i digitalt format, hevder Thylstrup, og i artikkelen bestreber hun seg på å tegne opp de parameterne som gjør det mulig å forstå de kulturpolitiske implikasjonene av den typen massedigitaliseringsprosjekter som Nasjonalbiblioteket gjennomfører og har gjennomført.

Artikkelen «Mulighet og risiko. Digital kulturpolitikk for barn og unge» av kulturpolitikkforskerne Ole Marius Hylland og Bård Kleppe beskriver utviklingen av en digital kulturpolitikk for barn og unge og stiller to overordnede spørsmål: Hvilken utvikling kan man se i de holdningene til barn og unges digitale kulturbruk som kommer til uttrykk i kulturpolitikken generelt og dataspillpolitikken spesielt? Og hvordan kan den digitale kulturpolitikken utvikles fremover for å nå de overordnede kulturpolitiske målene på dette området? Hylland og Kleppe konkluderer med at den digitale kulturpolitikken for barn har utviklet seg i en balansegang mellom på den ene siden å skulle håndtere risikoer og på den andre siden å ville benytte mulighetene, der mulighetene med årene har fått mer kulturpolitisk oppmerksomhet. De argumenterer for at den kulturpolitiske forståelsen av digitale kulturuttrykk og digitale plattformer med tiden har blitt mer nyansert. Generelt finner forfatterne tendenser til det de kaller en *resignert* anerkjennelse av det digitale i

dagens kulturpolitikk. De viser for eksempel til at den siste stortingsmeldingen om kultur for barn og unge rommer det som kan fremstå som en nokså passiv aksept og kortfattet konstatering av digital kultur og digitale plattformers betydning, uten at den presenterer forslag til hvordan kulturpolitikken skal forholde seg til den situasjonen som teknologiutviklingen har bidratt til å skape.

En form for resignasjon preger også det siste bidraget i denne boken, «Withdrawal and disconnection in times of quarantine». Her reflekterer den nederlandske medieforskeren Pepita Hesselberth over paradokset som ligger i spenningen mellom å koble seg av og å koble seg på nett i pandemitiden. Hun gjør dette ved å se nærmere på et utvalg nye digitale plattformer og et knippe handlinger som har tatt form i den aktuelle situasjonen, og som knytter seg til sosial, politisk og kulturell tilbaketrekning og «avkobling» eller såkalt *disconnection*. Hesselberth ser blant annet på fremveksten av karantene-memer, på den virale emneknaggkampanjen *#I-no-longer-participate* og på Zoom-estetikk versus fremveksten av online meditasjon-retreats. Med utgangspunkt i disse eksemplene diskuterer hun av- og påkoblingsparadokset i koronaens tidsalder – en tid der mennesker i økende grad ble avkoblet hverdagslivets flyt, og samtidig ble tvunget til å koble seg på digitale medier på en helt annen måte enn tidligere.

I kunsten og kulturen kan det synes vanskelig å koble seg av det digitale. Digitale teknologier og medieplattformer er uunngåelig del av den virkeligheten alle estetiske praksiser på en eller annen måte forholder seg til. Også avkobling foregår i en kontekst som er digital. Artiklene i denne boken viser at mangfoldet av digitale, estetiske medieobjekter er stort. Det samme er omfanget av estetiske praksiser i kunst- og kulturfeltet som på et eller annet vis er farget og formet av digitaliseringen. Artiklene viser hvordan strukturene i kunst- og kulturfeltet, eller de rammene og rommene som kunsten og kulturen utfolder seg innenfor, endres som en følge av den økte makten og innflytelsen til digitale medier og plattformer. Denne boken er et bidrag til å forstå konsekvensene av digitaliseringen av og i kunsten og kulturen, og et

bidrag til å begrepsfeste og til å reflektere over hvordan kunsten og kulturens roller, virkemåter og betydninger stadig endres. Den er et bidrag til å forstå de estetiske praksisene i den digitale produksjonens tidsalder.

Redaktørene ønsker å takke Norsk kulturråd og Kultur- og likestillingsdepartementet som i sin tid så nødvendigheten av å styrke kunnskapsgrunnlaget på dette feltet, og som valgte å finansiere den forskningssatsingen som boken springer ut av. Redaktørene vil også takke Kulturrådets FoU-utvalg for gode faglige innspill gjennom hele prosessen, en rekke fagfeller som har bidratt med kritiske og konstruktive blikk på bokens artikler, og ikke minst alle forfatterne som har lagt ned en stor innsats for å frembringe og formidle ny innsikt om kunsten, kulturen og det digitale.

Knut Ove Eliassen, Anne Ogundipe og Øyvind Prytz
Trondheim og Oslo, 18. august 2022