

Kristian August Røstad-Tollefsen

# Digital filmvisning og filmopplevelse på en heldigital filmfestival: En casestudie av Kosmorama 2021

Bacheloroppgave i Medievitenskap

Veileder: Guri Ellen Hanem

Mai 2021



Kristian August Røstad-Tollefsen

# **Digital filmvisning og filmopplevelse på en heldigital filmfestival: En casestudie av Kosmorama 2021**

Bacheloroppgave i Medievitenskap  
Veileder: Guri Ellen Hanem  
Mai 2021

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet  
Institutt for kunst- og medievitenskap



Kunnskap for en bedre verden



## **Sammendrag**

Denne bacheloroppgaven tar utgangspunkt i en casestudie av Kosmorama internasjonale filmfestival gjennom en praktisk teoretisk tilnærming. Studien tar for seg hvordan Kosmorama har tilrettelagt for en heldigital filmfestival, og hvordan digital filmvisning kan være med på å påvirke filmopplevelsen. Oppgaven tar for seg filmfestivalens historie for å forklare hvordan digital filmvisning har vært med på å endre den tradisjonelle cinema-setting gjennom digitalisering, teknologiutvikling og en økende mediekonvergens. Videre hvordan teorien rundt post-cinema, omplassering av cinema og digital kompetanse kan benyttes for å beskrive den unike heldigitale situasjonen og konteksten som filmfestivalen befinner seg i.

Casestudien ble gjennomført i forbindelse med deltakelse på Kosmorama 2021, bestående av deltakende observasjon, en spørreundersøkelse og relevant teori, der formålet var å skape en bedre forståelse av strømmeplattformen Kosmorama digital og digital filmvisning som en medieform for filmopplevelsen.

## **Abstract**

This bachelor thesis is based on a case study of the Kosmorama International Film Festival through a practical theoretical approach. The study addresses how Kosmorama has arranged for an all-digital film festival, and how digital film screening can help to influence the film experience. The thesis deals with the history of the film festival to explain how digital film screening has helped to change the traditional cinema setting through digitalisation, technology development and increasing media convergence. Furthermore, how the theory around post-cinema, relocation of cinema and digital competence can be used to describe the unique all-digital situation and context in which the film festival finds itself.

The case study was conducted in connection with participation in Kosmorama 2021, consisting of participatory observation, a questionnaire and relevant theory, where the purpose was to create a better understanding of the streaming platform Kosmorama digital and digital film viewing as a media form for the film experience.

## Innholdsfortegnelse

|  |    |
|--|----|
| 1. Innledning.....   | 2  |
| 1.2    Bakgrunn for oppgaven .....                                       | 2  |
| 1.    Problemstilling .....  | 3  |
| 2. Teori.....  | 3  |
| 2.1    Filmfestivalens historie.....                                     | 3  |
| 2.2    Digitalisering og mediekonvergens .....                           | 4  |
| 2.3    Postdigital .....   | 5  |
| 2.4    Digital cinema og «dispositif» .....                              | 5  |
| 2.4.1    Post-cinema og digital filmvisning.....                         | 6  |
| 2.4.2    En omplassering av cinema.....                                  | 7  |
| 2.5    Digital kompetanse.....   | 7  |
| 3. Metode .....  | 8  |
| 3.1    Observasjon og digital etnografi .....                            | 8  |
| 3.1.1    Metodekritikk.....  | 9  |
| 3.2    Kosmoramas spørreundersøkelse .....                               | 9  |
| 3.2.1    Vurdering av relabilitet og validitet.....                      | 10 |
| 4. Analyse.....  | 10 |
| 4.1    Holdninger til digital filmvisning og Kosmorama Digital .....     | 10 |
| 4.2    Filmvisning på Kosmorama Digital.....                             | 11 |
| 4.3    Festivaldeltaker på en heldigital filmfestival .....              | 11 |
| 5. Diskusjon.....  | 12 |
| 5.1    Kosmorama som en digital filmfestival.....                        | 12 |
| 5.2    Kosmorama Digital .....   | 13 |
| 5.3    Brukeropplevelsen av Kosmorama Digital .....                      | 14 |
| 5.4    Digital filmvisning og «the end of cinema».....                   | 16 |
| 5.5    Fremtidens filmfestivaler som medieform for filmopplevelsen ..... | 17 |
| 6. Konklusjon .....  | 18 |
| 7. Referanseliste.....   | 20 |
| 8. Appendix .....  | 23 |
| Figur 8.1 .....  | 23 |
| Figur 8.2 .....  | 23 |
| Figur 8.3 .....  | 24 |
| Figur 8.4 .....  | 24 |
| Figur 8.5 .....  | 25 |

