



UiO • Universitetet i Oslo

«Heia mamma æ e på TV»

En studie av reisebasert sakte-TV
fra *Hurtigruten* til *Sommerskuta*

Lars-Petter Bjørnstad

UNIVERSITETET I OSLO

Institutt for medier og kommunikasjon

MEVIT4091

Masteroppgave i medievitenskap

60 studiepoeng

27.05.2022

Sammendrag

Sakte-TV er en type TV-program som har vokst frem på kanalene til NRK siden 2009 der en historie fortelles, minutt for minutt, over lang tid. Programmene har blitt populære og fått høy oppslutning i seertall tross programmenes ukonvensjonelle tempo og innhold. Denne masteroppgaven tar for seg reisebasert sakte-TV og spør hvordan konseptet har endret seg fra programmet *Hurtigruten* i 2011 til programmet *Sommerskuta* i 2021. Fokuset er på de audiovisuelle aspektene ved programmene, samt produksjonens tanker og vurderinger rundt sendingene. Begreper som mediebegivenheter, «slow cinema» og stillhet, gjennomsnittlig tagningsslengde, direktehet og deltakelse er sentrale i analysen.

Studien baserer seg på en kvalitativ tekstanalyse og kvalitative intervjuer. Tekstanalysen belyser *hva* som har endret seg, og intervjuene belyser *hvorfor* endringene har skjedd. Oppgaven konkluderer i tre hovedfunn, nemlig at reisebasert sakte-TV har gått fra å tilby seere en virtuell reise i 2011 til å ha en mer dokumentarisk og informativ form i 2021, at *Hurtigruten* var ren sakte-TV mens *Sommerskuta* var tidvis en blanding mellom sakte-TV og et mer tradisjonelt underholdningsprogram, og at slike reisebaserte sakte-TV-programmer består av en nasjonal begivenhet og flere lokale begivenheter, men i ulike grader.

Abstract

Slow-TV is a TV-format where a story is told, minute by minute, over a long period of time. This format has emerged and grown on the Norwegian television channels of NRK since 2009, and the programs have become popular and reached high viewing-numbers despite their unconventional tempo and content. This master thesis studies travel-based slow-TV and asks in what way the concept has changed from the program *Hurtigruten* from 2011 to the program *Sommerskuta* from 2021. The analysis focus on the audiovisual aspects of the programs, as well as the productions thoughts and assessments regarding the programs. Concepts like media events, slow cinema and stillness, average shot length, liveness and participation are central in the analysis.

The study is based on a qualitative textual analysis and qualitative interviews. The textual analysis shows *what* has changed, and the interviews show *why* the changes have happened. The thesis concludes in three main findings, which is that travel-based slow-TV has gone from offering viewers a virtual trip in 2011 to having a more documentarian and informative form in 2021, that *Hurtigruten* was pure slow-TV while *Sommerskuta* was occasionally a combination of slow-TV and a more traditional entertainment program, and that travel-based slow-TV-programs like these consist of a national event and several local events, but in varying degrees.

Forord

Lørdag 27. november 2021 tok jeg toget fra Bergen der jeg dagen før hadde gjennomført intervjuene for denne oppgaven og tilbake til Oslo. Å ta Bergensbanen var både en fin opplevelse, men også svært passende da jeg selv fikk oppleve det som for snart tretten år siden var startskuddet for sakte-TV i NRK, nemlig *Bergensbanen minutt for minutt*, med egne øyne.

Min interesse rundt sakte-TV er nok langt over gjennomsnittet i forhold til mine jevnaldrende, så jeg er utrolig fornøyd og takknemlig over å ha fått vie to år til å dykke ned i sakte-TV's verden. Gjennom de to årene jeg har brukt på denne masteroppgaven har jeg både fått utviklet meg som akademisk skribent, men og fått en dypere forståelse av reisebasert sakte-TV og jobben som legges ned bak kulissene.

En stor takk må rettes til min veileder Jon Inge Faldalen (vår 2021 – vår 2022) for gode, jevnlige og nyttige veiledningstimer. Jon Inge har både hjulpet meg til å bli en bedre skribent, men har og gitt meg selvtillit til å tørre å stå i de argumentene jeg lager. Takk!

Jeg vil også takke mine intervjurespondenter Thomas Hellum og Rune Møklebust for lange og informative samtaler. Deres engasjement rundt sakte-TV inspirerte meg skikkelig til å fortsette arbeidet og minnet meg på viktigheten disse programmene har.

Til slutt vil jeg takke alle medstudenter i og utenfor lesesalen som har bidratt med både faglige diskusjoner og lange lunsjpauser. Skriveprosessen har (passende nok) gått i et sakte og rolig tempo, men uten dere ville disse to årene gått betydelig tregere.

Oslo, 27. mai 2022

Lars-Petter Bjørnstad



Innhold

Kapittel 1: Introduksjon	1
1.1 Bakgrunn for oppgaven	1
1.2 Hva er sakte-TV? Definisjon og historikk.....	2
1.3 Den norske mediekulturen i dag.....	7
1.4 Forskningsspørsmål	8
1.5 Hvorfor er dette viktig?	9
1.6 Oppsummering og videre strukturering av oppgaven	10
Kapittel 2: Tidligere forskning	12
2.1 Tidligere forskning på sakte-TV.....	12
2.2 Begrepsavklaringer.....	13
2.2.1 Mediebegivenhet	14
2.2.2 «Slow cinema» og stillhet	16
2.2.3 Gjennomsnittlig tagningslengde.....	19
2.2.4 Direkthet.....	21
2.2.5 Deltakelse	22
2.3 Oppsummering av tidligere forskning.....	24
Kapittel 3: Metode.....	26
3.1 Kvalitativ tekstanalyse.....	27
3.1.1 Utvalg av analyseobjekt	29
3.1.2 Gjennomføring av analysen	31
3.2 Kvalitative intervjuer.....	32
3.2.1 Utvalg av intervjuobjekter.....	33
3.2.2 Intervjuguide	34
3.2.3 Intervjusamtalen	34
3.2.4 Transkribering og analysering.....	35
3.3 Validitet og Reliabilitet	36

3.4	Etiske utfordringer	38
3.5	Oppsummering av metode	40
Kapittel 4: Analyse		41
4.1	Hellum og Møklebust om sakte-TV generelt	41
4.2	Overblikk over programmene	42
4.3	Analyse etter kategorier	43
4.3.1	Kameravinkler og overganger	43
4.3.2	Tagningslengde	51
4.3.3	Lyd og musikk	57
4.3.4	Grafikk	62
4.3.5	Analog publikumsdeltakelse	67
4.3.6	Digital publikumsdeltakelse	76
4.3.7	Videoinnslag	82
4.3.8	Intervjuinnslag	85
4.4	Analysesammendrag	87
Kapittel 5: Konklusjon		91
5.1	Sakte-TV som absurd eller ikke-begivenhet?	91
5.2	Hovedfunn	92
5.3	Reisebasert sakte-TV i fremtiden	94
5.4	Svakheter ved oppgaven	96
5.5	Videre forskning	96
5.6	Konklusjon	97
Kilder		98
Vedlegg		105
Vedlegg 1: Intervjuguide		105
Vedlegg 2: Meldeskjema, NSD		107
Vedlegg 3: Informasjonsskriv til intervjurespondenter		110

Kapittel 1: Introduksjon

1.1 Bakgrunn for oppgaven

Våren 2020 var jeg i en sosial sammenkomst og ble spurt om hva jeg ville skrive masteroppgaven min om. Jeg svarte «sakte-TV», og responsen var umiddelbar latter. Det var i det øyeblikket jeg bestemte meg for at dette var et så sprøtt og interessant tema å forske på at jeg ikke kunne velge det bort. Temaet for denne masteroppgaven er dermed sakte-TV, som har blitt et fenomen i Norge, og dels i utlandet, de siste årene etter at Norsk rikskringkasting (heretter NRK) produserte programmet *Bergensbanen minutt for minutt* i 2009. I årene som fulgte kom det stadig nye sakte-TV-programmer som utfordret det tradisjonelle TV-formatet gang på gang. Formatet er blitt stort og kjent, og utenom forskningen fra Roel Puijk (Puijk 2015; Puijk og Urdal 2018; Puijk 2021) er det gjort relativt lite akademisk forskning i forhold til dets popularitet og særegenhet. For å snevre inn oppgavens omfang har jeg kun forsket på *reisebasert* sakte-TV, i likhet med Puijk og Urdal sin innsnevring (2018). Dette var for å fokusere på den typen sakte-TV som i tillegg til å gå sakte, også involverer et fartøy som beveger seg gjennom store deler av Norge og som legger til rette for publikumsdeltakelse i større grad enn sakte-TV-programmer som ikke er reisebaserte, som for eksempel *Klokken minutt for minutt* og *Saltstraumen minutt for minutt* (Lindebø 2019).

Denne oppgaven tar for seg reisebasert sakte-TV som et konsept, og søker etter å belyse hvordan konseptet har endret seg fra 2011 til 2021, med utgangspunkt i programmene *Hurtigruten minutt for minutt* fra sommeren 2011 (heretter referert til som *Hurtigruten*) og *Sommerskuta minutt for minutt* fra sommeren 2021 (heretter referert til som *Sommerskuta*). Selv om det har vært mange reisebaserte sakte-TV-programmer imellom disse to vil de kunne gi relevant informasjon om hvordan sakte-TV har endret seg i et tiårsperspektiv. Likevel er det viktig å påpeke at jeg ikke generaliserer ut ifra funnene i analysen av de to programmene. Det kan være variasjoner mellom program jeg har analysert og program jeg ikke har analysert som kan være betydelige for konseptets utvikling som ikke blir fanget opp i denne studien. Denne masteroppgaven vil dermed ha følgende problemstilling: *Hvordan har reisebasert sakte-TV endret seg fra Hurtigruten i 2011 til Sommerskuta i 2021?* Problemstillingen blir besvart igjennom en kvalitativ tekstanalyse og to kvalitative intervjuer som fokuserer på aspektene «kameravinkler og overganger», «tagningsslengde», «lyd og musikk», «grafikk», «analog publikumsdeltakelse», «digital publikumsdeltakelse», «videoinnslag» og «intervjuinnslag». Fokuset i studien er hvordan programmene har vært og har endret seg med

tanke på audiovisuelt innhold og produksjon, og ikke på mottakelsen fra publikum eller deres opplevelse av å se på. Det hadde blitt et for stort felt å dekke i denne masteroppgaven.

Oppgaven konkluderer i tre hovedpunkter som beskriver endringen av reisebasert sakte-TV fra 2011 til 2021. For det første har reisebasert sakte-TV gått fra å gi TV-seere en virtuell reise i 2011 til å få en mer dokumentarisk og informativ form i 2021. For det andre var *Hurtigruten* i 2011 et rent sakte-TV-program, mens *Sommerskuta* i 2021 var tidvis en blanding mellom sakte-TV og et mer tradisjonelt underholdningsprogram. For det tredje vil vi se at reisebasert sakte-TV består av det jeg kaller nasjonale begivenheter og lokale begivenheter. *Hurtigruten* var en stor nasjonal begivenhet og inneholdt mange lokale begivenheter på plassene skipet ankom, mens *Sommerskuta* var en mindre nasjonal begivenhet enn *Hurtigruten*, men hadde fortsatt mange og store, om ikke større, lokale begivenheter. Oppgaven vil tydelig vise observasjonene og diskusjonene som førte til disse funnene, men først er det nødvendig å gi et overblikk over hva sakte-TV er og hvordan konseptet oppstod.

1.2 Hva er sakte-TV? Definisjon og historikk

For å svare på problemstillingen min om hvordan sakte-TV har endret seg fra *Hurtigruten* i 2011 til *Sommerskuta* i 2021 trengs det en gjennomgang av hva sakte-TV egentlig er, og historien til konseptet. Navnet «sakte-TV» kommer fra det åpenbare elementet ved at det som filmes og sendes skjer svært sakte, enten det er en båttur som sendes i sin helhet eller en genser som blir strikket, maske for maske. I Store Norske Leksikon (heretter SNL) defineres sakte-TV som et konsept der «hendelser filmes i sin helhet, minutt for minutt, og sendes uklippet på TV» (Emilsen 2020). Denne definisjonen er ikke uriktig. Sakte-TV er hendelser som filmes i sin helhet, minutt for minutt, og som blir sendt uklippet på TV. At sakte-TV er uklippet betyr at det ikke er klippet i selve tidslinjen. Man får se hele hendelsen, fra start til slutt. Et sakte-TV-program kan i denne forstand være uklippet, samtidig som det inneholder klipp mellom ulike kameravinkler.

Selv om definisjonen fra SNL passer til sakte-TV mener jeg at definisjonen bør spisses mer til for å ikke romme for mye. Definisjonen til SNL kan også romme en fotballkamp eller en konsert som kringkastes direkte. Det som skiller sakte-TV fra andre direktesendte og helhetlige programmer, mener jeg, er at de dokumenterer langsomme hendelser som tradisjonelt sett ville vært for langsomme og langvarige for en lineær TV-kanal å vise. Roel Puijk argumenterer også for at sakte-TV skiller seg fra sportssendinger ved at man ikke har et

konkret mål eller en vinner til slutt (2021, 3). Dette drivende elementet i sportssendinger er noe som sakte-TV ikke har, og man får da programmer som ikke har som mål å komme i mål. Målet til reisebaserte sakte-TV-programmer er dermed selve reisene. Sakte-TV bryter i tillegg med normen som er i medier i dag med at seerne blir bombardert av informasjon, kjappe klipp og nye spenningsmomenter for at de ikke skal skru av TV-en. Hensikten med dette delkapitlet, eller oppgaven generelt, er ikke å gi en fullstendig definisjon av begrepet sakte-TV, men det er viktig å gå igjennom tidligere definisjoner og deres eventuelle svakheter for å forstå bedre hva begrepet egentlig betyr.

NRK har vært hovedaktøren for utviklingen av sakte-TV (der de ofte har kalt programmene for «minutt-for-minutt»), i alle fall i Norge, fra deres første minutt-for-minutt-prosjekt av Bergensbanen i 2009. Andre land har også produsert liknende konsepter. Australia har for eksempel produsert noen sakte-TV-programmer fra togstrekninger igjennom landet (Jeffery og Hawkes 2021). Danmark har også forsøkt seg på å produsere og sende sakte-TV-programmer, men ifølge sakte-TV-produsent Thomas Hellum hadde de «gjemt bort» programmene på mindre populære kanaler og på tidspunkter av døgnet hvor få så på TV (Hellum 2021). Hellum, som har vært prosjektleder på de fleste av NRK sine reisebaserte sakte-TV-programmer er intervjuet i anledning denne oppgaven. Det er også regionredaktør Rune Møklebust. Alle detaljene rundt disse to kvalitative intervjuene vil bli gjennomgått i kapittel 3 om metode.

NRK er nok kanalen og produsenten som har fått størst suksess med sine sakte-TV-prosjekter, og dette kan sees i sammenheng med at de ikke har gjemt bort programmene, men sendt de på en lineær TV-kanal i tider der folk vanligvis ser på TV ellers (Hellum 2021). Selv om sakte-TV og minutt-for-minutt-programmer kan sees på som noe relativt særnorsk så har de audiovisuelle aspektene ved sakte-TV ulike internasjonale forløpere, som reisefilmer fra tidlig 1900-tall og såkalte «phantom rides».

Film som teknologi ble utviklet mot slutten av 1800-tallet, og flere typer kamera og projektorer ble laget av blant annet Thomas Edison og Lumière brødrene (Thompson og Bordwell 2019, 7-8). Filmene i de første årene bestod stort sett av kun én tagning, og kameraet stod stille gjennom hele tagningen (ibid., 11). I 1896 ble det for første gang laget en film der kameraet bevegde seg. Eugène Promio, en kameraoperatør som jobbet for Lumière brødrene satte kameraet om bord på en gondol i Venezia og filmet en snutt mens de seilte gjennom en kanal (ibid., 13). Etter dette ble det produsert flere filmer ved hjelp av kamera som var om bord i både tog og båter. Disse typene film ble fort populære og fikk etter hvert

navnet «phantom rides». Egne spesiallagde teatre ble laget kun for slike «phantom rides», og den mest kjente var «Hale's Tours» som lagde teaterlokaler som så ut som togvogner (Hayes 2009). Her satt publikum i en togvogn og så på en film tatt opp fra fronten av et tog prosjektert på en slags skjerm som var på fremsiden av togvognen (ibid., 185). Vognen ristet for å gi seerne en mer realistisk opplevelse av turen (ibid., 195). Populariteten til slike filmteatre økte raskt, men forsvant relativt fort igjen. «Hale's Tours» eksisterte kun mellom 1905 og 1910 (ibid., 185).

Selv om det er rundt hundre år mellom disse populære fantomfilmene (min egen oversetting av «phantom rides») og NRKs reisebaserte sakte-TV-programmer er det store likheter mellom formatene. Kameraet er plassert på forsiden av et fartøy i bevegelse, og det er ikke noe skriptet historiefortelling gjennom filmen. I tillegg skal vi se at også *Hurtigruten* inneholdt elementer som kunne gi seerne en mer realistisk opplevelse av turen. Et element som skiller fantomfilmer og reisebasert sakte-TV er at fantomfilmene ikke var i nærheten av like lange som det sakte-TV er i dag. Men at et format som fanget interessen til publikum på starten av 1900-tallet fortsatt er relevant og fanger interessen til TV-seere utover på 2000-tallet er interessant. Er det noe universelt interessant for seere at man ser en helhetlig og dokumentarisk reise? Formatet til sakte-TV er kanskje så enkelt men samtidig så realistisk at det appellerer til seere uansett om man er vant til dagens hurtige tempo der videoer bør vare i maksimum ett minutt på sosiale medier eller om man lever på et tidlig 1900-tall der levende bilder i seg selv er spennende nok.

Fantomfilmer eller reisefilmer ble vanlig utover de første tiårene av 1900-tallet, og sjangeren ble en av de mest populære på den tiden (Sørenssen 1999, 102). I Norge ble det produsert flere slike reisefilmer, blant annet av togreiser som Ofofbanen, Bergensbanen og Dovrebanen, samt reiser til sjøs som for eksempel filmen *Med 'Stavangerfjord' til Nordkap* fra 1925 som viste deler av skipets reise oppover norskekysten (ibid., 104-107). Allerede her er det en tydelig parallell til reisebasert sakte-TV, som i de første årene lagde programmene *Bergensbanen minutt for minutt* og *Hurtigruten*. Denne typen reisefilmer som ble populære på starten av 1900-tallet sank i popularitet da fiksjons- og spillefilmen tok over som det mest populære (ibid., 102). Reisebasert sakte-TV bygger dermed på en gammel tradisjon om å vise frem Norge og landets natur igjennom film fra et fremkomstmiddel.

I analysen vil vi se at det er likheter mellom slike reisefilmer og *Hurtigruten* ved at sistnevnte ofte benytter samme type kameravinkel som de gjorde i reisefilmer eller fantomfilmer. Likevel skiller reisebasert sakte-TV seg ut fra 1900-tallets reisefilmer ved at de er i minutt-

for-minutt-format, som vil si at de viser alt som skjer i realtid. Ingen del av reisen er kuttet bort for å korte ned programmet. Reisefilmer fra starten av 1900-tallet var ikke lange, helhetlige filmer slik som sakte-TV er (Puijk 2021, 9). De handlet tematisk sett om det samme som reisebasert sakte-TV handler om, men de delte ikke samme tempo og varighet. Reisebasert sakte-TV kan dermed anses som et nyskapende konsept da det startet med *Bergensbanen minutt for minutt* i 2009, men som bygger på en gammel norsk og internasjonal tradisjon med filmer som viste natur igjennom reiser.

Dette er det historiske bakteppet til sakte-TV, men hvordan oppstod det? I 2009 hadde de som satt med kanalansvaret i NRK sagt at de ville prøve ut andre programkonsepter på kanalen NRK2, og at man gjerne kunne produsere noen slags temakvelder (Møklebust 2021). Dette skal ha vært grunnlaget for at den første sakte-TV sendingen kunne sendes. Thomas Hellum forklarte i en Ted Talk fra 2014 at idéen kom fra lunsjrommet på NRK, der en ansatt foreslo å lage en radiosending som forklarte den tyske invasjonen av Norge minutt for minutt gjennom natten, på årsdagen for invasjonen (2014, 01:50). Denne idéen kom bare et par uker før dagen den måtte ha blitt sendt, så de kom opp med en annen idé som kunne fungere med et liknende minutt-for-minutt-format: *Bergensbanen* (ibid.). Dette var også noe de kunne dokumentere, minutt for minutt, over lang tid. Da de foreslo å sende over syv timer med video fra *Bergensbanen* til de som satt med kanalansvaret ble de møtt med latter (ibid.), omtrent på samme måte som jeg ble møtt med latter da jeg presenterte dette som tema for masteroppgaven. Ifølge Hellum ble de heldigvis møtt med en *god* type latter (ibid.). Rune Møklebust forklarte at de som skulle godkjenne dette konseptet etter hvert ble klar over at de tok en større risiko ved å si nei enn å si ja til et slikt konsept (2021). Dermed ble *Bergensbanen minutt for minutt* en realitet. Programmet ble en stor suksess, og nesten 1,2 millioner seere var innom sendingen (Emilsen 2020). Suksessen la dermed grunnlaget for å produsere flere sakte-TV-sendinger i årene som fulgte.

Allerede to år etter *Bergensbanen minutt for minutt* kom programmet *Hurtigruten* som tok konseptet sakte-TV et stort skritt videre. Denne sendingen varte i 134 timer og var direkte sendt døgnet rundt på kanalen NRK2. Sendingen foregikk fra hurtigruteskipet MS Nordnorge som gikk i vanlig rute fra Bergen til Kirkenes med passasjerer, i tillegg til å ha NRKs mannskap og kameraer om bord. Kameraene var plassert utover skipet, og regien satt i et møterom på skuta og styrte sendingen direkte derfra. Alt dette gjorde, som vi skal se senere i oppgaven, at programmet ble en mediebegivenhet som samlet norske seere både ved at de kunne møte opp langs ruta og på kaiene, eller se på hjemmefra. Programmet ble en enorm

suksess med 3,2 millioner seere innom sendingen, og med en markedsandel på 36% (NRK 2020).

I årene som fulgte ble det laget flere sakte-TV-programmer. En del reisebaserte som blant annet *Telemarkskanalen minutt for minutt*, *Nordlandsbanen minutt for minutt* og *Svalbard minutt for minutt*, og noen som ikke baserte seg på reiser som *Nasjonal vedkveld*, *Nasjonal strikkekveld*, *Salmeboka minutt for minutt* og *Reinflytting minutt for minutt* (NRK 2020). I flere år har NRK produsert sommerprosjekter som har vært en blanding av reisebasert sakte-TV på dagtid og programmet *Sommeråpent* på kveldstid som har vært et rent underholdningsprogram fra den plassen de har ankommet den dagen. I 2020 måtte de løse sommerprosjektet annerledes på grunn av koronapandemien og at de ikke kunne samle store mengder mennesker. Dermed lagde de *Sommerbilen minutt for minutt* som ikke var direkte, men «live on tape» (Hellum 2021). Det vil si at programmet ble spilt inn på dagtid og sendt i sin helhet i prime time (beste sendetid, i Norge mellom klokken 19 og 23 (Store Norske Leksikon 2021)) på NRK1 på kveldstid, i det tidsrommet underholdningsprogrammet *Sommeråpent* hadde brukt å være. Dette gjorde at kringkasteren ble trygg på at minutt-for-minutt-format kunne fungere som underholdning i prime time på NRK1 (Hellum 2021). Dermed var grunnlaget for sommerprosjektet i 2021 lagt, nemlig *Sommerskuta*.

Sommerskuta i 2021, også påvirket av koronapandemien, var direktesendt sakte-TV på dagtid på NRK2, og direktesendt sakte-TV i prime time på NRK1. Disse kveldssendingene hadde i motsetning til dagsendingene to programledere og gjester om bord i skuta, men var fortsatt i et sakte-TV-format der de viste alt som skjedde, minutt for minutt, med sekvenser som tidvis var roligere enn det tidligere *Sommeråpent*-programmer hadde vært. *Sommerskuta* var produsert på samme måte som *Hurtigruten* ved at NRK hadde et eget rom under dekk der de styrte og produserte programmet mens det ble filmet fra dekk. Programmet i sin helhet endte opp med en markedsandel på 34%, likt som året før og to prosent under *Hurtigruten* fra 2011, ifølge prosjektleder Thomas Hellum (2021). Dette forteller oss at reisebasert sakte-TV i 2021 klarte å fange og holde på seere i omtrent like stor grad som i tidligere år.

Denne gjennomgangen har vist at sakte-TV er et konsept der en hendelse filmes i sin helhet, minutt for minutt, og som er mer langsomt og langvarig enn tradisjonelle TV-programmer samtidig som de ikke er konkurransepreget. Sakte-TV oppstod på NRK i 2009 med *Bergensbanen minutt for minutt*, men har flere historiske forløpere som fantomfilmer og norske reisefilmer fra tidlig 1900-tall. For å få en bedre forståelse av reisebasert sakte-TV vil jeg nå gå over den norske mediekulturen som dette konseptet lever i.

1.3 Den norske mediekulturen i dag

For å kunne analysere og forstå programmene *Hurtigruten* og *Sommerskuta* er det nyttig å sette de i kontekst. Derfor vil jeg her gi et overblikk over den norske mediekulturen på 2000-tallet. I boken *TV – en innføring* skriver Enli mfl. om fire tendenser til TV i dag (2010, 17-33). Disse er «fragmentering og nisjer», «globalisering og regionalisering», «konvergens og flerplattform» og «demokratisering og allmennkringkasting». Fragmentering og nisjer går ut på at det i de senere årene, fra 1990-tallet og utover, har kommet fler og fler kanaler. Dermed får mange kanaler spesialisert innhold, og det blir et økt behov for ny innholdsproduksjon og rimelige programkonsepter (ibid., 17-20). I Norge så man dette spesielt fra 2007 da det digitale bakkenettet ble åpnet, og det totale antallet TV-kanaler vokste sterkt (Bastiansen og Dahl 2019, 391). Globalisering og regionalisering går ut på at store mediekonglomerater lager og sender innhold for flere land, og tar dermed over mer og mer av markedet. Samtidig ser man en regionalisering der det blir laget nisjekanaler for spesifikke områder (Enli mfl. 2010, 21-24). TV-landskapet er også preget av konvergens og flerplattform ved at TV-kanaler bruker flere plattformer enn kun lineær TV, som for eksempel nett-TV og mobiltelefoner (ibid., 26). Til slutt ser man at TV i dag preges av demokratisering og allmennkringkasting, der flere land har et fokus på allmennkringkasting som en del av demokratiet. Allmennkringkastingsinstitusjoner har «et særskilt ansvar i å sikre borgernes interesser, skape en felles nasjonal offentlighet og bidra til folkeopplysning» (ibid., 30).

Spesielt to momenter fra disse tendensene i dagens mediekultur er sentrale når man skal forstå reisebasert sakte-TV. Fragmentering og nisjekanaler skaper et behov for mer innhold, og billig programskapning. Her scorer sakte-TV høyt ved at det er et (relativt) nytt programkonsept som kan fylle store sendeflater, og i tillegg er de billige å produsere i forhold til hvor lange program det ender opp med å bli. Rune Møklebust, som har jobbet med en del av NRK sine reisebaserte sakte-TV-programmer, fortalte i mitt intervju med han at *Bergensbanen minutt for minutt* kostet om lag 120 tusen kroner å produsere. Dette, hevdet han, var om lag en femtedel av prisen på en vanlig dokumentar, men endte opp i et program som var fjorten ganger så langt (Møklebust 2021). Dermed kan man se at reisebasert sakte-TV passer godt inn i dagens mediekultur med tanke på nyskapning, mengde og pris. I tillegg er momentet med demokratisering og allmennkringkasting viktig i forbindelse med sakte-TV. Som vi kommer til å se igjennom analysen av *Hurtigruten* og *Sommerskuta* så bidrar disse programmene til å bygge et fellesskap og en deltakende kultur for TV-seerne samtidig som de bidrar til folkeopplysning ved å vise frem områder av landet som ikke alle nødvendigvis har et

like sterkt forhold til. Dermed passer reisebasert sakte-TV godt inn i oppdraget til NRK som allmennkringkaster.

En annen utvikling i mediekulturen de senere årene er at innhold har en tendens til å bli hurtigere og hurtigere for å ikke miste oppmerksomheten til brukerne. Dette kan sees i sammenheng med både digitalisering av kommunikasjon og økt produktivitet og effektivitet i både arbeids- og privatliv (Puijk 2021, 13). Eksempler på dette er den økende populariteten av korte videoer på sosiale medier som for eksempel Instagram og TikTok de senere årene. Puijk beskriver i sin bok om sakte-TV at samtidig som TV generelt øker gradvis i tempo, holder sakte-TV seg til et mye roligere tempo som minner om en tid da livet var mindre stressende (ibid., 12). Kontrasten er dermed stor mellom den generelle trenden i dagens mediekultur der innhold skal være kort og raskt så publikum får med seg alt før de blar videre, og sakte-TV på den andre siden der et program kan vare i 134 timer med små og spredte spenningsmomenter.

1.4 Forskningsspørsmål

Siden reisebasert sakte-TV skiller seg ut i dagens mediekultur er konseptet interessant å forske på i seg selv. Spesielt siden det er gjort lite forskning på konseptet tidligere. Som forklart senere i kapittel 2 om tidligere forskning er det forsket på hvorfor man ser på sakte-TV (Puijk og Urdal 2018), og om sakte-TV generelt fram til 2018 (Puijk 2021). Fokuset mitt i denne oppgaven har vært å videreføre den tidligere forskningen ved å bruke et program fra 2021 som ett av to analyseobjekter. Jeg har tatt utgangspunkt i programmene *Hurtigruten* fra 2011 og *Sommerskuta* fra 2021. Ved å undersøke hvordan disse programmene var med tanke på audiovisuelt innhold og hvordan produksjonen tenkte og handlet bak kamera, har jeg sammenliknet programmene for å se etter trekk som kan tyde på endringer i programkonseptet gjennom denne tiårsperioden. Problemstillingen «*hvordan har reisebasert sakte-TV endret seg fra Hurtigruten i 2011 til Sommerskuta i 2021*» søker etter å besvare akkurat dette. Når man ser hvordan reisebasert sakte-TV har endret seg de siste ti årene, og hvis man forstår hvorfor disse eventuelle endringene har skjedd, har man også mulighet til å forestille seg hvordan reisebasert sakte-TV kan fortsette å utvikle seg i årene fremover.

Oppgaven har ingen konkrete underproblemstillinger eller hypoteser. Likevel er det viktig å poengtere at oppgavens fokus kun er på de audiovisuelle elementene i programmene og produksjonens vurderinger og tanker rundt disse, og ikke på publikums mottakelse av programmene. Analysen baserer seg på åtte kategorier som til sammen skal dekke alle de relevante aspektene ved programmene som trengs for å kunne besvare problemstillingen.

Gjennom analysen har jeg forsøkt å finne ut hvordan de ulike kategoriene som for eksempel «lyd og musikk» eller «analog publikumsdeltakelse» var med på å forme programmene, og på hvilken måte disse kategoriene endret seg mellom *Hurtigruten* og *Sommerskuta*.

1.5 Hvorfor er dette viktig?

Hvorfor er det viktig å forske på sakte-TV? Det er flere sider ved sakte-TV som er av særlig betydning for det norske samfunnet og det norske medielandskapet. Reisebasert sakte-TV treffer på flere av NRKs vedtekter som blant annet §20 om å reflektere det geografiske mangfoldet i Norge og ha et godt lokalt tilbud som er til stede i alle fylker, og §21 om å etterstrebe høy kvalitet, mangfold og nyskapning med tematisk og sjangermessig bredde (NRK 2022b). Programmer som *Hurtigruten* og *Sommerskuta* er dermed viktige å forske på da man kan få en dypere forståelse av hvordan viktige program for NRKs oppdrag er og har endret seg.

En annen side ved reisebasert sakte-TV som gjør det til et viktig tema å forske på er som nevnt måten konseptet skiller seg fra annet TV-innhold og medietrender. Det faktum at sakte-TV sendes direkte på lineær-TV fremfor å kun bli strømmet på nett sier en del om viktigheten NRK gir programmene. Det har blitt vanligere for TV-selskaper å satse på nett-TV i tillegg til lineært gjennom de siste årene da strømmetjenester vokser i popularitet og utgjør en stadig større trussel mot tradisjonelle lineær-TV-kanaler. Fra 2000 til 2021 sank andelen nordmenn som hadde brukt fjernsyn en gjennomsnittsdag fra 82% til 46%, mens andelen som brukte serier/film/video og strømmetjenester steg fra 10% i 2000 til 52% i 2021 (Statistisk sentralbyrå 2022). Det er dermed interessant at NRK fronter sine sakte-TV-programmer på de lineære kanalene. Av å forske på reisebasert sakte-TV så forsker man ikke bare på et utradisjonelt TV-program, men man forsker på et konsept som blir populært på en lineær TV-kanal tross den økende populariteten til strømmetjenester.

I tillegg til økende bruk av strømmetjenester blir også sosiale medier mer populært, og videoinnhold vokser i popularitet i apper som Instagram, Facebook og TikTok. Selskapene som eier appene finansieres gjennom algoritmestyrte reklame (Enli og Aalen 2018), som vil si at de tjener på at brukere ser mye ulikt innhold og dermed får opp så mye reklame som mulig. Dermed er det ofte mer lønnsomt å lage flere korte videoer til sosiale medier enn å lage få og lange videoer. Når NRK lager programmer som varer i timevis over flere dager og uker, uten noen form for reklame, er det en sterk motreaksjon til denne trenden. Dermed er sakte-TV i

seg selv et viktig konsept å forske på da det bryter med trenden i sosiale medier og dagens mediekultur generelt ved å være svært langvarig og samtidig få stor popularitet.

1.6 Oppsummering og videre strukturering av oppgaven

I dette kapitlet har vi sett at sakte-TV har vært et konsept i Norge siden *Bergensbanen minutt for minutt* i 2009. Reisebasert sakte-TV går ut på å sende direkte reiser i sin helhet, minutt for minutt, med den tiden det tar. Konseptet har forløpere som reisefilmer og «phantom rides». Reisefilmer var en populær filmsjanger på starten av 1900-tallet og kan minne om dagens reisebaserte sakte-TV utenom at de ikke varte like lenge. Vi har også sett at dagens mediekultur består av fragmentering og nisjer, globalisering og regionalisering, konvergens og flerplattform, samt demokratisering og allmennkringkasting. I tillegg kan man se at tempoet i medier blir hurtigere og hurtigere, også innen TV. Dette gjør at sakte-TV skiller seg ut fra dagens mediekultur og blir dermed et viktig tema å forske på. Nå som baketeppet for sakte-TV er presentert skal oppgaven videre ta for seg flere sider ved tidligere forskning, metode, og etter hvert selve analysen.

Denne masteroppgaven er delt inn i fem kapitler. Kapittel 2 tar for seg tidligere forskning rundt sakte-TV og gjør en del begrepsavklaringer rundt relevante begreper som senere vil bli brukt i analysen. Begrepene som blir diskutert er mediebegivenhet, «slow cinema» og stillhet, gjennomsnittlig tagningsslengde, direktehet og deltakelse. Operasjonaliseringen av disse begrepene legger et grunnlag for å kunne utføre analysen som kommer senere i oppgaven.

Kapittel 3 omhandler metodene som er tatt i bruk i denne studien. Kapitlet tar for seg de to metodene som er benyttet, nemlig kvalitativ tekstanalyse og kvalitative intervjuer. Alle sidene ved metodene og valgene av de vil bli gått igjennom og begrunnet, før kapitlet avslutter med et overblikk over validitet, reliabilitet og etikk knyttet til metodene som er brukt.

Kapittel 4 er kapitlet der analysen blir presentert og diskutert. Dette er et omfattende kapittel som både tar for seg funn fra tekstanalysen og intervjuene, men som også inneholder drøfting og diskutering av hva funnene faktisk betyr for oppgavens problemstilling. Kapitlet er delt inn i kategoriene som analysen tar utgangspunkt i. Både *Hurtigruten* og *Sommerskuta* diskuteres dermed opp mot hverandre gjennomgående i kapitlet. Funn og diskusjon av intervjuene vil også bli presentert sammen med funn og diskusjon av tekstanalysen. Dette gjør at analysekapitlet blir langt, men det gjør det også lettere å se mulige forskjeller, likheter og sammenhenger mellom de to programmene.

Til slutt avsluttes denne masteroppgaven med kapittel 5, som er en konklusjon av oppgaven. Kapitlet starter med noen korte drøftinger rundt spørsmål som er stilt tidligere i oppgaven, før det fortsetter med å presentere hovedfunnene fra analysen. Deretter diskuteres det hva disse funnene kan si oss om fremtidens reisebaserte sakte-TV. Kapitlet fortsetter med svakheter med oppgaven og forslag til videre forskning, før det avsluttes med en kort konklusjon.

Kapittel 2: Tidligere forskning

2.1 Tidligere forskning på sakte-TV

I dette kapitlet vil jeg gå over den tidligere forskningen som er gjort rundt sakte-TV, samt gå igjennom relevante begreper og forskning som er gjort rundt disse begrepene. Det er gjort noe forskning på sakte-TV tidligere, men ikke mye i forhold til hvor stort mediefenomen sakte-TV har blitt de siste årene. Roel Puijk har vært ledende innen forskning på feltet ved flere publiserte forskningsartikler og en bok utelukkende om sakte-TV. I 2015 publiserte han artikkelen «Slow TV – A Successful Innovation in Public Service Broadcasting» som tok for seg programmet *Hurtigruten* og så på hvordan programmet var innovativt, hvordan det var produsert og tatt imot, og hvorfor programmet ble en suksess (Puijk 2015). I 2018 publiserte Puijk i samarbeid med Elisabeth Urdal en artikkel som tok for seg hvem som så på reisebaserte sakte-TV-programmer, hvorfor de så på, og hvordan de så (2018). I 2021 kom Roel Puijk ut med boken *Slow TV – An Analysis of Minute-by-Minute Television in Norway*, som tok med og bygde videre på forskningen nevnt ovenfor. Denne boken analyserer programmene *Hurtigruten*, *Skibladner minutt for minutt* og *Monsen minutt for minutt*. Boken svarer på hva som er karakteristiske trekk ved sakte-TV og konseptets utvikling, hva slags interesser ulike aktører innenfor produksjonen av sakte-TV har, og om hvem som ser på, hvorfor de ser på og hvordan programmene passer med norsk kultur (Puijk 2021).

