

Filmen i det ny medielandskab

Forord

Mens sultne cinefile begærligt (om end ikke altid helt legalt) udveksler film på internettet, og bl.a. teleselskaber vil tilbyde premierefilm som video-on-demand (vod) på hjemmebiografens fladskærm eller på mobiltelefonen, forsøger biograferne at lokke publikum tilbage med spektakulære storfilm i 3D. Men skaber de digitale medier således rav i filmindustrien, indebærer digitaliseringen på den anden side også, at i princippet hvem som helst nu kan lave film – og få dem vist, ikke mindst via internettet.

Filmmediet befinder sig netop nu midt i en brydningstid. Dommedagsprofeter spår filmens snarlige død – ligesom de gjorde det i 1950'erne i forbindelse med tv's genembrud og igen i 1980'erne, da videobåndoptageren holdt sit indtog i hjemmene. I 1982 kundgjorde Jack Valenti, der igennem en menneskealder var formand for den magtfulde Motion Picture Association of America, ligefrem, at "videobåndoptageren er for den amerikanske filmproducent og det amerikanske filmpublikum, hvad Boston-kvæleren er for en kvinde, der er alene hjemme".

Som bekendt ikke bare overlevede filmindustrien såvel tv og vhs som dvd's 'kvæler-tag', den fandt også veje til at gøre dem til lukrative nye indtjeningskilder. Måske noget tilsvarende vil ske med de nuværende digitale udfordringer. Men det kan også tænkes, at det hidtil så eksklusive og stærkt kontrollerede filmmedie står over for en gennemgribende demokratisering, så vi i fremtiden ikke blot allesammen kan lave film, men også kan gå aktivt ind i finansieringen og lanceringen af professionelle film, og, ikke mindst, selv bestemme, hvad vi vil se, og hvor og hvornår vi vil se det. I 1965 proklamerede oraklet Godard, at han "afvente[de] filmens endeligt med optimisme" – måske det ikke er dommedag, men snarere en sådan *happy ending* eller *new beginning*, filmmediet går i møde i disse år. Uanset udfaldet er det denne brydningstid, der er temaet for nærværende nummer af *Kosmorama*.

Michael Gubbins giver bolden op med et overblik over filmens nye muligheder og udfordringer i den digitale æra, med særligt fokus på distributionsleddet. Han fremhæver, hvordan internettet har skabt et aktivt publikum, som ikke vil affinde sig med industriens forsøg på at kontrollere filmenes udsendelse, men selv tager for sig af varerne – gerne illegalt, hvis det ikke kan være anderledes. Filmbranchen er nødt til at omstille sig til denne nye og efterspørgselsdrevne forbrugerkultur, lyder det.

Kim Pedersen, formand for brancheorganisationen Danske Biografer, følger op med en kritik af industriens kortsigtede forsøg på at komme pirateriet til livs ved at udsende film på flere platforme på én gang. Hvis biograferne – og spillefilmen – skal have en fremtid, må man opretholde et eksklusivt 'vindue' for biografvisning, argumenterer han. Niels Aalbæk Jensen, direktør for vod-plattformen Movieurope, mener nok, at der også i fremtiden vil være behov for – store – biografsale, men i en samtale med Birgir Thor Møller fremhæver han samtidig, at mange film, især de smalle, ville kunne nå et

langt større publikum, hvis de ikke nødvendigvis skulle passere igennem biografernes nåleøje.

Sune Svanborg Sørensen giver en introduktion til de mobile mediers 'film i lommeformat' og vurderer dels den lille skærms konsekvenser for den filmiske oplevelse, dels mobilfilmens potentiale til at forny kortfilmen som 'genre'.

I Storbritannien har de store tv-selskaber hidtil finansieret dokumentarfilmproduktionen, men programbudgetterne er for nedadgående, og i stedet søger filmskaberne at hente pengene hjem på internettet ved mikrofinansiering, 'folkeaktier' o.l. Inge Ejbye Sørensen ser nærmere på disse web-baserede finansieringsmodeller og overvejer samtidig, hvad det har af konsekvenser for dokumentarfilmens troværdighed og samfundsmæssige værdi, at der på internettet ikke findes retningslinjer for fairness, skjult reklame osv.

Mette Holst Pape og Nina Marie Lassen giver en introduktion til Center for Digital Storytelling, som i forlængelse af *community arts*-traditionen hjælper socialt udsatte til at finde en egen stemme og fortælle meningsfulde personlige historier vha. de digitale medier. De personlige historier står også i centrum for Doxwise-projektets web-baserede dagbogsserie af, om og for unge. Morten Egholm har talt med projektudvikler Julie Pedersen og producer Sarita Christensen fra Copenhagen Bombay, der står bag Doxwise.

At internettet også kan fungere som en slags virtuel filmskole, er dvoted.net et levende bevis på. Prami Larsen præsenterer sitet, der er finansieret af de nordiske film-institutter og giver unge mellem 15 og 23 år mulighed for at se og kommentere hinandens film, danne netværk og stille spørgsmål til professionelle om alt vedrørende film.

Unge laver i stigende grad også film inde i computerspil. Anne Mette Thorhauge opridser det historiske, teknologiske og kulturelle udgangspunkt for 'spilfilmene' og skitserer nogle centrale spørgsmål, som spilfilmene rejser, bl.a. hvad angår ytringsfrihed og ophavsret. Mere alment kendt er nok det fænomen, at der laves film over computerspil, og computerspil over film. Kjetil Sandvik beskriver denne synergi mellem de to formater og fremdrager den afgørende, dramaturgiske forskel på dem.

Mens *Avatar* og lignende spektakulære stunts er blandt de mest synlige udtryk for anvendelsen af digitale teknikker i biograffilmen, beskriver Eva Novrup Redvall, hvordan dansk film i stigende grad benytter digitale hjælpemidler til idé- og manuskriptudvikling af i øvrigt realistiske filmprojekter. Og Andreas Halskov går i kødet på en række nyere film, der bevidst sætter sig op imod det perfekte digitale udtryk ved at fremelske forskellige klippe- og lydtekniske 'fejl'.

Var David Lynch oprindelig modstander af digitale teknikker, har han i dag taget dem til sig, men på en måde, der tematiserer det analoge filmmedies materialitet. Anne Jerslev reflekterer over Lynchs forhold til det digitale, samt til tid, forandring og det organiske i *Lost Highway*, *The Straight Story* og *Interview Project*.

Også filmstjernerne og deres fans er gået ind i den digitale æra og benytter hver især internettet til at komme til orde. Det har Helle Kannik Haastrup en artikel om. Og Jakob Isak Nielsen undersøger mobiltelefonens entré i film og tv-serier, hvor den ikke blot optræder som en tidssvarende rekvisit, men også byder på nye dramaturgiske muligheder og udfordringer.

Erik Svendsen runder nummeret af med en teoriehistorisk refleksion over filmens vej fra mekanisk reproduktion til digital simulation. På rejsen frem mod *Avatars* visuelle luftture får han følgeskab af bl.a. Walter Benjamin, Jacques Lacan og Slavoj Žižek.

Næste nummer af Kosmorama kommer til december og består af en række interviews med nogle af de instruktører, der tegner den såkaldte 'nye danske film'.