## 1. Innledning

Mennesker lever i dag omgitt av digitale medier og teknologier som er med på å påvirke alle aspekter ved hverdagslivet. Digitale enheter og medier er rimeligere, mer utbredte og mer tilgjengelige enn før. Covid-19-pandemien har i denne sammenhengen hatt store konsekvenser på kulturarrangementer og måten vi forholder oss til kulturlivet. Den norske publikumsundersøkelsen «COVID-19-monitor» som utføres av Norsk publikumsutvikling (NPU) i samarbeid med NTO og Kulturrådet (Kulturrådet, 2021) antyder at publikums holdninger til fysisk deltakelse på kulturarrangementer var preget av bekymring og usikkerhet. I denne sammenhengen var flere avventede til fysisk deltakelse og stilte seg positiv til digitale alternativer og løsninger (Kulturrådet, 2021).

Kulturbegivenheter som filmfestivalen Kosmorama 2021 befinner seg i en helt ny digital kontekst. Den sosiale nedstengningen av fysiske visningssteder har medført til at filmvisingen har blitt omplassert til digitale strømeplattformer og tilhørende sosiale medieplattformer. I likhet har betydningen av digitale plattformer som en medieform for filmopplevelsen vokst eksponentielt de siste årene. Digitalisering av filmfestivalen har ikke bare vært med på å endre situasjonen der filmopplevelsen tar sted, men også konteksten filmvisningen formidles gjennom. Digitale alternativer og løsninger til festivalvirksomheten har vært med på å skape nye måter å distribuere og formidle filmopplevelser digitalt. Gjennom nye digitale strømeplattformer videreføres filmens uvurderlige rolle i samfunnet (de Valck, 2016, s. 5).

### 1.2 Bakgrunn for oppgaven

Oppgaven har sin bakgrunn i en praksisteoretisk tilnærming der Kosmorama ble valgt som samarbeidspartner. I hovedsak er oppgaven basert på en 3 ukers lang praksisperiode som inkluderte deltakelse festivaluken fra 08. til 14. mars. Arbeidsoppgavene utdelt av Kosmorama gikk ut på å hjelpe til med overgangen til et heldigitalt alternativ. Dette innebar også produksjon av reklamefilmer, deltakelse på statusmøter, tilgang og deltakelse på filmfestivalen, og bistand med markedsføringsmateriale. Praksisen hos Kosmorama ga innsikt inn i arbeidet som utføres for å arrangere en filmfestival i en hektisk situasjon som var preget av usikkerhet, eksperimentering og utforskning av nye alternativer til filmfestivalvirksomheten.

Kosmorama 2021 er filmfestivalens 17. utgave og er Midt-Norges største internasjonale filmfestival. Til forskjell fra tidligere utgaver av filmfestivalen, som har funnet sted Prinsens Kinosenter i Trondheim, ble filmfestivalen for første gang avholdt som en heldigital filmfestival grunnet restriksjoner, risiko og oppfordring fra Trondheim Kommune (Kosmorama, 2021a).

Denne overgangen har ført til at festivalens filmprogram for første gang gikk fra å bli vist på et stort lerret i den tradisjonelle visningssteder som cinema, til publikums egne hjem og skjermer.

## 1. Problemstilling

Oppgavens problemstilling ble basert på digitalisering av filmvisning og filmfestivalen som en medieform for filmopplevelsen. Problemstillingen ble derfor som følger:

*«Hvordan legger Kosmorama til rette for en heldigital filmfestival, og hvordan kan digital filmvisning påvirke filmopplevelsen?»*

For å besvare oppgavens problemstilling vil ta utgangspunkt i en casestudie av Kosmorama 2021. Undersøkelsen vil baserer seg på en empirisk undersøkelse av den filmfestivalen som et fenomen i en helt ny digital kontekst. I kombinasjon med observasjon, relevant teori og kvantitativ data i form av en spørreundersøkelse. Oppgaven er avgrenset til å undersøke filmopplevelsen til Kosmorama 2021 i relasjon til det som betegnes som «cinema».