Funn fra denne forskningen er blant annet at det er flest eldre som ser på sakte-TV og færrest unge (Puijk 2021, 177). Det er også vanligst at seere har på programmet i bakgrunnen mens de gjør andre ting i tillegg (ibid., 180). Puijk konkluderte også med at reisebaserte sakte-TV-programmer har gått fra å være observerende programmer til å bli mer deltakende programmer (ibid., 199). Dette er svært interessant i forhold til mitt forskningsspørsmål som spør hvordan reisebasert sakte-TV har endret seg de siste ti årene, og spesielt siden ett av mine hovedfunn peker i en annen retning, nemlig at reisebasert sakte-TV har gått fra å tilby seere en virtuell reise i 2011 til å ha en mer dokumenterende og informativ form i 2021. En mulig grunn til de ulike resultatene kan være at forskningen til Puijk går fram til 2018. Jeg vil nemlig se hvordan sakte-TV har endret seg fra *Hurtigruten* i 2011 (samme utgangspunkt som Puijk), men til *Sommerskuta* i 2021. Dette er tre år lengre frem i tid enn Puijks nyeste forskningsobjekt, og er i tillegg et sjøbasert sakte-TV-program i likhet med *Hurtigruten*. Når rammene er relativt like for mine to forskningsobjekt kan dette hjelpe meg med å finne ut av hva som er *ulikt* mellom programmene.

I tillegg til Puijk sin forskning så har Elisabeth Urdal forsket på publikum og deres opplevelse av sakte-TV i sin masteroppgave fra 2017. Gjennom kvalitative intervjuer finner Urdal ut at det er flest eldre som ser på sakte-TV (2017, 91-92). Yngre personer ser hovedsakelig på sakte-TV om de er på besøk hos foreldre eller besteforeldre, og dette skyldes at unge i stor grad er «instrumentelle TV-seere» som strømmer innhold etter interesse fremfor å se hva som går på lineære TV-kanaler (ibid.). Dette er nyttig bakgrunnsinformasjon for min oppgave. Jeg har ikke fokusert på seerne av reisebasert sakte-TV fordi det ville blitt for mye å ta med i en oppgave av denne størrelsen. Dermed er det nyttig å kunne trekke elementer og funn fra forskningen til Urdal (og Puijk) om hvordan, og hvorfor, folk ser (eller ikke ser) på sakte-TV.

Forskning på sakte-TV-programmer fra de siste årene er det ikke mye av, men Leyda og Brinch skrev i 2020 om *Svalbard minutt for minutt* (2020). I denne forskningsartikkelen tok de for seg programmet med sine sakte-TV-aspekter, men belyste også hvordan programmet hadde et politisk blikk ved at det i tillegg til å vise flott natur også viste rester av hvalfangst og annen utnyttelse av natur og dyreliv (ibid.). Dette er et nytt aspekt ved sakte-TV som ikke har vært tydelig i tidligere programmer av samme sort. Gjennom min analyse av *Sommerskuta* senere i oppgaven kommer det heller ikke frem liknende politiske aspekter, så det kan tyde på at *Svalbard minutt for minutt* var et engangstilfelle når det gjelder politisk vinkling.

2.2 Begrepsavklaringer

I denne masteroppgaven er det mange begreper som er viktige å ta for seg. Jeg presenterer hva disse betyr, hvordan tidligere forskere har definert og brukt de, og hvordan jeg har brukt de. Det er ikke mange av disse begrepene som er «formelle teorier», for å bruke Nygaards definisjon, men så lenge det jeg beskriver er en idé som er relevant utenom dets umiddelbare kontekst, og det kan bli anvendt i oppgaven, kan det sies å være teori (Nygaard 2017, 126). Begrepene jeg tar for meg her er mediebegivenhet, «slow cinema» og stillhet, gjennomsnittlig tagningsslengde, direktehet og deltakelse. Alle begrepene redegjøres for ved å se på hvordan andre forskere har definert og diskutert begrepene tidligere, slik at jeg ender opp med en forståelse av disse. Å få en klar forståelse av begrepene er nødvendig for å kunne diskutere alle sidene ved reisebasert sakte-TV senere i oppgaven. Alle begrepene har noe med reisebasert sakte-TV å gjøre. Mediebegivenheter, «slow cinema» og stillhet er begreper som kan brukes til å *forklare* programmene, mens gjennomsnittlig tagningsslengde, direktehet og deltakelse er elementer man kan finne *i* selve programmene. Noen av begrepene henger litt sammen, slik som direktehet og deltakelse henger sammen med mediebegivenheter, men jeg

redegjør begrepene separat for å få en forståelse av hva hvert begrep, isolert fra de andre, betyr.

2.2.1 *Mediebegivenhet*

I denne masteroppgaven er *begivenhet* og *mediebegivenhet* sentrale begreper. Dette er to begreper som trenger en avklaring. *Begivenhet* er nok et ord de fleste kjenner til, men det kan være vanskelig å sette fingeren på akkurat hva ordet betyr. Ifølge Universitetet i Bergen og Språkrådet sin Bokmålsordbok defineres begivenhet som «Noe som skjer; betydningsfull hendelse» (Bokmålsordboka 2021a). Dette er en relativt vag definisjon som rommer mye. Det engelske ordet for begivenhet er «event», og dette ordet har også blitt vanlig å benytte i norsk språk. I SNL defineres begrepet event slik: «Event er en begivenhet eller et stort arrangement, særlig innen markedsføring, med tanke på å vekke oppmerksomhet, begeistring, engasjement eller lignende» (Nilstun 2020). Denne definisjonen er mer spisset enn den vage definisjonen av begivenhet i Bokmålsordboka. I definisjonen til SNL legges det vekt på begreper som *begeistring*, *engasjement* og å *vekke oppmerksomhet*. Det er altså ikke bare «noe som skjer», men det er noe med betydning som skjer.

Begrepene begivenhet og event har blitt brukt til å danne et nytt medievitenskapelig begrep, nemlig *mediebegivenhet*, eller på engelsk; *media event*. Den kanskje mest kjente og brukte teorien om mediebegivenheter kommer fra medieforskerne Daniel Dayan og Elihu Katz i deres bok *Media Events: The Live Broadcasting of History* (1992). De skriver at mediebegivenheter er begivenheter som blir avbrekk fra rutinen i TV programmering. Begivenhetene skjer og blir sendt direkte og skal være organisert utenfor mediene selv (ibid., 5). De deler også mediebegivenheter inn i tre kategorier, nemlig erobringer, konkurranser og kroninger («conquest», «contest», og «coronation»). Reisebasert sakte-TV vil nok her falle inn under «erobringer»-kategorien, da det ikke inneholder et konkurranseelement eller noen form for kåring eller kroning av noen eller noe. Et element som ikke passer til reisebasert sakte-TV i denne definisjonen til Dayan og Katz er at begivenheten skal være organisert utenfor mediene. De mener at programmer ikke er mediebegivenheter hvis mediene arrangerer begivenhetene selv, slik reisebaserte sakte-TV-programmer har blitt arrangert av NRK.

Slike medieorganiserte begivenheter er derimot noe Yngvar Kjus har skrevet om i sin doktoravhandling (2008). Her presenterer Kjus begrepet «Event Media» som skal dekke begivenheter som *er* organisert av mediene selv. Fokuset i denne doktorgradsavhandlingen

ligger dog på realityprogrammer slik som *Big Brother* og *Idol* (ibid.). Slike program har det til felles med sakte-TV-programmer at de legger til rette for publikumsdeltakelse, men realityprogrammene som Kjus bruker som eksempler på «Event Media» er mer konkurransebaserte enn det sakte-TV-programmene er. Programmene involverer også deltakere som er forhåndsutvalgt, og baserer seg ikke på sakte-TVs prinsipper som å presentere en uavbrutt tidslinje og å sende timevis i strekk. «Event Media» blir dermed et begrep som ikke passer til å beskrive reisebasert sakte-TV.

Jeg mener det er utfordrende å bruke begrepsdefinisjonene av mediebegivenheter eller «Event Media» til å beskrive reisebaserte sakte-TV-programmer basert på definisjonene over. Dayan og Katz mener begivenheten må være organisert utenfor mediene selv (1992, 5). Dette er ikke tilfellet med reisebaserte sakte-TV-programmer da de er organisert av NRK. Yngvar Kjus sin definisjon av «Event Media» kan ved første øyekast virke mer treffende for reisebaserte sakte-TV-programmer. Det er begivenheter som er organisert av mediene selv. Men de skiller seg ut fra de programmene Kjus beskriver som «Event Media» ved at de ikke er konkurransepreget eller ikke deler samme temporalitet. I tillegg har ikke reisebaserte sakte-TV-programmer nødvendigvis alltid vært begivenheter. Da NRK sendte *Bergensbanen minutt for minutt* i 2009 var ikke dette programmet direktesendt, og det var ikke noe publikum som møtte opp langs ruta for å ta del i programmet. Det var rett og slett «bare» et sakte-TV-program.

Jeg vil hevde at *Hurtigruten* i 2011 var det første reisebaserte sakte-TV-programmet som kan beskrives som en mediebegivenhet, da dette var et direktesendt program der folk samlet seg på kaier i hele Norge for å delta da båten kom til deres hjemplass. Disse personene organiserte folkefestene på kaiene helt selv. Det var ikke NRK som initierte dette (Puijk og Urdal 2018, 3). At *Hurtigruten* kan ansees som en mediebegivenhet er noe som Puijk også hevdet i boken sin om sakte-TV (2021, 69). Her bruker dog Puijk en definisjon av Hepp og Couldry fra 2010: «media events are certain situated, thickened, centering performances of mediated communication that are focused on a specific thematic core, cross different media products and reach a wide and diverse multiplicity of audiences and participants» (Puijk 2021, 68). Dette er en definisjon som rommer reisebaserte sakte-TV-programmer fordi den legger fokus på TV-sendinger som går over flere plattformer og som når mange, og ulike, seere.

Mediebegivenheter er et konsept som åpenbart har blitt diskutert og definert på ulike måter. Likevel kan vi se at direktesendte reisebaserte sakte-TV-programmer kan betegnes som mediebegivenheter siden de bryter med rutinen i vanlig TV-programmering, viser en

direktesendt begivenhet, er fokusert rundt en tematisk kjerne og som treffer et bredt spekter av både publikum og deltakere.

2.2.2 «Slow cinema» og stillhet

Selv om reisebaserte sakte-TV-programmer ikke kan sammenliknes direkte med spillefilmer som har et rolig og sakte preg, så kan det være nyttig å ta for seg konseptet «slow cinema» og bruke dette som et referansepunkt når man skal se på hva som er forsket på tidligere innen rolige og sakte medietekster. «Slow cinema» er et begrep som har blitt brukt innen filmstudier, og ble først brukt av Michel Ciment i 2003 da han skrev om regissører som reagerte på den hurtige hastigheten og bombarderingen av lyd og bilde i moderne film (stort sett fra Hollywood) med en «cinema of slowness» (Ciment 2003). Denne «cinema of slowness» er en type film der det brukes ekstremt lange tagninger, vage og desentraliserte fortellerteknikker, og med et fokus på det stille, sakte og hverdagslige (Flanagan 2008). Denne definisjonen gir tydelige linker til reisebasert sakte-TV som også bruker lange tagninger og har et fokus på det stille og sakte.

«Slow cinema», som en motreaksjon til den kommersielle Hollywood-modellen, kan nok for noen virke kjedelig. Likevel argumenterer Matthew Flanagan i sin estetiske beskrivelse av «slow cinema» at «the long take» (eller lange tagninger på norsk) inviterer seeren til å la øynene vandre igjennom hele bildet så vi kan oppdage og utforske aspekter ved bildet som man ellers ikke ville ha sett hvis tagningen bare hadde vart noen sekunder (2008). Flanagan skriver også om «non-events», eller ikke-begivenheter på norsk, som et karakteristisk trekk ved «slow cinema». Det er i slike tilfeller når det over tid ikke skjer noe umiddelbart nytt at man kan beskrive handlingen som en ikke-begivenhet. Flanagan konkluderer med at estetikken til «slow cinema», selv om den kan være kjedelig, u-komprimerer tiden og gir seeren et mer realistisk bilde av virkeligheten (eller virkeligheten i den fiktive verdenen) (ibid.). Et spørsmål som her dukker opp er om begrepet ikke-begivenhet kan knyttes til reisebasert sakte-TV. En ikke-begivenhet defineres av Det Norske Akademis Ordbok som «en begivenhet som ikke har funnet sted» eller «en uviktig eller lite spennende begivenhet» (Det Norske Akademis Ordbok 2022). Kan man si at reisebasert sakte-TV, fremfor å være en mediebegivenhet, er en ikke-begivenhet ved at det er en uviktig eller lite spennende begivenhet som finner sted? Eller kan man si at enkelte *deler* av slike programmer, der veldig lite skjer, kan defineres som ikke-begivenheter? Som vi vil se i kapittel 5 der jeg diskuterer dette videre kan *deler* av programmene kalles ikke-begivenheter, men programmene sett

helhetlig kan ikke defineres slik da det er nye momenter og hendelser som skjer over tid i programmene.

Den umiddelbare forskjellen på sakte-TV og «slow cinema» er at sistnevnte hovedsakelig er fiksjon og forhåndsinnspilt, mens sakte-TV er direkte og en mer naturlig fremstilling av omgivelsene uten påvirkning av manusforfattere eller liknende. Produsentene for reisebaserte sakte-TV-programmer fokuserer på å velge kameravinkler som viser omgivelsene, mens en regissør for en «slow cinema»-film ofte vil komme med instruksjoner på hva som skal skje på kamera. Sakte-TV filmer det som naturlig finner sted på location, fremfor å skripte en historie på forhånd slik man ofte gjør i fiksjonsfilmer. Likevel kan man se at teknikkene som brukes i «slow cinema» for å fremme en følelse av virkelighet også brukes i reisebasert sakte-TV. Der «slow cinema» kan ha tagninger som varer i mange titalls sekunder, har også sakte-TV slike lange tagninger for å gi seeren en følelse av at det de ser på er ekte og ikke manipulert eller klippet sammen av deler fra ulike tidspunkt. «Slow cinema» sitt fokus på den rolige og ofte stille estetikken ser man klart i reisebasert sakte-TV når for eksempel *Hurtigruten* har en nesten seks minutters lang tagning av innsiden av broen på båten (Figur 1), og lydbildet er den lave motorduren, vinden og bølgene som slår mot skipet (NRK 2011c).



Figur 1 – Lang tagning fra inne på broen, Havøysund-Honningsvåg. Tidskodene er minutter og sekunder i etappen (NRK 2011c, 43:00 – 48:00).

Slike sekvenser der det over en viss tid «ikke skjer noe» er noe som Emre Çağlayan skrev om i sin artikkel om estetikken til kjedsomhet i film (2016). Her presenterer Çağlayan tidligere forskning på kjedsomhet og distinksjonen mellom enkel kjedsomhet og eksistensiell kjedsomhet, der den enkle kjedsomheten er det vi ofte kan føle på når vi ser på «slow cinema»-filmer. Eksistensiell kjedsomhet går dypere enn den overfladiske kjedsomheten man kan føle på av mangel på noe å gjøre, og kan være koblet opp mot for eksempel depresjon (ibid., 65). Det som Çağlayan argumenterer for er at kjedsomhet som et estetisk element i filmer kan fremme både refleksjon og artistisk kreativitet (ibid., 63, 69). Han presenterer et imaginært, men realistisk scenario der han er på en togreise og ser på landskapet som suser forbi gjennom togvinduet. På den ene siden kjeder han seg og venter på å komme frem til destinasjonen. På den andre siden nyter han sensasjonen av å se ut vinduet og lar tankene fare (ibid., 68-69). Dette bildet som skisseres i artikkelen skal poengtere effekten av kjedsomhet i

«slow cinema»-filmer, og det er nærliggende å tenke det samme om reisebaserte sakte-TV-programmer. Situasjonen Çağlayan presenterte har strengt tatt få ulikheter med det å se på reisebasert sakte-TV. Dermed er kjedsomhet et begrep som kan brukes til å beskrive både innholdet i reisebaserte sakte-TV-programmer, samt en følelse hos seere som, ifølge Çağlayan, ikke trenger å bære de negative konnotasjonene som ordet ofte har, men som kan fremme refleksjon og kreativitet for de som ser på.

I tillegg til de rene audiovisuelle forskjellene mellom «slow cinema» og sakte-TV så er det verdt å merke seg at «slow cinema» ofte vises i kinosaler mens sakte-TV er ment for TV-apparater eller PC og andre mobile skjermer. Selv om innhold kan være både likt og ulikt så er situasjonen rundt seingen viktig å ta i betraktning. I sin artikkel fra 2016 argumenterer Tiago de Luca for at «slow cinema»-filmer må sees i kinosaler for å utfylle sitt fulle potensial (2016, 24). Han mener at «slow cinema» er så rolig at man som seer av og til mister fokuset fra filmen og heller legger merke til omgivelsene rundt seg, og at dette dermed er best i en kinosal fordi man der kan innse at man er med i en «collective situation», eller kollektiv situasjon på norsk, og at man deltar i en felles seeropplevelse (ibid., 38). Om dette er sant så skiller sakte-TV seg ut fra «slow cinema» ved at også seersituasjonen er ulik. Man kan se programmet hjemme eller hvor som helst ellers, på en skjerm som er betydelig mindre enn et kinolerret. Man kan se programmet sammen med andre eller alene, men om man ser det sammen så er det mest sannsynlig med færre folk enn det hadde vært i en kinosal, og med folk man kjenner i forhold til ukjente skikkelser i en mørk sal. Jeg legger dermed ikke like mye vekt på seersituasjonen til sakte-TV-seere som De Luca gjør for «slow cinema»-seere. Dette er både på grunn av at en felles seeropplevelse i denne forstand ikke er like relevant og at det blir utenfor oppgavens rekkevidde. Det er likevel viktig å ha med seg videre i oppgaven at sakte-TV ble funnet opp i et medielandskap der «slow cinema» hadde eksistert i flere år, men at det er store ulikheter mellom denne typen film og reisebasert sakte-TV både når det gjelder innhold, produksjon og mottakelse.

Et element som står sentralt i både «slow cinema» og i sakte-TV er stillhet, og det kan være nyttig med en konseptualisering av hva begrepet betyr og hvordan det vil bli brukt i denne oppgaven. Faldalen definerer stillhet som både noe romlig og noe temporalt (2021, 18). Det vil si noe som ikke beveger seg, og noe som er varende over tid. Et fotografi inneholder ikke stillhet på denne måten siden det som er statisk i fotografiet ikke varer over en viss tid. Det er «fryst» i tiden. Faldalen diskuterer begrepet «stillhet» hovedsakelig opp mot «slow cinema», men argumentene som gjøres kan like gjerne passe for TV. Det er den audiovisuelle stillheten

som blir fokusert på, og som vi har sett finnes det flere audiovisuelle likheter mellom «slow cinema» og sakte-TV. Når jeg senere i oppgaven beskriver deler av sakte-TV-programmene som stille eller rolige, så er det denne romlige og temporale stillheten som siktes til. Likevel passer ikke min bruk og definisjon av stillhet helt over ens med Faldalens definisjon da jeg bruker betegnelsene rolig og stillhet også når det er bevegelse i bildet. Når man ser en tagning fra for eksempel *Hurtigruten* der man ser baugen av skipet og havet fremover i to minutter til lyden av bølgesus vil jeg kalle dette en rolig tagning, og at det er stillhet i bildet. Dette er fordi det skjer, tilsynelatende, ingenting. Iallfall ingenting nytt. Den lave lyden og bildet som så vidt endrer seg fremmer en ro og en stillhet som er med på å senke rytmen i programmet. Faldalens definisjon beskriver denne stillheten med at kameraet skal stå stille og filme noe som «ikke skjer», eller skjer sakte (ibid.). Min bruk av begrepet stillhet vil brukes om et kamera som står stille, men på en båt som er i bevegelse. Man får små mengder bevegelse i et bilde som står stille og beveger seg på samme tid.

I denne gjennomgangen av «slow cinema» og stillhet har vi sett at «slow cinema» er et begrep som har blitt benyttet til å beskrive spillefilmer med lange tagninger, vage og desentraliserte fortellerteknikker, og med et fokus på det stille, sakte og hverdagslige (Flanagan 2008). Stillhet er et begrep som har blitt brukt til å beskrive noe stille både romlig og temporalt (Faldalen 2021, 18). Disse begrepene er nå operasjonalisert og vil bli brukt i analysen i kapittel 4.

2.2.3 Gjennomsnittlig tagningslengde

I tillegg til å bruke «slow cinema» og stillhet som begreper i analysen av *Hurtigruten* og *Sommerskuta* vil det bli presentert gjennomsnittlige tagningslengder for de ulike analysedelene i programmene. Tagningslengde er tiden en kameratagning holdes. Under *Hurtigruten*, når de for eksempel viser bilder fra et kamera som peker rett fram, så er tagningslengden tiden denne kameravinkelen holdes. Gjennomsnittlig tagningslengde er et begrep som er blitt brukt i filmforskning og består av antall kutt (klipp mellom kameratagninger) delt på den totale lengden til filmen (Gannon og Grubb 2020, 2). Dette er en del av Bordwell sin betegnelse av «intensified continuity» som er en videreføring av «continuity editing», eller kontinuitetsredigering på norsk. Kontinuitetsredigering vokste frem i starten av Hollywood-æraen da klipping og redigering av film ble en teknologisk realitet. Dette lot filmskapere klippe sammen filmopptak fra ulike tidspunkter og eksperimentere med historiefortelling (ibid.). Bordwell forklarer at «intensified continuity» er måten filmredigering har endret seg over de siste seksti årene med tanke på hurtigere klipping,

bipolare ekstremer innen objektiv-brennvidde, mer bruk av nærbilder i dialogscener og bruk av et «frittgående» kamera (Bordwell 2002, 16-21). Hans fokus på tagningslengder er det som er interessant å se nærmere på i denne oppgaven. Har man en forståelse for begrepet og hvordan det har blitt brukt har man et utgangspunkt for å si noe om hvordan den gjennomsnittlige tagningslengden i *Hurtigruten* og *Sommerskuta* var i forhold til andre TV-programmer og filmer.

Bordwell fant ut at gjennomsnittlig tagningslengde i Hollywood filmer har sunket fra sekstitallet og fram til artikkelen ble skrevet i 2002 (2002, 16-17). Mellom tretti- og sekstitallet var gjennomsnittlig tagningslengde på mellom åtte og elleve sekunder. På sekstitallet ble det vanligere med spillefilmer med gjennomsnittlig tagningslengde på godt under seks sekunder, og spillefilmen med kortest gjennomsnittlig tagningslengde som Bordwell fant (per 2002) var filmen *Dark City* med en gjennomsnittlig tagningslengde på 1.8 sekunder (ibid.). En mulig grunn til denne utviklingen, mener Bordwell, er TV-ens fremmarsj fra sekstitallet og fremover. TV-programmenes gjennomsnittlige tagningslengder ble også kortere med tiden, og en typisk gjennomsnittlig tagningslengde på TV-programmer i nyere tid har vært rundt fem sekunder (ibid., 22). Som vi vil se i analysen i kapittel 4 så ligger den gjennomsnittlige tagningslengden i de to reisebaserte sakte-TV-programmene hovedsakelig mellom 20 og 30 sekunder, med noen unntak. Dermed er den gjennomsnittlige tagningslengden til ulike deler av reisebaserte sakte-TV-programmer svært interessante i lys av denne stadige minkingen av gjennomsnittlig tagningslengde som man har sett fra sekstitallet og ut til 2000-tallet.

I tillegg til Bordwell er det flere som har gjort forskning på hurtigere klipperytme i film. Gannon og Grubb har forsket på om hurtigere klipping endrer synkroniteten til tilskuernes øyebevegelser over skjermen (2020). De fant ut at jo lenger gjennomsnittlig tagningslengde, jo mindre synkrone ble tilskuernes øyebevegelser (ibid., 6). Dette mente de kunne skyldes at jo lenger hver tagging var, jo mer frihet hadde seere til å utforske bildet etter eget ønske (ibid., 3). Selv om reisebasert sakte-TV er lange TV-program og ikke spillefilmer (som Gannon og Grubb forsket på) kan nok forskjellen mellom gjennomsnittlig tagningslengde og seeres egen utforskning av innholdet på skjermen under sakte-TV-programmer være lik den Gannon og Grubb så for spillefilmer. Synkroniserte øyebevegelser er noe jeg ikke kommer til å legge et stort fokus på i analysen av *Hurtigruten* og *Sommerskuta*, men at seere kan utforske innholdet i programmene på ulik måte når den gjennomsnittlige tagningslengden er lang kan være et viktig element å huske på når man ser på programmenes tempo og innhold.

2.2.4 Direkthet

Hurtigruten og *Sommerskuta* er program som er sendt direkte. Hvis vi igjen tyr til Bokmålsordboka så ser vi at ordet «direkte» betyr «uten mellomledd eller avbrudd» (2021b). I forbindelse med reisebasert sakte-TV vil ordet «direkte» bety at kameraene på farkosten sender bilder som fanges opp rett til TV-ene til folk rundt om i landet. Dette er selvfølgelig en svært forenklet modell, men poenget er at det som fanges opp av kameraene er det som TV-seere får se, og at denne overføringen går raskt og er kontinuerlig uten avbrudd. Det klippes ofte mellom ulike kameravinkler, men alle kameraene sender direkte. Det totale bildet man får servert som TV-seer er en kontinuerlig strøm av ulike direktebilder. Så er det slik at det vil alltid være noen sekunder forsinkelse fra det som filmes skjer til man kan se det på TV-en, men dette har ikke stor påvirkning på om innholdet *oppleves* som absolutt direkte for seeren. Når man ikke er på location for å sammenlikne virkelige hendelser med det som er på TV-en spiller det liten rolle for opplevelsen av *direkthet* at sendingen ligger noen sekunder bak.

Begrepet «direkthet» er en direkte oversettelse av det engelske begrepet «liveness» som er mye brukt i forskningslitteratur. «Liveness» er et begrep som passer fint inn i denne oppgaven, og jeg kommer dermed til å bruke den norske varianten «direkthet», selv om denne norske varianten ikke er like vanlig å finne i den tidligere forskningslitteraturen. Men hva er egentlig direkthet? Jerome Bourdon beskriver «liveness» og direktesendt TV som noe som overvinner tid og sted, og som samler grupper med folk for å ta del i en ny opplevelse (2000, 532-533). Han skriver om ulike grader av direkthet. Noe er «fully live», det vil si store mediebegivenheter som sendes på TV samtidig som det faktisk skjer, der handlingen ikke er påvirket av TV-kanalen (ibid., 539). Andre programmer kan ha en større eller mindre grad av direkthet, uten å være fullstendig direkte. Dette gjøres ved å få noe til å fremstå som direkte, for eksempel ved å ha publikum i salen, eller å si at programmet er «live i studio».

Reisebaserte sakte-TV-programmer kan kategoriseres som «fully live». Det er programmer som kringkastes akkurat samtidig som begivenhetene skjer. Slike sakte-TV-programmer har likevel en enda større grad av direkthet enn det Bourdon skriver er mulig. Han mener det er umulig for en TV-kanal å bare ha kamera stasjonert på steder for å fange opp hva enn som måtte skje. Han beskriver også direktesendte programmer slik: «As has been noted, live broadcasting always presupposes a minimum amount of screenwriting to retain the viewer's interest. If not, television is not live, but simply absurd, [...]» (Bourdon 2000, 538). Bourdon kunne nok ikke ha sett for seg at en 134 timer lang direktesending fra en båt, uten en «minimum amount of screenwriting», kunne blitt sendt på TV. Det ville vært et program med

en høyere grad av direkthet en han presiserte var mulig. Dermed kan man med trygghet si at *Hurtigruten* og *Sommerskuta* i aller høyeste grad er programmer med *stor grad* av direkthet, og at det utfordrer Bourdon sin argumentasjon om hva som er «fully live».

Bournons definisjon av direkthet er nyttig å ta i betraktning når jeg her gir en oversikt over hva som legges i begrepet i denne oppgaven. Dette med TV som «absurd» er et særlig interessant tema. Bourdon ville ment at reisebasert sakte-TV er absurd fordi sendingene er svært lange og uten noen form for «screenwriting», eller manus på norsk. Absurd defineres av SNL som noe «urimelig, fornuftsstridig eller meningsløst» (Gundersen 2021). Kanskje absurd er et passende begrep å bruke om reisebasert sakte-TV? Ser man bort i fra de kulturelle negative konnotasjonene som ordet har, så kan kanskje absurd beskrive reisebasert sakte-TV som urimelig langsomt og langvarig, og et fornuftsstridig konsept som er meningsløst i sin mangel på nye hendelser? Dette er en interessant vinkling som kanskje er satt litt på spissen, men idéen om sakte-TV som absurd vil bli diskutert i kapittel 5 etter analysen av *Hurtigruten* og *Sommerskuta*.

Andre som har forsket på direktesendte begivenheter har poengtert at direkthet ikke bare handler om at det man ser på TV-en skjer i sanntid, men at begivenheten foregår på tvers av plattformer og enheter (Sørensen 2016). Dette er en måte å sende programmer på som NRK har utforsket ved at de for eksempel lagde en interaktiv nettside til *Hurtigruten* der man kunne se skipets posisjon, chatte med andre, og se tilleggsinformasjon fra reisen (Hofseth 2011). Ved at *Hurtigruten* ikke kun var å oppleve på lineær TV ble programmets grad av direkthet enda sterkere. Det er altså en tydelig link mellom direkthet og deltakelse, og denne linken går begge veier. Reisebaserte sakte-TV-programmer kan gi seere en enda sterkere følelse av direkthet ved at deltakelse er mulig, og enkelte typer deltakelse er mulig nettopp *fordi* slike programmer er direkte.

2.2.5 Deltakelse

I tillegg til å ta i bruk flere plattformer, spesielt under *Hurtigruten*, så legger NRK til rette for deltakelse fra seere på ulike måter gjennom programmene som er analysert. Men hva definerer deltakelse? Hvordan skiller man mellom deltakelse fra sofaen hjemme og deltakelse ved å møte opp på kaia? Først kan man, slik som Walvaart, Dhoest og Van den Bulck, definere deltakere som ikke-profesjonelle eller amatører som tar del i et profesjonelt miljø i en medieproduksjon (2019, 1141). I vårt tilfelle vil da «deltakere» romme alle som tar del i programmet hjemmefra eller ved å møte opp på kaiene eller langs ruta, men som ikke jobber

med produksjonen. Henry Jenkins mfl. skriver om deltakende kultur, og at en deltakende kultur ikke må bestå kun av seere som deltar, men at alle seere (enten de velger å delta eller ikke) må være under den overbevisning av at de *kan* delta, og at deres eventuelle deltakelse vil være av betydning (2009, 6). Fokuset til Jenkins mfl. er ikke på deltakende kultur for TV-seere, men deltakende kultur i unges bruk av internett, spill og sosiale medier (ibid.). Jeg vil i denne oppgaven basere meg på deres konsept, men bruke det for å beskrive TV-seere som både aktivt deltar og de som «bare» ser på programmene. Alle seere av *Hurtigruten* og *Sommerskuta* kan dermed defineres som deltakere basert på teorien om deltakende kultur fordi, selv de som ikke nødvendigvis aktivt deltar ved å gå inn på en nettside eller sende inn en SMS, så vet at de *kan* delta om de ønsker det.

I boken *Slow TV – An Analysis of Minute-by-Minute Television in Norway* skisserer Roel Puijk tre ulike kategorier for deltakelse i sakte-TV, nemlig mennesker som møter opp langs ruta, seere som deltar ved å chatte eller poste innlegg på sosiale medier, og seere som snakker om og diskutere programmene med familie og kolleger (2021, 181). I tillegg til dette skrev han i artikkelen sin fra 2015 at *Hurtigruten* også inneholdt en deltakende kontekst som bestod av å ta i bruk den informasjonen som ble tilgjengelig via nettsiden *NRKbeta* både før og etter selve direktesendingen (Puijk 2015, 105-106). Før sendingen publiserte *NRKbeta*-bloggen noen produksjonsutfordringer som de ville at lesere kunne komme med tilbakemeldinger på. Etter selve direktesendingen ble hele videoen av reisen lagt ut og tilgjengelig for nedlastning sammen med GPS-data og annen info (ibid.). Basert på muligheten for nedlastning av dette innholdet lanserte *NRKbeta* en konkurranse der det var om å gjøre å lage såkalte «mash-ups» av sendingen. Dette var ikke en type deltakelse som hadde noe påvirkning på selve programmet idet det ble sendt direkte, men det åpnet for muligheten til å interagere med programmet i ettertid, noe som kanskje kunne nå et litt annet publikum enn de som vanligvis fulgte med direkte.

Jeg vil i motsetning til Puijk fokusere på kun to ulike hovedformer for deltakelse i reisebaserte sakte-TV-programmer, nemlig analog og digital publikumsdeltakelse. Den analoge deltakelsen i disse programmene var da publikum møtte opp på kaier, langs ruta eller i båter rundt skipet programmet foregikk fra. Den digitale deltakelsen innebærer den deltakelsen som foregikk ved at TV-seere deltok hjemmefra mens de så på programmet via digitale løsninger. Eksempler på slik deltakelse var å legge ut en melding på Twitter eller bilde på Instagram med en emneknagg som tilhørte sendingen, eller å chatte på nettsiden til programmet. Jeg vil i denne oppgaven legge mindre vekt på deltakelse i form av diskusjon med familie og

kolleger, samt den deltakende konteksten som Puijk også skisserte, fordi jeg vil kalle disse en mer andrehåndsdeltakelse som ikke hadde noe særlig innvirkning på programmene, i motsetning til hva deltakelse via sosiale medier, innsendte meldinger eller fysisk oppmøte kunne ha.

Følelsen av å være i et felleskap når man ser på et program og/eller deltar i et program skriver Espen Ytreberg om i artikkelen «Extended liveness and eventfulness in multiplatform reality formats» (2009). Her argumenterer Ytreberg for at begivenheten rundt det å delta kan være koblet sammen med en følelse av å bli lagt merke til av enten en udefinerbar «masse», eller av andre deltakere eller produsenter (ibid., 476). Dette mener jeg er sentralt for reisebasert sakte-TV fordi seere kan føle at de er i et fellesskap med resten av de som ser på, og i teorien da hele Norge. Som vi vil se i analysen i kapittel 4 kom dette svært tydelig fram under *Hurtigruten* og *Sommerskuta* da man kunne se personer som stod langs ruta og på kaiene med hjemmelagde plakater der det var skrevet hilsener til andre som så på sendingen. De som deltok fysisk ved å møte opp ville bli lagt merke til av de som så på. De som deltok digitalt ved å være aktiv i sosiale medier eller å sende inn meldinger ville føle på en fellesskapsfølelse sammen med de andre som så på og andre som deltok digitalt. Disse to ulike formene for deltakelse er svært ulike, samtidig som de begge fremmer en fellesskapsfølelse for den som deltar. Analog og digital publikumsdeltakelse vil derfor bli sentrale tema i analysen av *Hurtigruten* og *Sommerskuta*.

2.3 Oppsummering av tidligere forskning

I dette kapitlet har vi sett hva som har blitt gjort av forskning på sakte-TV og gått igjennom begreper og hva som har blitt diskutert og sagt rundt disse tidligere. Sakte-TV har blitt forsket på av blant annet Roel Puijk som har skrevet flere artikler og en bok om emnet. Mye av Puijks forskning er lik den jeg gjør i denne masteroppgaven, men min problemstilling ser sakte-TV i et tiårsperspektiv, og tar dermed med nyere sakte-TV-program enn det tidligere forskere har gjort.

Begrepene mediebegivenhet, «slow cinema» og stillhet, gjennomsnittlig tagningsslengde, direkthet og deltakelse har blitt diskutert og operasjonalisert i forhold til hvordan jeg har brukt de senere i denne oppgaven. Mediebegivenhet er et begrep som kan beskrive reisebaserte sakte-TV-programmer fordi de er direktesendte, langvarige programmer som oppfordrer til deltakelse og samler et stort publikum. «Slow cinema» har flere likhetstrekk med sakte-TV ved at det brukes lange tagninger, har tidvis lite handling og foregår i et rolig tempo. Stillhet

vil også bli brukt i analysen i den forstand at et program kan formidle stillhet ved et kamera som ikke beveger på seg, der innholdet i bildet står stille eller beveger seg sakte, og der lyden er rolig. Gjennomsnittlig tagningslengde går ut på å ta antall tagninger og dele på programmets varighet. Dette er en måleenhet som er blitt brukt i tidligere film- og TV-forskning, og som jeg vil bruke i analysen i kapittel 4. Direkthet er en fornorsking av det engelske begrepet «liveness». Programmer kan ha ulik grad av direkthet, og reisebaserte sakte-TV-programmer har en høy grad av direkthet. Deltakelse er det siste begrepet som er diskutert, og her har fokuset vært på deltakelse i TV-programmer og teorien om deltakende kultur. Deltakere defineres som ikke-profesjonelle som tar del i et profesjonelt miljø. Man kan dele deltakelse opp i analog og digital publikumsdeltakelse, slik det blir gjort senere i analysen. Sammen utgjør dette teorigrunnlaget for denne masteroppgaven. Jeg vil nå gå videre med å gjøre rede for metodene jeg har brukt.

Kapittel 3: Metode

Når man skal utføre en analyse er det viktig å ha et solid grunnlag i teori og metode for å sikre at studien bygger videre på relevant tidligere forskning, og slik at andre kan gjenskape eller bygge videre på din egen forskning. Forrige kapittel tok for seg tidligere forskning på sakte-TV og begreper som er sentrale innen reisebasert sakte-TV. Jeg vil nå gå igjennom metodene som brukes i denne oppgaven, bearbeiding av datamaterialet, validitet og reliabilitet ved metodene og etiske utfordringer.

Når man skal velge hvilke metoder man skal bruke i en studie er det viktig å ha problemstillingen i fokus. Min problemstilling spør *hvordan* reisebasert sakte-TV har endret seg fra *Hurtigruten* i 2011 til *Sommerskuta* i 2021. Den mest åpenbare måten å finne ut av hvordan noe har endret seg er å se nærmere på programmene selv. Hva ser man i bildene? Hva består lyden av? Hvordan legger programmene opp til publikumsdeltakelse? For å finne svar på slike spørsmål har jeg gjennomført en kvalitativ tekstanalyse av enkelte deler av *Hurtigruten* og *Sommerskuta*.

