

Googling movies

Digitaliseringen av videoformatet har de siste ti årene gjort selve verktøyet for filmproduksjon allment tilgjengelig, og ungdom produserer stadig mer video og film. Visningsarenaene er også flere, for eksempel dvoted.net og filmfestivaler som NUFF og Amandus. I filmene leker ungdom med sjangere og filmreferanser, og ikke minst er de i ferd med å skape sine egne uttrykksformer. Det siste skoleåret har jeg fulgt en gruppe mediefagselever på VK1 gjennom et TV-reportasje-prosjekt og et film-prosjekt. Observasjonene og intervjuene er en del av mitt doktorgrads-prosjekt «Young filmmakers in a digital world». I denne artikkelen viser jeg hvordan begrepet *literacy* kan forstås i det digitaliserte og produksjons-orienterte mediefaget.

Av Øystein Gilje

For å få en dypere forståelse av den kulturen vi lever i, må vi se den opp mot noe annet – kontrastere den for å gjøre det selvfølgelig «uselvfølgelig». I utgangspunktet ble literacy-begrepet (som betegner evnen til å lese og skrive) kontrastert med *orality* eller *oralism* som betegner muntlig tale. Å skrive innebærer, i motsetning til å tale, å produsere noe, å lage et produkt. Det må læres, og det krever en form for teknologi.¹ Tidligere har skrivekunsten vært tydelig atskilt fra andre uttrykksformer som for eksempel maleriet og fotografiet. Digitaliseringen muliggjør en remediering av ulike uttrykksformer (modi). Den digitale medieproduksjonen bygger på at det er mulig å laste inn (eller laste ned) ulike uttrykksformer fra ulike semiotiske systemer og gjenspeile dem «i et nytt vertsmiljø muliggjort av en teknologi som også bidrar med sine egne, helt spesifikke egenskaper».²

Å fortelle om virkeligheten

Å lage en TV-reportasje som skoleprosjekt kan forstås på ulike måter for en forsker. I det prosjektet jeg fulgte lagde elevene en tre minutters lang TV-reportasje med utgangspunkt i et tema de var nysgjerrige på. En viktig motivasjon for elevene var å skape et alternativ til den vinklingen som massemediene (ifølge elevene) gir av samme tema. For meg som forsker er det viktig å forstå hvordan elevene skaper sin versjon (hvordan meningen skapes innenfor ungdommens estetisk-produktive praksis) av et tema, og ikke minst hvilke ressurser de tar i bruk i selve prosessen.

Ifølge den amerikanske kulturjournalisten Kevin Kelly skal verden ha 25 millioner sanger, en halv milliard bilder, en halv million filmer og tre millioner videoer, TV-show og kortfilmer. Den digitale teknologien «accelerates the migration of all we know into the universal form of digital bits».³ Dersom noen hadde fortalt oss for ti år siden at store deler av verdens 26 millioner bøker, i tillegg til alle de nevnte medieproduktene, i nær framtid kan søkes fram og lastes ned, ville vi vel hatt store problemer med å ta personen seriøst. Likevel; i elevenes arbeid med TV-reportasjene viste de seg at nettets uendelige mengder med ulike semiotiske uttrykksformer spiller en viktig rolle for å skaffe råmateriale til egne medieproduksjoner. Elevene googlet og søkte på annen måte både bilder, symboler og musikkfiler, og kombinerte dette med egne videoopptak og digitale stillbilder. Til slutt ble disse ulike elementene satt sammen i et narrativt forløp ved hjelp av redigeringsprogrammet Final Cut Express.⁴

Et viktig element i denne prosessen var å skape et

¹ Teknologien for det å skrive har endret seg de siste hundre årene, fra fjærpenn til PC. Se for øvrig Svein Østeruds bok *Utvidning for informasjonssamfunnet – den tredje vei*, kapittel 7, for en videre diskusjon av temaet (Universitetsforlaget 2004).

² Sitat fra boka *Digitale medier – en innføring* (Liestøl og Rasmussen, Universitetsforlaget 2003).

³ «Scan this book!», Kevin Kelly, New York Times 14.5.2006

⁴ Her finnes det selvfølgelig en stor rettighetsproblematikk, noe også elevene reflekterer over i sine notater om arbeidet. På et internasjonalt nivå er nå arbeidet begynt for å skape et lovlig rammeverk for denne type produksjoner – for eksempel gjennom <http://creativecommons.org/>

helhetlig uttrykk av enkeltelementer (for eksempel digitale bilder) som er hentet fra ulike kontekster (forskjellige websider osv.). Blant annet omgjorde de fargebilder til svart/hvitt og manipulerte disse ytterligere i Photoshop. Digitaliseringen gjør det uten tvil både enklere og raskere å bearbeide virkeligheten.⁵ Den engelske medie- og ungdomsforskeren Julian Sefton-Green går så langt som å si at denne manipuleringen «is the equivalent of core or 'key' digital production skill».⁶

For hvem lager vi film?