## 2. Teori

I denne delen av oppgaven vil en introdusere det teoretiske rammeverket, tilhørende begreper og perspektiver som ble benyttet for å besvare oppgavens problemstilling. Først vil en ta utgangspunkt i filmfestivalen som et fenomen og filmfestivalens historie. Videre vil en redegjøre for begrepene digitalisering, mediekonvergens og digital cinema for å forklare endringer innenfor filmvisningspraksiser. Begrepet postdigital vil redegjøres for i sammenhengen med teorien rundt «post-cinema» for å forklare det som betegnes som en omplassering av cinema og filmvisning i en digital kontekst. Til slutt vil en redegjøre for digital kompetanse som en måte å beskrive og forklare hvordan digital filmvisning og digitale medier krever en kompetanse for å kunne brukes.

### 2.1 Filmfestivalens historie

Filmens historie strekker seg tilbake til 1800-tallet og de franske Lumiere brødrenes første filmvisning. Filmfestival fenomenet har en historie som strekker seg tilbake til 1930-tallet og Europa (Palis, 2015, s. 36-37). Organisasjonen La Biennale Di Venezia har erkjennes i dag som et av de mest prestisjefylte kulturelle institusjoner og arrangerte verdens første filmfestival, Venice Film Festival i 1932 (La Biennale Di Venezia, 2021a). Filmfestivaler handler om å vise fram og sette søkelyset på innovative og nyskapende filmpraksiser, uttrykksmåter og mindre kjente filmskapere innenfor filmmediet. Det handler ikke bare om filmvisning, men et nettverk av mennesker i lokale, nasjonale eller globale festivalkretser.



Filmfestivalen er et fenomen som innebærer å feire film og historiefortelling som en kunstform, et politiske verktøy og som vektlegger filmens uvurderlige rolle i samfunnet (de Valck, 2016a, s. 5).

Filmfestivaler oppleves som et fritidssted der begeistringen og interessen for film kan feires og et sted for kulturopplevelser som er med på å skape mening og betydning til publikum. Filmfestivaler har et unikt potensial til å aktualisere og sette temaer på dagsorden som vil kunne påvirke våre estetiske smak, politiske ståsted og livssyn ved å endre vår oppfatning av verden (de Valck, 2016a, s. 9). Den komplekse historien til filmpraksiser som vi ser i dag har preget utviklingen som forsøker å imøtekomme bestemte smaker, publikum og steder både lokalt og internasjonalt. Vertsbyene der filmfestivalen finner sted blir i seg selv et senter for kulturopplevelser ved å samle flere ulike kulturer og filmopplevelser sammen (Palis, 2015, s. 44).

## 2.2 Digitalisering og mediekonvergens

I dagens moderne samfunn har digitalisering blitt allestedsnærværende i alle aspekter av hverdagslivet. Digitalisering har i denne sammenhengen vært med på å transformere og endre medielandskapet gjennom digitale medier som har vært med på å strukturere, forme og påvirke det moderne samfunnet (Brennen og Kreiss, 2016, s. 5). I denne forstand kan digitalisering anses som en av de mest definerende karakteristikkene ved dagens moderne mediekultur og samfunn. Digitalisering framstilles ofte som en tilsynelatende teknisk prosess som konverterer analoge informasjonsstrømmer til digitale informasjonssystemer og teknologier, men det innebærer er også en sosial prosess med symbolske og materielle dimensjoner (Brennen og Kreiss, 2016, s. 2-3).

Disse brede sosiale og tekniske prosessene har på denne måten vært med på å endre mennesker sosiale liv og måten mennesker kommunisere og forholder seg til verden på. Verdier som effektivisering og forenkling knyttes ofte til digitalisering, men den utbredte bruken av digitale medier og teknologier er også meningsbærende. For selv om digitaliseringsprosesser ofte kan oppleves som noe utelukkende positivt, er det ikke uten negative effekter. Digitalisering av medieteknologier medfører at vi stoler på og er avhengig av digital teknologi og medier gjennom våre hverdagslige praksiser (Berry, 2014, s. 24).