Det vil i tillegg være nyttig å skaffe info om hvordan de som produserte programmene tenkte og jobbet for å produsere programmene. Hva fokuserte de på da de lagde programmene? Hva var viktig i 2011, og hva var viktig i 2021? Hvordan opplever skaperne selv at reisebaserte sakte-TV-programmer har endret seg igjennom disse årene? Dette er spørsmål som enklest kan svares på ved hjelp av kvalitative intervjuer. Jeg har dermed gjennomført to uformelle, kvalitative intervjuer av ansatte i NRK som har jobbet tett med sakte-TV-programmene. Intervjuenes funksjon er å kontekstualisere funnene fra tekstanalysen. De skal kunne forklare og utdype valg som er tatt fra produksjonens side. Alle kategoriene fra tekstanalysen som for eksempel «Kameravinkler og overganger», «Lyd og musikk», «Grafikk» og «Analog publikumsdeltakelse» var også tema som jeg tok opp i intervjuene. Dermed kunne intervjuene kontekstualisere funn fra alle kategoriene i tekstanalysen. I tekstanalysen finner jeg *hva* som er likt og ulikt mellom *Hurtigruten* og *Sommerskuta*, mens intervjuene belyser *hvorfor* disse endringene har skjedd, og hvilke vurderinger produksjonen gjorde rundt programmene i 2011 og 2021. Ved å bruke to ulike metoder har jeg benyttet meg av en såkalt *metodetriangulering*, som vil si at en undersøkelse er basert på ulike metoder og data (Grønmo 2016, 67). Både den kvalitative tekstanalysen og de kvalitative intervjuene ble utført høsten 2021, og funnene blir presentert i kapittel 4.

3.1 Kvalitativ tekstanalyse

For å kunne gjøre et dypdykk i programmene som skal analyseres og besvare min problemstilling om hvordan reisebasert sakte-TV har endret seg fra *Hurtigruten* til *Sommerskuta* har jeg gjennomført en kvalitativ tekstanalyse av de to sakte-TV-programmene. I tidligere forskning og metodebøker går begrepene tekstanalyse og innholdsanalyse litt inn i hverandre. Helge Østbye mfl. skriver at analyse av innhold i medietekster kalles innholdsanalyse (2007, 59), og i Sigmund Grønmo sin bok om samfunnsvitenskapelige metoder beskrives kvalitativ innholdsanalyse som en analyse der man «bygger på systematisk gjennomgang av dokumenter med sikte på kategorisering av innholdet og registrering av data som er relevante for problemstillingen i den aktuelle studien» (2016, 175). I Østbye mfl. brukes dog betegnelsene tekstanalyse og innholdsanalyse litt om hverandre, men de bruker begge betegnelsene for å beskrive en metode der man analyserer medietekster. De skriver at tekstanalyse handler om å plukke en tekst fra hverandre ved å stille spørsmål til den, for så å sette den sammen igjen og dermed få økt innsikt eller ny informasjon fra medieteksten (Østbye mfl. 2007, 68). De presiserer også at om teksten som analyseres er fra et audiovisuelt medium må de mediespesifikke uttrykkselementene som blant annet kamera, lyd og lys beskrives (ibid., 72). Å analysere slike elementer er hovedgrunnlaget i analysen min, og det kan dermed kalles for en tekstanalyse.

Glen Creeber skisserer ulike metoder for tekstanalyse, der han fremhever semiotikk, narratologi, sjangerteori, ideologisk analyse, psykoanalyse og «content analysis» (2006, 30-32). Selv om «content analysis» kan oversettes til innholdsanalyse på norsk, er Creeber sin definisjon av dette en type analyse der man teller hvor mange ganger spesifikke elementer dukker opp i for eksempel et TV-program (ibid., 32). Hans definisjon av innholdsanalyse er dermed mer kvantitativt rettet enn Grønmo (2016) og Østbye mfl. (2007) sine definisjoner. Ut av disse «undersjangrene» av tekstanalyse er det en blanding av sjangerteori og «content analysis» som jeg bruker i analysen av *Hurtigruten* og *Sommerskuta*. Det er fordi jeg har noen kvantitative trekk i analysen når jeg ser på hvor mange ganger de klipper mellom kameravinkler og hvor mange låter som ble spilt, samtidig som jeg analyserer andre mer kvalitative aspekter som belyser hvordan programmene var i sine helheter og hvordan sjangeren har endret seg.

Da det kom til gjennomføringen av den kvalitative tekstanalysen var det viktig at jeg hadde en plan på hva jeg skulle se etter og notere. En audiovisuell tekst er full av elementer som kan analyseres, så det var nyttig med en klar kategorisering for å gjøre analysen oversiktlig og

gjennomførbar. I Creeber sin «shot-by-shot» analyse refererer han til Karen Lury som delte en TV-tekst inn i fire deler, nemlig bilde, lyd, tid og rom (2006, 38.). Deretter presenterer han John Fiskes ti kategorier som Fiske selv brukte for å analysere TV, som var kamerabruk, lys, redigering, lyd/musikk, grafikk, *mise en scène*, casting, setting/kostyme, sminke, handlinger, dialog og ideologiske koder (ibid., 39). I sin egen analyse brukte Creeber en del av disse, men ikke alle (ibid., 39-43). Det vil si at man bør bruke de kategoriene som er passende til den teksten man selv analyserer. Det har i mitt tilfelle ikke vært hensiktsmessig å ha blant annet «kostyme» og «sminke» som egne kategorier, da personers antrekk og sminke ikke har vært planlagt i reisebaserte sakte-TV-programmer i like stor grad som i en fiksjonell dramaserie på TV. Det hendte at personer som møtte opp på kaiene i sakte-TV-programmene kledde seg ut, men dette var ikke en like stor del av programmene som de andre kategoriene jeg valgte å analysere, som klipping, lyd og grafikk.

Problemstillingen min tilsier hva som er fokuset i analysen, så jeg hadde denne i tankene da kategoriene for analysen ble utarbeidet. For å finne de ulike kategoriene jeg skulle dele analysen inn i, samt for å få utarbeidet egne konkrete metoder for tidtaking og notering gjennomførte jeg våren 2021 en testanalyse av en etappe av *Hurtigruten*. Testanalysen er ikke tatt med i den endelige analysen i denne oppgaven, men prosessen med å analysere testetappen gjorde at jeg fikk konkretisert arbeidsoppgavene mine og satt notatene i kategorier. Disse kategoriene ble utgangspunktet for den endelige analysen. Noen av kategoriene er like de som ble presentert i Creeber sin analyse (2006, 39-43), mens andre kategorier er spesielt utarbeidet av meg for disse programmene. Det er viktig å huske på at kategoriene og fokuset i analysen er definert av meg selv, så et visst preg av subjektivitet er ikke til å unngå. Likevel, ved å benytte formen til Creeber ved utvelgelse av kategorier vil jeg hevde at kategoriene og fokuset i analysen er basert på de faktorene som er viktige for problemstillingen, nemlig de konkrete audiovisuelle elementene i programmene.

Kategoriene som analysen er delt inn i er «kameravinkler og overganger», «tagningsslengde», «lyd og musikk», «grafikk», «analog publikumsdeltakelse», «digital publikumsdeltakelse», «videoinnslag» og «intervjuinnslag». Bakgrunnen for disse kategoriene er at de til sammen dekker alt jeg vil fokusere på i analysedelene for å svare på problemstillingen. Ingen av kategoriene veier mer enn andre, og det er heller ikke noe hierarki mellom dem. Grunnen til at de står i den rekkefølgen de gjør er at det i stor grad er denne rekkefølgen man ser de ulike elementene i når man ser på en slik del av programmene. Det første man ser er en kameravinkel, og deretter flere ulike kameravinkler. Klippingen mellom kameravinkler skjer

også fra begynnelsen, så det er naturlig å analysere dette i starten av analysekapitlet. Det er lyd i sendingen helt fra start, men etter hvert kommer det også musikk inn i lydbildet. Det dukker stadig opp grafikk i form av kart eller tekst, men dette er som regel ikke det første som skjer. Utover i etappene som analyseres er det deltakelse i ulik form, og jeg ser det da som naturlig å analysere analog og digital publikumsdeltakelse lenger ut i analysen (selv om det kan være analog deltakelse også i starten av en etappe). Videoinnslag og intervjuinnslag er elementer som forekommer sjeldnere enn de andre kategoriene, så disse vil bli analysert til slutt. Kategoriene og deres rekkefølge er satt for å lage et oversiktlig system. Likevel er det slik at noen av kategoriene går litt inn i hverandre, og alt er ikke like svart/hvitt som det kan virke i en slik kategorisering. Hva som spesifikt inngår i hver kategori blir forklart i underveis i analysen.

3.1.1 Utvalg av analyseobjekt

De to programmene som er analysert er *Hurtigruten* og *Sommerskuta*. Valget falt på disse to programmene fordi *Hurtigruten* var det første reisebaserte sakte-TV-programmet som kunne defineres som en slags mediebegivenhet (se kapittel 2, side 15). Dette var dermed et naturlig startpunkt for en analyse fordi NRK hadde fått testet noen ulike former for sakte-TV slik som *Bergensbanen minutt for minutt* noen år tidligere, og fordi *Hurtigruten* ble den mest omfattende sakte-TV-sendingen NRK hadde produsert til da. *Sommerskuta* fra 2021 ble også et naturlig analyseobjekt av flere grunner. Programmet er per våren 2022 den nyeste reisebaserte sakte-TV-satsningen til NRK. Det er også nøyaktig ti år mellom analyseobjektene, noe som gjør det praktisk å diskutere hvordan reisebasert sakte-TV har endret seg i denne tiårsperioden. Når analysen ender i å skissere tre hovedpunkter for hvordan reisebasert sakte-TV har endret seg fra 2011 til 2021 har man et godt grunnlag for å diskutere hvordan konseptet kan komme til å utvikle seg videre de *neste* ti årene. Dette vil bli diskutert i kapittel 5.

Da valget hadde falt på *Hurtigruten* og *Sommerskuta* var det nødvendig å velge ut deler av programmene som skulle analyseres. *Hurtigruten* var 134 timer langt, og alle delene av *Sommerskuta* varte til sammen i 372 timer. Dermed var det hensiktsmessig å begrense analyseområdet til enkelte deler, eller etapper, av programmene. I starten av analyseprosessen valgte jeg å analysere tre deler av *Hurtigruten* og tre deler av *Sommerskuta*. Jeg endte opp med å måtte analysere en fjerde del av *Hurtigruten* for å få med alle sidene til programmet (den fjerde analysedelen ble en halvtimes del der MS Nordnorge lå til kai i Båtsfjord). Valgene av analysedeler var tatt med hensyn til at de skulle dekke ulike deler av døgnet, og

ulike deler av landet. Skulle man satt denne utvelgingsmetoden i en kategori ville det være en «purposive sample», eller målrettet utvelging på norsk, som beskrevet i Foster, Diamond og Jefferies (2015, 128). Denne metoden baserer seg på å velge de analyseobjektene som gir best mulig informasjon om emnet. Utvelgingsmetoden ga meg dermed mulighet til å velge intensjonelt, slik at jeg fikk analysedeler som belyste ulike sider ved programmene. De valgte delene av *Hurtigruten* og *Sommerskuta* ga til sammen et noenlunde helhetlig bilde av hvordan programmene var med tanke på kategoriene som blant annet «kameravinkler og overganger» og «lyd og musikk».

For programmet *Hurtigruten* valgte jeg først en del på dagtid i starten av seilasen. Dette var etappen Ålesund – Molde på ca. 2 timer og 45 minutter (NRK 2011a). Neste etappe som ble analysert var Sandnessjøen - Nesna som varte i litt over en time (NRK 2011b). Denne etappen var på nattestid. Tredje etappe som ble analysert fra *Hurtigruten* var etappen Havøysund – Honningsvåg med en varighet på to timer (NRK 2011c). Denne var også på dagtid. Til slutt analyserte jeg en del der MS Nordnorge lå til kai i Båtsfjord på nattestid (NRK 2011d). Måten jeg begrenset analysedelene på var at jeg tok utgangspunkt i oppdelingene som allerede var gjort på nettsiden til NRK-TV. Her lå det ute «episoder» av hele sendingen som blant annet «Ålesund – Molde» og «Ved kai i Båtsfjord». Grunnen til at jeg valgte akkurat disse etappene var at jeg ville ha etapper fordelt på hele spennet av sendingen. Jo lenger programmet hadde vart, og jo lenger nord MS Nordnorge reiste, jo flere mennesker møtte opp på havnene og seilte ved siden av skuta i småbåter. Analysen i denne oppgaven tar dermed høyde for disse ulikhetene ved å ta utgangspunkt i en del i starten, en i midten, og et par mot slutten av programmet. At to av etappene som er analysert var på nattestid var for å kontrollere for forskjeller i publikumsdeltakelse og produksjon som måtte være mellom dag og natt.

Sommerskuta var et program som var lagt opp annerledes enn *Hurtigruten*. I stedet for én kontinuerlig sending som gikk døgnet rundt så sendte NRK fra morgenen (noen dager fra klokken 09:00 og andre dager fra 11:00) og til kvelden (enten til klokken 22:00 eller 23:00). Disse sendingene ble avbrutt da det ble sendt nyhetssendinger på kanalen. Dermed bestod de fleste dagene av tre eller fire «episoder». En episode fra 11:00 til 15:00, en episode fra 15:00 til 19:00, og en eller to episoder fra rundt 19:30 til 22:00 eller 23:00, avhengig om den ble avbrutt av en nyhetssending klokken 21:00 eller ikke. For å sikre reliabilitet i forskningen valgte jeg å analysere deler av programmet som tilsvarer omtrent like mye materiale som analyse materialet av *Hurtigruten*. Analysedelene fra *Sommerskuta* består av tre deler. Den første analysedelen er de to første timene av en dagsending med seilas fra Senjahopen

(klokken 11:00 til 13:00) fra uke to av seks (NRK 2021a). Neste del som jeg analyserte var to av de siste timene på en dagsending fra Helgeroa (klokken 17:00 til 19:00) i uke seks av seks (NRK 2021b). Siste analysedel var den siste timen på samme dag som forrige analysedel, men fra klokken 21:15-22:00 da Statsraad Lehmkuhl nærmet seg Holmestrand (NRK 2021c).

Grunnen til at jeg valgte akkurat disse delene til analysen var at jeg fikk analysert deler fra starten av programmet og slutten av programmet, og på forskjellige tidspunkter på dagen.

Grunnen til at jeg kun har analysert én time på kvelden fra *Sommerskuta* er fordi NRK hadde lagt opp kveldssendingene (som regel episodene fra 19:30 til 22:00 eller 23:00) til å være litt mer underholdningspreget fremfor en ren minutt-for-minutt-sending. Underholdningen var i form av programledere og gjester som hadde ulike innslag. Disse kveldssendingene hadde også deler uten programledere der man fikk se skipet og omgivelsene rundt til lyden av sjøen eller musikk. Jeg mener disse kveldssendingene var en del av sakte-TV-konseptet selv om de skilte seg ut fra dagsendingene ved at de var mer underholdningsorienterte. De var langvarige, direkte og viste ferden inn mot en havn i sin helhet. Likevel var de så ulike fra resten av programmet på dagtid at jeg kun analyserte én time av denne typen sending. Denne delen kan til en viss grad sammenliknes med delen i *Hurtigruten* der skipet lå til kai i Båtsfjord.

3.1.2 Gjennomføring av analysen

Analysen ble gjort ved å se igjennom analysedelene to ganger hver. Under den første gjennomgangen noterte jeg ned alt jeg så av audiovisuelt innhold som var av interesse, samt hvordan publikumsdeltakelsen var. Denne metoden utarbeidet jeg på forhånd under testanalysen. Jeg fokuserte på å notere hver gang det ble spilt av en låt, hver gang det kom grafikk, publikum som ble filmet, videoinnslag som ble spilt av, eller da det ble zoomet inn på noe spesifikt. Ved å lage grundige notater av alt som skjedde under analysedelene, samt ved å notere eksakt tidspunkt for hver hendelse, endte jeg opp med en bank av datamateriale som var klart til å analyseres. Jeg kunne også gå tilbake til tidspunktene jeg hadde markert for å se igjennom enkelte hendelser om igjen eller for å ta skjermbilder. Denne prosessen la grunnlaget for mesteparten av analysen i oppgaven.

Den andre gjennomgangen av etappene var for å finne gjennomsnittlig tagningsslengde. Jeg tok tiden mellom hver gang det ble klippet mellom ulike kameravinkler. Dette ble gjort ved at jeg så på programmet samtidig som jeg hadde en stoppeklokke på en mobiltelefon gående. Hver gang det var et kutt i programmet (klipp mellom et kamera og et annet) markerte jeg dette som en rundetid på stoppeklokken. Jeg fikk dermed tiden på hver tagging i

stoppeklokkeappen, og kunne eksportere denne dataen over til et Excel-dokument etter hele analysedelen var tatt tid av. Etter denne prosessen var gjennomført og alle dataene var ført inn i dokumentet fant jeg den gjennomsnittlige tagningslengden til de ulike analysedelene. Det er verdt å merke at i denne prosessen rundet jeg av tidene til nærmeste sekund. Dette var for å redusere arbeidsmengden samtidig som jeg fortsatt ville få et relativt nøyaktig resultat. Man kan da regne med at de ulike gjennomsnittstidene kan ha en feilmargin på rundt ett sekund. Et annet aspekt ved metoden som er brukt til å finne gjennomsnittlig tagningslengde er at det ikke er umulig at jeg har gått glipp av et kutt eller to i tidtakingsprosessen. Likevel vil et par kutt til eller fra ikke ha stor innvirkning på den totale gjennomsnittslengden, og de gjennomsnittlige tagningslengdene som er presentert i analysen viser stor nok variasjon til at man kan slå fast at variasjonene ikke var på grunn av kutt som kan ha blitt oversett.

Som vi skal se i kapittel 4 der analysen blir presentert så vises det av og til videoinnslag i analysedelene. Klippingen innad i disse videoinnslagene var ikke med i tidtakingen som jeg gjorde. Det var fordi innslagene ikke tok opp hele bildet. De var mindre enn hele skjermen, så man kunne fortsatt se en eller annen kameratagning «bak» videoinnslaget. Dermed tok jeg bare tiden på kuttene til selve kameraene på båten, og ikke kuttene i videoinnslagene. Hvis et videoinnslag varte i tre minutter, og sendingen brukte samme kameratagning i bildet «bak» innslaget, så ble denne tagningen notert som tre minutter. Klipperytmen i videoinnslagene vil ikke være representerende for *Hurtigruten* eller *Sommerkuta* da de hovedsakelig var arkivmateriale eller andre videoer som ikke nødvendigvis var laget for sakte-TV. Under kveldssendingen til *Sommerskuta* var den noen videoinnslag som derimot tok opp hele skjermen, og kuttene i disse videoene har dermed blitt tatt med i beregningen av gjennomsnittlig tagningslengde siden videoene «blir» programmet, uten at vi ser noe direkte fra Statsraad Lehmkuhl i bakgrunnen.

3.2 Kvalitative intervjuer

For å kontekstualisere det jeg fant i tekstanalysen, samt for å få et innblikk i hvordan produksjonen av programmene har endret seg, har jeg gjennomført kvalitative intervjuer av personer som var med å produsere programmene. Kvalitative intervjuer er intervjuer, eller samtaler, mellom den som intervjuer og den som intervjues, som er basert på temaer som skal dekkes fremfor å bruke standardiserte spørsmål slik man ofte bruker i spørreundersøkelser (Babbie 2017, 319). Et kvalitativt intervju skal ha som hensikt «å forstå verden sett fra intervjupersonens side» (Kvale og Brinkmann 2015, 20). Når problemstillingen i en studie baserer seg på ordet *hvordan* så er kvalitative intervjuer en relevant metode (ibid., 135). Ved å

ta i bruk kvalitative intervjuer fikk jeg informasjon direkte fra de som jobbet bak kamera på de aktuelle sakte-TV-produksjonene som kunne forklare hvordan programmene ble produsert og planlagt i 2021 kontra 2011.

3.2.1 Utvalg av intervjuobjekter

Når man skal gjennomføre intervjuer må man velge ut hvem og hvor mange som skal være respondenter. Kvale og Brinkmann skriver overordnet at man bør intervju så mange personer det trengs for å finne ut av det man lurer på (2015, 148). Hadde denne studien kun basert seg på intervjuer hadde jeg nok trengt flere respondenter enn jeg nå har brukt. Jeg bruker kvalitative intervjuer og kvalitativ tekstanalyse, og siden intervjuene har som hensikt å kontekstualisere funn fra tekstanalysen og gi et dypere innblikk i programmenes produksjon var jeg ikke avhengig av å ha veldig mange respondenter. Jeg har dermed intervjuet to NRK-ansatte som var med på både planleggingen og gjennomføringen av disse programmene. Siden jeg visste hvem som var produsenter til programmene bar utvelgingen preg av en strategisk prosess. Utvelgingsmetoden ble den samme som jeg brukte for å velge analyseobjektene til tekstanalysen, nemlig «purposive sample», eller en målrettet utvelging på norsk (Foster, Diamond og Jefferies 2015, 128). Denne metoden lot meg velge de respondentene som var best egnet til å besvare spørsmål om produksjonen av programmene. I mitt tilfelle var jeg interessert i å finne ut av hvordan produksjonen av reisebaserte sakte-TV-programmer har endret seg, og dermed var en prosjektleder og en medarbeider av programmene de mest egnede respondentene.

Prosjektleder og produsent Thomas Hellum og regionredaktør Rune Møklebust ble mine to respondenter. Thomas Hellum har vært prosjektleder for stort sett alle de reisebaserte sakte-TV-programmene til NRK og har vært en sentral figur, om ikke ledende, i planleggingen og gjennomføringen av programmene. Hellum har jobbet i NRK siden 1992 og har ledet sakte-TV-satsninger helt siden det første prosjektet med *Bergensbanen minutt for minutt* i 2009 (Hellum 2021). Hans rolle har vært prosjektleder, men han har også hatt ulike roller under produksjonene slik som produsent, koordinator og kameraoperatør (ibid.). Dermed har han hatt en sentral og bred rolle som gjør at han har et bredt perspektiv rundt hvert program og sakte-TV generelt. Rune Møklebust har også vært med på mange reisebaserte sakte-TV-programmer med en litt mer «alt-mulig-mann»-rolle, og var på intervjutidspunktet regionredaktør for hele NRK Vest (Møklebust 2021). Han har jobbet i NRK siden 1999 og var med på den første sakte-TV-sendingen fra Bergensbanen med en leder- og redaktørrolle (ibid.). De senere årene har han jobbet mindre tett på sakte-TV-programmene siden han har

blitt regionredaktør for NRK Vest, men er fortsatt en ballspiller for prosjektleder Hellum. Møklebust var og fysisk til stedet og jobbet som produsent en uke på *Sommerskuta* (ibid.). Dermed var Møklebust en naturlig respondent siden han har erfaring som leder for de tidlige reisebaserte sakte-TV-programmene, samt at han på intervjudispunktet kunne se programmene i et bredere perspektiv med tanke på NRK som allmennkringkaster.

3.2.2 Intervjuguide

Selv om intervjuene var semistrukturerte så var det viktig å ha en intervjuguide å forholde seg til. Intervjuguiden sørget for at jeg fikk spurt respondentene alt jeg ønsket å spørre om. Den skulle likevel være såpass åpen at jeg kunne stille oppfølgingsspørsmål og endre rekkefølgen på spørsmålene etter hva som ble naturlig i samtalen. Siden mine intervjuer var semistrukturerte ville jeg kun trenge en oversikt over emner som skulle dekkes, samt noen forslag til konkrete spørsmål som kunne bli stilt (Kvale og Brinkmann 2015, 162). Intervjuguiden jeg utformet var delt inn i fem deler. Den første delen inneholdt spørsmål om bakgrunnsinformasjon av respondenten. Den andre delen omhandlet sakte-TV generelt. Del tre og fire tok for seg spørsmål om *Hurtigruten* og *Sommerskuta* hver for seg. Den siste delen av intervjuguiden tok for seg endringer i sakte-TV-konseptene fra 2011 til 2021. Ved å liste opp eksempler på spørsmål som jeg ville stille delt inn i slike kategorier hadde jeg en grei oversikt da jeg utførte intervjuene. Likevel stilte jeg ikke spørsmålene på nøyaktig samme måte som de stod i intervjuguiden, og heller ikke alle spørsmålene ble stilt da respondentene dekket mange områder da de svarte på enkelte spørsmål. Hensikten med spørsmålene i guiden var at jeg skulle huske alle sidene ved de ulike temaene jeg ville dekke. Flere spørsmål startet med formuleringene «Hvilke vurderinger gjorde dere rundt...», og «Hvordan arbeidet dere med...». Se full intervjuguide under vedlegg 1, side 105.

3.2.3 Intervjusamtalen

Intervjusamtalene foregikk i Bergen i november 2021. I samarbeid med respondentene fikk vi reservert et rom på NRK i Bergen der jeg intervjuet respondentene hver for seg i omtrent en og en halv time hver. Intervjuene var strukturert etter intervjuguiden, men ettersom respondentene ofte fortalte mye og lenge om hvert tema så måtte jeg omstrukturere spørsmål og rekkefølge i noen grad underveis for å få en naturlig flyt i samtalen. Det ble gjort lydopptak av begge intervjuene, og jeg noterte samtidig det viktigste som kom fram i intervjuene. Intervjuene startet med en kort briefing (Kvale og Brinkmann 2015, 160) der jeg forklarte hensikten med oppgaven og begynte med generelle innledende spørsmål.

Respondentene hadde i tillegg signert et informasjons- og samtykkeskjema på forhånd (se vedlegg 3, side 110), så de var allerede kjent med oppgaven, deres rolle, og de hadde godkjent bruk av lydopptak.

Kvale og Brinkmann skriver at hvis et intervju skal rapporteres (slik det skal senere i denne oppgaven) bør man gjøre rede for intervjuets sosiale kontekst og emosjonelle tone (2015, 162). Dette er for at leseren skal kunne sette seg inn i konteksten til intervjuet. Mine intervju ble gjennomført på respondentenes egen arbeidsplass, i et eget møterom uten eksterne forstyrrelser (selv om intervjuet med Thomas Hellum ble midlertidig avbrutt av en annen ansatt som trengte hjelp med et annet prosjekt). Samtalene hadde en naturlig flyt der jeg stilte et kort spørsmål og der respondentene svarte, eller fortalte, i lange trekk om deres egne tanker og opplevelser av planleggingen og produksjonen av *Hurtigruten* og *Sommerskuta*. Samtalene hadde en lett tone, der både jeg og respondentene var engasjerte og tidvis lo av morsomme og finurlige situasjoner fra produksjonen som ble fortalt. Likevel fokuserte jeg på å holde samtalen på rett spor, og lede eventuelle avsporinger inn på tema ved å spørre nye strukturerende spørsmål eller spesifiserende spørsmål (ibid., 167).

3.2.4 *Transkribering og analysering*

Transkribering og analysering er to av de syv fasene som Kvale og Brinkmann skriver at inngår i en intervjuundersøkelse (2015, 137), og er viktige for å kunne bruke materialet fra intervjuene opp mot den kvalitative tekstanalysen. Transkribering av intervju består av å klargjøre datamaterialet til analyse, og i mitt tilfelle vil dette bestå av å skrive ned det som blir sagt i lydopptakene fra intervjuene. Det er mye lettere å analysere en skriftlig tekst enn å analysere et lydopptak. Transkribering kan ta lang tid, og det er viktig å være nøye med å skrive ned ordrett det som blir sagt, og eventuelle lyd-ord som «ehm» og «mm» når respondenten tenker seg om. Likevel er det begrenset hvor detaljert man skal notere. Man må se an detaljnivået i transkriberingen opp mot formålet med intervjuene og analysen. Skal det gjøres en språklig analyse av intervjuene er det kanskje behov for større grad av detaljer i transkriberingen enn hvis man skal se på det tematiske og historiene som blir fortalt (ibid., 208). Jeg valgte å transkribere stort sett alt respondentene sa, inkludert «ehm» og slike lyd-ord. Jeg brukte ikke spesialtegn for å notere trykk, pauser eller tonefall da jeg analyserte det tematiske innholdet og så på det som ble fortalt i et større bilde og ikke på detalj- og tekstnivå. Begge intervjuene mine varte i om lag en og en halv time, så det ble store mengder tekst etter gjennomført transkripsjon som var klar til analysering.

Analysen av intervjuene besto av å bruke transkripsjonen som datagrunnlag og å hente ut meninger, fakta og fortolkninger ut fra dette. Siden jeg kun utførte to semistrukturerte intervjuer, og temaet for intervjuene var hvordan reisebasert sakte-TV har endret seg fra *Hurtigruten* i 2011 til *Sommerskuta* i 2021, brukte jeg ikke en spesifikk analysemetode. Jeg benyttet meg av en såkalt eklektisk analyse, eller bricolage-metoden, som består av å bruke diverse tilnærminger fra forskjellige analysemetoder (Kvale og Brinkmann 2015, 263). Ved en slik eklektisk analysemetode vil forskeren, altså jeg, se på blant annet følgende elementer i teksten:

Intervjuhåndverkeren leser igjennom intervjuene og danner seg et overordnet bilde, går deretter tilbake til særlige, interessante passasjer, foretar kanskje en opptelling av utsagn som tyder på forskjellige holdninger til et fenomen, utformer deler av intervjuet som en fortelling, utarbeider metaforer som kan dekke sentrale forståelser, forsøker å visualisere resultatene i rutediagrammer, osv.

(Kvale og Brinkmann 2015, 263).

Ved å benytte meg av en slik åpen metode kunne jeg se på meningsinnholdet av det respondentene sa og deretter knytte dette opp mot funnene fra den kvalitative tekstanalysen. Til sammen er disse to metodene med på å belyse hvordan reisebasert sakte-TV har endret seg fra *Hurtigruten* til *Sommerskuta*. Tekstanalysen ser på *hva* som har endret seg, og intervjuene kontekstualiserer og svarer på *hvorfor* og *hvordan* disse endringene skjedde basert på respondentenes erfaringer. I analysekapitlet vil funnene fra intervjuene bli presentert sammen med funnene fra tekstanalysen. Analysekapitlet tar for seg kategoriene fra tekstanalysen hver for seg, og informasjon fra intervjuene vil bli en del av denne gjennomgangen. Funnene fra de to metodene er dermed ikke delt i to ulike deler. Dette er for å få et mer helhetlig bilde på hvordan programmene var, både ved å se på det konkrete synlige og hørbare i programmene samtidig som informasjon fra produksjonens side blir presentert og diskutert.

3.3 Validitet og Reliabilitet

Etter å ha gått igjennom de to metodene som er brukt i denne oppgaven vil jeg nå redegjøre for hvordan metodene har ivaretatt validitet og reliabilitet. Validitet er et begrep som brukes for å beskrive i hvor stor grad en metode gir data som svarer på det studien faktisk spør om, mens reliabilitet er et begrep som beskriver hvor nøyaktig metoden kan produsere samme resultat ved gjentatte forsøk (Babbie 2017, 149-152). Ved å redegjøre for validitet og reliabilitet først ved tekstanalysen og så for intervjuene vil jeg gjøre leseren oppmerksom på

grep som er tatt for å øke validiteten og reliabiliteten i oppgaven, samt eventuelle utfordringer rundt dette.

Validiteten i den kvalitative tekstanalysen handler om hvorvidt jeg faktisk har klart å belyse hvordan reisebasert sakte-TV har endret seg fra *Hurtigruten* til *Sommerskuta*.

Problemstillingen er spisset inn på to spesifikke medietekster, og tekstanalysen har tatt for seg akkurat disse to. Dermed kan man si at den kvalitative tekstanalysen har høy «face validity» (Babbie 2017, 153), eller sagt på norsk; det gir tilsynelatende mening å studere de to medietekstene for å finne ut av hva som har endret seg mellom de to medietekstene. Et element som kan svekke validiteten til den kvalitative tekstanalysen er at man ved å se på de to medietekstene ikke kan si med sikkerhet at funnene viser hvordan selve konseptet har endret seg gjennom de ti årene fra 2011 til 2021. Det kan være elementer i *Sommerskuta* som ikke er representerende for hvordan reisebasert sakte-TV har vært i årene før. Dette er noe jeg har prøvd å belyse ved å ha kvalitative intervjuer i tillegg til tekstanalysen. Jeg har og lagt fokus på å finne ut av hvordan reisebasert sakte-TV har endret seg fra 2011 til 2021, og fokuserer ikke på å generalisere til årene imellom.

Reliabiliteten til den kvalitative tekstanalysen handler om i hvilken grad funnene hadde vært de samme om jeg hadde utført tekstanalysen på nytt. Reliabiliteten er styrket ved at det har vært samme person som utførte tekstanalysene og intervjuene. Hadde det vært flere personer involvert i innhenting eller analysering av materialet kunne det ha svekket reliabiliteten ved at personene kunne ha tolket innhold ulikt eller hatt forskjellige fremgangsmåter. I tillegg gjennomførte jeg en testanalyse av en etappe av *Hurtigruten* i forkant av selve studien for å finne ut hvordan jeg skulle gå frem i analysen, og for å utarbeide faste kategorier. Dette gjorde at selve tekstanalysen hadde en fast form som kunne benyttes på begge programmene, og dermed øke reliabiliteten. Disse grepene går under hva Babbie kaller reliabilitet av forskningspersonell (2017, 152). Andre teknikker Babbie foreslår for å øke reliabilitet er test-retest metoden og halveringsmetoden (ibid., 151), men disse er ikke like relevante for mine metoder da jeg ikke har et stort utvalg, men heller færre elementer som analyseres i detalj.

Intervjuene kontekstualiserte funnene fra tekstanalysen, og styrker dermed validiteten til hele studien. Intervjuenes egen validitet kan også sies å være høy fordi slike kvalitative intervju har som fordel å kunne ta utgangspunkt i en intervjuguide, men der forskeren står fritt til å stille oppfølgings- eller oppklaringsspørsmål. Dette gjør at forskeren kan komme tettere på kjernen av de teoretiske begrepene som studien handler om, og kan dermed gi økt definisjonsmessig validitet (Østbye mfl. 2017, 26). Likevel er det viktig å huske på at

validiteten til intervjuene *kan* ha blitt svekket ved at respondentene kan ha egne agendaer og ønsker å sette programmene de har laget i et særlig gunstig lys.

Reliabiliteten til intervjuprosessen var forsøkt styrket ved å ta utgangspunkt i en intervjuguide, men reliabiliteten kan ha blitt svekket noe da jeg ofte vek fra rekkefølgen og noen spørsmål i guiden for å holde både tiden og flyten i samtalen. I transkriberingsprosessen sørget jeg for å sikre god reliabilitet ved at jeg var den eneste som transkriberte intervjuene. Jeg transkriberte dermed begge intervjuopptakene like detaljert og på samme måte. Kvale og Brinkmann skriver at ulike personer som transkriberer ulike intervjuer i en og samme studie kan svekke reliabiliteten (2015, 207). Dette har jeg unngått, og dermed økt reliabiliteten til intervjutranskripsjonen. Et element som kan ha svekket reliabiliteten i transkriberingen var at denne prosessen tok lang tid. Det kan være jeg gradvis endret måte å transkribere på, og endret detaljnivået, fra jeg startet transkriberingen og til jeg var ferdig, flere uker senere. En måte å løse dette på hadde vært å transkribere starten av det første intervjuet igjen etter jeg hadde transkribert alt, men dette så jeg ikke som hensiktsmessig med tanke på hvor mye tid det ville tatt i forhold til hvor nyttig det var.

3.4 Ethiske utfordringer

Ved å bruke både kvalitativ tekstanalyse og kvalitative intervjuer er det flere etiske utfordringer jeg har vært nødt til å ta stilling til. Med tanke på den kvalitative tekstanalysen så kan det være utfordrende å vite hvordan man skal forholde seg til personvern når man lagrer og analyserer data som for eksempel et nærbilde av en person med en hjemmelaget plakat eller innsendte bilder eller tegninger som vises på sendingen. Programmer som ligger offentlig tilgjengelig ute på NRK sin nettspiller regnes som offentlig materiale med en høy grad av forventet offentlighet. Det er dog enkelte deler av programmene der man kan identifisere enkeltpersoner som kan være en utfordring her. Hvis noen deler et bilde av en tegning (som vi i analysen ser at noen gjør) med den hensikt at det skal kunne dukke opp på TV skjermen, så er denne personen mest sannsynlig innforstått med graden av offentlighet dette medfører. Men når programmet lagres og ligger ute i nettspilleren til NRK kan dette gå utover den graden av offentlighet som personen som delte bildet i utgangspunktet hadde sett for seg. Jeg tok utgangspunkt i Den Norske Forskningsetiske Komité for Samfunnsvitenskap og Humaniora (heretter NESH) sin forskningsetiske veileder for internettforskning da jeg vurderte hva som regnes som forventet offentlighet (NESH 2019). Basert på at noe data som jeg har hentet inn kan regnes som personlig informasjon (for eksempel navn eller bilder av

personer) har det vært viktig å lagre datamaterialet på en sikker måte, samt å slette datamaterialet (for eksempel skjermbilder) i etterkant av studien.

Respondentene i de kvalitative intervjuene er i posisjoner som gjør at det ikke er fornuftig å anonymisere de. Hvis noen vil finne ut hvem som har vært med å lage programmene *Hurtigruten* eller *Sommerskuta* så finner de dette enkelt. NESH sine forskningsetiske retningslinjer for samfunnsvitenskap og humaniora beskriver viktigheten av å innhente et frivillig, informert, utvetydig og dokumenterbart samtykke fra deltakere i forskningen (NESH 2021). Jeg sendte dermed en informasjons- og samtykkeerklæring til respondentene før intervjuene ble gjennomført som de skrev under på. Denne erklæringen lagde jeg ut ifra en mal gitt av Norsk Senter for Forskningsdata (heretter NSD). Ved å skrive under på erklæringen viste respondentene at de var innforstått med studiens hensikt og at de kunne trekke seg når som helst. De samtykket også til bruk og lagring av lydopptak. Se fullstendig informasjonsskriv under vedlegg 3, side 110.

Høsten 2021 sendte jeg inn et meldeskjema til NSD med informasjon om oppgaven, de ulike metodene jeg skulle bruke og typen data jeg ville behandle og lagre i perioden studien ble utført. I dette skjemaet redegjorde jeg for hvorfor det var tilnærmet umulig å innhente samtykke fra alle enkeltpersonene som kunne identifiseres i programmene, og at jeg dermed måtte vektlegge studiens viktighet tyngre enn alle personenes rett til å bli informert. Dette ble godkjent på grunn av den grad av offentlighet programmene ansees for å ha når de ligger ute i nettspilleren til NRK TV. Jeg redegjorde også for intervjuene, typen respondenter og intervjuguide i meldeskjemaet til NSD. Jeg beskrev i tillegg hvordan datamaterialet fra både tekstanalysen og intervjuene skulle bli lagret i Universitetet i Oslo sin skyløsning *OneDrive*. Dette skjemaet ble godkjent av NSD (se vedlegg 2, side 107), og jeg kunne dermed gjennomføre datainnsamlingen og analysen.

