

SPEL OG KVALITET – Foredrag til Norske Historiske Spel

Kjære alle sammen. Først vil jeg si tusen takk for at jeg har fått lov til å komme hit og snakke for dere. Jeg skal innrømme at det føles litt som å komme til løvens hule selv om den aggressiviteten og jaktinnstillingen vi tillegger løver, neppe kan brukes som bilde på organisasjonen for Norske Historiske Spel. Etter at jeg stakk hodet så freidig frem og mente noe om en hel teatergenre, har jeg bare opplevd positivitet fra spelmiljøet. Folk har rett nok vært uenig med meg, men uenigheten har vært riktig så trivelig.

Innimellom annen jobb som redaktør og teaterkritiker og barselpermisjon, har jeg i en periode jobbet med det som fremdeles skal bli en bok om norske historiske spel. Jeg har tidligere jobbet en del med iscenesettelser av historie på andre arenaer og i andre kulturer, blant annet i et doktorgradsarbeid på Universitetet i Oslo, og ble derfor interessert i å finne ut hvordan opplevelsen av historie fremmes scenisk innenfor den nasjonen og den kulturen jeg selv tilhører. Jeg har også vært interessert i hvordan iscenesettelsen av historie skaper ideer om det historiske, altså hvordan ideer om den norske nasjonen blir til gjennom det iscenesatte. I innlegget jeg skal holde for dere her i dag, skal jeg snakke om spel, kvalitet og fortolkning.

Metode og å spille i myr

Som mange av dere her vet, skrev jeg i mars i fjor et blogginnlegg på min private blogg der jeg klagde over kvaliteten i norske spel. Det var et hjertesukk. Jeg stod fast i arbeidet, og lurte på hvorfor alle disse spelene jeg hadde sett hadde så like utfordringer når det kom til kvalitet. Jeg får her legge til at av de 150 aktive historiske spelene NHS opererer med, har jeg selvfølgelig bare sett en bitteliten brøkdel. Noen har jeg også, på grunn av økonomiske og logistikkmessige utfordringer, bare sett på video. Jeg forstår selvfølgelig at mye av det som er spelenes faktiske iboende kvaliteter ikke kan oppleves via en dataskjerm fra et kjøkkenbord i Oslo, men det har vært en mulighet til å få et innblikk i hva som rører seg. De metodiske problemstillingene dette skaper er materiale for en egen diskusjon, men denne metoden hadde uansett ført meg ut i dette hjertesukket. Jeg syntes jeg så noen likheter i de teaterfaglige utfordringene, og det kjedet meg at spelene var så like i uttrykk, stil og form. Det var konservativt og gammeldags, som om skuespillerne måtte spille samtidig som de skulle jobbe seg opp av en myr. Jeg ville stille noen spørsmål om hvorfor det er sånn. Spel som genre har fått svært lite faglig oppmerksomhet, og det var nesten ingen faglige kilder å oppsøke.

Kvalitet

Greit, nå har jeg sagt det, de spilte i myr. (Noen ganger kanskje også helt bokstavelig.) De jobbet seg gjennom tung materie. Jeg har altså ment at det har vært lav kvalitet, men hvordan kan jeg mene dette? Hva er kvalitet og hva er diskusjoner om kvalitet? Er det min subjektive oppfatning, min *smak* det står på her, eller kan jeg som teaterkritiker fremstille noen objektive sannheter om kvaliteten på innholdet?

Dette er store og vanskelige spørsmål. Av reaksjonene jeg har fått etter at mine meninger plutselig nådde riksmidlene i fjor sommer, har det gått i både enighet og uenighet. Mange med tilknytning til spelmiljøet, viser det seg, er enige med meg, men det gjelder jo ikke deres spel. Det er de andre spelene som er dårlige. Og det kan jo stemme det, for jeg har sjelden sett akkurat deres spel, og da kan jeg heller ikke se bort fra at det der ligger gull hvor jeg, med mine fordommer, kanskje trodde det var gråsten.

La oss allikevel dvele litt ved kvalitetsbegrepet og se om det kan føre noe fruktbart med seg som ikke bare handler om subjektivitet, smak og forventninger. Professor i regi ved Kunsthøgskolen i Oslo (KHIO) Tore Vagn Lid, skriver i Kulturrådets utgivelse om kvalitet fra 2015 om hvordan kunstkritikken og kvalitetsbegrepet befinner seg i et avhengighetsforhold med kunstutviklingen.