Begrepet mediekonvergens kan i denne sammenhengen trekkes inn for å forklare drivkraften bak de brede sosiale og tekniske endringene som digitaliseringsprosesser medfører (Brennan og Kreiss, 2016, s. 6). Ifølge Jenkins (2004) beskriver begrepet mediekonvergens,

medieinnhold av ulike typer underholdning og opplevelser som flyter på tvers av flere medieplattformer (Jenkin, 2004, s. 32). Dette innebærer en prosess der forholdet mellom eksisterende teknologier, institusjoner, markeder, sjangre og ulike publikum er i endring. Mediekonvergens er på denne måten mer enn bare et teknologisk skifte, men en kulturell utvikling uten et endepunkt (Jenkins, 2004, s. 34).

### 2.3 Postdigital

Ifølge Florian Cramer (2015) kan begrepet «postdigital» benyttes til å forklare hvordan grensesnittet mellom det digitale og ikke-digitale er i ferd med å bli uskarpt og mindre tydelig (Cramer 2015, s. 17). Det antyder et skifte der digitale informasjonssystemer og teknologier ikke lenger er forstyrrende, men en del av «normalen». Det er med på å forklare hvordan skillet mellom det nye og gamle er i ferd med å brytes ned og som resultere i en hybrid av gamle og nye medier (Cramer, 2015, s. 19-20). Dette kan ses i sammenheng med filmfestivaler der det har blitt mer aktuelt å se på de ulike måtene som film vises på filmfestivaler. Filmfestivaler som The International Film Festival Rotterdam har blitt kjent for å eksperimentere og bryte med den tradisjonelle cinema-settingen til filmfestivaler gjennom eksperimentelle alternativer til filmvisningen. Samtidig finnes det også andre filmfestivaler som holder fast på tradisjonelle analoge filmvisningen (de Valck, 2016a, s. 5).

### 2.4 Digital cinema og «dispositif»

Den moderne filmfestivalen har også blitt påvirket av digitalisering og teknologiske fremskritt innenfor filmvisning og cinema. Ifølge Lev Manovich (2016) kan begrepet digital cinema benyttes for å forklare hvordan digitalisering og teknologiske fremskritt har vært med på å redefinere identiteten til cinema (Manovich, 2016, s. 20). På denne måten kan cinema anses som et fleksibelt medium som kontinuerlig tilpasser og omdefinerer seg, men som fortsetter å opprettholde og forbinder grensesnittet mellom det analog og digitale. Den teknologiske opplevelsen av den digitale filmvisningen vil på denne måten ikke gå utover filmopplevelsen, med mindre den ikke inkluderer de forskjellige komponentene og særegne praksisene som er med på å forme filmopplevelsen (Belton, 2014, s. 466).

Michel Foucaults begrep «dispositif» benyttes i denne sammenhengen innenfor filmteori for å påpeke filmvisningsapparatets grunnleggende rolle, funksjoner og/eller kulturelle tradisjoner som er med på å påvirke filmopplevelsen (de Valck, 2016a, s. 9-10). I likhet med cinema er også filmfestivalens dispositif preget av utformingen av disposisjonen til rommet eller friluftsomgivelsene der filmvisningen tar sted. Ifølge de Valck (2016) kan det beskrives slik:

*«In its classic execution the festival dispositif makes use of the black box (theatrical projection) and/or open-air screenings, thus revolving around reception set for immersion (big screens are preferred) and shared experience (packed theaters or public spaces are strived after)» (de Valck, 2016, s. 5).*

Det fysiske rommet er på denne måten med på å danne følelser og opplevelser gjennom belysning, blikkfang, lukter og lyder som er med på å forme estetikken som filmen presenteres gjennom. Digital filmvisning på strømmeplassformer og digitale medier bryter på denne måten med den klassiske disposisjonen til filmvisningen på cinema og filmfestivaler. Digital filmvisning er på denne måten med på å endre filmopplevelsens grensesnitt og omgivelser ettersom digital cinema også inkluderer digitale skjermer som nettbrett, smarttelefoner og TV-er.