Et siste element når det gjelder etiske utfordringer med denne masteroppgaven er mitt eget ståsted som forsker og egen subjektivitet. I en analyse der jeg selv bestemmer hvilke data som skal innsamles og analyseres, samt at jeg selv utfører analysen, er det viktig å være klar over mulig subjektivitet. Babbie skisserer to metoder for å sikre at en analyse av kvalitative data ikke bærer et stort preg av subjektivitet, nemlig å være klar over egne subjektive verdier og preferanser, og å holde seg til allerede brukte metoder for datainnsamling og analyse (2017, 419-420). Her er det viktig å få frem at jeg selv har jobbet i NRK i deler av masterprosessen, men med andre prosjekter enn sakte-TV. Dette skal ikke ha hatt noe effekt på oppgavens integritet, men det er viktig å være åpen om det da det kan bety at jeg har et forhold til NRK

som organisasjon og arbeidsgiver som gjør at jeg ser sakte-TV-programmene i sammenheng med organisasjonen på en annen måte enn noen som ikke jobber i NRK. Jeg har også vært åpen om metodevalg og bygd videre på metoder som er tidligere brukt (for eksempel Creeber (2006, 39-43)). Dermed har jeg tatt grep for å minske risikoen for subjektivitet i oppgaven.

3.5 Oppsummering av metode

I dette kapittelet har jeg gått igjennom metodene som benyttes i denne masteroppgaven. Jeg har brukt kvalitativ tekstanalyse og kvalitative intervjuer for å innhente informasjon om hvordan reisebasert sakte-TV har endret seg fra *Hurtigruten* i 2011 til *Sommerskuta* i 2021. Tekstanalysen er av utvalgte deler av *Hurtigruten* og *Sommerskuta*, og er delt inn i kategoriene «kameravinkler og overganger», «tagningsslengde», «lyd og musikk», «grafikk», «analog publikumsdeltakelse», «digital publikumsdeltakelse», «videoinnslag» og «intervjuinnslag». Til sammen dekker disse kategoriene alt jeg fokuserer på i programmene. Intervjuene som er gjennomført har vært med prosjektleder Thomas Hellum og regionredaktør Rune Møklebust. Hensikten med disse metodene er å se hva som faktisk skjedde i de ulike programmene gjennom tekstanalysen og å kontekstualisere disse funnene gjennom intervjuene som fokuserte på prosessene bak kamera og de valgene og synspunktene respondentene satt med før, under og etter produksjonene. Det er flere etiske elementer ved disse metodene som jeg har måtte tatt hensyn til. Jeg sendte inn meldeskjema til NSD og fikk godkjenning før jeg startet med datainnhenting. Intervjuene ble gjennomført med samtykke fra respondentene, og datamaterialet fra begge metodene er blitt lagret på en passende måte.

Kapittel 4: Analyse

Nå som tidligere forskning og metode er lagt til grunnen så vil analysen bli presentert i dette kapitlet. Kapitlet inneholder funn fra tekstanalysen og funn fra intervjuene, samt drøfting av disse. Dette er dermed et relativt langt og omfattende kapittel i denne masteroppgaven.

Analysen er delt inn i kategoriene «kameravinkler og overganger», «tagningsslengde», «lyd og musikk», «grafikk», «analog publikumsdeltakelse», «digital publikumsdeltakelse», «videoinnslag» og «intervjuinnslag». Funnene fra den kvalitative tekstanalysen vil bli presentert og diskutert *sammen* med funnene fra de kvalitative intervjuene, fremfor å bli diskutert hver for seg. Dette er fordi intervjuenes funksjon er å kontekstualisere de konkrete funnene fra tekstanalysen. Dermed gir det lite mening å skulle analysere intervjuene separat. Etter alle kategoriene er gjennomgått ser jeg mer helhetlig på de to programmene, og går over likheter og ulikheter mellom dem.

4.1 Hellum og Møklebust om sakte-TV generelt

For å starte analysen av *Hurtigruten* og *Sommerskuta* vil jeg først presentere hva intervjurespondentene sa om reisebasert sakte-TV generelt, før de gikk inn på de to programmene i detalj. Hellum fortalte at sakte-TV er en «måte å fortelle historier på, langs en uavbrutt tidslinje», og at det er «en historie som skjer i realtid» (2021). Han mente også at det er et vesentlig poeng at programmene er direktesendte, siden publikum da opplever det som skjer i en «samtidighet» med andre (ibid.). Møklebust beskrev sakte-TV som en «fortelling som foregår i sin helhet», «med den farten det tar» (2021). Han sa i likhet med Hellum at det skulle være en tidslinje som ikke brytes, og at de skal ta med publikum på reisen. I tillegg poengterte han at jo rarer og saktere slike program ble, jo mer spennende ble de (Møklebust 2021). Denne beskrivelsen av hva sakte-TV er samsvarer med definisjonen til SNL (Emilsen 2020), samt min tilføyning om at programmene er mer langsomme og langvarige enn tradisjonelle TV-programmer, som beskrevet i kapittel 1.

Hellum og Møklebust forklarte også hva de mente skiller sakte-TV fra andre TV-programmer, og spesielt direktesendte sportssendinger. De mente det fantes likheter mellom de to formatene, men at sakte-TV ikke ender opp med en vinner eller følger en dramaturgi som man ellers har å forholde seg til i konkurransesendinger (Hellum 2021; Møklebust 2021). For at noe skal kunne bli et sakte-TV-konsept mente Hellum at man enten kunne ta et tema og gjøre det langt slik de gjorde med *Nasjonal ved-kveld* og *Saltstraumen minutt for minutt*, eller ta noe langt og gjøre det til et tema slik som *Hurtigruten* og *Bergensbanen minutt for minutt*

(Hellum 2021). Han presenterte også en doktrine de hadde i starten av sakte-TV-prosjektene: «Du kan ikke sende dette på TV». Om denne setningen var responsen på en sakte-TV-idé, da visste de at de var inne på noe (ibid.). Dette hadde de fokusert på i starten av NRKs sakte-TV-satsning, men ifølge Hellum hadde de dermed «skutt seg selv litt i foten», fordi det i senere tid kunne bli vanskeligere å vekke oppmerksomhet med nye program siden de nå har laget så mye «rart» fra før (ibid.). Dette forteller oss at personene bak de reisebaserte sakte-TV-programmene ser et skille mellom sine prosjekter og andre, spesielt sportsrelaterte programmer, ved at reisebasert sakte-TV ikke inneholder konkurranseelementer, og at de har lagt vekt på det rare for å vekke oppmerksomhet. Hvordan reisebasert sakte-TV kan bli i årene fremover kommer jeg tilbake til i kapittel 5, men her har vi fått en generell oversikt over hvordan intervjurespondentene selv definerte sjangeren og hvordan den skiller seg ut fra annen TV-produksjon.

4.2 Overblikk over programmene

Før hver kategori analyseres vil jeg gi en kort introduksjon av *Hurtigruten* og *Sommerskuta* som program. *Hurtigruten* var et program som var laget ombord Hurtigruteskipet «MS Nordnorge» som gikk fra Bergen til Kirkenes fra 16. juni til 22. juni i 2011 (Puijk 2021, 66). Programmet var direktesendt døgnet rundt på kanalen NRK2, og fulgte MS Nordnorges vanlige rute med alle dens stoppesteder oppover langs norskekysten. Rune Møklebust fortalte at produksjonens visjoner for programmet var at de skulle ta hele Norge med på en tur som foregikk akkurat da (2021). Både Møklebust (2021) og Hellum (2021) poengterte også at et stort fokus for produksjonen var at det skulle være direktesendt, med alt av fordeler og tekniske utfordringer det bar med seg. I tillegg hadde de bestemt seg for at da de lå til kai i Trondheim skulle de ikke ut med utegående reporter, men at bildet av trucken som kjørte på kaia i fire timer skulle være bra nok (Hellum 2021). Denne vurderingen som de gjorde i forkant av produksjonen satte premisset til hele programmet og dets rolige preg.

Sommerskuta var et program som gikk på NRK2 på dagtid og NRK1 på kveldstid igjennom sommeren i 2021. Programmet var av og på seilskuta Statsraad Lehmkühl og ble sendt direkte seks dager i uken, fordelt på etapper på dagtid og kveldstid. Sendingen varte ikke døgnet rundt slik som *Hurtigruten*. *Sommerskuta* startet 6. juli med å seile fra Nordkapp, og varte i seks uker fram til de ankom Arendal 15. august (Svendsen 2021). Visjonen som produksjonen hadde for dette programmet var, ikke ulik deres visjon for *Hurtigruten*, å skape et eventyr som seerne ble en del av (Hellum 2021). Her fokuserte de dog mer på å gi seere et innblikk i hvordan det var å være på en slik seilskute, og å ta de med opp i riggen og i mastene (Hellum

2021; Møklebust 2021). Møklebust poengterte i tillegg at det var viktig for dem å besøke nye plasser fremfor å legge til kai på plasser de allerede hadde vært med tidligere reisebaserte sakte-TV-programmer (2021). Dette gjorde at utgangspunktet for *Sommerskuta* var omtrent likt som for *Hurtigruten*, men med et større fokus på selve seilskuta og aktiviteten om bord. I tillegg skilte *Sommerskuta* seg ut fra *Hurtigruten* ved at programmet varte i seks uker, og at det ikke var sendt døgnet rundt.

4.3 Analyse etter kategorier

4.3.1 Kameravinkler og overganger

Det første elementet som skal analyseres er kameraene som filmet fra ulike vinkler og overgangene mellom dem. Dette er viktig å analysere fordi produsentene tok aktive valg om hvilke kamera de skulle vise bilder fra til enhver tid, og dette sier oss noe om hva de la vekt på å vise i sendingene. Var det bilder av naturen rundt skipene som fikk mest fokus, eller prioriterte de å vise bilder av mennesker på land og av båter rundt MS Nordnorge eller Statsraad Lehmkühl? Dette kan man finne ut av ved å analysere de ulike kameravinklene og hvordan de ble brukt. Overgangene mellom kameravinklene kan si oss noe om tempoet og følelsen av ro eller stillhet i programmene.

Først ut i denne analysen av kameravinkler og overganger er *Hurtigruten*. Da Møklebust skulle beskrive programmet fortalte han at de fokuserte på å vise skikkelige gode bilder og holde en «utrolig bra produksjonskvalitet» (2021). Dette kan man se ved at de ikke brukte kun ett eller to kamera som en vanlig «livestream» fra en båt kanskje ville ha gjort, men programmet benyttet seg av elleve ulike kameraer fordelt rundt om på båten (NRKbeta 2011). Noen av disse var fastmonterte og noen var håndholdte. Vinklene som de fastmonterte kameraene ga var ulike. Det var tre kamera inne på broen, men som filmet ut igjennom vinduene. Ett av disse pekte rett fram, og ett kamera var vinklet skrått ut til hver side (Figur 2). Det var noen faste kamera på sidene av MS Nordnorge, og et baugkamera som hang under



Figur 2 - Ulike kameravinkler fra broen. Tidskodene er timer, minutter og sekunder i etappen (NRK 2011c, 1:36:27-1:36:38)

baugen som kunne styres til å filme i ulike vinkler. I tillegg var det et såkalt Cineflex-kamera som ble brukt til å zoome inn på ting som var langt unna (ibid.).

Men hvordan ble disse kameravinklene brukt, og hvilke funksjoner hadde de? Det var i starten og slutten av analysedelene, da MS Nordnorge var ved eller nær en kai, at det ble brukt mest håndholdte kameraer. På den siste delen der MS Nordnorge lå til kai i Båtsfjord var det på et punkt veldig mye bruk av håndholdt kamera, da en kameramann og en reporter gikk ute blant folkemassen på kaia. Ellers kan man se at det er de fastmonterte kameraene som vi ser bilder fra store deler av tiden midt i seilasene. I disse midtdelene var det mest tagninger av kameraene som pekte fremover, og Cineflex-kameraet som zoomet inn på folk på land eller småbåter i nærheten. Dette var i alle fall den generelle trenden som var å se gjennom delene som er blitt analysert.

Det var flere kameravinkler som hadde bevegelse i seg. Både zooming, panorering og tilt var bevegelser som gjorde at enkelte tagninger ikke var så statiske. Cineflex-kameraet var et kamera som kunne fjernstyres til å bevege seg mot alle retninger og zoome langt inn. Ofte utnyttet *Hurtigruten* dette ved å vise lange tagninger fra Cineflex-kameraet der det zoomet inn eller ut fra noe langt unna, som for eksempel i etappen mellom Ålesund og Molde. På tidspunktet 30:36 er det en over fire minutters lang tagning der Cineflex-kameraet begynte å filme et totalbilde av en fyrlykt, for så å zoome inn sakte på lykta der vi kunne se at en del mennesker stod (Figur 3). Det var en veldig lang tagning, og kameraet zoomet litt inn og ut gjennom de fire minuttene som tagningen varte. Rune Møklebust forklarte at dette Cineflex-kameraet var noe de ved en tilfeldighet hadde fått tilgang til, da det ble kjøpt inn til ski-VM tidligere samme år (2021). Da de tok dette kameraet om bord og testet det i forkant av sendingen skjønnte de plutselig de nye mulighetene dette kameraet ga, og hvor tett de kunne komme på folk som stod på land. Dette er noe Møklebust kalte for «teknologidrevet innholdsutvikling» (ibid.). Det forteller oss at bildene som zoomet inn på elementer som var langt unna og som gjorde at mennesker som stod langs kysten kunne vises på nært hold ikke var nøye planlagt i forkant av sendingen, men noe som ble tilgjengelig for dem nærmest ved en tilfeldighet.



Figur 3 – Skjermbilder av langvarig zoom. Tidskodene er minutter og sekunder i etappen (NRK 2011a, 30:38-33:49)

Hva sier disse kameravinklene oss? Hvilke vurderinger har produksjonen gjort da de valgte hva de skulle vise, og hvorfor valgte de som de gjorde? Det som virker ganske tydelig er at de valgte å bruke de kameravinklene som til enhver tid viste det mest interessante. Hva som er interessant er et definisjonsspørsmål, men hvis en fiskebåt passerte MS Nordnorge i motgående retning ser vi at de ofte valgte kameravinkler som fulgte denne båten da den passerte. Da det skjedde lite man kunne følge med på ute valgte de av og til å vise bilder fra kamera inne på broen. Dette så man tydelig i etappen mellom Sandnessjøen og Nesna, der det på nattetid ble viet mye tid til å vise bilder fra mannskapet som var på jobb inne på broen. Ellers var det en god del bruk av kameravinkelen som filmet rett fram. Dette var en kameravinkel som viste litt av baugen av skipet, men mest natur og hav. Her kan man se en likhet til fantomfilmene fra starten av 1900-tallet der det som regel ble brukt en slik kameravinkel (Hayes 2009). Om denne koblingen til reisefilmer fra hundre år tilbake i tid var intensjonell er uvisst, men det kan virke som at denne kameravinkelen som peker rett fram er en «standard» vinkel som ofte blir brukt, både før og nå. Siden denne kameravinkelen var sentrert (ikke til en side), og ganske vid, så ga den seerne muligheten til å se omtrent det samme som de på broen så. Det kan kanskje gi seere følelsen av å være i kontroll, siden man ser fra kapteinens ståsted og har utsikt over alt som ligger foran båten.

I tillegg så var det flere kameravinkler som viste bilder en ikke kunne sett selv som fysisk reisende gjest på båten. Kameravinkelen som filmet fra broen og rett frem var kun mulig for mannskapet å se. Kameravinkelen fra baugkameraet som filmet baugen av skipet nesten helt nede ved vannoverflaten var tilnærmet umulig for noen mennesker å se selv uten et slikt kamera. Dette poengterte også prosjektleder Thomas Hellum i mitt intervju med ham. Han beskrev at jo høyere man kommer på en båt, jo mindre fartsfølelse får man (Hellum 2021). Dermed heiste de et kamera ned i front. De hadde et ønske om å tilby seere spektakulære bilder. De ville portrettere en reell og ekte reise ved at de ikke klippet vekk noe fra tidslinjen, men at noen kameravinkler var unaturlige for vanlige reisende gjorde at programmet ble mer spektakulært (ibid.). Dermed virker det som at produksjonen på *Hurtigruten* valgte kameravinkler for å; 1) la seere få med seg det som skjedde rundt båten, 2) gi seerne følelsen av å være med på reisen, og 3) tilby seere spektakulære utsikter som ikke var mulig å se selv som fysisk reisende gjest på skipet.

Bruken av overganger mellom kameravinkler underbygger to av disse tre poengene. Det ble brukt ulike overganger, og disse hadde ulik funksjon. Da MS Nordnorge var ved en kai og det skjedde mye rundt skipet så var det som regel harde klipp, altså en overgang som umiddelbart

kuttet mellom en kameravinkel og en annen uten en spesiell overgang imellom. Da det var mindre som skjedde og lengre tagninger var det ofte gradvise overganger, der en kameravinkel gradvis ble tonet ut samtidig som en ny kameravinkel ble tonet inn. Denne typen overgang bevarte roen i programmet i større grad enn harde kutt som kunne oppleves som plutselige hvis det ikke var noe annet som skjedde i bildet.

En tredje type overgang var en som ikke ble brukt ofte, men som var å se blant annet i etappen mellom Havøysund og Honningsvåg. Denne overgangen «gled» mellom de tre kameraene på broen som filmet fremover (NRK 2011c, 1:36:29). Kameraene var posisjonert slik at hvis man satt de ved siden av hverandre ville man få et slags panoramabilde av alt som var framfor og på sidene av MS Nordnorge. Overgangene mellom tagningene var slik at man startet med å se bilder fra kameraet som pekte skrått til venstre. Deretter gled bildet ut mot venstre mens bildet fra midtkameraet gled inn fra høyre. Så skjedde det samme, men fra midtkameraet og til det som pekte skrått til høyre. Denne overgangen kan ha hatt flere effekter på seere. Man fikk en bredere oversikt av hva som befant seg rundt MS Nordnorge, og man kunne skjønne hvordan disse kameraene var posisjonert i forhold til hverandre. Man kunne i tillegg få en følelse av å stå på broen og bevege hodet fra den ene siden til den andre. Denne overgangen dukket som sagt ikke ofte opp, og det var nok fordi den tok mye oppmerksomhet fra seeren. Det skulle nok godt gjøres å følge med på programmet uten å legge merke til en slik overgang.

Overgangene som ble brukt i *Hurtigruten* hadde dermed to av de samme funksjonene som kameravinklene hadde. Overgangene fremmet en følelse av å være med på reisen, samtidig som seerne fikk god oversikt over det som skjedde rundt skipet. I tillegg var overgangene med på å skape en ro i programmet. Da det ble brukt gradvise overganger fikk programmet en mer helhetlig «flyt» uten at det brått ble klippet fra ett kamera til et annet. Denne flyten gjorde at programmet beholdt en ro og stillhet som man ellers kunne få av den rolige lyden og de lange tagningene. Dette gjorde at *Hurtigruten* fikk en estetikk som kan minne om «slow cinema». Som vi så i kapittel 2 så benytter «slow cinema»-filmer lange tagninger og vage fortellerteknikker, samtidig som de har et fokus på det stille og sakte (Flanagan 2008). Selv om *Hurtigruten* ikke kategoriseres som «slow cinema» så finner man flere av de samme audiovisuelle elementene i programmet. Programmet ble også mer helhetlig av de gradvise overgangene. Da det ble brukt direkte kutt mellom kameravinkler kunne man som seer få en følelse av at man «hoppet» fra sted til sted, mens med gradvise overganger var det som om

man bevegede seg gradvis fra en plass til en annen, slik man ville gjort dersom man faktisk var passasjer på båten.

Kamerabruken på programmet *Sommerskuta* skilte seg ut fra *Hurtigruten* på flere måter, både ved at de tok i bruk flere kameraer, hadde flere bevegelige kameraer, og at de var generelt mer innover-rettet mot aktiviteten om bord. Det var i alt brukt 17 forskjellige kameraer i denne produksjonen (Skrede, mfl. 2021). Disse kameraene utførte ulike oppgaver. Noen var fastmonterte på rekkverk eller i master, mens andre var håndholdte. Det ble også brukt spesielle kamera som små GoPro-kameraer, samt det samme Cineflex-kameraet som ble brukt under *Hurtigruten* for å komme tett inn på det som var langt unna (ibid.). Flere av kameraene som var fastmonterte kunne fjernstyres av de som satt i regien under dekk, så dermed var det flere kameravinkler som ga bevegelse slik vi også så i *Hurtigruten*.

Hva viste de ulike kameravinklene på *Sommerskuta*? Flere av de fastmonterte kameraene var i mastene, og viste dermed deler av skuta og en del hav (Skjerm bilde 1). Noen kamera stod på rekkverket på siden av skuta, og filmet rett ut mot havet eller land, eller framover så man kunne se siden av skipet, havet og naturen som lå fremfor skipet (Skjerm bilde 2). Et annet kamera var festet helt fremme, ytterst på skipet, og filmet bakover. Fra denne vinkelen fikk man god oversikt over hele skuta. I tillegg var det et kamera plassert inne i rommet der mannskapet jobbet, vist på Skjerm bilde 3. Det var i motsetning til *Hurtigruten* ingen kameravinkler som filmet baugen og fremover, og dermed



Skjerm bilde 1 – Fra kamera i mast (NRK 2021a, 51:42)



Skjerm bilde 2 – Fra kamera på siden av skipet (NRK 2021a, 1:02:52)



Skjerm bilde 3 – Fra kamera inne i skipet (NRK 2021a, 1:11:45)

hadde *Sommerskuta* mindre likheter med fantomfilmer fra tidlig 1900-tall enn *Hurtigruten*. Dette gjorde at det ble mer fokus på selve skipet og det som skjedde på dekk i forhold til *Hurtigruten* der det ble filmet mest fra skipet og utover.

Denne endringen i kamerabruk kan bety at produsentene av *Sommerskuta* vurderte aktiviteten om bord på skipet som mer viktig enn naturen rundt. Man går i så fall fra et fokus i *Hurtigruten* der TV-seere skal være deltakende reisende med fokus på omgivelsene rundt skipet til et fokus i *Sommerskuta* der TV-seere er observerende av aktiviteten om bord og av omgivelsene rundt. Denne endringen i kamerabruk bekreftet Rune Møklebust under intervjuet. Han mente at kameraene på *Sommerskuta* var mer innover-rettet på båten fordi det var mer aktivitet på dekk enn på *Hurtigruten* (Møklebust 2021). Hellum hevdet også at de hadde en klar ambisjon om å la *Sommerskuta* bære mer preg av å være en dokumentering av hvordan drive en seilskute framfor en dokumentering av landet slik som *Hurtigruten* var (2021). Disse utsagnene passer med observasjonene i analysen. *Sommerskuta* fokuserte i stor grad på det som skjedde på dekk, og ble mer «seilskute minutt-for-minutt» enn «norskekysten minutt-for-minutt» som *Hurtigruten* bar preg av å være.

Noen av kameraene som ble brukt under *Sommerskuta* var typer kamera som man ikke hadde teknologien til å bruke under *Hurtigruten* ti år tidligere. Ny teknologi ga produsentene mulighet til å fortelle historier som de ikke hadde mulighet til å fortelle før (Møklebust 2021). Et av disse nye kameraene var et dronekamera.



Skjerm bilde 4 – Fra dronekamera (NRK 2021c, 00:43)

Denne dronen fjernstyrtes av en droneoperatør om bord på Statsraad Lehmkuhl og filmet fra luften. Fra dette kameraet fikk man bilder ovenfra og ned på skipet, og bilder fra langt unna så man kunne se skipet i omgivelsene det seilte igjennom (Skjerm bilde 4). Dette var et nytt element som man ikke hadde under *Hurtigruten*. Grunnen til dette er nok så enkel som at droneteknologien har hatt en rask utvikling de siste årene, og at det i 2021 var mulig å bruke et dronekamera til å levere luftfoto på direkten.

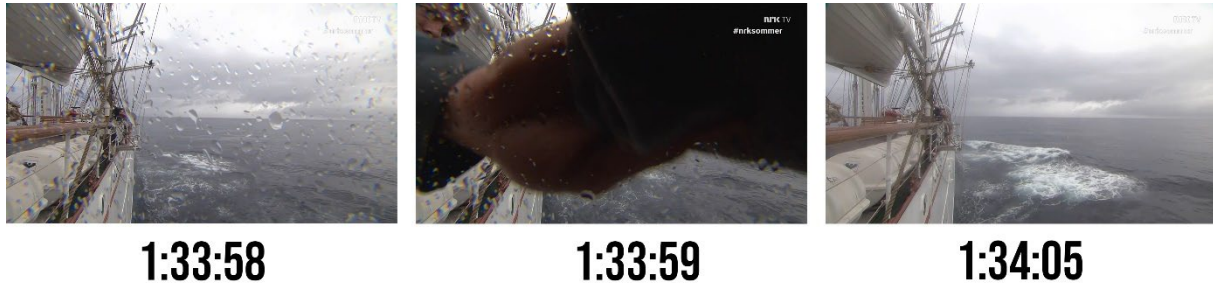
Bruken av ny kamerateknologi er igjen et eksempel på det Møklebust kalte «teknologidrevet innholdsutvikling» (2021). Under *Hurtigruten* var det Cineflex-kameraet som utgjorde den teknologidrevne innholdsutviklingen, mens under *Sommerskuta* var det blant annet dette

dronekameraet i tillegg til enda et Cineflex-liknende kamera plassert på en redningsskøyte som gjorde at de fikk bilder av skuta fra nye vinkler. Denne typen utvikling gikk også andre veien, nemlig «innholdsrevet teknologiutvikling» (ibid.). Et eksempel på dette var under *Hurtigruten* da de måtte tenke innovativt rundt teknologien for å få satellittsignal langs hele ruta. De hadde et ønske om innhold (direktesendt program langs hele kysten), og måtte utvikle ny teknologi (videolinker på land, langs kysten) (Carlsen 2011). På *Sommerskuta* kunne man også se innholdsrevet teknologiutvikling da de filmet med små GoPro-kamera da de klatret oppe i mastene på skuta. De hadde et ønske om en type innhold (film fra det som skjedde oppe i mastene), og måtte dermed utvikle ny teknologi (løsning med GoPro-kamera på hodet og videosender og batteri som en del av klatreselen) (Skrede mfl. 2021).

Noe man ser som en klar trend i tekstanalysen av *Sommerskuta*, og i likhet med *Hurtigruten*, er at håndholdt kamera var mest brukt da skuta lå til kai. I den første analysedelen, da Statsraad Lehmkuhl seilte fra Senjahopen, ser man at det var en kameramann som filmet med håndholdt kamera fra kaia på starten av sendingen (NRK 2021a, 01:05). Kameramannen ble igjen på kaia da skuta la ifra, men kom etter i en liten båt. Dette ga flere ulike kameravinkler, både nærbilder av mennesker på kaia og bilder av den lille båten som kjørte for å ta igjen Statsraad Lehmkuhl. Da skuta ikke var ved en kai var det ikke like mye bruk av håndholdte kameraer, men mest bruk av de fastmonterte. Disse ga likevel bevegelse ved at flere av de kunne fjernstyres. På tidsmerket 51:12 på den første delen som er analysert kan man se at et kamera montert i en mast tilter gradvis oppover for å vise mer av skuta (NRK 2021a, 51:12). Man ser også en god del bevegelse i kameravinklene da de brukte Cineflex-kameraene. Under *Sommerskuta* brukte NRK et Cineflex-kamera (samme type som under *Hurtigruten*), og et litt mindre men liknende kamera fra en annen produsent som fungerte på omtrent samme måte (Skrede, mfl. 2021). Disse kameraene hadde lange zoom-linser samtidig som de var stabiliserte, så de kunne fange stabile bilder av mennesker og andre elementer fra lang avstand selv om skuta gynget i bølgene. Bildene som disse kameraene ga var like de bildene som Cineflex-kameraet ga under *Hurtigruten*. Bruken av stabiliserte inn-zoomete bilder og håndholdt kamera ved kaier var dermed likt mellom *Hurtigruten* og *Sommerskuta*, men noe som skiller kamerabruken var at flere av *Sommerskuta* sine fastmonterte kameraer hadde bevegelse i seg.

Et nytt element ved kamerabruken under *Sommerskuta* kom frem da det var regnvær. Noen av de fastmonterte kameraene hadde små vindusviskere framfor linsa. Da det regnet kunne man se at en vindusvisker sveipet over linsa og fjernet vanndråpene. Andre kamera som ikke hadde

disse vindusviskerne ble av og til tørket med en klut av medarbeidere fra NRK. Det som er interessant her er at produsentene ikke skjulte dette. Etter omtrent en og en halv time etter at skipet hadde forlatt kaia på Senjahopen kunne man se at noen tørket av vanndråper fra kameraet, vist på Figur 4 (NRK 2021a, 1:33:58-1:34:05).



Figur 4 - Tørring av kamera. Tidskodene er timer, minutter og sekunder i etappen (NRK 2021a, 1:33:58-1:34:05)

Produsentene valgte å ikke klippe over til en annen kameravinkel da dette skjedde. De lot seere få med seg handlingen, og formidlet dermed litt av jobben som lå bak å produsere programmet. Dette bidrar til min teori om at *Sommerskuta* var et program som *dokumenterte* en reise med en seilskute, fremfor å tilby TV-seere en mer «virtuell tur» slik jeg utover i oppgaven argumenterer for at *Hurtigruten* gjorde.

Overgangene mellom de forskjellige kameravinklene i *Sommerskuta* var helt vanlige, «harde» kutt der det umiddelbart byttes mellom en kameravinkel og en annen. Det var mye mindre bruk av gradvise overganger som i *Hurtigruten*, og heller ingen glidende overganger. Dette gjør at *Sommerskuta* får et råere preg, der det ikke legges like mye fokus på myke overganger og en bevaring av en rolig estetikk som i *Hurtigruten*. Dermed likner *Sommerskuta* mer på tradisjonelle TV-program som bruker harde kutt enn på «slow cinema» som *Hurtigruten* kunne sammenliknes med. Man kan også dra en sammenlikning med «livestream»-formatet der det vises direkte bilder fra et område eller et arrangement, men som ofte inneholder betydelig mindre regi eller produksjon bak kamera. *Sommerskuta* kan minne om et slikt format ved at det ikke brukes gradvise overganger for å holde på en helhetlig og rolig estetikk, men kutter rett fra en kameravinkel til en annen som om dette ble gjort automatisk uten regi. Likevel argumenterte Rune Møklebust for at reisebasert sakte-TV ikke er likt livestreamer ved det faktum av at når de sender det på lineær TV så formidles det automatisk at dette er noe de (kringkasteren) vil at man skal se (2021). I tillegg så er produksjonskvaliteten og det faktum av at det er en hel redaksjon og produksjonsteam bak kamera en indikator på at dette ikke var en livestream, men en TV-sending. Dermed kan man si at overgangene i

Sommerskuta kan minne om en livestream, men at programmet i sin helhet skiller seg fra livestreamer på flere områder.

Kameraene og overgangene i *Sommerskuta* bar preg av å vise mye av selve skipet og hva som skjedde på dekk. Aktiviteten om bord virker til å være hovedfokuset i programmet, samtidig som man også har de tradisjonelle bildene fra skuta og utover, med naturen i fokus. At det ble brukt teknologier som dronekamera og vindusviskere på fastmonterte kamera forteller oss at NRK prøvde ut nye teknologier for å utvikle sakte-TV-konseptet og ga seerne nye vinkler og synspunkter. Slik teknologidrevet innholdsutvikling kan ha vært viktig for *Sommerskuta*, da det var blitt laget mange sommersatsninger i minutt-for-minutt-sjangeren tidligere. Disse teknologiske grepene for å få nye vinkler til publikum kan være en måte for NRK å pushe programkonseptet fremover, for ikke å bli låst i gamle vaner. Overgangene mellom kameravinklene preges av harde kutt mellom en vinkel og en annen. Dette gir programmet et råere preg enn det *Hurtigruten* hadde, og det virker som om de i regien kun byttet mellom vinkler ved å trykke på knapper fremfor å legge inn gradvise overganger som kanskje ville gitt programmet et mer helhetlig og sømløst preg. Man kan dermed se at *Hurtigruten* hadde en kamerabruk som bidro til å gi TV-seere en realistisk og virtuell reise, mens kamerabruken i *Sommerskuta* bidro til å dokumentere seilturen og all aktivitet rundt dette.

4.3.2 Tagningslengde

Klipperytmen i *Hurtigruten* og *Sommerskuta* er svært viktig å analysere fordi den er med på å sette tempoet i sendingene. Med tempo så menes det hvor rask eller langsom sendingene virker. Dette er et helt sentralt tema når man skal forske på sakte-TV. Det ligger i navnet at programmene skal være sakte, så klipperytmen og tagningslengden kan fortelle oss hvordan produsentene og de som klippet forholdt seg til dette. Når man sammenlikner klipperytmen i *Hurtigruten* med klipperytmen i *Sommerskuta* har man et godt grunnlag for å si noe om utviklingen i hvor sakte disse sakte-TV programmene var, eller iallfall hvor sakte selve klipperytmen var. Som vi skal se var den gjennomsnittlige tagningslengden raskere i enkelte deler av *Sommerskuta* i forhold til *Hurtigruten*. Hvor sakte en sakte-TV sending oppleves for individuelle seere er et annet spørsmål som ikke kan besvares kun ved å se på klipperytmen, men som også må ta i betraktning hva som skjer mellom hvert kutt, og den enkelte seers oppfatning av hva som er sakte. Dette blir dog utenfor det som er mulig, og hensiktsmessig, å undersøke i denne analysen.

Hurtigruten har for det meste en rolig klipperytme som bidrar til å la TV-seerne se det som til enhver tid er mest interessant. Rune Møklebust fortalte at deres utgangspunkt for klipperytme i programmet var at han eller hun som satt og klippet skulle kunne gå på toalettet og komme tilbake uten at seerne merket det (2021). Likevel ble det ikke en så rolig klipperytme på grunn av alt som skjedde på havnene som de ikke hadde forutsett før programmet startet (ibid.). Under tidtakingen av de fire delene av *Hurtigruten* var det tydelig at det i starten og slutten av seilasetappene, da MS Nordnorge la fra eller til kai, var hurtigst klipperytme. Det var folk på kaiene som vinket, veivet med flagg og av og til sto med hjemmelagde plakater. I disse stundene ble det klippet relativt hurtig mellom kameravinkler for å få med seg alt som skjedde. Tagningene i starten og slutten av seilasetappene hadde stort sett varigheter på alt fra ett minutt til bare noen få sekunder. Midt i seilasene var tendensen at klipperytmen var tregere. Enkelte tagninger varte av og til over ett minutt, og noen ganger i flere minutter. Thomas Hellum poengterte at det ofte var hurtigere klipping nær kaiene, men at dette ikke nødvendigvis var bevisst. Han hevdet det var en annen stemning på båten da de var ute til sjøs enn da de var nær en kai (Hellum 2021). Dette tyder på at de klippet etter hva og hvor mye som skjedde, uten at de hadde en fast form på hastigheten.

Etter at alle tidene ble ført inn i et Excel-dokument fant jeg ut gjennomsnittlig tagningslengde i de ulike analysedelene. I den første delen mellom Ålesund og Molde var den gjennomsnittlige tagningslengden 27,4 sekunder. På den andre etappen, mellom Sandnessjøen og Nesna, var den gjennomsnittlige tagningslengden 24,8 sekunder. Mellom Havøysund og Honningsvåg var gjennomsnittlig tagningslengde på 44,9 sekunder, mens på den siste delen jeg analyserte, da MS Nordnorge lå til kai i Båtsfjord, var det en gjennomsnittlig tagningslengde på 27,1 sekunder.

Delene mellom Ålesund og Molde, Sandnessjøen og Nesna og da MS Nordnorge lå til kai i Båtsfjord hadde dermed noenlunde lik gjennomsnittlig tagningslengde. Det er ganske interessant med tanke på innholdet i disse tre delene. De første to delene var seilaser der det ikke hele tiden var like mange mennesker som hadde møtt opp langs kysten eller i småbåter. Man så at klipperytmen var raskere da MS Nordnorge lå til kai både på starten og slutten av disse delene. Hvorfor hadde ikke da delen der MS Nordnorge lå til kai i Båtsfjord en kortere gjennomsnittlig tagningslengde? Denne delen bestod *kun* av at MS Nordnorge lå til kai, og det var hele tiden folkefest og aktivitet rett ved skipet, noe som ifølge de andre etappene skulle tilsa hurtigere klipperytme. En mulig årsak til at denne delen fra kaia i Båtsfjord ikke hadde raskere gjennomsnittlig tagningslengde enn de delene som i tillegg inneholdt seilas kan være

at det var raskest klipperytme da MS Nordnorge var *i ferd med* å legge til kai, og var *i ferd med* å legge fra kai, slik vi så på de to seilasetappene. Dermed kunne tidsrommet der MS Nordnorge lå stille til kai ha en gjennomsnittlig tagningslengde som var mer lik den som var da MS Nordnorge seilte mellom to havner. Dette kan være en forklaring. Det kan være mange andre årsaker til at vi ser en lik gjennomsnittlig tagningslengde på disse delene. Det vil ikke være hensiktsmessig å greie ut om alle mulige årsakssammenhenger, men det er viktig å notere seg slike funn for å senere kunne sammenlikne klipperytmen i *Hurtigruten* med klipperytmen i *Sommerskuta*.

Det som virkelig skiller seg ut i disse funnene er delen mellom Havøysund og Honningsvåg der den gjennomsnittlige tagningslengden var nesten dobbelt så lang som i de tre andre delene. Akkurat hvorfor dette var tilfelle er ikke lett slå fast, men man kan tenke seg at det kanskje var en annen person på jobb som klippet mellom kameravinkler på denne etappen enn de tre andre delene som er analysert. Thomas Hellum mente at dette kunne være en mulig årsak, og at klipperytmen varierte mellom hvem som satt bak spakene (2021). En annen grunn kan være at det på denne seilasetappen ikke var like mange småbåter som kjørte langs MS Nordnorge, eller at etappen gikk igjennom et område der det var mindre egnet for mennesker å møte opp langs kysten for å vinke. Her bekreftet også Hellum at klipperytmen varierte etter hvor mye som skjedde rundt i omgivelsene. Jo mer som skjedde rundt MS Nordnorge, jo mer var det å klippe mellom. Likevel poengterte han at det handlet like mye om at de ikke alltid kunne klippe vekk fra et bilde. Hvis et kamera fanget opp noe som var spennende å følge med på så var det et viktig poeng at de ikke måtte klippe vekk fra denne handlingen. Da spilte ikke lengden på tagningen så stor rolle. Hellum påpekte også at klippingen under *Hurtigruten* skulle gi seere en geografisk orientering ved å alltid vise hva og hvor man så, fremfor å kun klippe mellom ulike nærbilder uten å gi seerne mulighet til å orientere seg (ibid.). Dette peker på at klippingen i *Hurtigruten* ikke var styrt av en fast form, men flytende og betinget av hva som skjedde til enhver tid, samtidig som den skulle gi oversikt til seerne over hva og hvor de så.