Når kunsten benytter seg av nye paradigmer, vil kritikken følge etter og se etter nye krav for hva som er godt eller dårlig. Det betyr også at det kunstlandskapet kritikere skolerer i har betydning for hvordan de bedømmer om noe er godt eller dårlig. Ett spørsmål er da hvilke kriterier vi skal sette for spel, en genre som på mange måter motsetter seg kunstnerisk nyskapelse, endring og forandring og som i sin natur ser bakover heller enn fremover. Det er klart at kvalitet er subjektivt og relativt, men det må også kunne knyttes til noen krav eller metoder hvis det i det hele tatt skal være et fruktbart begrep. I det følgende skal jeg gjennomgå noen av spelenes genrekriterier for å gi en forståelse av spel som teater med en spesifikk egenart for deretter å diskutere hva som er et godt spel og hva som er spelenes største kunstneriske utfordringer.

Jeg har bestemt meg for ikke å trekke frem enkeltspel som eksempler på det jeg ikke synes fungerer, bare som gode eksempler. Jeg tenker at det er mest fruktbart i denne sammenhengen. Kritikken kan derfor kanskje bli litt generell noen steder, men spør meg gjerne senere hvis dere ønsker eksempler. Jeg er også helt sikker på at en del av dere mener at jeg burde visst om deres spel som et spel som får til noe av det jeg nevner som positivt, da kan dere enten huke tak i meg senere eller sende meg en epost med informasjon på juliera@gmail.com.

Hvis vi skal snakke om spel og kvalitet må vi være enige om hva et spel er. For hvis noe skal være godt som spel, må det være fordi det oppfyller de genrekriteriene som gjør det til et spel og utnytter de kriteriene til å skape noe. I det følgende skal jeg derfor diskutere det jeg mener er spelenes genretrekk og se på hvordan disse trekkene kan brukes til spelenes fordel. Et spel er en unik form, og det er når denne unike formen utnytter sitt fulle potensial at spel har mulighet til å heve seg over den allerede omtalte myren. Det første genretrekket er velkjent. Det handler om spelets forhold til stedet.

Spel og sted

I 2005 gav Sigurd Ohrem ut boken *Spillet om stedet*. Boken er en av de få som er skrevet om norsk spelkultur, og mest av alt lister den opp et stort antall norske spel. Det er lite diksjon. Tittelen på Ohrems bok viser imidlertid til noe sentralt i måten spel skal forstås på. Det er åpenbart at spelets ryggrad ligger i forholdet det har til det lokale stedet spelet oppstår i og spilles på. For at et spel fullt ut skal lykkes med å utnytte dette potensialet må det fysiske stedet tas med inn i det estetiske uttrykket, ikke som idé, men som fysisk tilstedeværelse.

Spel oppstår i lokalsamfunnet og henviser, som oftest, til en historisk eller mytologisk hendelse hentet fra stedet. Spel spilles utendørs på det aktuelle stedet, og jeg mener et godt spel bruker stedet i teateruttrykket og gir stedet selv både en symbolsk, historisk

betydning og en umiddelbar og faktisk nærhet. Spelet vil også bli mer interessant hvis det utnytter de mulighetene som oppstår utendørs, men som man ikke kan få innendørs i en teatersal. Dette gjelder for eksempel naturlig lyssetting, nivåforskjeller, dybde og bredde. Der innendørsteater alltid er avgrenset til det rommet det foregår i, kan spelet spille på et større område og forsøksvis oppheve de fysiske begrensningene. I praksis gir det jo ikke mening at de som opptrer skal bevege seg så langt vekk at publikum ikke kan se eller høre dem, men muligheten for å late som om det er mulig synes jeg er interessant. Derfor skuffer det meg når spel har for store, ofte permanente amfier og avgrensede sceneområder. Da blir ikke stedet inkorporert i det estetiske uttrykket, men fungerer utelukkende på det symbolske nivået. Nærheten mellom mennesker og sted blir ikke like stor.