#### 2.4.1 Post-cinema og digital filmvisning

Diskusjonen rundt «post-cinema» bringer fram en interessant debatt om en forestilt «slutt» eller omplassering av cinema som følge av digitalisering og overgangen til digitale strømmeplassformer (Leyda og Denson, 2016, s. 6). Det er mulig å se hvordan digital filmvisning bryter med flere av de etablerte reglene og elementene til filmvisningspraksisene i Hollywood og tradisjonelle cinema på flere måter. I denne sammenhengen representerer ikke post-cinema slutten på en forestilt modell, men heller en tilbakevending til modellens originale karakteristikk (Casetti, 2016, s. 595). For filmindustrien har i seg selv støttet nye former for digital distribusjon og filmvisning. Fra muligheten til å låne og kjøpe filmer i utleiebutikker som Blockbuster og elektronikkbutikker, til et beredert utvalg av digitale filmkataloger på strømmetjenester som Netflix, HBO og Disney+.

Innholdet har i denne sammenhengen blitt lettere tilgjengelig på digitale strømmeplassformer og videotjenester på publikums egne TV-er eller datamaskiner (Casetti, 2016, s. 570-571). I denne sammenhengen snakker Casetti (2016) om, en enorm diffusjon av skjermer som er integrerte i våre dagligdagse liv og mediemiljøer. Denne diffusjonen skaper en større tilstedeværelse av cinema og gjør at filmvisningen og filmopplevelsen kan tilpasses og leve videre i et digitallandskap. Dette innebærer å sette cinema inn i nye formater, settinger og miljøer (Casetti, 2016, s. 571).

### 2.4.2 En omplussing av cinema

Kosmorama heldigitale filmfestival kan anses som et forsøk på å omplussere den tradisjonelle filmopplevelsen til cinema i en ny digital kontekst. Casetti (2016) forklarer dette som en omplussing av cinema gjennom begrepet «relocation» definert som:

*«(...) the process by which the experience of a medium is reactivated and repropoed elsewhere than the place in which it was formed, with alternate devices and in new environments» (Casetti, 2016, s. 581-582)*

På denne måten er det fortsatt mulig å gjenkjenne tilstedeværelsen av den tradisjonelle cinema-følelsen i nye situasjoner og kontekster. For selv om det ikke innebærer de samme tradisjonelle elementene til cinema, vil digital filmvisningen fortsatt kunne oppleves som «cinematic» enten i form eller profil (Casetti, 2016, s. 573). Ideen omplussingen av cinema bygger på en antagelse om det Bolter og Grusin (1999) har betegnet som remediering (se Bolter og Grusin, 1999).

Ifølge Bolter og Grusin (1999) kan begrepet «remediering» anses som et definerende kjennetegn og karakteristikk ved digitale medier og visuelle medier (Bolter og Grusin, 1999, s. 21). Remediering tar for seg det komplekse forholdet mellom nye og eldre medieformer ved å se hvordan ulike medieformer ikke erstatter hverandre, men utvikler seg gjennom en form for rivalisering og samarbeid. På denne måten kan remediering forstås representasjoner av ett medium i et annet. Ifølge Casetti (2016) mener til forskjell at omplussingen av cinema strekker seg forbi Bolter og Grusin (1999) forståelse av remediering fordi det involverer andre aspekter. Omplussingen vektlegger rollen som opplevelsen har og de tilhørende omgivelsene. Konseptet rundt omplussingen forklarer på denne måten hvordan et gitt medium, som befinner seg utenfor sine gitt omgivelser gjennomgår en migrasjon som innebærer en opplevelse og et fysisk eller teknologisk rom (Casetti, 2016, s. 583).