I motsetning til 'TV-reportasjesjangeren' har den frie kortfilmen en mye lengre produksjonshistorie.⁷ Både i ulike former for medieundervisning, på videoverksteder og ikke minst på filmfestivaler har barn og unge i Skandinavia hatt mulighet til å skape en god historie, dramatisere den, gjøre opptak og redigere til ferdig film. Digitaliseringen av videoformatet spiller først og fremst en rolle på de to siste stadiene i dette arbeidet. Særlig kunsten å få en historie til å fungere kan nå i større grad testes ut også i selve redigeringsfasen. Det er interessant i seg selv å se på hvordan denne nye formen for redigering skaper en helt ny lærings-situasjon i arbeidet med film, men i denne sammenheng vil jeg fokusere på en hendelse helt i starten av elevenes arbeid med å lage et bidrag til Amandus filmfestival i skoletiden.⁸ Her er et eksempel fra en lang diskusjon der elevene var uenige om hva de ville i dette prosjektet.

Gutt 1: Skal vi gå for å vinne eller ha det gøy?

Gutt 2: Vi må ha det gøy.

Jente: 'Vi må gå for å vinne' (imiterer gutt 1), drit i Amandus – det er et skoleprosjekt!

Gutt 2: Du er så negativ altså!

Jente: Det legger bare en negativ stemning på hele arbeidsprosessen når vi går for å vinne (...)

Dagen før denne diskusjonen hadde elevene sett en rekke forskjellige nominerte Amandusfilmer på skolen. Det kan synes som om elevene mener at filmen må lages på en spesiell måte for å ha kunne bli nominert. Slik jeg ser det, vurderer elevene tre ulike måter å jobbe på opp mot hvilken

⁵ Den norske fotografen Vibeke Tandberg har i en årrekke jobbet med denne problematiseringen av virkeligheten ved å manipulere sin egen kropp inn i kontekster hun aldri har deltatt i («Bride» 1993), eller ved å gi seg selv en 'tvillingssøster' («Living Together» 1996). Interessant nok vender hun nå tilbake til en klassisk collage-teknikk der nettopp manipuleringen av bildene inngår som et ikke-transparent uttrykk.

⁶ Sefton-Green, Julian: «Timelines, Timeframes and Special Effects: software and creative media production» I: *Education, Communication & Information* Vol.No.5, No.1 Mars 2005.

⁷ Dette til forskjell fra England der medieproduksjon i liten grad har vært integrert i mediefaget. Slike produksjoner har også hatt en svært lav status hos mange mediepedagoger. (For en diskusjon av dette, se kapittel 8 i boka *Media education – literacy, learning and contemporary culture*. David Buckingham 2003.)

⁸ Et betydelig antall filmer som blir sendt inn til Amandus blir nettopp laget som skoleprosjekt i medier og kommunikasjonsfaget (se ITU-rapporten: *Digital sjangerlek på nye læringsarenaer*, Gilje 2005. En link ligger på slutten av denne artikkelen)

sjanger eller type film de skal lage. Skal filmen ha mulighet til å bli nominert til Amandus eller skal den få en god karakter på skolen? Eller skulle elevene de neste ukene bare satse på å ha det gøy og heller se hvordan resultatet ble? I den videre diskusjonen knytter de disse valgene til en spesifikk sjangerdiskusjon og hvordan de kan løse forskjellige temaer innenfor disse sjangrene.

Enhver institusjon som arbeider med ungdom og levende bilder har sin historie, sine kriterier og perspektiver. Skolesystemet har sine vurderingskriterier og Amandus filmfestival sine idealer. Dette kan det synes som om elevene er klar over, og de vurderer hvordan de skal gjøre det best mulig i de ulike systemene. Eksempelen ovenfor viser blant annet at elevene, på bakgrunn av de nominerte Amandusfilmene de selv hadde sett, hadde klare oppfatninger om hvilke typer filmer som blir nominert. I skolesammenheng kan det virke som om kriteriene for å vurdere elevenes produkter er noe uklare. Dette skyldes nok i stor grad at mediefaget på yrkesfaglig studieretning fremdeles er svært ungt sammenliknet med andre skolefag. I liten grad har det klart å utvikle en egen sterk didaktisk tradisjon på dette nivået. Skolens egen kultur, representert ved lærerne som jobber der, påvirker derfor i stor grad hvordan elevenes produkter blir vurdert. Kanskje mer i mediefaget enn i andre fag.