Noen spel tar imidlertid stedet inn i forestillingen. *Marispelet på Rjukan* synes jeg er et interessant eksempel her. Jeg har bare sett deler av det på video, og jeg har besøkt spillplassen etter at spelperioden var avsluttet. Det jeg synes er interessant med Marispelet er at Rjukanfossen, som danner bakteppe for spillplassen og til vanlig nå ligger i rør, slippes løs. Marispelet er et av spelene som forteller en mytisk historie fra området, og dermed ikke belager seg på faktamateriale. Allikevel fortelles en historie fra Telemark på 1800-tallet, og ved å ta den naturlige fossen med inn i spilleplassen opprettes en kobling mellom det historiske Rjukan, fossen og fortellingen. Det uvanlige ved fossen bringer også inn nåtidsperspektivet og tanker om naturvern og industrihistorie til tross for at handlingen er lagt til 1800-tallet.

Et annet sted jeg opplevde at stedet utfordret tematikken var i Korsvika i Trondheim. I utgangspunktet er spilleplassen i Korsvika og *Korsvikaspillet* ganske begrenset. Det er bygget en scene og et amfi. Bak scenen ligger Trondheimsfjorden og spilleområdet er ganske smalt i dybden. Da jeg var der i 2016 ble det holdt en velkomsttale før spelet begynte, og jeg skjønnte aldri om det var ment som en spøk eller ikke, men vedkommende som holdt talen sa at de hadde prøvd å stoppe båttrafikken på fjorden mens spelet foregikk, men at vi måtte bære over med at det kunne komme cruiseskip forbi. Dette gjorde at jeg gjennomgående ventet å se store internasjonale skip og vurderte mulighetene for dette. Det skjedde ikke, men for meg ble koblingen av Olav Tryggvason og den moderne Trondheimsfjorden en påminner om stedets betydning og kontrastene mellom stedet vi var på og stedet som ble formidlet. En ting var hovedsetet til ladejarlene, en annen var stranden, boligfeltet og fjorden som dannet omgivelsene. Stedet var ikke bare et historisk sted eller et samtidig sted, men begge deler samtidig, og det utvidet betydningen av stedet som virkelig sted og som fiksjonssted i spelet. Rent dramaturgisk er det verdt å nevne at Korsvikaspillet til tross for sin smale spilleplass og avgrensede scene også lot skuespillerne bade i fjorden og klatre på omkringliggende knauser, noe som også var en måte å utfordre stedets avgrensning på.

Ved å avgrense spilleplassen oppnår ikke spelet å gi stedet den betydningen som kanskje var tenkt. Stedet blir et symbolsk sted, og tilknytningen til det fysiske stedet blir ikke like kompleks som hvis stedet bringes inn og utfordres gjennom spill og handling. Når spelet annonserer at det skal handle om stedet, men stedet blir en bikaarakter mister stedet sin betydning og spelet mister deler av sin relevans.

Amatører

Et annet viktig genretrekk for spelgenren er amatørernes medvirkning. I tillegg er det viktig at det i svært mange spel er en kombinasjon av amatører og profesjonelle. Jeg vil først si at jeg aldri har sett et spel som har vært skjemma av innsatsen til amatørskuespillere. Det er aldri amatørerne som gjør spelene mindre gode. Amatørerne har gjerne en teatral oppriktighet ved seg som passer utendørsformatet og som gir uttrykk for en formmessig lekenhet som kler spelideen. Lek som viktig bestanddel både som organisasjonsform og som estetisk ideal i spel understrekes av amatørernes deltakelse. Jeg mener at regien i større grad burde legge til rette for de lekne amatørerne istedenfor å få det til å ligne på innendørsteater. Amatørernes deltakelse burde dyrkes for å fremheve spelenes egenart.

Det betyr ikke at et spel ikke er tjent med å hente inn profesjonelle, i betydningen utdannede og erfarne, teaterfolk, men jeg tror det kan være lurt å vurdere hvor man trenger disse kreftene og hvor de er mindre nødvendige. De profesjonelle skuespillernes spillestil er ofte en kombinasjon av det vi kaller Stanislavskij-stil, method acting eller realistisk og en deklamerende stil. Når man spiller i spel må man ofte være litt deklamerende fordi det er utendørs og med tidvis mange publikummere som kan sitte litt spredt er det nødvendig å snakke høyt og tydelig. I tillegg kan det virke som om spel som har handling som inneholder konger og andre høytstående personer synes det passer med en høytidelighet i spillet. Dette skaper gjerne en distanse til amatørerne som er med, føles lite innarbeidet og blir en kontrast til lekprinsippet. Jeg synes også, rett og slett, at mange profesjonelle skuespillere i spel ikke spiller så godt som de burde. Dette kan komme av at det ofte er kortere prøvetid enn de er vant med fra institusjonene, men det kan også være at det er fordi det ved ikke å være åpenhet for hvordan det bør spilles i spel, skapes en unødvendig kontrast til amatørskuespillet som går på bekostning av dybde og nivåskaping i spillestil i spel.