Hva kan denne klipperytmen fortelle oss om *Hurtigruten*? Det man helt tydelig ser er at klipperytmen varierte veldig. En etappe kunne ha halvparten så rask klipperytme som en annen. *Hurtigruten* var dermed ikke et program som hadde en fast klipperytme. De justerte den tilsynelatende ettersom hva som skjedde i omgivelsene rundt. Det var eksterne elementer slik som mennesker på land eller båter i nærområdet som påvirket hvor ofte de klippet. Det man også kan si med relativt stor sikkerhet er at klipperytmen var tregere enn det meste innen

annen TV-produksjon. Det er svært få andre programmer, om noen i det hele tatt, som holder hver kameravinkel i rundt et halvt minutt i gjennomsnitt. Som nevnt i kapittel 2 om tidligere forskning så vi at Bordwell, i sin artikkel om «intensified continuity», la frem at de fleste TV-program hadde en gjennomsnittlig tagningenslengde på rundt fem sekunder (2002, 22). At *Hurtigruten* femdoblet dette tyder på en rolig og sakte rytme som klart skiller seg ut fra annen TV-programmering. Dette legitimerer også navnet «sakte-TV».

Ser man på forskningen til Gannon og Grubb så kan det tyde på at seere av *Hurtigruten* fikk mye tid til å selv utforske bildene individuelt igjennom programmet, og spesielt i midten av seilasene da MS Nordnorge seilte uten å være nær en havn (2020, 6). Den lange gjennomsnittlige tagningenslengden muliggjør refleksjon og kreativitet ifølge Çağlayan (2016, 63, 69), samt individuelle øyebevegelser og utforskninger av bildet ifølge Gannon og Grubb (2020, 6). *Hurtigruten*'s rolige klipperytme gjør dermed at seere selv får tenke og ta del i hvordan de ser på programmet fremfor å bli fortalt av programmet hvordan de skal se på.

Nå som tagningenslengdene til *Hurtigruten* har blitt analysert skal tagningenslengdene til *Sommerskuta* analyseres for å gi et sammenligningsgrunnlag. Etter å ha tatt tiden på alle taggingene i de tre analysedelene til *Sommerskuta* var det tydelige og store forskjeller gjennom de ulike delene. I den første delen da Statsraad Lehmkuhl dro fra kaia i Senjahopen var det raskere klipping på starten da det var mange mennesker på kaia og rundt omkring på land der skuta seilte forbi. Lenger ut i seilasen ble klipperytmen tregere, og dette kan ha en sammenheng med at det var mindre mennesker å filme på land. Dette er likt det vi så i *Hurtigruten* der det også var raskere klipperytme nært en kai. I den andre delen av *Sommerskuta* begynte analysedelen midt i seilasen mellom to havner, så den inneholdt ikke en start nær en kai. Likevel var det raskest klipperytme i starten av denne delen. Det var svært mange småbåter som seilte ved Statsraad Lehmkuhl, og dermed mange mennesker å filme. Klipperytmen ble noe tregere litt lenger ut i denne delen, og det kan nok sees i sammenheng med at det ble færre småbåter som kjørte ved skipet.

Den siste delen jeg analyserte, som var de siste 45 minuttene av kveldssendingen inn mot Holmestrand, hadde svært rask klipperytme i forhold til alt annet jeg har analysert av både *Sommerskuta* og *Hurtigruten*. Dette var som sagt en mer underholdningsbasert del av programmet, så det kan være forventet at det klippes raskere i denne delen. Thomas Hellum poengterte at klipperytmen på kveldssendingene var raskere enn på dagen fordi kveldssendingene skulle være mer «opp-jazzet» og programlederstyrt (2021). I likhet med *Hurtigruten* var klipperytmen på *Sommerskuta* styrt etter hva som skjedde, men spesielt på

kveldene gikk klipperytmen bort fra det som ellers var vanlig i disse reisebaserte sakte-TV-programmene. Gjennomsnittstidene for de tre analysedelene av *Sommerskuta* var 28,2 sekunder for del nummer én, 21,3 sekunder for del nummer to, og 8,7 sekunder for del nummer tre, på kvelden.

Hva sier dette oss om *Sommerskuta*, og programmets tempo? De to første delene som jeg analyserte hadde en gjennomsnittlig tagningenslengde på over 20 sekunder. Dette er en relativt rolig klipperytme i forhold til TV-programmer som ikke defineres som sakte-TV (Bordwell 2002, 22). Programmet fikk med seg det som skjedde i området, og derfor var det av og til hurtigere klipperytme nær kaier eller da det var mange småbåter rundt skipet. På kveldssendingen var klipperytmen mye raskere enn ellers i programmet, og gjorde at denne delen minnet mindre om sakte-TV slik vi kunne oppleve det ellers gjennom *Sommerskuta* og *Hurtigruten*.

Ser man på Gannon og Grubb sin teori om gjennomsnittlig tagningenslengde og øyebevegelser, samt Çağlayan sin teori om «slow cinema» som muliggjør refleksjon og kreativitet hos seeren så ser vi at *Sommerskuta* la til rette for at seere kunne tenke selv og forme sin egen seererfaring gjennom de lange taggingene på samme måte som i *Hurtigruten* (Gannon og Grubb 2020, 6; Çağlayan 2016, 63, 69). Unntaket var kveldssendingene på *Sommerskuta* da seere i mindre grad fikk utforske bildene selv ved at klipperytmen var en del raskere enn resten av programmet.

Et element som er viktig å presisere, som kan ha påvirket de gjennomsnittlige tagningenslengdene i analysedelene, er videoinnslag. Både *Hurtigruten* og *Sommerskuta* hadde videoinnslag i delene som er analysert. Videoinnslag vil som regel ha en litt annen klipperytme enn selve minutt-for-minutt-programmet. I analysen av *Hurtigruten* registrerte jeg ikke kuttene mellom kameravinkler i videoinnslagene som kutt i programmet. Jeg fokuserte heller på bildet «bak» videoinnslagene. Det har jeg gjort i *Sommerskuta* og, med unntak av to videoinnslag som ble vist på kvelden. Disse to videoene, en av programleder Emil Gukild på Ferder Fyr og en med en lokal dame som hadde omvisning på Holmestrand, dekket hele skjermen. Alle tidligere videoinnslag på *Sommerskuta* og *Hurtigruten* hadde vært i «bilde-i-bilde»-format, og jeg har derfor registrert klippene som ble gjort «bak», altså av det man så direkte fra Statsraad Lehmkuhl eller MS Nordnorge. Siden de to videoinnslagene på kveldssendingen mot Holmestrand tok opp hele bildet og man ikke så noe fra Statsraad Lehmkuhl direkte i bakgrunnen registrerte jeg klippene som ble gjort i innslagene. Videoinnslaget med programlederen på Færder Fyr hadde dog ingen kutt i seg. Innslaget med

omvisning på Holmestrand hadde svært mange og raske klipp. Dette er viktig å presisere i denne analysen da innslagene kan ha en innvirkning på gjennomsnittlig tagningslengde. Likevel er det slik det må være, fordi når videoinnslag tar opp hele skjermen er det innslagene i seg selv som *er* selve programmet.

Gjennomsnittstidene for analysedelene i *Sommerskuta* er svært interessante i seg selv, men og når de sammenlignes med tidene for *Hurtigruten*. Den første og den andre analysedelen av *Sommerskuta* hadde en differanse på ca. syv sekunder. Den siste analysedelen hadde en over dobbelt så rask gjennomsnittstid som de to første delene. Ser man dette i sammenheng med *Hurtigruten* der gjennomsnittstidene var 27,4; 24,8; 44,9 og 27,1 sekunder kan man se noen likheter og ulikheter. De to første delene i *Sommerskuta* er relativt like første, andre og siste del i *Hurtigruten*. Siste analysedel i *Sommerskuta* er over dobbelt så rask som resten, og tredje analysedel av *Hurtigruten* er halvparten så rask som resten. Hva sier dette oss om temporaliteten i de to programmene? *Sommerskuta* og *Hurtigruten* preges begge av klipperytmer som stort sett er tregere enn det som er vanlig i andre, mer tradisjonelle TV-programmer. Der *Hurtigruten* av og til kan ha deler som klippes mye saktere enn de andre delene, kan *Sommerskuta* ha deler som er klippet mye raskere enn resten av programmets deler.

Det skal sies at i kveldssendingene (der *Sommerskuta* hadde raskere klipperytme) ble sendt på NRK1 istedenfor NRK2 der resten av *Sommerskuta* og hele *Hurtigruten* ble sendt. Om kveldssendingene hadde hatt en klipperytme som liknet på resten av programmet om alt ble sendt på NRK2 er en mulighet, og man kan tenke seg at det var kanalen som påvirket hvordan produsentene klippet fremfor hvordan de egentlig ville klippe. Dette virket som et gjennomgående tema i intervjuene. De snakket om at siden kveldssendingene i *Sommerskuta* var i prime-time på NRK1 så ble de en slags hybrid mellom underholdningsprogram og sakte-TV (Hellum 2021; Møklebust 2021). Dermed er det ikke rart at den gjennomsnittlige tagningslengden for kveldssendingen på *Sommerskuta* var nærmere «vanlige» TV-programmer enn annen sakte-TV.

I sin helhet kan man dermed se, basert på delene som er analysert, at de to programmene hadde omtrent lik klipperytme, utenom enkelte deler der *Sommerskuta* hadde en hurtigere klipperytme og enkelte deler der *Hurtigruten* hadde en mer langsom klipperytme. Dette er et viktig funn for oppgavens problemstilling fordi det peker på hvordan temporaliteten i reisebasert sakte-TV kan ha endret seg, men for å få en forståelse av hvordan selve innholdet i

programmene varierte fra 2011 til 2021 må man og se på elementer som lyd og musikk, grafikk, analog og digital publikumsdeltakelse, videoinnslag og intervjuinnslag.

4.3.3 *Lyd og musikk*

I tillegg til kameravinkler og klipping så er lyden et sentralt element i en slik audiovisuell tekst. Alt som høres er viktig å analysere fordi det man som seer kan høre fra programmet er en stor del av det helhetsinntrykket man får. I denne delen skal jeg analysere både musikk og annen lyd i de fire delene av *Hurtigruten* og i de tre delene av *Sommerskuta*. Det er helt ulike tilnærminger på hvor mye musikk de spilte i de to programmene, så å sammenligne lydbruken er essensielt for å forstå eventuelle likheter og ulikheter mellom dem.

I mesteparten av tiden i programmet *Hurtigruten* var det lyden av sjø som var det eneste man kunne høre, pluss lyden av en og annen båt som suste forbi i vannet. Det var mikrofoner plassert på skipet som fanget opp lyden av omgivelsene. Det hendte man hørte folk som snakket eller skritt av folk som gikk forbi der mikrofonen(e) stod. Denne lyden var relativt svak, og tok ikke mye plass. Hadde man lyden skrudd lavt på TV-en kunne det fort hende man trodde det var helt stille. Da MS Nordnorge lå til kai kunne man høre snakking, synging, jubel og annen lyd som kom fra folkemassen på kaia. Denne diegetiske lyden (forklart under) gjorde at man som seer ikke bare så, men også hørte det som skjedde rundt skipet, og bidro dermed til å gjøre programmet til en «virtuell tur».

Av og til fikk man et avbrekk fra den konstante susingen og bølgeskvulpet ved at det ble spilt av låter. Låtene var alle laget av norske artister, og flere av låtene hadde tematikk som omhandlet sjø, seiling og hav, eller plassen de var på i landet. Eksempler på dette var da de spilte låten «Skål førr Finnmark» da de seilte inn mot Honningsvåg (NRK 2011c, 1:38:41), eller da de spilte «Sang tel Helgeland» i etappen mellom Sandnessjøen og Nesna, litt over klokken fem på natten (NRK 2011b, 55:56). I den første analysedelen ble det spilt fire låter. Seks låter ble spilt av i del nummer to på natta. I analysedel nummer tre ble det spilt fire låter, og i den siste delen da MS Nordnorge lå til kai ble det ikke spilt av noen låter. Det var altså fjorten låter igjennom disse seks timene med sending.

Noe som er interessant å merke seg er at det ble spilt flest låter på den korteste etappen, som var på natta. Som man så i avsnittet over om klipperytme så var ikke denne etappen på natta tregere i klippehastighet. Hadde den vært tregere kunne dette signalisert at det var mindre som skjedde rundt båten, og at det igjen kunne ha ført til at de spilte mer musikk. Klipperytmen på denne natt-etappen var den raskeste av de fire analysedelene, og likevel spiltes det mest

musikk på denne etappen. Kanskje produsentene forsøkte å gjøre nattetappene ekstra spennende ved å klippe raskere og spille mer musikk slik at folk ikke skulle skru av programmet? Thomas Hellum fortalte at musikken som ble lagt på ikke var bestemt på forhånd, men ble gjort litt på sparket ettersom hva som føltes naturlig og hvilke låter som passet tematisk til hva som ellers skjedde i øyeblikket (2021). At det dermed var mye musikk på denne nattetappen kan ha vært fordi de som satt bak spakene akkurat da følte at programmet trengte musikk, eller at de hadde mye musikk som passet tematisk til denne etappen.

Analysen viste tydelig at musikken var valgt av tematiske årsaker. Låtene hadde enten et lokalt preg, eller en passende tematikk til situasjonen. Med at en låt hadde et lokalt preg menes det at artisten var ifra området som MS Nordnorge seilte igjennom, eller at temaet i låten var om området. En passende tematikk var hvis en låt handlet om sjø, seiling, plassen de var på eller liknende. Tidligere har det blitt skrevet om at NRKs sakte-TV-sendinger kan sees i sammenheng med NRK sin rolle for å styrke norsk språk, identitet og kultur (Puijk og Urdal 2018, 3). I en slik sending der fokuset var å vise frem landet var det nok naturlig at det ble spilt låter som også var med på å fremme norsk språk, identitet og kultur. Dette gjorde likevel at programmet fikk en enda tydeligere norsk profil, og av og til var låtvalgene så åpenbart forankret i det visuelle at det kunne virke litt komisk (for eksempel spiltes både «Vi skal ikkje sova bort sumarnatta» og «Nordlandsnetter» i nattetappen mellom Sandnessjøen og Nesna (NRK 2011b, 33:14 og 50:35)). Da det er så åpenbare koblinger mellom lyd og bilde kan man lure på om produsentene valgte disse låtene fordi det var de låtene som var mest aktuelle for tiden og dermed mest naturlig å spille, eller om det var fordi det var akkurat de låtene som passet perfekt til det som skjedde i sendingen. Mye tyder på den siste forklaringen, og Thomas Hellum mente at musikken som ble lagt på skulle passe med stemningen (2021). *Hurtigruten* fikk dermed et tidvis lokalradiopreg der de spilte musikk som for det første ikke nødvendigvis toppet hitlistene på den tiden, og for det andre var lokalt forankret i plassen de var på eller hadde en tematisk kobling til det som skjedde akkurat da i sendingen.

I en av etappene, mellom Ålesund og Molde, var det en saksofonist som spilte musikk på dekk da MS Nordnorge nærmet seg kaia i Molde. Det hele startet med at en reporter fra NRK introduserte musikeren, Tore Ljøkjel, og stilte han et spørsmål om hvilken type saksofon han spilte. Etter denne lille introduksjonen begynte Ljøkjel å spille. Fra dette tidspunktet og frem til MS Nordnorge var fremme i Molde (ca. 15 minutter) spilte han seks ulike låter og litt improvisasjon (NRK 2011a, 2:09:00-2:24:18). Denne musikken skilte seg ut fra den andre

musikken på *Hurtigruten* ved at det kun var ett instrument som spilte, og at det skjedde direkte. Man kunne i tillegg se artisten, og ikke bare høre han. Dette er momenter som kan være med på å fremme en følelse av direktet. Man kunne se og høre at musikken som ble spilt var fremført akkurat der, akkurat da, og var derfor den eneste formen for diegetisk musikk som forekom under de analyserte delene av *Hurtigruten*. Diegetisk musikk er musikk som presenteres som om det tilhører filmen eller TV-serien sitt univers, og ikke lagt «oppå» i etterkant (Tan, Spackman og Wakefield 2017, 605). Hvis man som ser skjønner at musikken man hører også kan høres av personene på skjermen, da er musikken diegetisk. All annen musikk under delene av *Hurtigruten* som er analysert var ikke-diegetisk i den betydning av at musikken var «lagt oppå» sendingen. Lyden av bølger og motordur som var å høre mellom låtene var som nevnt diegetisk lyd.

Hva slags effekt har denne musikken? Det skal sies at fjorten låter på seks timer ikke er mye. Thomas Hellum poengterte at de endte opp med å spille mindre musikk enn de hadde planlagt fordi det var så mye å se og følge med på i form av folk som møtte opp (2021). Det var altså mest stillhet uten musikk. Da det ikke ble spilt musikk kunne man høre lyden av MS Nordnorge og havet. En blanding mellom bølgeskvulp og atmosfærelyd som for eksempel forbigående båter fylte lydbildet mesteparten av tiden og bidro til en rolig stemning igjennom programmet.

Musikken ble brukt som avbrekk fra denne stillheten, selv om det ikke var helt stille. Dette bidro kanskje til at NRK holdt på seere lenger. Hvis man skrudde av programmet kunne man få en følelse av at man kanskje gikk glipp av noe. I tillegg til dette kunne man et par ganger i løpet av etappene høre beskjeder som ble gitt over høyttaleranlegget på båten. Man kunne blant annet høre at det ble gitt info om middag for alle passasjerer klokken 19 (NRK 2011a, 10:40). Denne lyden bidro nok til å styrke følelsen hos TV-seere om at de var med på reisen. De fikk på denne måten med seg den samme informasjonen som passasjerene som var fysisk til stede på båten. Dette bygger opp om teorien om at *Hurtigruten* var et program som ville ta med TV-seere på turen og gi de et realistisk bilde av hvordan det var å være passasjer.

Da det ikke ble spilt av musikk i programmet så var lydbildet preget av stillhet og ro. Men selv om det var lite lyd, så var det ikke ingenting. Det var ikke helt stille. Sakte-TV er et format der det som skjer, skjer sakte. Det er ikke store spenningsmomenter eller rask klipping. Lyden må også passe inn i denne estetikken for ikke å bryte med det rolige og sakte visuelle elementet. Ved å ha få låter spredt med godt mellomrom, med svak lyd som preget lydbildet imellom låtene, så kan man argumentere for at lyden i *Hurtigruten* var gjennomgående sakte.

Det vil ikke si at låtene gikk i et tregt tempo, men lyden gjennom hele programmet bar preg av en rolig estetikk, det vil si lyd som ikke tok fokus, og med små spenningsmomenter (låter) spredt ut over programmet. Som vi så i kapittel 2 om tidligere forskning så definerer Faldalen stillhet som noe romlig som ikke beveger seg og som temporalt (2021, 18). Stillhet i lyden i *Hurtigruten* er temporalt i at det foregår over tid, men det kan ikke beskrives som «ikke bevegende», da lyden konstant men rolig endrer seg etter hvor mye sjø, vind og andre elementer det er i området rundt skipet. Jeg vil hevde at lyden i *Hurtigruten* høynet den «virtuelle turen» med å være diegetisk, og at den holdt på stillheten i programmet ved å ha få låter spredt gjennom programmet.

Når man beveger seg fra en analyse av *Hurtigruten* til en analyse av *Sommerskuta* ser man at sistnevnte har en annen tilnærming til avspilling av musikk. Det som blir veldig tydelig når man ser på programmet er at det ofte ble spilt av låter. I motsetning til *Hurtigruten* så var det mer tid som ble fylt med musikk enn tid uten musikk i *Sommerskuta*, utenom den siste delen jeg analyserte som var en kveldssending preget av mye snakking og intervjuing. Jeg tar først for meg musikken som ble spilt, for så å analysere lyden man hørte da det ikke ble spilt musikk i programmet.

Det var kun norske låter som ble spilt av i *Sommerskuta*, basert på de tre delene jeg har analysert. Enten så var låtene på norsk eller så var de av norske artister, men med engelsk tekst. Eksempler på låter som ble spilt av i de tre analysedelene var «Paris» av Dagny, «Lenger nord» av Kristian Kristensen, «Matters» av Ina Wroldsen, og «Kommer hjem» av Larsiveli. Låtene var blandinger av norske populærmusikklåter som var relativt populære i tiden programmet ble sendt, og låter med lokal eller tematisk forankring i programmet, på samme måte som i *Hurtigruten*. NRK hadde i dette programmet fokusert på å spille lokal musikk fra der de befant seg til enhver tid:

Dei sju timane med sending på dagtid vil by på 10 norske låtar i timen, og om lag halvparten av desse vil vere artistar frå området skuta er i. Det vil altså vere 35 lokale låtar kvar dag frå områda Sommarskuta stoppar ved i løpet av 34 sendingar (Holmquist Fenne 2021).

Sitatet over er fra en nettartikkel NRK publiserte om musikken på *Sommerskuta*. I denne artikkelen blir også Ragnhild Veire, leder for NRKs researchsenter, sitert i at *Sommerskuta* kanskje er det største eksponeringsvinduet for lokale artister og norsk musikk noensinne (Holmquist Fenne 2021). Rune Møklebust fortalte at *Sommerskuta* involverte en del mer

musikk på dagtid enn under *Hurtigruten*, men at det ikke nødvendigvis var like mye musikk på kveldssendingene (2021). Kveldssendingene så dog en større andel av mer generell og «up-beat» musikk enn den geografiske og tematiske styrte musikken som var å finne på dagtid (Hellum 2021). Det var dermed en differanse i bruk av musikk på dag og kveld, både i mengde og i type.

Men hva betyr dette for *Sommerskuta* som program? Hvordan ble programmet påvirket av at de spilte mye musikk, og mye lokal musikk? Noe som kommer tydelig fram når man ser og hører på *Sommerskuta* er at det ikke går lang tid mellom hver låt. Der man i *Hurtigruten* hadde få låter som fungerte som avbrekk fra stillheten (i overkant av to låter i timen), ble musikken det som *preget* lydbildet i *Sommerskuta*. Å gå fra rundt to låter i timen i *Hurtigruten* til rundt ti låter i timen i *Sommerskuta* er en betydelig stor endring som påvirket både stillheten, roen og flyten i programmet. Der vi så at lyden i *Hurtigruten* var med på å underbygge den rolige estetikken og skape en «virtuell tur» ser man at *Sommerskuta* forholdt seg til at lyden skulle underholde og informere fremfor å bevare en ro i programmet.

Sommerskuta kan også sies å ha en slags radioeffekt der man kunne ha programmet gående på TV-en mens man gjorde andre ting. Puijk og Urdal fant ut igjennom sin studie fra 2018 at å gå til og fra TV-en mens et sakte-TV-program stod på i bakgrunnen var vanligere for de fleste seere enn å sitte klistret til skjermen over lenger tid (2018, 23). Dette kan tyde på at NRK lærte av seervanene og la inn mer musikk i *Sommerskuta* enn i *Hurtigruten* da de var klare over hvordan flest folk så, og hørte på, programmene. Kveldssendingene i *Sommerskuta* fikk også et radiopreg ved at det var låter og prating/intervju om hverandre (Hellum 2021). Det at så mye musikk var lokalt forankret i det område skipet seilte igjennom gjorde at seere ikke bare kunne se hvor skipet var, men høre hvor skipet var. Etappene fikk en lokal forankring i at lyden og bildet samsvarte med området og miljøet som skipet var i.

Da det ikke ble spilt musikk kunne man høre lyden fra skipet, lik den diegetiske lyden som var vanligst å høre i *Hurtigruten*. Lyden var tatt opp direkte, så man kunne høre bølger, motordur og mennesker om bord i skipet som snakket. Denne lyden var noe som ikke fikk mye fokus i programmet. Den var ganske lav i forhold til musikken som ble spilt, og kan ansees som en slags bakgrunnslyd. Denne bakgrunnslyden fungerte som pauser mellom låtene. Som seer fikk man et relativt realistisk bilde på hvordan det var å være om bord i skipet da man hørte denne lyden, på samme måte som lyden i *Hurtigruten* også fremmet en følelse av å være passasjer. Lyden reflekterte været, forholdene på sjøen og aktiviteten på dekk. Dette var tilfellet på både *Sommerskuta* og *Hurtigruten*, men siden mesteparten av

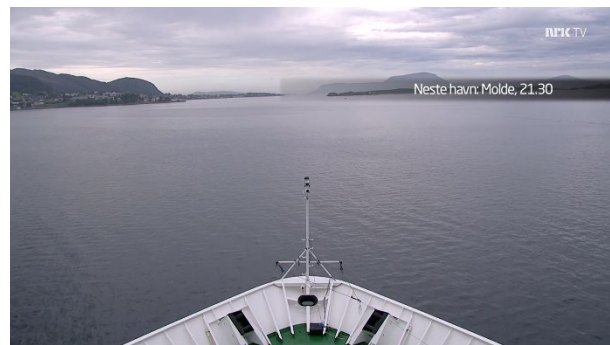
aktiviteten på Statsraad Lehmkuhl skjedde på dekk var det mye mer aktivitet å høre her. I programmet *Hurtigruten* fra 2011 beskrev jeg denne type lyd som noe som forsterket den rolige estetikken og den «virtuelle turen» siden lyden tok opp mesteparten av tiden og musikk kun av og til ble brukt. Bakgrunnslyden i *Sommerskuta* kan ikke defineres som noe som forsterket en rolig estetikke da lydbildet i programmet var dominert av musikk. Bakgrunnslyden ble heller avbrekk fra musikken, og bidro til å skape et realistisk audiovisuelt bilde av det som skjedde om bord på skuta imellom låtene.

4.3.4 Grafikk

Under etappene i *Hurtigruten* og *Sommerskuta* ble det brukt grafikk i ulik form, hovedsakelig for å informere seere. Grafikk i denne oppgaven regnes som alt som dukket opp på skjermen i løpet av analysedelene som ikke var filmet eller fotografert, men lagt på i regien. For å få et helhetlig bilde av hvordan programmene var, hvordan de så ut og hva de formidlet til seere er grafikk et sentralt element i denne analysen siden det ofte ble brukt. Grafikken har omtrent lik funksjon i *Hurtigruten* og *Sommerskuta*, men sistnevnte hadde flere ulike grafiske elementer. Jeg diskuterer her alle elementene hver for seg slik at man kan få en forståelse av hvordan grafikken ble brukt i de to programmene for å informere eller på andre måter prege programmene.

I *Hurtigruten* dukket det av og til opp grafikk med ulik info i form av tekst. Eksempler på slik tekst er «Vi nærmer oss Lepsøyrevet» eller «Neste havn: Molde, 21:30»

(Skjerm bilde 5). Denne teksten var hvit på en sort/grå og gradvis transparent bakgrunn, og tok lite fokus i bildet. Den var plassert i øvre del av bildet til høyre eller venstre. Teksten



Skjerm bilde 5 – Tekstgrafikk (NRK 2011a, 07:37)

stod på skjermen i noen sekunder før den gradvis forsvant. I løpet av den første etappen var det 41 slike tekstbokser som dukket opp. I den andre etappen var det 10, i den tredje var det 21, og i den siste delen der MS Nordnorge lå til kai i Båtsfjord var det fem slike tekstbokser. Noen av tekstboksene var med info om innhold på videoinnslag eller liknende, og ikke bare med info om plassen de var på.

I tillegg til «vanlige» tekstbokser som beskrevet over brukte *Hurtigruten* grafikk til å informere om låtene de spilte av. Da en låt startet kom det opp en tekst nederst i venstre hjørne av bildet, illustrert på Skjermbilde 6. Teksten var hvit, og den beskrev hva låten het, hvem som spilte den, plateselskapet den var gitt ut igjennom, samt årstallet for utgivelsen. Teksten forsvant etter en liten stund, men kom tilbake da låten nærmet seg ferdig. Teksten var altså veldig anonym. Den var der for å informere, men den tok ikke stor plass (bokstavelig og figurativt) i bildet, og dro dermed ikke fokuset bort fra selve reisen. Dette peker igjen i retningen mot radio, der det i nyere radioer ofte er en skjerm som viser låtnavn og artist.



Skjermbilde 6 - Låt-grafikk (NRK 2011a, 11:49)

Annen grafikk som dukket opp på skjermen under *Hurtigruten* var et kart med en rød stiplet linje som representerte ruta, en rød prikk som representerte MS Nordnorges posisjon, hvilken dag de var på og klokkeslett. Denne grafikken lå til høyre i bildet, og ble gradvis større og større inntil den stoppet å bevege seg, og så ut



Skjermbilde 7 - Kartgrafikk (NRK 2011a, 10:54)

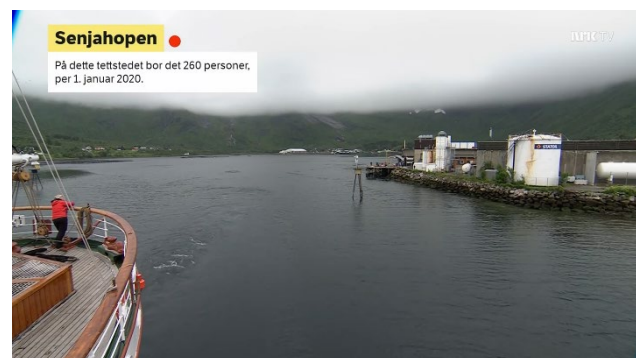
slik det vises på Skjermbilde 7. Denne grafikken tok litt mer oppmerksomhet i det totale bildet enn det den andre tekstbaserte grafikken gjorde. Det kan være flere grunner til at NRK lagde en så tydelig og stor kartgrafikk. Det kan tenkes at denne informasjonen var viktigere enn det som stod som vanlig tekst. En annen grunn kan være at dette kartet ikke ville vært like informativt om det hadde vært mindre. Da hadde detaljene forsvunnet, og man ville ha hatt vanskeligheter med å se hva som var beskrevet på kartet. Slik kartgrafikk dukket opp fem ganger i løpet av den første etappen, tre ganger i løpet av den andre, og seks ganger i løpet av den tredje etappen som er analysert. Den siste delen i Båtsfjord inneholdt ingen kartgrafikk. Det vil si at kartgrafikken ble vist omtrent to til tre ganger i timen da MS Nordnorge seilte, hvis man generaliserer ut ifra dataen disse tre etappene gir oss.

Hva bringer grafikkelementene til programmet? Hensikten med de ulike typene grafikk under *Hurtigruten* var nok hovedsakelig å informere seere. Det er lite som tyder på at grafikken var

et viktig estetisk element ved programmene siden tekstboksene var grå og relativt anonyme. Kartgrafikken skiller seg kanskje litt ut her ved at den viste et farget oversiktsbilde over landskapet som MS Nordnorge befant seg i, men hovedmålet var nok fortsatt å informere. Ved å gi seerne av programmet informasjon om hvor MS Nordnorge var, hva man så i bildet og annen relevant informasjon gjorde grafikken slik at seere lettere kunne forstå hva de så og ga de kontekst hvis de akkurat hadde skrudd på programmet. Hellum (2021) og Møklebust (2021) fortalte begge at de undervurderte publikums informasjonsbehov, og at det nesten var umulig å gi seere for mye info. Dette kan underbygge teorien om at *Hurtigruten* tok med TV-seerne på en virtuell reise ved at seerne ville ha så mye informasjon som mulig for å kunne vite hvor de var og hva de så på. Samtidig tok informasjonen lite fokus i bildet, og dro dermed ikke seeren «bort» fra selve reisen.

Grafikken underbygget også den rolige estetikken i programmet ved at grafikk, enten tekst eller kart, alltid ble tonet gradvis inn og ut. Det var aldri noe grafikk som plutselig dukket opp, eller som hadde en bevegelse som tok fokuset til seeren. Grafikken ble dermed en naturlig del av programmet som informerte uten å bryte med den rolige estetikken. Teksten som ble lagt på var delvis forhåndsskrevet, og delvis noe som ble skrevet og lagt på av produsentene om bord underveis (Hellum 2021). Et eksempel på spontan tekstplakat er i den første analysedelen, mellom Ålesund og Molde, der de filmet en person i en liten båt som hadde fanget en fisk, og la på teksten «Torsk, 1,2 kg» (NRK 2011a, 38:43). Dette gjorde at tekstboksene ble en kommunikasjonskanal fra produsentene til seerne, og dette kunne bidra til å gi programmet et litt mer personlig preg. Hvis man så programmet direkte i 2011 ville man skjønne at det var noen som satt bak spakene akkurat da, i stedet for at det var et program uten noe særlig menneskelig aktivitet bak kamera. Grafikken i *Hurtigruten* var dermed informerende og ga seere et dypere innblikk i hvor de var og hva de så uten at å ta særlig fokus. Dette peker igjen på *Hurtigruten* som et program som ville ta TV-seerne med på reisen.

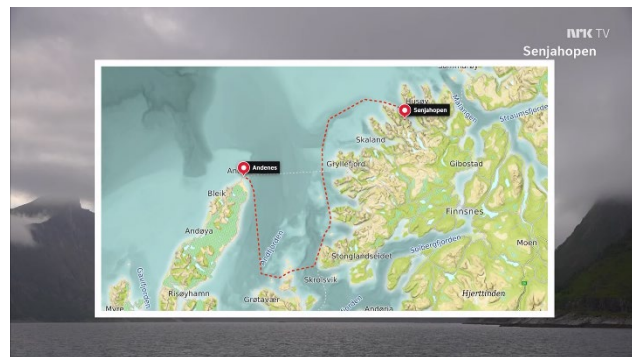
I likhet med *Hurtigruten* så inneholdt *Sommerskuta* mye grafikk i ulike former. Mesteparten av grafikken som ble vist var infotekst. Denne infoteksten bestod som regel av to tekstbokser. Den ene boksen var gul, med svart skrift inni. Denne tekstboksen inneholdt tittelen på den informasjonen som kom under. Hvis det



Skjerm bilde 8 - Tekstgrafikk (NRK 2021a, 09:39)

var informasjon om et sted ville stedsnavnet stå i denne gule boksen. På høyresiden av boksen var det en rød sirkel. Under var det en hvit tekstboks med sort skrift, og det var her selve informasjonen dukket opp (Skjerm bilde 8). Her stod det informasjon om stedet de henviste til, eller informasjon om artisten som de spilte en låt av. Disse to tekstboksene var plassert øverst i venstre hjørne, og varigheten varierte ettersom hvor mye tekst som var i boksen. Da det av og til var mye informasjon om en plass som produsentene ville formidle gjennom slike tekstbokser kom det flere på rad med samme overskrift. Det kunne for eksempel stå «Senjahopen» som overskrift, mens infoteksten under endret innholdet etter hvert. Det var 32 slike tekstbokser i den første delen fra Senjahopen, 9 tekstbokser i den andre analysedelen mellom Helgeroa og Holmestrand, og 12 i den siste delen inn mot Holmestrand.

Det var også grafikk i form av tekst da låter ble spilt av. Da var det en gul tekstboks med låttittel, og en hvit tekstboks under med navn på låtskriver og plateselskap. Alt dette var nede i venstre hjørne, og minnet veldig om grafikken med låtinformasjon under *Hurtigruten*. Utenom dette var det av og til en hvit tekst øverst til høyre i bildet



Skjerm bilde 9 - Kart-grafikk (NRK 2021a, 19:01)

(under NRK-logoen) der det enten stod stedsnavn på området skipet var i, eller #nrksommer. Dette var en emneknagg som publikum kunne bruke på sosiale medier. En annen type grafikk som av og til dukket opp var kart. Kartet var i et «bilde-i-bilde»-format, der kartet ikke tok opp hele skjermen, som vist på Skjerm bilde 9. Det ble vist to ulike typer kart. Ett med hele dagens reiserute, og ett der de viste akkurat hvor skuta var på det eksakte tidspunktet. Denne kartgrafikken skiller seg fra *Hurtigrutens* kartgrafikk ved at den var i en ramme i det totale bildet, og det ble ikke gradvis forstørret slik som det ble i *Hurtigruten*. Dette gjør *Sommerskuta* sin grafikkbruk mer statisk og ikke så flytende som den var ti år tidligere.

Utover dette var det enda flere grafikkelementer som dukket opp i løpet av de tre delene av *Sommerskuta* som er analysert. Litt over en time inn i sendingen fra Senjahopen mot Andenes kom det grafikk på hele venstre side av skjermen med værmelding fra Yr.no (NRK 2021a, 2:02:20). Denne grafikken bestod av at hele den venstre tre-delen av skjermen ble hvit, og det stod grader, nedbør og vindmålinger for Senjahopen, Meløyvær og Andenes. En annen type grafikk som dukket opp noen ganger var et lite, halv-transparent kompass-ikon. Dette var plassert øverst til høyre i bildet. Dette kompasset viste hvilken retning skipet seilte i på

akkurat det tidspunktet. I tillegg ble det av og til lagt på informasjon om hastighet, relativ vind, vindretning og kurs. Denne informasjonen var i form av tekstbokser øverst til venstre i bildet, slik som annen informativ tekst (ibid., 1:12:01). Tallene bak hver målingsenhet endret seg forløpende ettersom farten og vinden endret seg. På slutten av analysedel to og tre kom det en rulletekst. Grunnen til at det ikke var rulletekst etter den første analysedelen var at jeg sluttet analysen midt i sendingen. Rulleteksten bestod av hvit tekst som bevegede seg oppover og listet opp alle medvirkende i programmet. Dette gjorde at hver del fikk en konkret avslutning, og seere kunne få et innblikk i hvor mange som trengtes for å skape programmet.

Et siste grafisk element som er viktig å få med i denne analysen er små vinke- eller flagganimasjoner som dukket opp øverst i venstre hjørne av bildet. Disse forekom da det ble zoomet inn på mennesker på land som vinket til båten. Da «svarte» NRK med å legge på en slik vinkeanimasjon. Hvis det var noen som veivet med flagg så svarte produksjonen med en flagganimasjon. Dette var nok en måte for NRK å legge opp til en slags toveis kommunikasjon med seerne. Publikum sendte en beskjed (i form av vinking) til skipet og NRK, og NRK svarte med animasjonen. Dette viser at NRK anerkjente menneskene som møtte opp for å hilse, og at de var forberedt på denne hilsningen ved at de hadde laget disse animasjonene.

Det er åpenbart mye bruk av grafikk under *Sommerskuta*, og i hvert fall i sammenlikning med *Hurtigruten*. Men hva sier grafikkbruken i *Sommerskuta* oss om programmet og hva det formidlet? Grafikken ble hovedsakelig brukt for å informere, men også for å samhandle med publikum ved vinke- og flagganimasjoner. Stort sett alle de grafiske elementene hadde som funksjon å informere seere med ulik info om plasser, mennesker, vær eller liknende. NRK fikk formidlet hvem som hadde rettigheter på låtene de spilte, informasjon om steder de seilte forbi, retning, vindhastighet, vær og mer. All denne informasjonen gjorde at programmet kunne informere seerne om relevant informasjon uten at en person trengte å si alt i form av intervju eller en utegående reporter. Hellum mente det var et poeng at informasjon kom som tekst framfor tale fra en programleder, fordi «det blir ikke så masete som hvis det står en programleder og lirer av seg fakta» (Hellum 2021). Ved å informere via tekst fremstår programmet som relativt rolig siden man ikke hører dialog eller ser mennesker som prøver å kommunisere til seeren. All denne grafikkbruken gjør at *Sommerskuta* fremstår som et program som ville tilby grundig informasjon om både områdene og forholdene til seere.