### 2.5 Digital kompetanse

Kosmorama 2021 ble for første gang i sin 18 utgave arrangert som en heldigital filmfestival i likhet med andre filmfestivaler som Tromsø internasjonale filmfestival. Denne overgangen gjorde at festivalen ble flyttet fra den tradisjonelle kinosalen og sosiale samlingspunkter til en filmstrømmeplattform som ble kalt Kosmorama Digital. Bruken av Kosmorama Digital vil til forskjell fra en fysisk filmfestival kreve kompetanse i bruk av digitale medier og dermed kunne påvirke filmvisningen og filmopplevelsen. Begrepet digital kompetanse kan i denne

sammenhengen brukes for å forklare hvilken kompetanse som kreves for å benyttes seg av den digitale strømmepattformen.

Ifølge Erstad (2010) benytter seg av en pedagogisk forståelse av digitale kompetanse og foreslår denne definisjonen: «*Digital kompetanse er ferdigheter, kunnskaper og holdninger ved bruk av digitale medier for mestring i det lærende samfunn*» (Erstad, 2010, s. 101). Digital kompetanse kan benyttes for å forklare hvordan vi som mennesker konfronterer ny teknologi som indikerer en form for handlingsberedskap og dømmekraft. Den digitale kompetansen blir på denne måten situasjonsbetinget og forholder seg derfor mer til identitet enn til hele mennesket. Det overlapper også begrepet mediekompetanse, som blitt brukt for å forklare en overordnet kompetanse i bruken av analoge og digitale medier (Erstad, 2010, s. 94-95). Begrepene «interaktivitet» og «interaksjon» kan brukes i denne sammenhengen for å forklare hvordan vi forholder som til nye medier gjennom en deltakende bruk/lesning av medier (Erstad, 2010, s. 99).

### 3. Metode

Under utarbeidingen av oppgavens problemstilling kom det tydeligere fram at forskning ikke er en rettlinjet prosess. Valget av metode var basert på å benytte seg av en metodologisk strategi som kunne fungere som et viktig verktøy for å undersøke Kosmoramas digitale filmfestival som en medieform for filmopplevelsen. Kosmorama står i en unik posisjon ettersom filmfestival aldri har blitt arrangert heldigital. Mangelen på et fysisk festivalrom gjorde at observasjonsstudiet også måtte gjennomføres digitalt over internett.

#### 3.1 Observasjon og digital etnografi

For å kunne besvare oppgavens problemstilling ble metoden basert på en kombinasjon av teori og observasjon. Observasjon brukes for å beskrive en metode, som også kan omtales som etnografi (Tjora, 2012, s. 44). For å utføre observasjoner av Kosmorama 2021 ble det viktig å finne en observasjonsrolle som kunne tilpasses den digitale situasjonen og konteksten som filmfestivalen befinner seg i. Deltakende observasjon ble valgt ettersom det innebærer å ta del i omgivelsene og aktivitetene som studeres (Tjora, 2012, s. 55). Dette innebar å ta del i Kosmorama 2021 som festivaldeltaker under festivalperioden fra 08. til 14. mars.

Observasjonene fra festivalen ble notert i en feltdagbok som inneholdt refleksjoner, tolkninger og beskrivelser av karakteristikk og egenskaper til Kosmorama 2021.

Opgavens metode ble i denne sammenhengen basert på en digital tilnærming til observasjon, som kan forklares gjennom begrepet digital etnografi. Ifølge Lindgren (2017) kan digital

etnografi forklares som en vitenskapelig tilnærming som kan benyttes for å studere og opparbeide kunnskap om sosiale og kulturelle sammenhenger som inngår i et digitalt samfunn (Lindgren, 2017, s. 258). I denne sammenhengen kan denne metodiske tilnærmingen benyttes for å utforske grensen mellom det private og offentlige gjennom å se på det uskarpe skille mellom tilstedeværelsen av å være «online» og fysisk «offline». Denne tilnærmingen ble ansett som passende, ettersom strømeplattformer på internett som Kosmorama digital, kan fungere som et felt for etnografiske analyser. Den metodiske tilnærmingen vil på denne måten kunne gi en bedre dybdeforståelse og kontekstualisere festivalfenomenet Kosmorama Digital og heldigital filmvisning som en medieform for filmopplevelsen.