Historie

Nå er vi kommet til det som først fikk meg til å interessere meg for spelgenren, nemlig hvordan spelene forholder seg til historie og historiske hendelser eller tematikker. Jeg synes det er svært interessant at iscenesettelser av historie er så utbredt som det er over hele verden. Fra svært gammelt av, selv i førkristen tid, var religiøse iscenesettelser også iscenesettelser av det man antok var historiske hendelser. I samtidig kontekst synes jeg det er interessant å se hvor mange steder man iscenesetter store nasjonale hendelser. Jeg skrev en doktorgrad i teatervitenskap som blant annet handlet om iscenesettelsen av slaget ved Gettysburg i Pennsylvania i USA. Dette er en stor turistattraksjon, og tiltrekker seg publikum fra hele USA. Til tross for at dette publikummet i stor grad var representanter for én sosial gruppe, der 99% av publikummet kan sies å ha vært hvite middelklassefamilier, er det en nasjonal hendelse, ikke en lokal hendelse på samme måten som spel kan sies å være lokale hendelser. Noe av det mest interessante med spel er at de først og fremst er lokale hendelser, men at de i svært mange tilfeller tar opp i seg nasjonale spørsmål for på den måten å legitimere det lokale stedets plass i nasjonen eller nasjonens plass i det lokale stedet.

På Stiklestad i 2015 satt jeg ved siden av noen tilreisende publikummere. Det var ganske kaldt, og rett før spelet skulle til å begynne løp en del av statistene rundt på scenen barbent. Det så ganske kaldt ut, og de tilreisende publikummerne la merke til det og begynte å diskutere hvorfor i all verden de måtte være barbent når det var så kaldt. "De hadde nok ikke sko på den tiden", var det en som foreslo. En annen samtykket, men sa at

”selv om de ikke hadde sko da, så kunne de jo hatt det på seg nå.” En ting kan vi være ganske sikre på, og det er at selv om skotøy var noe annet i 1030, så gikk de ikke barbert hele året i Trøndelag. Grunnen til at jeg bet meg sånn merke i denne konversasjonen var at de som tolket de barbente ungdommene umiddelbart dro fortolkningen sin inn i kriterier knyttet til autentisitet.

Det er ulike måter å fremheve historiske hendelser på i spelformatet. I prologen til Stiklestadspelet står det at vi skal ”trylle vekk 1000 år ei tid.” Teatret kan mye, men det kan ikke trylle. Så selv om dette er en leken inngang til spelet, mener jeg at spelene gjør det lettere for seg selv ved å være bevisste om at tidsperspektivet kan ha ulike nivåer litt på samme måte som stedet kan det.

Autentisitet er et vanskelig begrep. Den tyske teoretikeren Walter Benjamin knytter det til begrepet *aura*, og det gjør at vi kan sette det i sammenheng med følelser. Autentisitet handler om en opplevelse av oppriktighet, men også om sannhet. Hvis vi snakker om historisk autentisitet er det gjerne at noe er fremstilt historisk riktig og oppriktig, ærlig og sant. I spelene mener jeg at dragningen mot autentisitet først og fremst kan ses i bruken av sted. Det skal være en oppriktig sammenheng mellom stedet det spilles på og det som spilles. Det skal gjerne føles ekte, og det skal gjerne være en historisk sammenheng mellom det visuelle uttrykket og den historiske perioden. Kostymene skal ligne på klær som man gikk med i den aktuelle tidsperioden, og referansene skal være tydelige. I Mostraspelet 2016 var den visuelle referansen i større grad nye filmatiske produksjoner av vikingtematikk, og kanskje mest av alt tv-serien *Vikings*. Jo eldre tidsperiode spelene tar for seg, jo mindre vet vi om klesdrakt, og dermed kan denne typen referanser fungere nesten like godt som faktiske historiske referanser.