Forskjellen i grafikkbruken mellom *Hurtigruten* og *Sommerskuta* var hovedsakelig mengden. Mye informasjon som stadig blir gitt til seeren igjennom *Sommerskuta* kan gjøre at

programmet føles mindre sakte og rolig enn *Hurtigruten* i den form av at man som seer kan føle at man *må* følge med og lese når det kommer informasjon i form av tekst på skjermen. Dette står i motsetning til *Hurtigruten* der mindre bruk av informativ grafikk mest sannsynlig gjorde det lettere for TV-seere å «bare se» programmet uten å måtte aktivt innhente og prosessere store mengder informasjon i form av tekst og tall. Selv om det var informativ tekst som dukket opp under *Hurtigruten*, var det betydelig mindre tekst enn i *Sommerskuta*. Likevel argumenterte Hellum for at de nærmest ikke kunne ha for mye av slik informasjon, fordi publikum alltid kunne velge om de ville ta det inn eller ikke (2021). Hvordan publikum faktisk forholdt seg til all informasjonen under *Sommerskuta* er ikke mulig å si i denne oppgaven, men det er tydelig at NRK økte informasjonsdelingen under *Sommerskuta*, og at dette var basert på et ønske fra publikum. Man kan dermed se at *Hurtigruten* fokuserte på å informere seere men samtidig ikke ta vekk fokuset fra selve reisen, mens *Sommerskuta* brukte betydelig mer informasjon og grafikk for å alltid holde seere oppdatert på forholdene.

4.3.5 Analog publikumsdeltakelse

Publikumsdeltakelsen i denne analysen deles opp i to deler, som beskrevet i kapittel 2. En del med analog publikumsdeltakelse og en del med digital publikumsdeltakelse. Denne delingen gjøres fordi det er store forskjeller mellom de ulike formene for publikumsdeltakelse i reisebaserte sakte-TV-programmer, og man kan lettere sammenlikne *Hurtigruten* med *Sommerskuta* med fokus på disse to delene separat.

Analog publikumsdeltakelse innebærer i denne oppgaven alt av innhold som vises i de direktesendte programmene der man ser mennesker som ikke jobber i NRK eller på noen av skipene, på samme måte som Walvaart, Dhoest og Van den Bulck definerte deltakere som ikke-profesjonelle eller amatører som tar del i et profesjonelt miljø i en medieproduksjon (2019, 1141). Disse menneskene var i all hovedsak de som møtte opp på kaiene da MS Nordnorge eller Statsraad Lehmkuhl la til eller fra kai, de som møtte opp langs kysten der skipene seilte forbi, og de som oppsøkte eller fulgte dem i småbåter. Jeg regner det også som analog publikumsdeltakelse da reisende passasjerer om bord på MS Nordnorge eller såkalte «medseilere» på Statsraad Lehmkuhl ble vist på sendingen. Å analysere menneskene som møtte opp og deltok fysisk er viktig i denne oppgaven fordi de i stor grad lagde en del av det innholdet som ble vist. Hadde ikke menneskene dukket opp på kaiene ville det vært mye mindre å filme da MS Nordnorge eller Statsraad Lehmkuhl la til kai. Det var, ifølge prosjektleder Thomas Hellum sin Ted Talk, menneskene som skapte historiene de fortalte i programmet (Hellum 2014, 09:15). Jeg diskuterer akkurat dette mer i detalj litt senere, men

den analoge publikumsdeltakelsen var en sentral del av programmene og dermed viktig å analysere for å kunne forsøke å svare på hvordan reisebasert sakte-TV har endret seg.

Det som går igjen i alle de fire analysedelene i *Hurtigruten* er at de startet og sluttet hver etappe med å være ved en kai der det var mange mennesker som hadde dukket opp. Det ser ut til å alltid være over femti mennesker på kaiene igjennom disse fire etappene, og noen ganger over hundre. Menneskene vinket til MS Nordnorge, de veivet med norske flagg, noen hadde kledd seg ut og andre holdt oppe hjemmelagde plakater. På noen kaier var det korps som hadde møtt opp for å spille, mens da MS Nordnorge ankom Nesna i halv seks tiden på morgenen spilte et rockeband fra taket på en bygning ved kaien. Dette massive oppmøtet på hver kai sier oss noe om hvor stort engasjement programmet skapte, og at lokalbefolkningen ville møte opp for å delta på den lokale begivenheten da MS Nordnorge la til «deres» kai. Puijk og Urdal har tidligere beskrevet disse oppmøtene som lokalbefolkningens egne forestillinger (2018, 3). Ved at korps eller band spilte musikk, noen hadde kledd seg ut og andre danset, så er lokalbefolkningens forestillinger ikke et upassende begrep. Likevel var det vel så mange som dukket opp på kaiene uten å bidra til den underholdende forestillingen, og som «bare» var tilskuere. Jeg vil dermed hevde at menneskene som møtte opp på kaiene var både aktører og publikummere for deres egne forestillinger.

Enkelte personer som valgte å møte opp tok noen ekstra steg for å bli lagt merke til i forhold til andre. På kaia i Ålesund kunne man se en person som hadde kledd seg ut som Willy fra «Hvor er Willy»-bøkene (Skjerm bilde 10). Denne personen hadde nok skjønt at det kom til å være veldig mange mennesker som møtte opp på kaia, og at alle



Skjerm bilde 10 - Person utkledd som Willy, øverst til høyre (NRK 2011a, 02:03)

hadde et ønske om å bli sett av TV-seere som kjente dem. At denne ene personen hadde kledd seg ut som en karakter der karakterens konsept er å bli funnet i mengden ble dermed en slags kulturell kommentar av situasjonen. Han hadde nok tenkt et hakk lenger enn resten. Det som gjør dette enda mer interessant er at da MS Nordnorge seilte fra Ålesund og ankom Molde, så dukket det igjen opp en person utkledd i samme type kostyme. I boken *Hurtigruten minutt for minutt – Jubelferden, Folkefesten, Landskapet* kan man lese at dette ikke var samme person som hadde kledd seg ut som Willy på forrige kai:

«[...] i menneskemengden står sannelig Willy også. Lukas Haug Langøy har tatt opp stafettpinnen etter Magnus Berføtt Erdal i Ålesund. -Ideen fikk jeg da jeg så han som sto på kaia i Ålesund. Jeg gjorde det egentlig som en hyllest til ham, forteller Langøy, som laget topplua sammen med en kamerat på vei til hurtigrutekaia. Genseren fant han i klesskapet til stemoren» (Pedersen 2011, 33).

Dette viser et samspill mellom mennesker på tvers av stedene MS Nordnorge la til, selv om de ikke nødvendigvis kjente hverandre fra før av.

Et annet moment ved folkemassene på kaiene var at flere personer hadde laget egne plakater og skilt som de holdt opp mot MS Nordnorge og kameraene da skipet ankom. Spesielt i Honningsvåg og i Båtsfjord var det mange slike plakater (Skjerm bilde 11). Hva som stod på disse varierte veldig, og ikke alle var fullt leselige av det som ble filmet.



Skjerm bilde 11 - Mange plakater i Honningsvåg (NRK 2011c, 1:55:00)

Eksempler på det som stod på plakaten var «Hei mamma og pappa», «I love Honningsvåg», «Sykepleiere søk jobb her», «Ikke for å skryte men vi bor i Båtsfjord» og «Heia mamma æ e på TV». Plakatene og budskapene som stod på de viser til at folk ville bruke programmet *Hurtigruten* som en kommunikasjonskanal. De hilste til venner og familie, eller reklamerte for arrangementer eller jobber. Siden programmet ble en stor suksess i form av seertall utover igjennom ferden så visste folk at mange kom til å se på, og dermed se beskjedene som de skrev på plakaten. Enkelte av beskjedene tok til og med hele programkonseptet *Hurtigruten* på kornet. Både «Ikke for å skryte men vi bor i Båtsfjord» og «Heia mamma æ e på TV» er beskjeder som uttrykker en stolthet over å få komme på TV, stolthet over plassen de er fra, og et ønske om å hilse direkte til en person eller hele samfunnet generelt. *Hurtigruten* ble dermed et utstillingsvindu for hele Norge, til hele Norge.

Som diskutert i kapittel 2 så kan *Hurtigruten* ansees som en mediebegivenhet ved at programmet bryter med rutinen i vanlig TV-programmering, viser en direktesendt begivenhet, er fokusert rundt en tematisk kjerne og treffer et bredt spekter av både publikum og deltakere. I tillegg til at programmet defineres som en mediebegivenhet vil jeg, basert på den analoge publikumsdeltakelsen, foreslå «nasjonal begivenhet» og «lokale begivenheter» som begreper som kan beskrive ulike deler ved et slik reisebasert sakte-TV-program. Disse folkefestene, eller lokale forestillingene, under *Hurtigruten* ble som mindre begivenheter inni den store

begivenheten som var selve programmet. Hele programmet var en begivenhet i form av at det var en betydningsfull hendelse, det involverte mange mennesker både fysisk og digitalt og det ble sendt direkte på riksdekkende TV. Denne typen begivenhet er det jeg vil kalle en nasjonal begivenhet.

I tillegg vil jeg hevde at hver gang MS Nordnorge la til kai var det en lokal begivenhet som utspilte seg. Mennesker fra lokalmiljøet møtte opp, noen kledde seg ut, og mennesker bidro ofte med underholdning i form av musikk eller dans. Det var noe av betydning og utenom det vanlige som skjedde på disse lokale plassene. Hver gang MS Nordnorge la til kai var det altså en lokal begivenhet som utspilte seg inni den større nasjonale begivenheten. Selv om det kun er analysert fire deler av *Hurtigruten* i denne oppgaven så er det tydelig at det var mange slike lokale begivenheter som utspilte seg igjennom hele programmet. Det kan man se ved å enten skimme igjennom etappene som ligger ute på NRK sin nettspiller, eller i boken *Hurtigruten minutt for minutt – Jubelferden, Folkefesten, Landskapet* (Pedersen 2011). Slike lokale begivenheter kan være en grunn til at så mange møtte opp, spesielt ettersom MS Nordnorge kom lengre og lengre nord. Da seere visste at det kom til å være en lokal begivenhet i deres eget nærområde var det nok mange som følte at de ikke ville gå glipp av dette. En slik begivenhet kan dermed bli selvekspanderende ved at flere og flere mennesker dukker opp fordi de vet, eller tror, at mange andre også skal møte opp.

Et annet element ved den analoge publikumsdeltakelsen på *Hurtigruten* var alle de andre menneskene som møtte opp, men som ikke var på kaiene. Disse menneskene stod enten langs kysten der MS Nordnorge seilte forbi, eller så var de i småbåter som kjørte forbi eller ved selve MS Nordnorge. Disse menneskene deltok på samme måte som de på kaia ved at de ville se MS Nordnorge, og bli sett av kameraene (og dermed seerne over hele Norge). De var på denne måten med i den nasjonale begivenheten, men de var ikke nødvendigvis med i de lokale begivenhetene som fant sted på kaiene, siden de lokale begivenhetene var lokasjonsbaserte. Hvor mange mennesker som møtte opp langs ruta og i småbåter varierte en del. I den tredje analyseetappen, mellom Havøysund og Honningsvåg, var det svært få bilder av mennesker som hadde møtt opp langs kysten der MS Nordnorge seilte. Dette kan for eksempel være på grunn av at det geografisk sett var vanskelige forhold for folk å møte opp.

Noe som gikk igjen for mange av menneskene som møtte opp langs ruta og som var i småbåter rundt MS Nordnorge var at mange ble filmet samtidig som de holdt en mobiltelefon til øret. Da kameraet klippet til disse personene gikk det alltid noen sekunder, og så begynte de å vinke. De snakket, etter all sannsynlighet, i telefonen med noen som satt hjemme og så

på sendingen og som kunne fortelle dem når de var på TV. Siden det er noen sekunders forsinkelse i slike direktesendinger fra det som blir filmet kommer på TV-en var det alltid noen sekunder mellom kameraet begynte å filme de og til de begynte å vinke. Thomas Hellum kalte dette fenomenet for «waving TV for five and a halv days», eller vinke-TV i fem og et halvt døgn (2014, 11:12). Dette betyr at igjennom programmet *Hurtigruten* ble det skapt en helt konkret aktivitet som publikum deltok på, og denne typen analog deltakelse var noe man kunne se gjennomgående i hele sendingen.

Et siste element ved den analoge publikumsdeltakelsen i *Hurtigruten* var personene som var passasjerer på båten. De ble av og til filmet på dekk, eller som på etappen mellom Havøysund og Honningsvåg; inne på båten. For i tillegg til at NRK var med på MS Nordnorges ferd fra Bergen til Kirkenes var fortsatt dette hurtigruteskipet i vanlig rute. Passasjerer var med som turister på samme måte som på alle andre Hurtigruteskip. Man kunne ofte se noen av passasjerene da det ble filmet med håndholdte kamera fra dekk da MS Nordnorge skulle legge til eller fra kai.

På den tredje etappen jeg analyserte, fra Havøysund til Honningsvåg, ble det flere ganger klippet til et kamera som sto inne på båten, og som filmet passasjerer som satt i et fellesareal. Disse kameravinklene ble holdt i flere minutter, så man fikk som seer et innblikk i hvordan det var å være passasjer på akkurat det tidspunktet. Det var TV-skjermer inne i dette fellesarealet, og på et tidspunkt kunne man se at passasjerene så ut til å se seg selv på direkte-TV. De stilte seg foran kamera og tok bilde av skjermen som de så seg selv på, slik det er illustrert på Skjerm bilde 12. Her kan man se at flere passasjerer var vendt mot noe man kan anta er en TV-skjerm, og de smilte da de så at de ble filmet.



Skjerm bilde 12 - Passasjerer fotograferer seg selv på TV (NRK 2011c, 1:03:38)

Denne analoge publikumsdeltakelsen skiller seg fra den øvrige analoge publikumsdeltakelsen i *Hurtigruten* ved at disse personene ikke nødvendigvis valgte selv å komme på TV. De var «bare» tilfeldige passasjerer. Likevel gir dette programmet et mer interaktivt preg ved at noen som ble filmet kunne se seg selv på TV, og at vi som seere fikk en oppfattelse av hvordan det var å være passasjer. Denne deltakelsen ble en blanding mellom analog og digital publikumsdeltakelse. Den var analog i form av at personene var fysisk til stede på båten, men

digital i den form av at disse menneskene deltok i noe lik grad som menneskene som så på programmet hjemmefra gjorde. Det kommer en mer detaljert gjennomgang av hva den digitale publikumsdeltakelsen innebærer lenger ned, men da disse menneskene så på en direkte TV-sending og interagererte med den så var dette på mange måter det samme som TV-seere i sine egne hjem gjorde. Det eneste unntaket er at personene om bord på MS Nordnorge så seg selv, ikke noen andre. Dette gjorde at skillet mellom analog og digital publikumsdeltakelse i *Hurtigruten* ble litt utydelig i akkurat denne delen.

På hvilken måte er den analoge publikumsdeltakelsen viktig for analysen av *Hurtigruten*?

Thomas Hellum konstaterte i sin TED-Talk at det var menneskene som gjorde at programmet ble slik det ble (2014, 9:10). Hadde ikke menneskene vært der til å møte MS Nordnorge, hilse hjem, kle seg ut og spille musikk ville programmet vært helt annerledes. Da hadde kun naturen og selve skipet vært i fokus. Slik programmet ble tok naturen, omgivelsene og skipet omtrent like mye fokus som menneskene. Den analoge publikumsdeltakelsen skapte også de lokale begivenhetene som er diskutert over. Som vi så i kapittel 2 var det ikke NRK som lagde arrangement på kaiene. Dette gjorde lokalbefolkningen helt av seg selv (Puijk og Urdal 2018, 3). Disse lokale begivenhetene ble gradvis større i antall personer som møtte opp jo lenger nord MS Nordnorge kom. Folk så at mennesker dukket opp på kaiene lenger sør, og kunne dermed planlegge for det samme da MS Nordnorge kom til deres kai. De som bodde ved de sørlige havnene som skipet la til på fikk ikke denne muligheten i like stor grad. De ulike sidene ved den analoge publikumsdeltakelsen ga programmet et mer levende og interaktivt preg. Helt vanlige mennesker tok del i programmet og formet det slik de ville, og programmet ville være noe helt annet uten denne analoge publikumsdeltakelsen.

I likhet med *Hurtigruten* så var kaiene som *Sommerskuta* la til og fra et møtepunkt mellom program og mennesker, og denne analoge publikumsdeltakelsen var noe produsentene var veldig opptatte av under *Sommerskuta* (Hellum 2021). På hver kai hadde en del mennesker møtt opp (i varierende antall) for å se skipet, hilse på mannskapet og vinke til kameraene. De to kaiene vi ser gjennom de tre delene som er analysert er kaia i Senjahopen og kaia i Holmestrand. Da skipet forlot Senjahopen var det om lag 20 personer på kaia (NRK 2021a, 01:18). Da skipet ankom kaia i Holmestrand var det hundrevis av mennesker som hadde møtt opp på kaia (NRK 2021c, 31:32). I Senjahopen vinket menneskene til skipet, mens på Holmestrand var det både vinking, veiving med flagg og plakater som ble holdt opp. Effekten av mengden mennesker på kaia i Holmestrand gjorde at det ble en ordentlig folkefest med dansing, musikk og tilsynelatende god stemning blant alle oppmøtte. Den ene

programlederen, Selma Ibrahim, var på kai i Holmestrand og intervjuet personer som hadde møtt opp. Hun intervjuet dansere, barn og voksne. Dette var en måte for NRK å la publikum ta en enda større del i programmet. Hvis folk viste at det var en mulighet for å bli intervjuet hvis de møtte opp kunne det være at enda flere faktisk møtte opp. At NRK la opp til så mye samhandling med menneskene som møtte opp viser at det fysiske publikumet var viktig for programmet og dets underholdningsverdi. Selv om datagrunnlaget i denne oppgaven kun inneholder to slike lokale begivenheter i *Sommerskuta* er det tydelig når man kjapt ser over andre etapper som ligger ute i NRKs nettspiller at det ved de fleste kaiene som Statsraad Lehmkühl la til foregikk liknende lokale begivenheter.

Mye av denne analoge publikumsdeltakelsen på kaiene er lik det vi så i programmet *Hurtigruten* fra ti år tidligere. Likevel er det noen sider som er ulikt. I *Sommerskuta* var det et enda større oppmøte på kai i Holmestrand da Statsraad Lehmkühl ankom enn det var på de fleste kaiene under *Hurtigruten*. Likevel ser man de samme deltakelsesmomentene som i *Hurtigruten* ved at det var en reporter/programleder som ble fulgt av et håndholdt kamera på kai og intervjuet tilfeldige mennesker av de som hadde møtt opp. Også i *Sommerskuta* kunne man kalle oppmøtet på kaiene for folkefester eller lokalbefolkningens egne forestillinger. I likhet med det vi så i *Hurtigruten* var det på kai i Holmestrand fremvisninger som dans og korpsmusikk. Dette peker på at *Sommerskuta*, i likhet med *Hurtigruten*, var en nasjonal begivenhet som inneholdt flere lokale begivenheter på kaiene de kom til. Likevel var de lokale og nasjonale begivenhetene i de to programmene av litt ulik størrelse, som vi vil se senere i analysen.

Som i *Hurtigruten* så var det ikke bare på kaiene at mennesker møtte opp og deltok i *Sommerskuta*. Da skipet seilte steder der det ikke var for langt inn til land var det ofte at ett av kameraene med god zoom-kapasitet filmet mennesker som hadde møtt opp langs kysten. Disse menneskene kunne ofte sees mens de vinket og veivet med flagg. I flere av tilfellene svarte produksjonen med å legge på vinke- eller flagganimasjon, slik som det er beskrevet i delkapitlet over om grafikk. Dette bringer et nytt element inn i publikumsdeltakelsen. Deltakelsen ble en toveiskommunikasjon, der publikum fikk respons fra skipet (dog denne responsen kun var å se på TV-sendingen).

I tillegg til menneskene som møtte opp på kaiene og langs kysten så var det flere som tok turen ut i småbåter for å møte eller kjøre med Statsraad Lehmkühl, på samme måte som flere hadde kjørt langs MS Nordnorge i 2011. Det var kun en liten båt som ble filmet i den første analysedelen fra Senjahopen, men i del to og tre mot Holmestrand var det svært mange småbåter i området rundt skuta. I den siste delen var det hundrevis av båter med mennesker i

som vinket og veivet med flagg. En mulig grunn for at det var så mange mennesker som hadde valgt å møte opp til sjøs i båter kan være på grunn av koronapandemien som satte begrensninger for arrangement og store samlinger av folk sommeren 2021. Likevel ser man at hundrevis av mennesker møtte opp tett i tett på kaia i Holmestrand, så hvor mye disse smittevernsbegrensningene hadde å si på oppmøtet er usikkert.

Alle disse småbåtene som fulgte Statsraad Lehmkuhl og de som møtte opp langs ruta er det samme som vi så i analysen av *Hurtigruten*. Begge programmene fikk et stort oppmøte av folk utenom kaiene der de la til. Mennesker ville møte skipene, vinke til kameraene og se seg selv på TV. Dette er noe som ikke ser ut til å ha endret seg fra 2011 til 2021. Rune Møklebust pekte på dette som et klart element som hadde forholdt seg likt, om ikke vokst i størrelse, igjennom alle de reisebaserte sakte-TV-sendingene (2021). Han mente det var like mange eller flere mennesker som møtte opp langs ruta under *Sommerskuta* som under *Hurtigruten* og de andre sakte-TV-reisene som har vært i årene imellom (ibid.). Dette tyder på at de lokale begivenhetene var enda større i 2021 enn de var i 2011. Samtidig påpekte Møklebust at den nasjonale tilstanden under reisebaserte sakte-TV-prosjekter i nyere år ikke var som før under blant annet *Hurtigruten*, og at dette både er fordi reisebasert sakte-TV ikke lenger er noe nytt, og fordi medievanene har endret seg (ibid.). Dette kan bety at selv om de lokale begivenhetene var større i 2021, så var den nasjonale begivenheten mindre.

Utenom publikumsdeltakelsen nevnt over var det under *Sommerskuta* lagt opp til at folk kunne søke om å være med på ferden. 15. februar 2021 ble det publisert en artikkel på NRK sine nettsider der de etterlyste medseilere og oppfordret publikum til å sende inn en søknad (Nøkling 2021). Under alle seks ukene programmet varte var det til sammen 59 slike medseilere om bord (Nøkling og Michelsen 2021). Om deres tilstedeværelse på skipet skal regnes som publikumsdeltakelse er noe som kan diskuteres, men jeg regner det som publikumsdeltakelse fordi selv om de ble en del av et fast mannskap, og det kun er snakk om rundt tretti personer om gangen, så var dette personer som ikke nødvendigvis hadde tilknytning til verken NRK eller Statsraad Lehmkuhl. Disse personene var med fordi de var interessert i forkant og meldte interesse. Det kunne like gjerne vært meg eller deg. Disse personene så ut til å være godt fordelt mellom alle aldre og kjønn. De ble da en slags representasjon av publikum som så på programmet. Som nevnt i kapittel 2 kan deltakere defineres som ikke-profesjonelle eller amatører som tar del i et profesjonelt miljø i en medieproduksjon (Walvaart, Dhoest og Van den Bulck 2019, 1141). Dermed er det naturlig at

medseilerne på *Sommerskuta* regnes som deltakere da de var ikke-profesjonelle som tok del i reisen og TV-produksjonen.

Under de tre delene som er analysert kunne man ofte se disse medseilerne som jobbet eller gikk rundt på dekk. Et eksempel på dette var under den første delen fra Senjahopen der noen av medseilerne ble filmet, og en av dem så inn i kameraet og smilte, som vist på Skjerm bilde 13 (NRK 2021a, 1:07:07). I den andre delen som er



Skjerm bilde 13 - Medseilere (NRK 2021a, 1:07:07)

analysert kan man se at det var et vaktskifte for medseilerne og at de fikk utdelt nye oppgaver (NRK 2021b, 3:52:04). Siden programmet var på en seilskute der mesteparten av all jobben som måtte gjøres for å seile skipet skjedde på dekk var det mye aktivitet å følge med på. Spesielt i deler av etapper der det ikke var så mye natur eller mennesker utenfor skipet å filme ble det ofte fokusert en del på aktiviteten på dekk, og da altså aktivitet til medseilere.

Medseilerne hadde nok en mer direkte påvirkning på programmet enn mennesker som møtte opp for å vinke til skipet. Uten de frivillige medseilerne ville nok ikke skipet kunnet seilt i seks uker på samme måte som det gjorde. Denne typen analog publikumsdeltakelse var dermed veldig viktig for programmets gang, veldig synlig for TV-seerne, og ga etter all sannsynlighet en mye større deltakerfølelse til de involverte enn for de som møtte opp langs kysten. Hellum kalte dette for en slags «reality der ingen skal ut» (2021). *Sommerskuta* nærmet seg kanskje mer et reality-format enn det *Hurtigruten* gjorde i form av at seere fikk følge medseilerne fra dag til dag med deres utfordringer som måtte løses og historier som fortaltes. Denne deltakelsen var også noe nytt i forhold til *Hurtigruten* fra ti år tidligere. Man kan her dra en (om noe svak) parallell til de reisende med MS Nordnorge som ble filmet av og til enten på dekk eller inne i skipet. Likevel er det her en stor forskjell mellom reisende og medseilere da sistnevnte hadde en betydelig større og mer synlig rolle i programmet, samt at medseilerne hadde en mye mer direkte påvirkning av programmet enn de reisende på MS Nordnorge hadde. Dermed ser vi at *Sommerskuta* hadde et enda større fokus på analog deltakelse, både i form av oppmøtte langs ruta og av medseilere om bord, enn de hadde under *Hurtigruten*.

Hva gjør denne analoge publikumsdeltakelsen med *Sommerskuta*? Det er tydelig, spesielt i delene mot Holmestrand, at analog publikumsdeltakelse hadde en sentral rolle i programmet.

Man fikk som seer et innblikk i hvilke personer som bodde eller var på de ulike stedene. Menneskene som møtte opp bidro også til å fortelle historier. På tidsmerket 2:14:41 i seilassen fra Helgeroa kan man se mange personer som står oppå et lite berg (NRK 2021b, 2:14:41). En person tar en Løvenes Konge-referanse ved å holde opp en liten hund med strake armer. På tidsmerket 2:16:00 i samme analysedel kan vi se og høre at en av medseilerne på skipet snakker i telefon og vinker til noen som står på land (ibid., 2:16:00). Vi får høre deler av dialogen, og får vite at han snakker med familien sin som står på land et stykke unna. Dette er eksempler på hvordan både medseilere og mennesker som møtte opp langs ruta bidro til å fortelle historier i programmet.

Hurtigruten og *Sommerskuta* har dermed mange likhetstrekk rundt bruk av analog publikumsdeltakelse. Mennesker møtte opp på kaiene, langs ruta og i småbåter under begge programmene, og denne deltakelsen hadde samme effekt på både *Hurtigruten* og *Sommerskuta*. Likevel er det ulikheter som bruk av medseilere og variasjoner i antall oppmøtte på kaier og langs ruta som forteller oss at det var enda større lokale begivenheter og et litt større fokus på analog publikumsdeltakelse i *Sommerskuta* enn i *Hurtigruten*.

4.3.6 Digital publikumsdeltakelse

Den digitale publikumsdeltakelsen i denne analysen tar for seg den deltakelsen som TV-seere kunne være med på mens de så på TV-programmet. Denne deltakelsen består av de mulighetene seere hadde til å gå inn på programmets egen nettside og delta på ulike måter (kun for programmet *Hurtigruten*), deltakelse via digitale løsninger som blant annet SMS eller sosiale medier, men også ren TV-seing uten å gjøre noe ekstra utenom selve seingen. Slik passiv deltakelse går inn under den digitale publikumsdeltakelsen fordi den kan si oss noe om det fellesskapet en seer kan føle på *kun* ved å se på den direktesendte sendingen, slik vi så i kapittel 2 om deltakende kultur (Jenkins mfl. 2009, 6). Den digitale delen av publikumsdeltakelsen er viktig å analysere i denne oppgaven fordi NRK la opp til og oppfordret seerne til å delta digitalt i både *Hurtigruten* og i *Sommerskuta*, dog i ulik grad. Samtidig bidro den digitale publikumsdeltakelsen til å styrke programmene som mediebegivenheter ved å la seere ta del i programmene og føle på fellesskapet det ga dem. Mulighetene til å delta hjemmefra for de som så på hadde nok mye å si for hvordan publikum rundt om i landet opplevde programmene og følelsen av direktehet i dem.

Gjør man en ren audiovisuell analyse av de fire analysedelene av *Hurtigruten* ser man ikke tegn til noe digital deltakelse. Det kommer ikke opp bilder som er sendt inn fra seere, eller

meldinger og diskusjoner fra Twitter slik det har blitt gjort i senere reisebaserte sakte-TV-programmer. Likevel kan man lese på nettsiden til *NRKbeta* at de hadde laget en nettside til programmet som de oppfordret seere til å trykke seg inn på. Her hadde de laget ulike funksjoner som skulle høyne opplevelsen av en «virtuell tur»:

På dette nettstedet kan dere gå frem og tilbake i videoen, chatte med andre passasjerer som er med på den virtuelle turen, dele hele eller deler av turen med venner, navigere i kart, få data fra broen, slik som kart med informasjon om skipene i nærheten, posisjon, dybde, fart, vær osv. Du vil finne bakomstoff om produksjonen, arkivmateriale og stillbilder, pluss at du kan gjøre turen i 3D med Google Earth-plugin (det ser utrolig kult ut – prøv det!) (Hofseth 2011).

Ved å tilrettelegge for slik digital publikumsdeltakelse kunne alle som så på programmet hjemmefra delta. De kunne, slik Hofseth beskriver det, være med på den «virtuelle turen» (ibid.). Dermed var deltakelse mulig for alle, enten man møtte opp fysisk for å møte MS Nordnorge under ferden, eller ved å gå inn på nettsiden.

Denne digitale publikumsdeltakelsen kunne gjøre at seere fikk en sterkere følelse av det direkte aspektet ved programmet. Espen Ytreberg forklarer forholdet mellom deltakelse og følelsen av noe direkte slik i sin artikkel «Extended liveness and eventfulness in multiplatform reality formats»: «As for liveness, participation works to extend it by inviting participants to experience a stronger sense of immediacy and a more extensive sense of continuity with the unfolding of live transmission» (Ytreberg 2009). Her bruker Ytreberg begreper som «liveness», «immediacy» og «continuity». Disse begrepene kan oversettes til direkthet, umiddelbarhet og kontinuitet, og er begreper som også kan brukes for å beskrive *Hurtigruten*. Programmet var direkte, man kunne umiddelbart se det som skjedde på sin egen TV, og det var en uavbrutt kontinuitet fra starten til slutten av programmet. Det Ytreberg argumenterer for i artikkelen sin er at ved å delta på et TV-program (for eksempel gjennom Twitter eller SMS), så forsterkes følelsen til deltakeren av at han/hun ser og deltar på noe som er direkte. Det er ikke bare direkte i den form av at det man ser på skjermen skjer samtidig som man ser det, men man kan ta del i programmet, bidra, og til en viss grad forme programmet. Dette kan gjøre ens følelse av direkthet enda sterkere. På bakgrunn av dette vil jeg argumentere for at følelsen av direkthet ble forsterket i *Hurtigruten* av at man kunne delta ved å gå inn på nettsiden og interagere med innholdet der.

NRK hadde ikke lagt opp til deltakelse via SMS eller liknende under *Hurtigruten*. Likevel ble det stor aktivitet på det sosiale mediet Twitter under programmet. Folk la ut oppdateringer og diskuterte programmet, og ifølge Thomas Hellum sin Ted Talk ble det på et tidspunkt så mye aktivitet at nettstedet ikke helt klarte å holde følge da MS Nordnorge møtte Dronning Sonja på kongeskipet (2014, 11:27). Dette tyder på et stort engasjement hos seere som uten oppfordring fra NRK søkte til sosiale medier for delta i den digitale offentlige diskusjonen rundt programmet, og for å være med i den deltakende kulturen.

Men trengte man å gå inn på denne nettsiden til *Hurtigruten* for å få en følelse av å delta? Jeg vil argumentere for at selv om man ikke møtte opp for å se MS Nordnorge i person, og selv om man ikke gikk inn på nettsiden og deltok på denne plattformen, så deltok man i en viss grad kun ved å se på det direktesendte programmet. Selv om jeg tidligere i oppgaven har konstatert at Dayan og Katz sin definisjon av mediebegivenheter ikke fullt og helt treffer reisebaserte minutt-for-minutt-programmer, så skriver de om den seremonielle begivenheten og at man føler at man bør se på, fordi «alle andre» ser på (1992, 9). De skriver videre at slike sendinger samler hele samfunn i en kollektiv hjerterytm (ibid.). Dette kan høres noe voldsomt ut, men effekten av å se på noe direkte når man vet at veldig mange andre rundt om i landet ser på det samme programmet til nøyaktig samme tid var nok en effekt som påvirket seere av *Hurtigruten* til å føle at de deltok i en begivenhet. Dette er den deltakende kulturen som ble forklart i kapittel 2. Hvis seere er under den overbevisning av at de *kan* delta, så er de en del av den deltakende kulturen (Jenkins mfl. 2009, 6). Dermed vil jeg hevde at det var en sterk deltakende kultur for de som så på *Hurtigruten* i 2011, enten de aktivt deltok via netjtjenester eller ikke.

Sosiologen Arve Hjelseth ble sitert i en NRK-artikkel om sakte-TV og tilhørighet der han konstaterte at vissheten om at mange andre personer ser på det samme programmet som en selv «kan bidra til en følelse av at man er en del av en felles opplevelse» (Hofstad 2014). Beskrivelsen til Hjelseth virker rimelig. Det er vanskelig for meg i denne oppgaven å finne ut av hva seere den gang følte, men i Puijk og Urdal sin studie om hvorfor folk så på sakte-TV var det faktum at programmene var direktesendte den femte viktigste grunnen (av fjorten) for at folk så på reisebaserte sakte-TV-programmer (de fire viktigste grunnene var «liker naturbilder», «lærer å kjenne landet», «viser fram nasjonal identitet» og «gjenkjenner steder jeg har vært») (2018, 16). De oppsummerer med å presentere faktoren «nasjonal innlevelse», som går ut på at seing på sakte-TV blir en måte å «overskride det forestilte fellesskapet – gjennom TV-sendingene oppleves det nasjonale som et faktisk, opplevd fellesskap med alle

sine forskjeller og variasjoner» (ibid., 24). Basert på dette vil jeg argumentere for at den digitale publikumsdeltakelsen ved kun å se på det direkte sendte programmet i 2011, samtidig som den gjorde at seere ble en del av den deltakende kulturen, var med på å gi seere en følelse av å være med i et nasjonalt fellesskap og at de faktisk deltok på den nasjonale begivenheten. For å delta på en av de lokale begivenhetene måtte man fysisk møte opp på en kai som MS Nordnorge la til på, men for å delta på den nasjonale begivenheten så trengte man kun å se på (i allfall deler av) programmet direkte på TV.

Etter å ha diskutert den digitale publikumsdeltakelsen i *Hurtigruten* vil jeg nå diskutere de samme aspektene ved *Sommerskuta*. Igjennom de tre analysedelene i *Sommerskuta* finner man ikke mye tegn til digital publikumsdeltakelse. Et gjennomgående element var at teksten øverst til høyre i bildet som av og til beskrev hvor skipet var, også av og til viste teksten «#nrksommer». Dette var en emneknagg som personer kunne bruke hvis de ville legge ut innlegg som omhandlet *Sommerskuta* i en eller annen grad på sosiale medier. Dette ble ikke forklart på noen måte i de delene av *Sommerskuta* som er analysert, men konseptet rundt emneknagger var nok i 2021 blitt såpass allmenkjent at de fleste seere ville skjønne hva dette dreide seg om. Det at NRK promoterte denne emneknaggen gjorde at de inviterte til digital publikumsdeltakelse ved å forsøke å få i gang en samtale om programmet på sosiale medier. De så kanskje hvor stor aktivitet det ble på det sosiale mediet Twitter under *Hurtigruten* i 2011 (Hellum 2014, 11:27), og denne emneknaggen var kanskje et forsøk på å få i gang en liknende aktivitet i 2021. Likevel fikk vi under disse tre delene ingen bekreftelse på at det var noen som hadde lagt ut innlegg med denne emneknaggen. Det vil ikke si at de aldri under de seks ukene programmet gikk viste bilder eller meldinger med emneknaggen, men i analyse materialet til denne oppgaven gjorde de ikke det. Dette kunne nok gjøre at det ble mindre attraktivt for seere å bruke emneknaggen, fordi de ikke hadde noen bekreftelse på at deres innlegg eller bilde kunne bli vist på sendingen.

Thomas Hellum forklarte under intervjuet hvorfor det ble så lite digital publikumsdeltakelse i *Sommerskuta*. De var bevisste på at de la mindre vekt på den digitale publikumsdeltakelsen under *Sommerskuta* enn tidligere (Hellum 2021). De tok et bevisst valg om å ikke holde en chat på nett gående, og de la mindre Twitter-meldinger ut på skjerm, som igjen førte til mindre Twitter-aktivitet generelt. Dette gjorde de fordi de var mest opptatte av den analoge kontakten med publikum (ibid.). At den analoge publikumsdeltakelsen var mer i fokus enn den digitale under *Sommerskuta* er litt snodig siden sendingen ble gjennomført under koronapandemien og at en del seere mest sannsynlig kun fulgte med hjemmefra. Likevel er

det forståelig at den analoge publikumsdeltakelsen var i fokus da man så hvor mange mennesker som faktisk møtte opp. Det kan også hende at det var mindre fokus på digital publikumsdeltakelse under *Sommerskuta* da NRK hadde fått erfart hvem som i hovedsak så på sendingene. Som nevnt i kapittel 2 om tidligere forskning var det flere eldre enn yngre mennesker som så på reisebasert sakte-TV (Urdal 2017, 91-92; Puijk 2021, 177). Dette kan ha spilt inn på det manglende fokuset på digital publikumsdeltakelse under *Sommerskuta* da NRK kanskje regnet med at den største andelen av seere ikke var de flittigste brukerne av digitale returkanaler og sosiale medier. At det var mindre fokus på den digitale publikumsdeltakelsen kan dermed bety at *Sommerskuta* var en mindre nasjonal begivenhet enn *Hurtigruten*, siden programmet ikke åpnet for deltakelse fra alle rundt om i landet i like stor grad som i 2011.