Elevenes problematisering av hvilken verdi et medieprodukt har i ulike kontekster mener jeg bygger på elevens *literacy*, her forstått som det å kunne tolke kunnskapskulturene og kvalitetskriteriene i henholdsvis skolesystemet og 'nomineringskriteriene' på filmfestivalen Amandus. En slik type *literacy* krever at elevene forstår det komplekse forholdet mellom den medietekst de skal lage og den kontekst den skal inngå i. Skoleprosjekter som også retter seg mot andre arenaer i samfunnet har nettopp denne spenningen innebygd.

Literacy i den digitale medieundervisningen Svein Østerud påpeker at det å være 'literate' i informasjonssamfunnet er «å kunne bruke kulturens redskaper og forstå dens symbolsystemer».⁹ Som jeg viste innledningsvis i denne artikkelen gjør digitaliseringen det mulig å kombinere uttrykk fra ulike symbolsystemer i en sammensatt medietekst. I medieproduksjon viser elevene en form for teknisk kompetanse ved bruken av kanskje vår kulturens viktigste redskap (datamaskinen) for å kunne håndtere ulike symbolsystemer som krever forståelse og tolkning.¹⁰ Denne kombinasjonen av teknisk innsikt og tolkning av ulike innlastede eller nedlastede elementer var mest tydelig i det nevnte skoleprosjektet der elevene lagde en TV-reportasje. Den dokumentariske sjangeren ga elevene mulighet til å

⁹ Se Svein Østeruds *Utdanning for informasjonssamfunnet – den tredje vei*, kapittel 7, for en videre diskusjon av temaet (Universitetsforlaget 2004).

¹⁰ Østerud, (Universitetsforlaget 2004).

¹¹ Den amerikanske mediepedagogen Kathleen Tyner benytter literacy-begrepene «tool-literacies» og «literacy of representation» for disse to formene for literacy. (Se for øvrig [tilt] nr. 1/2005 der disse begrepene er brukt av undertegnede i artikkelen «Unge filmskapere i digital sjangerlek».)

konstruere sin forståelse av virkeligheten. Fiksjonsfilmprosjektet derimot fulgte et mer tradisjonelt løp. Det mest slående der var først og fremst hvordan elevene forstår ulike systemer som deres produksjon kan inngå i. De viser en form for *literacy* knyttet til *kontekst*. For å oppsummere: Det å være 'literate' i det produksjonsrettede mediefaget innebærer å kunne håndtere relevant teknologi og forstå og produsere både mono- og multimodale tekster; det innebærer også evnen til å forholde seg til den konteksten og de kunnskapsregimer og vurderingskriterier som medieproduktene blir evaluert i, enten innenfor eller utenfor faget. Dette siste er særlig viktig for et yrkesfaglig mediefag. Det må både forholde seg til de verdier og kvalitetskriterier som finnes i ungdommens egen mediekultur og til de profesjonelle 'mediesystemene' som utdanningen skal kvalifisere til. Slik framstår medie- og kommunikasjonfaget som en av de mest spennende læringsarenaer i vårt komplekse og digitale mediesamfunn.

Vi vet i dag lite om de unges medie- og filmproduksjon på uformelle og formelle læringsarenaer. Mediefaget kan være en viktig møteplass for å få bedre innsikt i hvordan hverdagens medieerfaringer og kunnskaper blir brukt i produksjonen av medieprodukter som skal leveres og vurderes. Særlig viktig er det å finne ut hva som skjer i møtet mellom mediekulturen og skolekulturen, og hvordan de unge selv opplever dette møtet. Derfor gjennomføres en nasjonal undersøkelse av mediefagselevne høsten 2006. Spørreundersøkelsen vil legge vekt på både erfaring med medieproduksjon, institusjonelle rammer for faget og hvordan undervisningen og evalueringen blir oppfattet.

«Young filmmakers in a digital world» er Øystein Giljes doktorgradsprosjekt. Han er ansatt som stipendiat ved Pedagogisk forskningsinstitutt, Universitetet i Oslo. Tidligere har han evaluert nettportalen mzoom og gitt ut rapporten «Digital sjangerlek på nye læringsarenaer» (http://www.itu.no/filearchive/digital_sjangerlek_oeystin_gilje.pdf). Se også artikkel i [tilt] nr. 1/2005.

Høsten 2006 gjennomfører han, sammen med forsteamanuensis Ola Erstad ved samme institutt og stipendiat Thomas de Lange, spørreundersøkelsen «Morgendagens medieprodusenter». Øystein Gilje kan kontaktes på oystein.gilje@ped.uio.no