For at autentisitet som kunstnerisk grep skal fungere bør allikevel denne typen tvil tydeliggjøres. Selv om man kan knytte autentisitet til oppriktighet og ærlighet, kan det også bidra til å maskere faktisk historie. Autentisitet som ideal i teaterformidlingen skaper fort problemer fordi teater som oftest opererer med fiksjonslag, og kan på ingen måte aspirere til å være faktisk historie. Spel er best når den faktiske historien tilsidesettes, men skaper et lekent forhold til historiefortolkning og formidling. Vi skal ikke ”trylle vekk 1000 år ei tid”, men ha med oss tidsbevissthet gjennom hele forestillingen.

En viktig del av mange spel er at spelene gjentas. Jeg tror ikke at jeg vil gå så langt som å si at det er et genretrekk, for hvis en forestilling oppfylder alle de andre kravene til å være spel, men bare spilles én sesong, vil det, tror jeg, være vanskelig å avskrive det som et spel. Det er allikevel ikke til å komme bort fra at de aller fleste spel gjentas og at gjentakelsen er viktig for måten spelet oppfattes på av publikum. Gjentakelsen er med på å skape oppslutning i lokalsamfunnet og øker festivalfølelsen som også er en viktig faktor ved spelopplevelsen. Gjentakelse er åpenbart en kvalitet ved spel, men det er viktig at ideen om gjentakelsen ikke stiller seg i veien for det som kan være nødvendig kunstnerisk nyvinning. Spel som har vært spilt en stund forholder seg i sin jakt på autentisitet vel så mye til spelets egen historie som til den overgripende store historien. Dette opplever jeg som svært interessant, men også her burde dette løftes opp til en del av autentisitetsfortolkningen fremfor å bli fremstilt som noe naturlig ved spelet selv. Dette vil frigjøre spelet fra en selvhøytidelig uttrykksform, og gjøre gjentakelsen til en kvalitet fremfor en hindring.

Mytologi og dramatisk tekst

Alle spel jeg har kjennskap til benytter seg av skreven dramatik skrevet spesielt til spelet. Det kan sies at det er et genretrekk ved spelet at de forholder seg til skrevne ord og at dramaturgien i spelene er grunnlagt i det tekstlige. I min oppfatning er det mange spel som har utfordringer knyttet til utviklingen av dramaturgier som passer spelformatet. Mange av skuespillene som er skrevet er for omfattende, har for mange handlingslinjer, tidsnivåer og karakterer. Selv om mange spel i dag benytter seg av tradisjonelle aristoteliske dramaturgier med oppbygning og vendepunkt mangler de en stramhet som er bedre tilpasset teaterformatet. Da de franske klassisistene leste Aristoteles på 1700-tallet hang de seg opp i hans skildring av at dramaet måtte overholde de tre enheter, tidens, stedets og handlingens enhet. I all hovedsak betydde dette at et dramatisk verk ikke skulle finne sted på flere steder, ikke ha handling som gikk over ett døgn og det skulle være én handlingslinje med én sentral konflikt. Disse ekstremt strenge reglene er det ikke lenger mange som følger, men hvis man ser på store moderne dramatikere som Ibsen eller Tsjekhov er det en tetthet i dramaturgien som fører til en effektiv spenning. I andre narrative kunstformer, som i litteratur eller film gjør de tekniske mulighetene det naturlig å dra fortellingen i alle retninger, men teatret trenger konsentrasjon for å tydeliggjøre sin form.

De tekniske mulighetene og utfordringene som ligger i spelet skiller seg fra andre teaterformer. Det er også store forskjeller blant spelene her siden scenene som brukes er så ulike, men alle har det til felles at handlingen skal spilles ut på ett sted på relativt kort tid. De tekniske hjelpemidlene er naturligvis sparsomme, det er tross alt ikke snorloft eller dreiescener eller andre tekniske hjelpemidler for scenskift. Da gjelder det å finne et narrativt uttrykk som passer det formatet. En av fordelene spel har er at det, i motsetning til mye teater som spilles innendørs, har plass til å være stort. Det er derfor store muligheter for å fremheve størrelse uten at det trenger å føre til mange handlingsnivåer eller forvirrende karakteroppsett.

Et spel jeg synes langt på vei lykkes med å skape en dramaturgi som passer spelet og stedet er *Eplene i Messehagen* fra Malm i tidligere Nord-Trøndelag, som jeg bare har sett på video. Det er kanskje litt mange scenskift og tidshopp, men det jeg allikevel synes lykkes her er at dramaturgien er fokusert på handlingsnivået samtidig som det åpner for størrelse. Det er en klar hovedperson og tilhørende bipersoner og det er et tydelig fokus for handlingen. Tidsperspektivet er tilbakeskuende, som passer spelets egen tilbakeskuelse, men tiden i handlingen strekker seg ikke over for lang tid. Dette gjør at det aldri skapes forvirring om hva som er narrativets tematikk, driv eller utgangspunkt, og både lokalt og nasjonalt publikum vil følge spenningskurven uten problemer.