På den siste delen jeg analyserte, kveldssendingen inn mot Holmestrand, var det et par elementer som var resultatet av en ren digital publikumsdeltakelse. På tidsmerket 26:19 i denne delen presenterte programleder Emil Gukild en SMS-konkurranse som også hadde blitt presentert tidligere på dagen, men der de nå skulle kåre en vinner. Spørsmålet ble gjentatt, det ble minnet på at man kunne vinne en DABradio, og at det kom flere konkurranser i løpet av de neste dagene (NRK 2021c, 26:19). Dette la opp til at selv om det var for sent for seere å delta på dagens konkurranse ville det bli flere muligheter for å delta digitalt på slike konkurranser senere. Denne formen for digital publikumsdeltakelse forekommer relativt ofte i ulike TV-programmer, og er ikke noe nytt. Mobiltelefonen er blitt den mest brukte returkanalen innenfor TV på 2000-tallet (Enli mfl. 2010, 26). En slik konkurranse vil, slik Ytreberg argumenterer, løfte publikums følelse av direkthet i programmet (2009, 479-480). Seere får bekreftet at programmet sendes direkte ved at de kan sende inn en melding, og ikke lenge etterpå ha en sjanse til å få navnet sitt på skjermen hvis de vinner. Det gjør også at seere kan få en sterkere tilknytning til programmet ved at de må følge med videre etter de har deltatt for å se om de vinner.

En liten stund etter dette segmentet ble det vist tegninger som seere hadde sendt inn av skipet Statsraad Lehmkühl (NRK 2021c, 36:23). Det ble vist to tegninger på skjermen, og navnet til tegnerne ble vist under. Effekten av å åpne opp for at seere kunne tegne skipet og sende det inn hadde nok omtrent samme effekt som SMS-konkurransen litt tidligere i sendingen. Seere fikk en mulighet til å sende inn en tegning med den viten om at den kunne bli vist på sendingen. Dette kunne mest sannsynlig få seerne ekstra investert i sendingen ved at de ikke ville skru av før tegningene var vist. Et element som denne digitale publikumsdeltakelsen

hadde som ikke SMS-konkurransen hadde er at det som ble sendt inn og vist på skjermen her hadde et mye mer personlig preg enn SMS-konkurransen. I dette segmentet fikk man se håndtegnede tegninger som seere hadde tegnet, og som mest sannsynlig hadde blitt tegnet ganske nylig. På denne måten kunne de som sendte inn tegninger sette sitt personlige preg på sendingen i større grad enn de som deltok på SMS-konkurransen. Jeg vil hevde at en slik digital publikumsdeltakelse som man finner i kveldssendingene til *Sommerskuta* høyrer en følelse av direkte hos seere, engasjerer seere til å ta del i programmet, og holder dermed på seere lengre. Dette skilte seg ut fra *Hurtigruten* som ikke la opp til en slik digital publikumsdeltakelse, basert på analyse materialet.

Hvordan fungerte så den digitale publikumsdeltakelsen i sin helhet igjennom *Sommerskuta*? Basert på de tre delene som er analysert var det ikke et stort fokus på digital publikumsdeltakelse i *Sommerskuta* utenom på kveldssendingene. Dette var et tydelig funn både i tekstanalysen og under intervjuene. Sendingene på dagtid la opp til at man kunne bruke emneknaggen «nrksommer», men der stoppet det med digital publikumsdeltakelse. Kveldssendingenes fokus på digital publikumsdeltakelse kan skyldes at disse sendingene var mer underholdningsrettet og at de ble sendt på NRK1 framfor NRK2 der dagsendingene var sendt. Det gjorde nok også at kveldssendingene hadde høyere seertall enn sendingene på dagtid. Det var kanskje derfor NRK valgte å holde tilbake digital publikumsdeltakelse på dagtid for å spare det til kvelden.

Selv om det ikke ble lagt opp til så mye digital publikumsdeltakelse på dagtid kan man fortsatt regne med den samme deltakende kulturen som skjer ved kun å se på det direkte sendte programmet som jeg diskuterte under analysen av *Hurtigruten*. *Sommerskuta* var et direkte sendt program som viste store deler av Norge på samme måte som *Hurtigruten* gjorde. Dette vil da si at de elementene diskutert over om deltakende kultur i *Hurtigruten* gjelder for *Sommerskuta* også. Det at man har en bevissthet om at det man ser er direkte, og at man vet at man ser på det samme programmet som tusenvis av andre mennesker rundt om i Norge gjør at man føler en fellesskapsfølelse og er i en deltakende kultur, og at man deltar på den nasjonale begivenheten. Likevel kan det være at denne følelsen av fellesskap og deltakelse på et direkte sendt program var mindre under *Sommerskuta* enn på *Hurtigruten* siden programmet ikke gikk døgnet rundt, men var delt opp i deler utover dagen og uten sending gjennom natten. I deler av døgnet der det ikke ble sendt direkte fantes ikke dette følte fellesskapet med andre seere lengre. Dermed ble det nasjonale fellesskapet og den deltakende kulturen som seere kunne føle på begrenset til deler av døgnet fremfor et kontinuerlig fellesskap og en

deltakende kultur som alltid var tilgjengelig så lenge programmet varte, slik som under *Hurtigruten*. *Sommerskuta* ble også i mindre grad en mediebegivenhet enn det *Hurtigruten* var siden programmet ikke brøyt med vanlig TV-programmering i særlig grad da de delte opp programmet på dagtid, lagde plass til nyhetsendinger og unnlot å sende på natten.

4.3.7 Videoinnslag

Et element som gikk igjen i både *Hurtigruten* og *Sommerskuta* var videoinnslag. Det hendte at det ble spilt av videoer, enten arkivmateriale eller video fra tidligere på reisen, som ble lagt «oppå» selve videostrømmen fra båtene. Grunnen til at videoinnslag er særlig interessant å analysere i denne oppgaven er fordi de var fortellende samtidig som de skapte interessemoment i sendingene. De brøt også med den rolige estetikken til programmene ved at innslagene ikke bar preg av å være laget for sakte-TV, og dermed hadde videoinnslagene en hurtigere klipperytme og mer direkte formidling av informasjon i form av tale eller liknende.

Videoinnslag i *Hurtigruten* var noe som dukket opp av og til, og vi finner de i første og tredje analysedel, mellom Ålesund og Molde og imellom Havøysund og Honningsvåg.

Innslagene tok ikke opp hele arealet til skjermen, så man kunne fortsatt se det som ble filmet fra MS Nordnorge rundt



Skjerm bilde 14 - Videoinnslag, arkivmateriale (NRK 2011a, 1:10:14)

innslagene, illustrert på Skjerm bilde 14. Dette var, ifølge Thomas Hellum, for å beholde følelsen av at dette var direkte (Hellum 2021). Hvis nye seere skrudde på programmet under et videoinnslag skulle de skjønne at det ikke var et vanlig arkivopptak, men et direktesent program med noe arkivopptak lagt oppå (ibid.). Innholdet i videoinnslagene varierte. I innslaget på etappen mellom Ålesund og Molde var det et arkivklipp fra 1952 som omhandler Hurtigruteskipet «Polarlys» (NRK 2011a, 1:10:14). Dette innslaget varte i to minutter og fem sekunder. I etappen mellom Havøysund og Honningsvåg var det et videoinnslag som viste hva som skjedde for omtrent en time tilbake i samme program. Da ble det gjennomført et frieri ved at et motgående Hurtigruteskip passerte, og på dekk var det noen som stod med en lang plakat der det var skrevet «Karin! Vil du gift dæ med mæ». Innslaget varte i 45 sekunder, og mot slutten av videoen kom det grafikk på skjermen der det stod «Karin svarte JA!». Dette videoinnslaget var ikke sentrert på skjermen, men plassert lenger ned og til venstre enn innslaget om «Polarlys».

Slike videoinnslag skaper små interessemomenter som bryter opp den rolige og langsomme estetikken som ellers er i programmet. Innslagene kom da MS Nordnorge seilte, og ikke mens den holdt på å legge til eller fra en kai. Innslagene ble dermed brukt til å gi programmet litt mer substans i øyeblikk hvor det ellers ikke skjedde så mye utenom MS Nordnorge som seilte. Videoene informerte i tillegg seerne. De ga informasjon om tidligere forhold, som i videoen om en annen Hurtigrute fra femtitallet. Videoen om frieriet virker også informativt da nye seere som ikke så på for en time siden kunne få dette øyeblikket med seg. Produsentene hadde nok vurdert denne hendelsen som såpass spesiell at de ville vise den igjen så den kunne bli sett av enda flere. Dette kunne nok virke som en trygghet for seere da de fikk mulighet til å se om igjen interessante hendelser de kanskje gikk glipp av direkte.

Siden videoinnslag var interessemoment som brøt opp den rolige estetikken til programmet kan det med første øyekast virke som om produsentene ikke helt klarte å stole på at direktesendingen fra MS Nordnorge alltid var «nok» for å holde på seere, og at de derfor benyttet seg av slike videoinnslag for å skape mer spenning i sendingen. Møklebust argumenterte derimot for at videoinnslagene ikke var med i sendingen fordi det var kjedelig ellers, men fordi innslagene var en del av historiefortellingen (2021). De ville sette plassene de kom til eller passerte i kontekst (ibid.). Hellum påpekte et annet aspekt med videoinnslagene, nemlig at de kunne fylle hull i sendingen der de ikke hadde signal for å få sendt ut videostreamen direkte (Hellum 2021). Bak fjellet Hornelen visste de at de kom til å ha et signalbrudd i 17 minutter. Da la de på noen videoinnslag for ikke å la sendingen gå i svart (ibid.). Dermed hadde videoinnslag flere funksjoner under *Hurtigruten*. De skulle bidra til historiefortellingen, sette områder i kontekst, og fylle hull der de ikke klarte å sende direkte. Dette betyr at videoinnslagene bidro til å gjøre *Hurtigruten* til et program som informerte seere, og samtidig et program som aldri skulle gå av lufta. Fokuset på å aldri skulle gå av lufta står i motsetning til *Sommerskuta* som hadde noen pauser igjennom dagen og ingen sending på natta.

I *Sommerskuta* var videoinnslag en type hendelse som forekom i hver del som er analysert. I den første analysedelen var det to videoinnslag. Ett arkivklipp fra 1973 om plassen Senjahopen, og ett innslag som ble filmet dagen før der man ser midnattssol i Senjahopen, og noen som var på fjelltur og filmet med drone. Arkivklippet fra Senjahopen varte i ett minutt og 36 sekunder, og klippet fra dagen før varte i tre minutter og 35 sekunder. I den andre delen som er analysert var det også to videoinnslag. Ett av Kringkastingsorkesteret som spilte låten «Hvite seil i solgangsbris» som varte i fire minutter og 12 sekunder, og et arkivklipp fra 1970

som omhandlet et oljeraffineri på Slagentangen. Dette innslaget varte i seks minutter og 36 sekunder. I kveldssendingen mot Holmestrand var det to videoinnslag. Den første var et innslag der programleder Emil Gukild intervjuet noen på Ferder Fyr tidligere på dagen som varte i tre minutter og 18 sekunder. Den andre var en videoreportasje fra Holmestrand som varte i tre minutter og 17 sekunder. Funksjonen til disse filmene virker til å være informerende og underholdende, ikke ulikt videoinnslagene i *Hurtigruten*. To av innslagene var arkivklipp som informerte om ulike plasser. De andre innslagene var tatt opp i nyere tid, og flere av de var filmet samme dag eller dagen før.

Videoinnslagene i de to første delene jeg har analysert var i «bilde-i-bilde»-format slik det vises på Skjerm bilde 15. Videoen tok ikke opp hele skjermen, så man kunne fortsatt se det kameraene på Statsraad Lehmkuhl filmet rundt innslaget, akkurat slik det ble gjort med alle videoinnslagene i *Hurtigruten*. Dette gjorde at kontinuiteten til programmet ble



Skjerm bilde 15 – Videoinnslag fra Slagentangen 1970 (NRK 2021b, 3:26:20)

beholdt ved at man kunne se direktebilder fra reisen samtidig som man fikk et avbrekk fra å kun se bilder fra skuta.

De to videoinnslagene under kveldssendingen tok derimot opp hele skjermen. Man blir som seer dratt bort ifra den direkte begivenheten med Statsraad Lehmkuhl som nærmer seg kaia på Holmestrand. Mulige grunner til at de valgte annerledes under denne delen kan være fordi, slik vi har sett tendenser til i analysen over, at dette var et mer underholdningspreget program enn delene på dagtid. Det ble dermed lagt mindre vekt på at alt som ble vist måtte være direkte sendt, og mer vekt på at det som ble vist skulle være underholdende og holde på seerne utover kvelden. Både Hellum (2021) og Møklebust (2021) fortalte at det var ulike meninger innad i produksjonen om hvordan vise videoinnslag med tanke på å legge det i en slik ramme eller ikke. De endte opp med å vise videoinnslag i fullskjerm da videoene var «live on tape», eller fra livet om bord (Hellum 2021; Møklebust 2021). Var det arkivmateriale skulle det være i «bilde-i-bilde»-format. Dette gjorde likevel at kveldssendingen fikk et mindre minutt-for-minutt-preg enn resten av sendingene som forgikk på dagtid, der de aldri kuttet helt bort i fra det som var direkte.

Sammenlikner man videoinnslagene og deres funksjoner i *Hurtigruten* og *Sommerskuta* ser man at de i hovedsak hadde lik funksjon. De skulle informere seere gjennom det som ble

formidlet i videoene og de skulle underholde ved å vise noe annet enn det som vanligvis var å se i programmene. Noe som skiller bruken av videoinnslag mellom de to programmene er at *Sommerskuta* brøt helt med det direktesendte aspektet ved at de lot videoinnslagene fylle hele skjermen på kveldssendingen. Jeg vil hevde at dette minker det direktesendte minutt-for-minutt-preget i programmet, og gjør hele programmet litt mer likt et tradisjonelt underholdningsprogram som for eksempel *Sommeråpent* (NRK 2019) eller *Norge Rundt* (NRK 2022a) som er basert på programledere som leder en sending med flere ulike videoinnslag som tar med seerne til ulike plasser og tider. Møklebust påpekte under intervjuet at *Sommerskuta* hadde en tydelig kobling til programformen *Sommeråpent*, og at det i 2021 var mindre fokus på selve reisen enn det hadde vært tidligere (2021). Han beskrev kveldssendingene som innholdet til et tradisjonelt 40-minutters langt *Sommeråpent*-program dratt utover tre timer (ibid.). Dette bekrefter funnet fra analysen om at *Sommerskuta* liknet mer en hybrid av et tradisjonelt underholdningsprogram og sakte-TV.

Sommerskuta sine kveldssendinger stod i kontrast til *Hurtigruten* sin sending fra kaia ved at sistnevnte ikke inneholdt noen videoinnslag. Man kan dermed argumentere for at *Hurtigruten* lot minutt-for-minutt-aspektet prege *hele* sendingen og lot publikum være i fokus da de lå til kai, mens *Sommerskuta* sine kveldssendinger bar mer preg av et tilnærmet vanlig underholdningsprogram ved å blande direktebilder av publikum fra kaia og videoinnslag i fullskjerm.

4.3.8 Intervjuinnslag

Et siste element som må med i denne analysen av *Hurtigruten* og *Sommerskuta* er intervjuer som ble gjort på direkten. Begge programmene brukte intervjuer og reportere som midler for å gi ytterligere informasjon til seere og for å involvere publikum som hadde møtt opp. I *Hurtigruten* kunne man se dette i form av en utegående reporter som intervjuet ansatte inne på MS Nordnorge og publikum på kaia da de hadde lagt til i Båtsfjord, mens i *Sommerskuta* var det de to programlederne som intervjuet ulike gjester og artister da Statsraad Lehmkuhl seilte inn mot Holmestrand, samt publikum som hadde møtt opp på kaia.

I etappen mellom Havøysund og Honningsvåg i *Hurtigruten* ble det gjennomført direktesendte intervjuer der man fikk vite om arbeid som ble gjort inne på båten (NRK 2011c, 17:08). En reporter fra NRK ble filmet med et håndholdt kamera som fulgte henne. Hun intervjuet noen som redde opp senger inne i en lugar. Etter hvert tok reporteren en pause, og det ble klippet tilbake til kamera som filmet ut av båten. Det ble kuttet tilbake til reporteren et

par ganger da intervjuet fortsatte. Dette skjedde også en gang senere i analysedelen der den samme reporteren intervjuet hotellsjefen på skipet (ibid., 41:00). Disse innslagene er interessante å analysere i denne oppgaven fordi de skilte seg ut fra resten av programmet ved at det var en reporter som henvendte seg direkte til seeren gjennom kameraet. Man får i tillegg høre en god del dialog, som ellers ikke er så vanlig å høre under *Hurtigruten*. Slike innslag informerer seeren, og gir seerne et innblikk i hvordan forholdene er på innsiden av båten.

I analysedel nummer fire fra *Hurtigruten*, da skipet lå til kai i Båtsfjord, ble det også gjennomført flere intervjuer av tilsynelatende tilfeldige mennesker som hadde møtt opp på kaia, samt den lokale ordføreren. Reporteren gikk rundt på kaia med en kameramann følgende etter, og hun intervjuet kort ulike mennesker som hadde møtt opp. Disse intervjuene hadde flere funksjoner. Intervjuene gjorde at man som seer fikk mer informasjon om folkene som hadde møtt opp. Man fikk høre folk snakke, noe som i dette 134 timer lange programmet ikke var så vanlig. Intervjuene høynet også den analoge publikumsdeltakelsen. Ikke bare kunne mennesker som møtte opp på kaiene bli sett på TV, men de hadde også en mulighet for å få *snakke* på TV. Gutten som holdt opp plakaten der det stod «Heia mamma æ e på TV» brøyt seg nærmest gjennom folkemengden rundt reporteren og ropte akkurat det samme inn i mikrofonen, nemlig «Heia mamma æ e på TV» (NRK 2011d, 16:28). Hva sier dette oss om *Hurtigruten* som program? Igjen er det to ulike aspekter som her blir tydelig, og det er at *Hurtigruten* ble et mer informativt program ved at seerne fikk informasjon om det som foregikk på innsiden og utsiden av skipet, samt at programmet fikk involvert publikum i større grad ved å la de komme til ordet. Dette var kanskje den mest direkte typen analog publikumsdeltakelse som ble vist igjennom hele *Hurtigruten*.

Det var også flere intervjuinnslag i *Sommerskuta*, men alle var kun å finne i kveldssendingen inn mot Holmestrand, som tidligere argumentert var en mer underholdningspreget del av programmet. Under de 45 minuttene av kveldssendingen som er analysert ble det gjennomført flere ulike intervjuer med ulike personer. Programlederne intervjuet en som hadde jobbet på Statsraad Lehmkuhl og som skulle av i Holmestrand, artisten Sebastian Zalo og flere tilsynelatende tilfeldige personer på kaia. Disse intervjuene var, i likhet med de i *Hurtigruten*, både informative og underholdende for seerne, akkurat som videoinnslagene også var informative og underholdende. Det som er unikt med intervjuene i forhold til videoinnslagene er at det i disse situasjonene kommer informasjonen på det direkte sendte programmet som tilsynelatende er uplanlagt. Intervjuene med gjester på skuta var nok planlagt i den forstand at intervjuene skulle gjennomføres, men samtalen så ikke ut til å følge et manuskript.

Intervjuene som ble gjort på kaia av tilsynelatende tilfeldige publikummere var i enda mindre grad planlagt. Dette gjorde at kveldssendingene til *Sommerskuta* ble mer spontane program der man som seer kunne tenke at «alt» kunne skje under slike intervju. Det ble intervjuet barn og ungdommer som fortalte om plassen, dansere som fortalte om dansemiljøet, og flere andre. Dermed ble kveldssendingene på *Sommerskuta*, i likhet med hele *Hurtigruten*, et program som brukte direktesendte intervjuer for å informere seere og samtidig involvere publikummet som hadde møtt opp.

Intervjuene som ble gjennomført under *Sommerskuta* og *Hurtigruten* gjorde at programmene ble mer innholdsrike. De bar ikke preg av noen som bare hadde hengt opp et kamera på en båt og strømmet innholdet ut til hele Norge, men man kunne som seer skjønne at det var en større produksjon som i tillegg til å vise den norske kysten slik den var i det øyeblikket skipene var der, også underholdte og informerte seerne ved å bruke ulike former for formidling av informasjon. Programmene ble mer underholdene, de ble mer informative, de involverte publikum og de kunne mest sannsynlig holde på seere lengre med denne typen innhold. Forskjellen mellom de to programmene og deres bruk av intervjuer er at det ble gjennomført flere intervjuer på kveldssendingen i *Sommerskuta* enn det ble gjort i *Hurtigruten*, selv da MS Nordnorge lå til kai der hundrevis av mennesker hadde møtt opp. Dette forsterker argumentet mitt om at kveldssendingen til *Sommerskuta* bar preg av å være en blanding av et underholdningsprogram og et sakte-TV-program framfor et rent sakte-TV-program som *Hurtigruten* var.

4.4 Analysesammendrag

I denne analysen har fire ulike deler av *Hurtigruten* og tre ulike deler av *Sommerskuta* blitt analysert. Delene fra *Hurtigruten* var Ålesund – Molde på kvelden, Sandnessjøen – Nesna på natta, Havøysund – Honningsvåg på formiddagen, og da skipet lå til kai i Båtsfjord på natta. Delene fra *Sommerskuta* var de to første timene med seilas fra Senjahopen, de to siste timene av seilasen på dagtid mellom Helgeroa og Holmestrand, og de siste 45 minuttene med kveldssending inn mot Holmestrand. Disse delene fra de to programmene har vært utgangspunktet for analysen som har tatt for seg kameravinkler og overganger, tagningsslengde, lyd og musikk, grafikk, analog publikumsdeltakelse, digital publikumsdeltakelse, videoinnslag og intervjuinnslag. Nå som alle kategoriene er utforsket innenfor programmene er det mulig å se mer helhetlig på programmene. Hva kjennetegner egentlig *Hurtigruten* og *Sommerskuta*? Når dette er definert kan det bli lettere å se hva som skiller de to, og dermed hvordan reisebasert sakte-TV har endret seg fra 2011 til 2021.

Det som er tydelig når man skal se på hva som kjennetegner *Hurtigruten* er at programmet i stor grad fokuserte på publikum i form av analog publikumsdeltakelse. Mennesker som møtte opp langs ruta eller på kaiene fikk mye tid «på kamera». Klipperytmen var konsekvent hurtigere da MS Nordnorge var nærme kaier, og roligere midt i seilasene. Dette formidlet at det var mer vi som seere måtte få med oss da det var mange mennesker i området. Da det var natur som dominerte omgivelsene var det roligere klipperytme, og dermed et tegn på at vi som seere ikke trengte å få med oss alt som skjedde rundt skipet hele tiden. Musikken de spilte fungerte som avbrekk fra den rolige og nesten helt stille lyden som var i programmet ellers. Likevel var det såpass lite musikk at det ikke tok fokuset vekk fra selve reisen. Ved at produsentene ofte brukte kameravinkler som så ut vinduet på broen, og at man hørte lyden fra utsiden av skipet, så virker det som at programmet forsøkte å gi seerne der hjemme en følelse av å være fysisk til stede og med på reisen. Rune Møklebust forklarte at visjonen for *Hurtigruten* var å ta hele Norge med om bord i akkurat det skipet, på akkurat den turen, og at alle skulle ha følelsen av å være med på reisen (2021). Jeg vil dermed hevde, basert på tekstanalysen og intervjuene, at *Hurtigruten* forsøkte å gi seerne en realistisk «virtuell tur», for å bruke Hofseths begrep (2011). En slik virtuell tur tok TV-seere med på den fysiske reisen ved å gi de relevant info om plassene de var på, direkte lyd og bilder døgnet rundt, samt mulighet til å interagere med programmet på nettsiden og ved å møte opp.

Hva kjennetegner så *Sommerskuta*? Programmet fokuserte stort sett hele tiden på det lokale aspektet der skipet til enhver tid befant seg. Dette gjenspeilte seg i musikken de spilte, informasjonen i tekstboksene, videoinnslag fra området og fokuset på publikum som hadde møtt opp på hver plass. Programmet fikk dermed et informativt preg der det virket som om seere skulle lære og ta med seg noe fra å ha sett på. Det var også et fokus på medseilere og driften av selve skipet. Mye tid i programmet ble viet til å vise bilder fra kameravinkler som viste dekket på skipet der mannskap og frivillige medseilere arbeidet. Programmet, i grove trekk, kan dermed virke som et forsøk på å dokumentere lokal kultur og få frem hvordan seile en seilskute. I tillegg hadde *Sommerskuta* deler på kvelden som var mer underholdningspreget enn sendingene på dagtid. Dermed var *Sommerskuta* også et program som forsøkte å underholde seerne og tilby de et produkt som var mer likt et underholdningsprogram man er vant til å se på samme kanal.

Etter å ha sett på hva som kjennetegner *Hurtigruten* og *Sommerskuta* kan man forsøke å sammenlikne de. Hva er ulikt mellom dem, og hva har forholdt seg likt fra 2011 til 2021? *Sommerskuta* hadde et raskere tempo i både klipperytme og lyd. To av tre etapper av

Sommerskuta var omtrent like raske i klipperytme som *Hurtigruten*, men én tappe var betydelig raskere. *Sommerskuta* inneholdt også mye mer musikk enn det *Hurtigruten* gjorde. I *Sommerskuta* ble det små pauser mellom låter der man hørte lyden fra seilskuta, mens under *Hurtigruten* kom det av og til låter som fungerte som avbrekk fra den diegetiske lyden. Begge programmene hadde et stort fokus på analog publikumsdeltakelse ved å filme mennesker som møtte opp på kaiene, langs kysten og i småbåter. Dette aspektet var så å si likt mellom begge programmene, selv om det kunne se ut til å være flere mennesker som møtte opp for å se Statsraad Lehmkuhl i 2021 enn MS Nordnorge i 2011. Grafikkens funksjon var også relativt lik mellom *Hurtigruten* og *Sommerskuta*, men sistnevnte hadde betydelig mer informasjon i tekstboksene, og en større mengde grafikk generelt. Noe som skilte seg ut mellom programmene var at *Sommerskuta* hadde flere videoinnslag enn *Hurtigruten*. Dette, i likhet med kveldssendingene til *Sommerskuta* med sine intervjuer og andre underholdningsinnslag kan tyde på at *Sommerskuta* var et mer underholdningspreget sakte-TV-program enn det *Hurtigruten* var. *Hurtigruten* sendte døgnet rundt, hadde mindre musikk og roligere klipperytme. Dette gjør at *Hurtigruten* fremstår som et program som ville tilby TV-seere en realistisk «virtuell tur», mens *Sommerskuta* fremstår som et underholdnings- og informasjonsprogram som fokuserte på lokal kunnskap og kultur.

Noe som er svært interessant å se på når det gjelder hva som er likt og ulikt fra *Hurtigruten* i 2011 og *Sommerskuta* i 2021 er forholdet mellom lokale begivenheter og nasjonale begivenheter. I begge programmene var det folkemengder som møtte opp på kaiene der skipene skulle legge til. Disse samlingene av folk der noen veivet med flagg, spilte musikk, danset, og noen holdt opp hjemmelagde plakater resulterte i at det på stort sett hver kai oppstod lokale begivenheter. Dette gjaldt for både *Hurtigruten* og for *Sommerskuta*. Slike lokale begivenheter var som tidligere beskrevet ikke arrangert av NRK, men noe som dukket opp «av seg selv» på hver kai (Puijk og Urdal 2018, 3). Basert på delene som er analysert kan det virke som at de lokale begivenhetene var enda litt større under *Sommerskuta*, i hvert fall lenger sør i programmet.

I tillegg til disse lokale begivenhetene som fant sted på hver kai så kan man også definere de to programmene som nasjonale begivenheter. Den nasjonale begivenheten i 2011 var programmet *Hurtigruten* som ble sendt direkte på TV døgnet rundt i 134 timer. Den nasjonale begivenheten i 2021 var *Sommerskuta* som ble sendt direkte på TV igjennom ulike deler av døgnet i over seks uker. Nasjonale begivenheter som disse var ikke begrenset til de stedene skipene var på, men strakte seg ut over hele Norge og utenfor landegrensene hvis noen fulgte

med fra et annet land. Jeg vil argumentere at for å delta på en lokal begivenhet måtte man fysisk møte opp på en kai da MS Nordnorge eller Statsraad Lehmkuhl ankom, lå til kai eller seilte derfra, men for å delta på den nasjonale begivenheten kunne man (i tillegg til å møte fysisk opp) se på programmet direkte på TV. Dette knyttes opp til mediebegivenheter slik det er beskrevet av Dayan og Katz ved at de er direktesendte programmer som bryter med hva som vanligvis sendes rutinemessig (1992, 5). Selv om begge programmene kan sies å være en nasjonal begivenhet, vil jeg argumentere for at *Hurtigruten* var en sterkere og tydeligere definert nasjonal begivenhet enn *Sommerskuta*. *Hurtigruten* var et program som ble sendt døgnet rundt, og som lot seere delta digitalt hjemmefra i større grad enn de gjorde under *Sommerskuta*. Dette gjorde at det fellesskapet man kunne føle på da man så på programmet kontinuerlig varte så lenge programmet gikk, fremfor å være segmentert til spesifikke deler av dagen slik det var med *Sommerskuta*. Dermed vil jeg argumentere for at begge programmene inneholdt en nasjonal og flere lokale begivenheter, men at *Sommerskuta* hadde større lokale begivenheter mens *Hurtigruten* var en større nasjonal begivenhet.

Kapittel 5: Konklusjon

I denne oppgaven har jeg undersøkt hvordan reisebasert sakte-TV har endret seg fra *Hurtigruten* i 2011 til *Sommerskuta* i 2021. Jeg har forsket på dette gjennom en kvalitativ tekstanalyse av deler av programmene og to kvalitative intervjuer med personer som var med å lage programmene. Oppgaven er basert på et kunnskapshull i den tidligere forskningen. Roel Puijk har forsket på reisebasert sakte-TV fram til 2018 (2021), og jeg tar forskningen videre med å se reisebasert sakte-TV i et tiårsperspektiv fra 2011 frem til 2021. Oppgaven ser på de reisebaserte sakte-TV-programmene opp imot begrepene mediebegivenhet, «slow cinema» og stillhet, gjennomsnittlig tagningslengde, direktehet og deltakelse. Analysen var delt inn i kategoriene «kameravinkler og overganger», «tagningslengde», «lyd og musikk», «grafikk», «analog publikumsdeltakelse», «digital publikumsdeltakelse», «videoinnslag» og «intervjuinnslag». Disse kategoriene ble undersøkt opp mot hvert program, og jeg så på hvordan innholdet i kategoriene hadde endret seg mellom programmene. Siden analysen både beskrev funnene fra tekstanalysen og intervjuene, samtidig som den diskuterte hva disse funnene betydde, vil jeg nå kort diskutere noen spørsmål som ble stilt i kapittel 2, for så å presentere de konkrete hovedfunnene fra analysen. Kapitlet avslutter med å diskutere kort hva dette har å si for sakte-TV som et konsept nå og fremover, svakheter med oppgaven og forslag til videre forskning.

5.1 Sakte-TV som absurd eller ikke-begivenhet?

Nå som analysen er gjennomført kan man forsøke å svare på noen av spørsmålene som dukket opp i kapittel 2 om tidligere forskning. Disse spørsmålene er ikke definert som underspørsmål til oppgavens problemstilling. De er ikke sentrale nok for oppgavens hensikt til å være underspørsmål. Likevel er de interessante å diskutere da de kan bidra til å gi innsikt i hva sakte-TV egentlig er og hvordan det kan sammenliknes med andre medieformer og begreper. Det første slike spørsmålet som ble stilt i kapittel 2 var om reisebasert sakte-TV kan defineres som absurd, etter Bourdons definisjon (2000, 538). Bourdon skrev at direktesendt TV uten noe form for manus («screenwriting») ville vært absurd (ibid.). Som definert av SNL er absurd noe urimelig, fornuftsstridig og meningsløst (Gundersen 2021). Etter analysen av både *Hurtigruten* og *Sommerskuta* vil jeg argumentere for at reisebasert sakte-TV ikke er absurd. Noen vil kanskje hevde at det er et absurd konsept, men programmene er ikke i seg selv absurde. De er ikke meningsløse når de har en hel redaksjon som jobber med å forme programmet så TV-seere skal få oppleve en virtuell reise eller få informasjon og innsikt i

hvordan drive en seilskute. Slik redaksjonell påvirkning kan kanskje sees på som en type «screenwriting» selv om det ikke nødvendigvis betyr at de lager et manus for programmene. Man kan argumentere for at programmene er urimelig langvarige hvis man ser alt fra start til slutt, men dette er ikke nok til å kunne kalle konseptet for absurd.

Hva så med å definere programmene som ikke-begivenheter, slik Flanagan beskrev deler av «slow cinema» (2008)? Ifølge Flanagan er ikke-begivenheter karakteristiske trekk ved «slow cinema» som oppstår når det over tid ikke skjer noe umiddelbart nytt (ibid.). Man kan, med denne definisjonen, trygt kalle *deler* av reisebaserte sakte-TV-programmer for ikke-begivenheter. Jeg vil hevde at man ikke kan kalle programmene sett helhetlig som ikke-begivenheter, da det over lang tid skjer nye ting, selv om disse tingene skjer sakte. Skipet seiler langs kysten over lang tid, men så ankommer det en kai der det står hundrevis av mennesker. Da kan man ikke kalle programmet for en ikke-begivenhet. Spesielt ikke da jeg allerede har definert programmene som nasjonale begivenheter med flere mindre lokale begivenheter inni. Reisebasert sakte-TVs forhold til ikke-begivenheter blir dermed likt «slow cinema» sitt forhold til ikke-begivenheter ved at disse er å finne *inni* filmen/programmene.

Hurtigruten og *Sommerskuta* inneholdt dermed en nasjonal begivenhet (dog i ulikt omfang), lokale begivenheter da de var ved kaier, og flere ikke-begivenheter da «ingenting» nytt skjedde over en viss tid. Samtidig var de mediebegivenheter, som diskutert i kapittel 2. Reisebaserte sakte-TV-programmer kan, basert på dette, sees på som blandinger av mange ulike typer begivenheter. Da for eksempel MS Nordnorge i tredje analysedel av *Hurtigruten* seilte mellom Havøysund og Honningsvåg og det på et tidspunkt skjedde lite nytt over flere minutter var dette en del som kan kalles en ikke-begivenhet i programmet. Da skipet kom fram til kaia i Honningsvåg var det en lokal begivenhet som tok plass. Hele etappen mellom Havøysund og Honningsvåg var en del av den nasjonale begivenheten. Dermed kan man se at selv i en enkel etappe av et reisebasert sakte-TV-program finner man ulike former for begivenheter, som samlet utgjør programmene og deres kompleksitet.

5.2 Hovedfunn

Det første hovedfunnet fra analysen er at reisebasert sakte-TV har gått fra å gi seere en *virtuell reise* i 2011 til en mer *dokumentarisk og informativ* form i 2021. Som analysen viste var det flere aspekter ved *Hurtigruten* som tilsa at hensikten med dette programmet, og måten det ble produsert på, var å tilby TV-seere en realistisk og virtuell reise med MS Nordnorge. Kameraene filmet stort sett fra skipet og utover mot naturen, slik en fysisk reisende gjest ville

sett utover naturen fra skipet. Klippingen var rolig og ofte med gradvise overganger som ga en følelse av å gradvis bevege seg fra den ene siden av skipet til det andre, fremfor å «hoppe» rundt mellom ulike kameravinkler. Lyden var dominert av diegetisk lyd av sjø og motordur. *Sommerskuta* bar derimot preg av å være et program som ville dokumentere en reise og informere TV-seere om landet, seilskuta Statsraad Lehmkuhl og hvordan drive en seilskute. Dette ble blant annet tydelig gjennom valg av kameravinkler. Mye tid i programmet ble brukt til å vise aktiviteten på dekk framfor å kun vise naturen rundt skipet. Klippingen bestod hovedsakelig av harde kutt som ga dette programmet et råere, mer dokumentarisk preg enn *Hurtigruten*. Den store mengden informasjon og bruk av musikk og grafikk gjorde at *Sommerskuta* bar preg av å være styrt av en redaksjon som ville informere og underholde TV-seere. Dermed har disse to programmene to ulike hensikter, selv om de på mange måter likner på hverandre. Begge programmene var reisebasert sakte-TV fra skip som seilte langs norskekysten, men akkurat hvilken opplevelse de ga til TV-seere har endret seg fra å tilby en virtuell reise til å tilby et informativt og dokumentarisk sakte-TV-program.

Det andre hovedfunnet er at *Hurtigruten* var et rent sakte-TV-program, mens *Sommerskuta* var tidvis en blanding mellom et sakte-TV-program og et mer tradisjonelt underholdningsprogram. Dette kom tydeligst frem igjennom *Sommerskuta* sine kveldssendinger. Disse sendingene var hybrider mellom reisebasert sakte-TV og et underholdningsprogram ved at de ble ledet av to programledere, inneholdt flere intervjuer og brukte gjester både for musikalske innslag og til å snakke med. Det var også bruk av videoinnslag som tok opp hele skjermen, fremfor å være i «bilde-i-bilde»-format slik man så ellers i *Sommerskuta* og *Hurtigruten*. Thomas Hellum bekreftet at kveldssendingene til *Sommerskuta* var en blanding mellom sakte-TV og et tradisjonelt underholdningsprogram (Hellum 2021). Han mente at denne hybridvarianten på kveldstid ble til på grunn av koronapandemien, men at det ikke fungerte like bra som om man hadde to helt separate deler; først ren sakte-TV og så ren underholdning (ibid.). Dermed var *Sommerskuta* et reisebasert sakte-TV-program som inneholdt deler som minnet mindre om sakte-TV, mens *Hurtigruten* var et rent sakte-TV-program fra start til slutt som ikke lot videoinnslag, musikk eller intervjuer ta for mye fokus fra det rolige og sakte aspektet.

Et tredje hovedfunn er at reisebaserte sakte-TV-programmer består av en nasjonal begivenhet og flere mindre lokale begivenheter. *Hurtigruten* var en stor nasjonal begivenhet og inneholdt mange lokale begivenheter. *Sommerskuta* var ikke en like stor nasjonal begivenhet som *Hurtigruten*, men hadde fortsatt mange og store, om ikke større, lokale begivenheter. En

nasjonal begivenhet er i denne oppgaven en begivenhet som dekker hele sakte-TV-programmet, fra start til slutt, og som favner selve programmet og publikums opplevelse av å se på og delta i det. En nasjonal begivenhet strekker seg dermed over lang tid og favner hele Norge i form av alle som måtte se på, og kan oppleves av både TV-seere og mennesker som møter opp fysisk på kaier eller langs ruta. En lokal begivenhet er i denne oppgaven hver enkelt begivenhet som foregikk på hver kai. Her møtte mennesker opp, kledde seg ut, danset, spilte musikk, viste hjemmelagde plakater, og så videre. Disse begivenhetene kunne oppleves av de som møtte opp fysisk, men var også en del av den nasjonale begivenheten.