Modernitet/antimodernitet

I det opprinnelige blogginnlegget fra i fjor skrev jeg at det jeg opplevde som lav kvalitet i spelene hang sammen med at spelene søker mot det antimoderne og konservative. Det ligger i spelenes natur at de ser bakover fremfor fremover. I den overgripende ideen om gjentakelse ligger det et viktig element om at det skal føles som om dette ikke skjer for første gang. Dette gjelder både i referansen til de faktiske historiske hendelsene og til spelhistorien selv. Dette gjør at spelene har en aura av gammelmodighet over seg, og

konseptet om autentisitet som er så viktig i spelgenren henger tett sammen med denne gammelmodigheten i uttrykket.

Innledningsvis snakket jeg om hvordan kvalitetsbegrepet gjennomgående forholder seg til et kunstparadigme, og at kunstkritikken følger disse paradigmene, og kanskje til en viss grad motsatt. Det betyr at hva som oppfattes som god kunst også kommer av hvordan det rådende kunstparadigmet blir forstått. Når kvalitet skal bestemmes knyttes det gjerne til kunstnerisk nyskapelse. Dette er et av kriteriene Kulturrådet for eksempel bruker når de skal bevilge penger og avgjøre om det som får penger har høy kvalitet.

Når et av genretrekkene er at det ikke skal være kunstnerisk nyskapende, men heller trekke bakover i tid og gi også det kunstneriske uttrykket en aura av det forgagne. Da må man også være på vei over i et annet kvalitetsparadigme. Da må man også kunne spørre seg hva som ligger i ideen om kunstnerisk nyskapelse som kvalitet. For det er jo ikke bare det at det er nytt som ligger i kvalitetsbedømmelsen, det er ikke fordi det skal sjokkere eller bryte med alt som er gjort før, men fordi det skal bidra med perspektiver, åpne horisonter og endre publikums blick. Når tilbakeskuelsen er et genrekriterium bør også tilbakeskuelsen utnyttes til sitt fulle. For jeg tror at også tilbakeskuelsen kan være øyeåpnende og perspektivendrende.

Min kritikk av tilbakeskuelsen er knyttet til ideer om ideologi. Fordi jeg hovedsakelig har snakket om kvalitet og genretrekk her, har jeg ikke valgt å gå spesielt inn på ideologibegrepet, men det er en fare for at den antimoderne estetikken lukker seg. Det er en fare for at den ikke åpner perspektivene hos publikum og deltakere, men presenterer løsninger som var ferdigtygde for 15 år siden. Når man iscenesetter historie iscenesetter man ting som har skjedd, men selv om det som har skjedd er over er ikke hendelsen skåret i sten. Den historiske hendelsen er alltid i endring, og vi må bruke vårt blick til å åpne, diskutere og utfordre det som har skjedd. Da vil vi også åpne og utfordre stedet og livet i dag. I dette foredraget har jeg argumentert for at spel kan være tjent med å bli enda mer spel og gå dypere i sin egen genre for å finne hva som ligger i den. Når tilbakeskuelse i seg selv er et estetisk grep vil det være en styrke å se hva ved tilbakeskuelsen som vil skape styrker i en estetikk for i dag. Hvis man er åpne for hvilke kunstneriske utfordringer som ligger i alltid å se bakover er jeg overbevist om at spelene også vil se fremover.

Opplevelser av kvalitet handler alltid om smak. Vi kan bruke den franske sosiologen Pierre Bourdieu for lett å argumentere for at smak handler om sosial klasse, sosial forståelse og om skoloring. Det trenger vi ikke å underslå. Jeg kan ikke fremstille noen objektive sannheter om kvalitet, og hva jeg måtte synes er ikke nødvendigvis representativt. I den grad det jeg sier er sant er det min sannhet og mitt bidrag til en debatt og diskusjon. Jeg håper imidlertid at jeg har oppfordret til tenking og debatt omkring kvalitet, hva det kan være og hvordan man styrker den, om ikke annet så som et verktøy for å sette ord på hva hver enkelt måtte mene.

Takk for meg.