Både *Hurtigruten* og *Sommerskuta* inneholdt mange lokale begivenheter. Disse var relativt uendret i innhold fra *Hurtigruten* i 2011 til *Sommerskuta* i 2021, men *Sommerskuta* så nok enda større lokale begivenheter med flere mennesker som hadde møtt opp, iallfall da skipet kom lenger sør i landet (Møklebust 2021). *Hurtigruten* var derimot en større nasjonal begivenhet enn det *Sommerskuta* var. Sistnevnte inneholdt færre muligheter for digital publikumsdeltakelse, som gjorde at det var færre muligheter til å delta og dermed føle seg en del av den deltakende kulturen og få en fellesskapsfølelse mens man så på programmet. *Hurtigruten* lot TV-seere være en større del av programmet ved at man kunne chatte på nettsiden, interagere med kart og informasjon på nett, og snakke med andre om programmet på Twitter. Dermed har reisebasert sakte-TV gått fra å inneholde en nasjonal og mange lokale begivenheter under *Hurtigruten* i 2011 til å hovedsakelig bestå av lokale begivenheter, men kanskje større lokale begivenheter, under *Sommerskuta* i 2021.

5.3 Reisebasert sakte-TV i fremtiden

Nå som reisebasert sakte-TV fra *Hurtigruten* i 2011 til *Sommerskuta* i 2021 er gjort rede for har man et grunnlag for å se hvordan reisebasert sakte-TV kan fortsette å utvikle seg framover. Utviklingen i de ti årene fra 2011 til 2021 viser en trend med mer informasjon og mindre digital publikumsdeltakelse i programmene, samt større lokale begivenheter og mindre nasjonale begivenheter. Fortsetter denne trenden kan fremtidige reisebaserte sakte-TV-programmer bevege seg mer mot informasjons- og opplysningsprogrammer samtidig som de holder på det rolige og sakte aspektet. Tempoet i klippingen har økt litt fra 2011 til 2021, men hovedsakelig på grunn av kveldssendingene i *Sommerskuta*. Det ser dermed ut til at den temporale delen av sakte-TV holder seg relativt stabil, og det finnes lite som tyder på at dette vil endre seg. Hellum (2021) og Møklebust (2021) har presisert at de la til rette for rolig klipperytme både i 2011 og i 2021, og at det som bestemte klipperytmen ofte var hvor mye som skjedde rundt skipet. Dermed vil nok tempoet i reisebasert sakte-TV fremover også være

bestemt ettersom hva og hvor mye som skjer i sendingene. Hvis utviklingen som har kommet frem her fortsetter vil vi se like store eller større lokale begivenheter i fremtidige sakte-TV-prosjekter, mens de store nasjonale begivenhetene ikke nødvendigvis følger denne økningen. Dette vil jeg anta på bakgrunn av den minkende bruken av digital publikumsdeltakelse under *Sommerskuta*, slik at man må møte opp fysisk for å ta del i programmet.

Så er det viktig å huske på at de endringene som kommer frem her kan være påvirket av koronapandemien under *Sommerskuta* sommeren 2021. For eksempel så var kveldssendingene løst på den måten de ble fordi NRK ikke kunne oppfordre til eller arrangere folkefester på kaiene. Mange mennesker møtte opp, men det var ikke fordi NRK lagde et *Sommeråpent*-program på kaiene slik de hadde gjort noen tidligere år. Hellum poengterte at hvis man hadde sammenliknet *Hurtigruten* i 2011 med *Svalbard minutt for minutt* fra 2019 så hadde kanskje ikke forskjellen vært så stor (2021). Dermed er det ikke sikkert at utviklingen fra 2011 til 2021 sier oss så mye om hvordan reisebasert sakte-TV vil endre seg fremover, men at endringene peker på hvordan sakte-TV-konseptet kan tilpasse seg ulike situasjoner. Hvordan fremtidige sakte-TV-program blir vil komme an på hvilke farkoster de bruker, hvilke eventuelle restriksjoner det er med tanke på oppmøte av publikum, og på kringkasterens ønske og behov for nye sakte-TV-satsninger.

Et annet sentralt element i sakte-TVs fremtid er at programmene nyskapende trekk har en fare for å svekkes ettersom man er blitt mer vant til å se lange sakte-TV-prosjekter på NRK, i hvert fall på sommerstid. I 2009 var *Bergensbanen minutt for minutt* noe helt nytt som man ikke hadde sett tilsvarende av på lineær TV, og da *Hurtigruten* ble sendt i 2011 utfordret dette grensene til NRK og lineær TV generelt. I 2021 var nok ikke *Sommerskuta* like grensesprengende, selv om det aldri før var laget sakte-TV fra en seilskute, samt at de brukte ny kamerateknologi. Hellum mente at sakte-TV i fremtiden må bli enda mer spektakulært, større og rarere hvis det skal nå igjennom (2021). Dette går nok ut på at publikums forventninger til programmene og programmene nyskapning vokser ettersom man blir mer vant til å se slike sakte-TV-programmer. Om NRK klarer å fortsette utviklingen av reisebasert sakte-TV i form av nye typer framkomstmidler og nye typer kamera som gir nye vinkler tror jeg at reisebasert sakte-TV kan fortsette å være nyskapende programmer som samler store deler av den norske seermassen. Likevel skal det nok ikke mye til før slike programmer blir for like, og at interessen kan dabbe av etter flere år. Dette er kun spekulasjoner basert på trendene fra *Hurtigruten* til *Sommerskuta*, og det er ingen som vet hvordan reisebasert sakte-TV vil komme til å bli.

5.4 Svakheter ved oppgaven

Selv om denne studien har tatt hensyn til validitet og reliabilitet i valg og gjennomføring av metodene vil det alltid være begrensninger ved en slik studie. Den første begrensningen som kan ha svekket oppgaven er det begrensede datamaterialet. Av mange ulike reisebaserte sakte-TV-programmer som NRK har produsert har jeg kun valgt å analysere to av disse. De er gode utgangspunkt for å si noe om reisebasert sakte-TV i 2011 og 2021, men variasjoner som eventuelt har skjedd i årene imellom blir ikke oppdaget i denne studien. I tillegg til valg av program så har jeg kun analysert deler av programmene. Dette er gjort med hensyn til oppgavens omfang og tiden tilgjengelig, men det kan likevel være momenter i programmene som ikke fanges opp i denne studien på grunn av at store deler av programmene ikke er med i analysen i det hele tatt. Siden studien kun tar utgangspunkt i to programmer, og kun noen få deler i hvert program, så kan man ikke generalisere ut ifra funnene fra analysedelene. Generalisering har ikke vært et mål med denne studien, men det er viktig å minne på om dette da generalisering basert på et lite datagrunnlag kan føre til feilaktige konklusjoner.

En annen svakhet med oppgaven er at den baserer seg på kvalitative analyser der jeg selv som forsker finner og definerer elementer i programmene på egenhånd. Her må man være klar over analysens subjektivitet ved at jeg, med mine mulige forventninger og forhåpninger, har sett og diskutert elementer i programmene basert på hva jeg selv tenker er viktig. Jeg har gjort det jeg kan for å være så objektiv som mulig igjennom prosessen, men når det kun er én forsker som jobber kvalitativt kan det fort hende at enkelte elementer blir oversett som «uviktige» eller at man fokuserer mer på enkelte elementer basert på egen interesse. I kapittel 3 om metode begrunnet jeg metodevalg basert på tidligere forskning og beskrev eget ståsted, som anbefalt av Babbie for å sikre minst mulig subjektivitet i en kvalitativ analyse (2017, 419-420). Likevel kan man aldri slå fast at en kvalitativ studie utført av en enkelt person er 100% objektiv.

5.5 Videre forskning

Jeg har sett på hvordan reisebasert sakte-TV har endret seg fra *Hurtigruten* i 2011 til *Sommerskuta* i 2021, men for å kunne gi et mer nyansert bilde av disse ti årene med reisebasert sakte-TV kan det være nødvendig å forske på noen av programmene som kom imellom *Hurtigruten* og *Sommerskuta*. NRK har nesten årlig hatt et reisebasert sakte-TV-prosjekt, så det er et enormt og nærmest urørt datagrunnlag for videre forskning på dette feltet. I tillegg har min forskning kun sett på hvordan programmene var i forhold til

audiovisuelt innhold og produksjonen av dem. For å kunne gi et mer helhetlig bilde på sakte-TV's plass i dagens mediekultur er det nødvendig å forske på mottakelsen av de nyere reisebaserte sakte-TV-programmene. Hvordan ser norske TV-seere på reisebasert sakte-TV i 2022? Det kunne vært en problemstilling for en fremtidig forskningsoppgave. Hvis man kan få en bedre forståelse av hvordan og hvorfor publikum ser på sakte-TV i dag kan det være at sakte-TV fremover kan tilpasse seg publikums ønske på en bedre måte.

Siden sakte-TV er et særnorsk konsept som har fått stor suksess tross dagens hurtige medie- og TV-kultur er dette et konsept som fortjener å bli forsket på i årene fremover. Hvordan programmene er, hvordan de lages, hvordan publikum ser på dem og hvorfor de blir store suksesser er sentralt å få innsikt i for å bedre kunne forstå den helhetlige mediekulturen man har i Norge i dag og fremover.

5.6 Konklusjon

Denne masteroppgaven har vist hvordan reisebasert sakte-TV har endret seg fra *Hurtigruten* i 2011 til *Sommerskuta* i 2021. Gjennom en kvalitativ tekstanalyse av deler av programmene og to kvalitative intervjuer av personer som jobbet tett med programmene har jeg konkludert følgende: Reisebasert sakte-TV har gått fra å i 2011 være et konsept som tok TV-seere med på en virtuell reise via en nasjonal begivenhet for alle som så på og mange lokale begivenheter for de som møtte opp på kaiene, til å i 2021 være et konsept som informerte om og dokumenterte hvordan drive en seilskute på en måte som tidvis blandet sakte-TV og underholdningssjangeren, samtidig som det la opp til mange store lokale begivenheter rundt om i landet uten å bli en særlig stor nasjonal begivenhet.

Selv om analysen ikke sier noe om hvordan reisebasert sakte-TV har vært gjennomgående disse ti årene, er nå ytterpunktene i dette tiåret tydelig definert og sammenliknet. Jeg har definert begrepene «lokal begivenhet» og «nasjonal begivenhet» og beskrevet hvordan reisebaserte sakte-TV-programmer har inneholdt slike begivenheter i både 2011 og 2021. Jeg mener at disse begrepene også kan diskuteres og anvendes i videre forskning, både på sakte-TV og på andre typer TV-programmer. Lokale og nasjonale begivenheter kan brukes for å beskrive TV-programmer og for å få en bedre forståelse av hvordan store mediebegivenheter er bygd opp med tanke på analog og digital publikumsdeltakelse. Reisebasert sakte-TV står som et godt eksempel på hvordan man kan bruke lokale og nasjonale begivenheter, og endringene man har sett fra 2011 til 2021 viser at fokuset har endret seg til å i 2021 legge mer vekt på lokale begivenheter med mye analog publikumsdeltakelse.

Kilder

- Babbie, Earl. 2017. *The Basics of Social Research*, 7. utg. Boston: Cengage Learning.
- Bastiansen, Henrik G og Hans Fredrik Dahl. 2019. *Norsk Mediehistorie*, 3. utg. Oslo: Universitetsforlaget.
- Bokmålsordboka. 2021a. «Begivenhet»
https://ordbok.uib.no/perl/ordbok.cgi?OPP=+begivenhet&ant_bokmaal=5&ant_nynorsk=5&bokmaal=+&ordbok=begge lest 15.03.2021.
- Bokmålsordboka. 2021b. «Direkte»
https://ordbok.uib.no/perl/ordbok.cgi?OPP=direkte&ant_bokmaal=5&ant_nynorsk=5&bokmaal=+&ordbok=bokmaal lest 23.03.2021.
- Bordwell, David. 2002. «Intensified Continuity Visual Style in Contemporary American Film» *Film Quarterly* 55 (3): 16-28. <https://doi.org/10.1525/fq.2002.55.3.16>
- Bourdon, Jerome. 2000. «Live television is still alive: on television as an unfulfilled promise» *Media Culture & Society* 22 (5): 531-556. <https://doi-org.ezproxy.uio.no/10.1177/016344300022005001>
- Çağlayan, Emre. 2016. «The Aesthetics of Boredom – Slow Cinema and the Virtues of the Long Take in Once Upon a Time in Anatolie» *Projection* 10 (1): 63-85. <https://doi-org.ezproxy.uio.no/10.3167/proj.2016.100108>
- Carlsen, Jon Ståle. 2011. «Hurtigruten: hvordan sende direkte fra satellittskygge» NRKbeta.no, 17.06.2011. <https://nrkbeta.no/2011/06/17/hurtigruten-hvordan-sende-direkte-fra-satellittskygge/> lest 23.03.2022.
- Ciment, Michel. 2003. «The State of Cinema» *Unspoken Cinema*, 30.10.2006. <https://unspokencinema.blogspot.com/2006/10/state-of-cinema-m-ciment.html> lest 09.04.2021.
- Creeber, Glen. 2006. «The Joy of Text?: Television and Textual Analysis» *Critical studies in television* 1 (1): 81-88. <https://doi-org.ezproxy.uio.no/10.7227%2FCST.1.1.11>
- Dayan, Daniel og Elihu Katz. 1992. *Media events: the live broadcasting of history*. Cambridge: Harvard University Press.

- De Luca, Tiago. 2016. «Slow Time, Visible Cinema: Duration, Experience, and Spectatorship» *Cinema Journal* 56 (1): 23-42. <https://www.jstor.org/stable/44072163>
- Det Norske Akademis Ordbok. 2022. «Ikke-begivenhet» i Det Norske Akademis Ordbok, 2022. <https://naob.no/ordbok/ikke-begivenhet> lest 10.05.2022.
- Emilsen, Ann-Sofi S. 2020. «Sakte-TV» i Store Norske Leksikon, 26.11.2020. <https://snl.no/sakte-TV> lest 04.06.2020.
- Enli, Gunn og Ida Aalen. 2018. «Sosiale medier» i Store Norske Leksikon, 14.05.2018. https://snl.no/sosiale_medier lest 07.02.2022.
- Enli, Gunn, Hallvard Moe, Vilde Schanke Sundset og Trine Syvertsen. 2010. *TV – en innføring*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Faldalen, Jon Inge. 2021. «STILLMOVING». Doktoravhandling, Universitetet i Oslo.
- Flanagan, Matthew. 2008. «Towards an Aesthetic of Slow in Contemporary Cinema» 16:9 6 (29). http://www.16-9.dk/2008-11/side11_inenglish.htm
- Foster, Liam, Ian Diamond og Julie Jefferies. 2015. *Beginning Statistics. An introduction for social scientists*, 2. utg. London: SAGE Publications.
- Gannon og Grubb. 2020. «How Filmmakers Guide the Eye: The Effect of Average Shot Length on Intersubject Attentional Synchrony» *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*. Online First Posting. <http://dx.doi.org/10.1037/aca0000315>
- Grønmo, Sigmund. 2016. *Samfunnsvitenskapelige Metoder*, 2. utg. Bergen: Fagbokforlaget.
- Gundersen, Dag. 2021. «Absurd» i Store Norske Leksikon, 22.01.2021. <https://snl.no/absurd> lest 11.06.2021.
- Hayes, Christian. 2009. «Phantom Carriages: Reconstructing Hale's Tours and the virtual travel experience» *Early Popular Visual Culture* 7:2 (185-198). <https://doi-org.ezproxy.uio.no/10.1080/17460650903010725>
- Hellum, Thomas. 2014. «The world's most boring television... and why it's hilariously addictive», TED.com. https://www.ted.com/talks/thomas_hellum_the_world_s_most_boring_television_and_why_it_s_hilariously_addictive#t-630435

- Hellum, Thomas. 2021. Intervju transkribert, 26.11.2021.
- Hofseth, Anders. 2011. «Hurtigruten: 5 døgn TV-maraton i midnattssol» NRKbeta, 16.06.2011. <https://nrkbeta.no/2011/06/16/hurtigruten/> lest 21.09.2021.
- Hofstad, Sigrun. 2014. «-Sakte-tv dekker vårt behov for tilhørighet» nrk.no, 01.12.2014. https://www.nrk.no/trondelag/_sakte-tv-dekker-vart-behov-for-tilhorighet-1.12074827 lest 21.09.2021.
- Holmquist Fenne, Marit. 2021. «Sommerskuta med musikk-rekord» nrk.no, 29.06.2021. <https://www.nrk.no/presse/sommarskuta-med-musikk-rekord-1.15556965> lest 28.09.2021.
- Jeffery, Ella og Lesley Hawkes. 2021. «Neither Here nor There: Landscape, National Identity and the Rise of Australian Slow TV» Journal of Australian Studies 45:1 (61-75). <https://doi.org/10.1080/14443058.2020.1867223>
- Jenkins, Henry, Ravi Purushotma, Margaret Weigel, Katie Clinton og Alice J. Robinson. 2009. Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. Cambridge: The MIT Press.
- Kjus, Yngvar. 2008. «Television Production Crossing Media Boundaries» Doktoravhandling, Universitetet i Oslo.
- Kvale, Steinar and Svend Brinkmann. 2015 Det Kvalitative Forskningsintervju, 3. utg. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag.
- Leyda og Brinch. 2020. «Anthropocene slow TV: Temporalities of extinction in Svalbard» Journal of Scandinavian Cinema 10 (3): 279-309. https://doi.org/10.1386/jsca_00033_1
- Lindebø, Kristine. 2019. «Ti år siden NRKs første «minutt for minutt»» Journalisten.no, 21.03.2019. <https://journalisten.no/ideutvikling-innovasjon-jubileum/ti-ar-siden-nrks-forste-minutt-for-minutt/354917> lest 15.03.2022.
- Møklebust, Rune. 2021. Intervju transkribert, 26.11.2021.
- NESH. 2019. Forskningsetisk veileder for internettforskning. 12.02.2019. <https://www.forskningsetikk.no/retningslinjer/hum-sam/forskningsetisk-veileder-for-internettforskning/> lest 22.06.2021.

- NESH. 2021. Forskningsetiske retningslinjer for samfunnsvitenskap og humaniora.
16.12.2021. <https://www.forskningsetikk.no/retningslinjer/hum-sam/forskningsetiske-retningslinjer-for-samfunnsvitenskap-og-humaniora/> lest 09.05.2022.
- Nilstun, Carina. 2020. «Event» i Store Norske Leksikon, 28.06.2020. <https://snl.no/event>
lest 15.03.21.
- NRK. 2011a. «Ålesund – Molde» Hurtigruten minutt for minutt.
<https://tv.nrk.no/serie/hurtigruten-minutt-for-minutt/2011/DVFJ67001311/avspiller>
lest 17.08.2021.
- NRK. 2011b. «Sandnessjøen – Nesna» Hurtigruten minutt for minutt.
<https://tv.nrk.no/serie/hurtigruten-minutt-for-minutt/2011/DVFJ67002511/avspiller>
lest 03.09.2021.
- NRK. 2011c. «Havøysund – Honningsvåg» Hurtigruten minutt for minutt.
<https://tv.nrk.no/serie/hurtigruten-minutt-for-minutt/2011/DVFJ67005511/avspiller>
lest 09.09.2021.
- NRK. 2011d. «Ved kai i Båtsfjord» Hurtigruten minutt for minutt.
<https://tv.nrk.no/serie/hurtigruten-minutt-for-minutt/2011/DVFJ67006411/avspiller>
lest 26.11.2021.
- NRK. 2019. Sommeråpent. <https://tv.nrk.no/serie/sommeraapent> lest 16.11.2021.
- NRK. 2020. «Sakte-TV på NRK» nrk.no, 18.11.2020. <https://www.nrk.no/presse/sakte-tv-pa-nrk-1.12056455> lest 13.04.2021.
- NRK. 2021a. «13. juli kl. 11:00 – Seilas fra Senjahopen» Sommerskuta minutt for minutt.
<https://tv.nrk.no/serie/sommerskuta-minutt-for-minutt/202107/ENRK10004321/avspiller> lest 19.08.2021.
- NRK. 2021b. «11. aug. kl. 15:00 – Seilas fra Helgeroa» Sommerskuta minutt for minutt.
<https://tv.nrk.no/serie/sommerskuta-minutt-for-minutt/202108/ENRK10029421/avspiller> lest 06.09.2021.
- NRK. 2021c. «11. aug. kl. 21:15 – Kveldsseilas mot Holmestrand» Sommerskuta minutt for minutt. <https://tv.nrk.no/serie/sommerskuta-minutt-for-minutt/202108/ENRK10029921/avspiller> lest 10.09.2021.

- NRK. 2022a. Norge Rundt. <https://tv.nrk.no/serie/norge-rundt> lest 23.05.2022.
- NRK. 2022b. «Vedtekter og NRK-plakaten» nrk.no, 17.02.2022.
<https://info.nrk.no/vedtekter/> lest 04.03.2022.
- NRKbeta. 2011. «Hurtigruten: Noen glimt bak kameraene». 20.06.2011.
<https://nrkbeta.no/2011/06/20/hurtigruten-noen-glimt-bak-kameraene/> lest
30.08.2021.
- Nygaard, Lynn P. 2017. Writing Your Master's Thesis From A to Zen. London:
SAGE.
- Nøkling, Anders. 2021. «Bli med å seile med NRK i sommer» nrk.no, 15.02.2021.
<https://www.nrk.no/delta/bli-med-a-seile-med-nrk-i-sommer-1.15370982> lest
25.08.2021.
- Nøkling, Anders og Caroline Michelsen. 2021. «Her er de frivillige om bord på
sommerskuta!» nrk.no, 13.07.2021. [https://www.nrk.no/sommer/medseilere-pa-nrks-
sommerskuta-2021-1.15541681](https://www.nrk.no/sommer/medseilere-pa-nrks-sommerskuta-2021-1.15541681) lest 27.08.2021.
- Pedersen, Bjørn Tore. 2011. Hurtigruten minutt for minutt – Jubelferden, Folkefesten,
Landskapet. Oslo: Pax Forlag AS.
- Puijk, Roel. 2015. «Slow Television – A Successful Innovation in Public Service
Broadcasting» Nordicom Review 36 (1): 95-108. [https://doi.org/10.1515/nor-2015-
0008](https://doi.org/10.1515/nor-2015-0008)
- Puijk, Roel og Elisabeth Urdal. 2018. «Seing på sakte-TV» Norsk Medietidsskrift 25
(2): 1-18. <https://doi.org/10.18261/issn.0805-9535-2018-02-03>
- Puijk, Roel. 2021. Slow TV – An Analysis of Minute-by-Minute Television in Norway.
Bristol: Intellect.
- Skrede, Sindre, Henrik Lied, Harald K. Jansson og Ståle Grut. 2021. «Bak kamera på
NRKs sommerbåt Statsraad Lehmkuhl» NRKbeta, 13.08.2021.
<https://nrkbeta.no/2021/08/13/bak-kamera-pa-nrks-sommerbat-statsraad-lehmkuhl/> lest
24.09.2021.

- Statistisk sentralbyrå. 2022. «Norsk Mediebarometer», 26.04.2022.
<https://www.ssb.no/kultur-og-fritid/tids-og-mediebruk/statistikk/norsk-mediebarometer> lest 23.05.2022.
- Store Norske Leksikon. 2021. «Prime Time» i Store Norske Leksikon, 01.07.2021.
https://snl.no/prime_time lest 04.03.2022.
- Svendsen, Roy Hilmar. 2021. «Seks uker med sakte-tv fra Statsraaden: Her skal «Sommerskuta» seile» nrk.no, 15.02.2021. <https://www.nrk.no/vestland/seks-uker-med-sakte-tv-fra-statsraaden-her-skal-sommerskuta-seile-1.15367357> lest 22.03.22.
- Sørensen, Inge Ejbye. 2016. «The revival of live TV: liveness in a multiplatform context» Media Culture & Society 38 (3): 381-399. <https://doi-org.ezproxy.uio.no/10.1177/0163443715608260>
- Sørensen, Bjørn. 1999. «Travel Films in Norway: The Persistence of the ‘View’ Aesthetic» i Nordic Explorations: Film Before 1930, redigert av John Fullerton og Jan Olsson, 102-113. Australia: John Libbey & Company Pty Ltd.
- Tan, Spackman og Wakefield. 2017. «The Effects of Diegetic and Nondiegetic Music on Viewers’ Interpretations of a Film Scene» Music Perception: An Interdisciplinary Journal 34 (5): 605-623. <https://doi-org.ezproxy.uio.no/10.1525/mp.2017.34.5.605>
- Thompson, Kristin og David Bordwell. 2019. Film History - An Introduction, 4. utg. New York: McGraw-Hill Education.
- Urdal, Elisabeth. 2017. «Plutselig skjedde det... ingenting – en studie av publikums opplevelse av sakte-TV». Masteroppgave, Universitetet i Bergen.
- Walvaart, Marleen te, Alexander Dhoest og Hilde Van den Bulck. 2019. «Production perspectives on audience participation in television: On, beyond and behind the screen» Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies 25 (5-6): 1140-1154. <https://doi.org/10.1177/1354856517750362>
- Ytreberg, Espen. 2009. «Extended liveness and eventfulness in multiplatform reality formats» New Media and Society 11 (4): 467-485.
<https://doi.org/10.1177%2F1461444809102955>

Østbye, Helge, Knut Helland, Karl Knapskog og Leiv Ove Larsen. 2007. Metodebok for medievitenskap, 3. utg. Oslo: Fagbokforlaget.

Vedlegg

Vedlegg 1: Intervjuguide

Bakgrunnsinformasjon

- Hvor lenge har du jobbet i NRK?
- Hvor lenge har du jobbet med sakte-TV?
- Hva er din rolle før, under og etter en reisebasert sakte-TV produksjon?

Sakte-TV, generelt

- Hvordan vil du beskrive sakte-TV med dine egne ord?
- Hva er det som spesifikt skiller sakte-TV fra andre TV-programmer?

Hurtigruten minutt for minutt (2011)

- Før gjennomføringen av Hurtigruten minutt for minutt, hva var visjonen for programmet?
- Hva la dere vekt på i planleggingsfasen? Publikumsinteraksjon? Natur-bilder? Å portrettere en realistisk reise?
- Hvilke vurderinger gjorde dere rundt valg av kameravinkler? Vinklenes funksjoner?
- Hvilke vurderinger gjorde dere rundt klipperytmen? Raskere/roligere på natten? Ulike folk på jobb?
- Hvilke vurderinger gjorde dere rundt musikken som ble spilt av? Hva slags effekt hadde den?
- Hvordan arbeidet dere med tekst/grafikk underveis? Spontant vs. planlagt?
- Hvilke vurderinger gjorde dere rundt bruk av videoinnslag? Informere? Underholde?
- Hva endret seg under produksjonen i forhold til hva dere hadde planlagt?
- Hvordan var tilbakemeldingen fra publikum og seere av programmet?

Sommerskuta (2021)

- Før gjennomføringen av Sommerskuta, hva var visjonen for programmet?
- Hva la dere vekt på i planleggingsfasen? Publikumsinteraksjon? Natur-bilder? Å portrettere en realistisk reise?
- Hvilke vurderinger gjorde dere rundt valg av kameravinkler? Vinklenes funksjoner?

- Hvilke vurderinger gjorde dere rundt klipperytmen?
- Hvilke vurderinger gjorde dere rundt musikken som ble spilt av? Hva slags effekt hadde den?
- Hvordan arbeidet dere med tekst/grafikk underveis? Spontant vs. planlagt?
- Hvilke vurderinger gjorde dere rundt bruk av videoinnslag? Informere? Underholde?
- Hva var deres tanke rundt kveldsseilasene i forhold til resten av programmet? Mer underholdende, raskere klipperytme, etc.? Er kveldsseilasene fortsatt sakte-TV?
 - Hadde de vært annerledes om de ikke ble sendt på NRK1, men NRK2 som resten?
- Hva endret seg under produksjonen i forhold til hva dere hadde planlagt?
- Hvordan var tilbakemeldingen fra publikum og seere av programmet?

Endringer fra da til nå?

- Hvordan er seer-oppslutningen i 2021 i forhold til i 2011?
- Hvordan er publikumsdeltakelsen i 2021 i forhold til i 2011?
 - Oppmøte på kaier og langs kysten
 - Digital deltagelse: SMS, SoMe, osv.
- Hvordan opplever du at reisebaserte sakte-TV har endret seg fra 2011 til 2021?
- Hvis du kunne se ti år frem i tid, hvordan tror du reisebasert sakte-TV ser ut da?
- Er det noe mer du ønsker å legge til?

Vedlegg 2: Meldeskjema, NSD

28.9.2021

Meldeskjema for behandling av personopplysninger



NSD sin vurdering

Prosjektittel

Masteroppgave om sakte-TV

Referansenummer

100817

Registrert

06.09.2021 av Lars-Petter Bjørnstad - larspeb@uio.no

Behandlingsansvarlig institusjon

Universitetet i Oslo / Det humanistiske fakultet / Institutt for medier og kommunikasjon

Prosjektansvarlig (vitenskapelig ansatt/veileder eller stipendiat)

Jon Inge Faldalen, j.i.faldalen@media.uio.no, tlf: 47606959

Type prosjekt

Studentprosjekt, masterstudium

Kontaktinformasjon, student

Lars-Petter Bjørnstad, larspeb@student.media.uio.no, tlf: 98043696

Prosjektperiode

01.02.2021 - 01.09.2022

Status

28.09.2021 - Vurdert

Vurdering (1)

28.09.2021 - Vurdert

Det er vår vurdering at behandlingen vil være i samsvar med personvernlovgivningen så fremt den gjennomføres i tråd med det som er dokumentert i meldeskjemaet 27.09.2021 med vedlegg, samt i meldingsdialogen mellom innmelder og NSD. Behandlingen kan starte.

TYPE OPPLYSNINGER OG VARIGHET

Prosjektet vil behandle alminnelige kategorier av personopplysninger frem til 01.09.2022.

<https://meldeskjema.nsd.no/vurdering/6130a873-8260-4183-81f5-8b8314eb2764>

1/3

LOVLIG GRUNNLAG (utvalg 1)

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

LOVLIG GRUNNLAG (utvalg 2)

Prosjektet vil behandle overnevnte kategorier av personopplysninger med grunnlag i at oppgaven er nødvendig for å utføre en oppgave i allmennhetens interesse og for formål knyttet til vitenskapelig forskning.

Lovlig grunnlag for behandlingen av alminnelige personopplysninger er dermed at den er nødvendig for å utføre en oppgave i allmennhetens interesse, jf. personvernforordningen art. 6 nr. 1 bokstav e, samt for formål knyttet til vitenskapelig forskning, jf. personopplysningsloven § 8, jf. personvernforordningen art. 6 nr. 3 bokstav b.

Behandlingen er omfattet av nødvendige garantier for å sikre den registrertes rettigheter og friheter, jf. personvernforordningen art. 89 nr. 1.

PERSONVERNPRINSIPPER

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

- lovlighet, rettferdighet og åpenhet (art. 5.1 a), ved at de registrerte får tilfredsstillende informasjon om og samtykker til behandlingen (utvalg 1)
- formålsbegrensning (art. 5.1 b), ved at personopplysninger samles inn for spesifikke, uttrykkelig angitte og berettigede formål, og ikke viderebehandles til nye uforenlige formål
- dataminimering (art. 5.1 c), ved at det kun behandles opplysninger som er adekvate, relevante og nødvendige for formålet med prosjektet
- lagringsbegrensning (art. 5.1 e), ved at personopplysningene ikke lagres lengre enn nødvendig for å oppfylle formålet

DE REGISTRERTES RETTIGHETER (UTVALG 1)

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

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

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

DE REGISTRERTES RETTIGHETER (UTVALG 2)

Så lenge de registrerte kan identifiseres i datamaterialet vil de ha følgende rettigheter: innsyn (art. 15), retting (art. 16), sletting (art. 17), begrensning (art. 18) og protest (art. 21).

Det kan også unntas fra informasjonsplikt etter art. 14 nr. 5 b), der personopplysninger ikke har blitt samlet inn fra den registrerte. Materialet som skal benyttes er offentlig tilgjengelig videomateriale som har gjennomgått en redaksjonell prosess. Det er forventet en stor grad av offentlighet og tilgjengelighet til dette materialet.

Studenten har ikke kontaktinformasjon til de personene som fremkommer, enten som ansikt, navn, eller brukernavn på sosiale media. Det vil derfor være uforholdsmessig vanskelig for studenten å kunne informere den enkelte. Personopplysningene det refereres til her er ikke det sentrale i oppgaven, men fremkommer kun i materialet (programmet) som er fokus for oppgaven.

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

FØLG DIN INSTITUSJONS RETNINGSLINJER

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

Microsoft OneDrive er databehandler i prosjektet. NSD legger til grunn at behandlingen oppfyller kravene til bruk av databehandler, jf. art 28 og 29.

NSD legger til grunn at behandlingen oppfyller kravene til behandling av personopplysninger utenfor EU (personvernforordningen kapittel 5).

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

MELD VESENTLIGE ENDRINGER

Dersom det skjer vesentlige endringer i behandlingen av personopplysninger, kan det være nødvendig å melde dette til NSD ved å oppdatere meldeskjemaet. Før du melder inn en endring, oppfordrer vi deg til å lese om hvilke type endringer det er nødvendig å melde: <https://www.nsd.no/personverntjenester/fylle-ut-meldeskjema-for-personopplysninger/melde-endringer-i-meldeskjema>

Du må vente på svar fra NSD før endringen gjennomføres.

OPPFØLGING AV PROSJEKTET

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

Kontaktperson hos NSD: Anne Lene L. Nymoen

Lykke til med prosjektet!

Vedlegg 3: Informasjonsskriv til intervjurespondenter

Vil du delta i forskningsprosjektet om reisebasert sakte-TV?

Dette er et spørsmål til deg om å delta i et forskningsprosjekt hvor formålet er å finne ut hvordan reisebasert sakte-TV har endret seg fra Hurtigruten minutt for minutt i 2011 til Sommerskuta minutt for minutt i 2021. I dette skrivet gir vi deg informasjon om målene for prosjektet og hva deltakelse vil innebære for deg.

Formål

Dette forskningsprosjektet er et mastergrads-prosjekt ved institutt for medier og kommunikasjon, Universitetet i Oslo. Selve forskningen vil bestå av analyse av tre etapper av Hurtigruten minutt for minutt, og tre etapper av Sommerskuta minutt for minutt. I tillegg til dette skal det gjennomføres noen intervjuer for å kontekstualisere funnene i analysen.

Problemstillingen til masteroppgaven er som følger:

Hvordan har reisebasert sakte-TV endret seg fra Hurtigruten minutt for minutt i 2011 til Sommerskuta minutt for minutt i 2021?

Hvem er ansvarlig for forskningsprosjektet?

Institutt for medier og kommunikasjon ved Universitetet i Oslo er ansvarlig for prosjektet.

Hvorfor får du spørsmål om å delta?

Du får spørsmål om å delta ved intervju fordi du er en av personene bak disse prosjektene. Din opplevelse av planleggingen og gjennomføringen av en eller begge av programmene som skal forskes på er av stor interesse for oppgaven.

Hva innebærer det for deg å delta?

Din rolle vil bli å være intervjuobjekt for et personlig intervju. Intervjuet vil vare i maksimalt en time, og vil i hovedsak handle om hvordan produksjonen tenkte i planleggingen og gjennomføringen av programmene. Det vil bli gjort lydopptak av intervjuet, og opptaket vil senere bli transkribert. Selve lydfilen og den skriftlige transkriberingen vil bli lagret på en ekstern harddisk inntil masteroppgaven er levert og godkjent.

Det er frivillig å delta

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

Ditt personvern – hvordan vi oppbevarer og bruker dine opplysninger

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

Intervju-opptaket vil kun bli tilgjengelig for masterstudenten ved at det blir lagret på en ekstern harddisk som ingen andre har tilgang til. Disse filene vil bli slettet etter prosjektet er gjennomført. Transkriberingen av intervjuet kan bli lagt ved som vedlegg i oppgaven.

Intervjuet vil bli redegjort for i masteroppgaven, og du vil bli nevnt med navn og arbeidsoppgave under produksjonen av programmet/programmene. Siden det er offentlig kjent at du jobbet på ett eller flere av disse programmene er det ikke hensiktsmessig å anonymisere din deltakelse.

Hva skjer med opplysningene dine når vi avslutter forskningsprosjektet?

Lyddopptaket slettes når prosjektet avsluttes/oppgraden er godkjent, noe som etter planen er sommeren 2022.

Opplysningene som publiseres skriftlig i masetoppgaven vil bli liggende offentlig tilgjengelig på ubestemt tid.

Dine rettigheter

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

- innsyn i hvilke personopplysninger som er registrert om deg, og å få utlevert en kopi av opplysningene,
- å få rettet personopplysninger om deg,
- å få slettet personopplysninger om deg, og
- å sende klage til Datatilsynet om behandlingen av dine personopplysninger.

Hva gir oss rett til å behandle personopplysninger om deg?

Vi behandler opplysninger om deg basert på ditt samtykke.

På oppdrag fra Institutt for medier og kommunikasjon, Universitetet i Oslo har NSD – Norsk senter for forskningsdata AS vurdert at behandlingen av personopplysninger i dette prosjektet er i samsvar med personvernregelverket.

Hvor kan jeg finne ut mer?

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

- Institutt for medier og kommunikasjon ved:
 - Lars-Petter Bjørnstad. +47 980 43 696, larspeb@student.media.uio.no
 - Veileder: Jon Inge Faldalen, j.i.faldalen@media.uio.no
 - Vårt personvernombud: Roger Markgraf-Bye: personvernombud@uio.no

Hvis du har spørsmål knyttet til NSD sin vurdering av prosjektet, kan du ta kontakt med:

- NSD – Norsk senter for forskningsdata AS på epost (personverntjenester@nsd.no) eller på telefon: 55 58 21 17.

Med vennlig hilsen

Lars-Petter Bjørnstad
(Forsker/student)

Jon Inge Faldalen
(Veileder)

Samtykkeerklæring

Jeg har mottatt og forstått informasjon om master-prosjektet om reisebasert sakte-TV, og har fått anledning til å stille spørsmål. Jeg samtykker til:

- å delta i intervju
- at opplysninger om meg publiseres i masteroppgaven slik at jeg kan gjenkjennes
- at mine personopplysninger lagres inntil prosjektslutt sommeren 2022

Jeg samtykker til at mine opplysninger behandles frem til prosjektet er avsluttet

(Signert av prosjektdeltaker, dato)