### 3.1.1 Metodekritikk

Digital etnografi går forbi den tradisjonelle etnografien og kan derfor bli vanskelig å validere. Det innebærer en mangel på menneskelig kommunikasjon og ekte mennesker som kan observeres i en gitt kontekst. Observasjonene blir også påvirket av observatørens bevissthet, forståelse, tolkning og erfaringer (Tjora, 2012, s. 63). Det er på denne måten ikke en objektiv prosess, som er fri fra subjektive innslag. I denne sammenhengen ble det viktig å beskrive filmopplevelsen av den heldigitale filmvisningen ut fra teoretiske perspektiver som var relevante for å belyse oppgavens problemstilling.

Tolkningen av observasjonsdataen bør derfor forankres og kombineres med teori som kan benyttes for å identifisere observatørens perspektiv. Observasjon innebærer også en fleksibilitet og åpenhet når det gjelder å justere observasjoner i forhold til det som blir ansett som viktig. Det gjelder betydningen og problematikken som er knyttet til å opprettholde en utvalgt observatørrolle, som vil kunne endre seg over tid (Tjora, 2012, s. 55). Overførbarheten til metoden er også noe som påvirkes av den digitale konteksten som observasjonen tar del i.

### 3.2 Kosmoramas spørreundersøkelse

I denne sammenhengen kan Kosmoramas spørreundersøkelse om Kosmorama Digital, som ble gjennomført etter festivalperioden. Kombineres med observasjon som metode for å sammenligne erfaringene til respondentene som var en del av publikumet til filmfestivalen. Besvarelsene fra undersøkelsen ble delt på Kosmoramas sosiale medieplattformer, deriblant Facebook og Instagram gjennom tjenesten Survey Moneky. Totalt var det 80 respondenter som besvarte spørreundersøkelsen. Den inkluderte totalt 35 spørsmål som ble primært utformet av Kosmoramas stab, men som ga muligheter for at praktikantene kunne komme

med innspill. Spørreundersøkelsen besto av lukkede spørsmål som gjorde lettere å få pålitelig informasjon som kunne sammenlignes og analyseres.

### 3.2.1 Vurdering av relabilitet og validitet

Relabilitet innebærer å se på kvaliteten og påliteligheten til undersøkelsen (Østbye, et al, 2007, s. 26). En svakhet som er tilknyttet å bruke sosiale medier som Facebook for å dele og innhente data via spørreundersøkelser er at det ikke er lett å få kontroll over hvem som besvarer undersøkelsen. Det samme gjelder for den lave responsraten til spørreundersøkelsen som påvirkes av hvor lett tilgjengelig og tidskrevende undersøkelsen er. Det er heller ikke noen garanti for at respondentene svarer ærlig. Validiteten til undersøkelsen var preget av en mangel på en pilotundersøkelse som kunne bidratt til å forbedre undersøkelsen gjennom kvalitetssikring (Grenness, 2020, s. 51). Dette hjelper til med å unngå tvetydigheter i spørsmålene og avdekke målefeil i undersøkelsen. Mangelen på erfaringer og kunnskap om spørreundersøkelser vil på denne måten kunne påvirke undersøkelsens validitet.

## 4. Analyse

I denne delen vil en presentere et utvalg av resultatene fra spørreundersøkelsen (vedlegg 1). Spørsmålene som ble valgt ut ble ansett som relevante for oppgavens problemstilling og benyttes for å underbygge observasjoner som festivaldeltaker på Kosmorama 2021.

### 4.1 Holdninger til digital filmvisning og Kosmorama Digital

Kosmorama 2021 står i en unik posisjon ettersom festivalen for første gang arrangeres heldigitalt. Det vil derfor være hensiktsmessig å undersøke respondentenes holdninger i forhold til filmfestivalens digitale filmprogram og filmtilbud (se Figur 8.1 og 8.2). Opplevelsen av Kosmorama var i overvekt basert på positive opplevelser av det digitale filmprogrammet der 83,7 % av respondentene oppga at de enten var «svært fornøyd» eller «fornøyd» (se Figur 8.1). Det er mulig å se dette i sammenhengen med respondentenes holdninger til Kosmorama Digital som et tilfredsstillende alternativ til fysisk filmvisning. Den heldigitale filmfestivalen fungerer på denne måten som medieformen for selve filmopplevelsen.

For selv om fysiske filmfestivaler kan anses som et mer passende alternativ til Kosmoramas filmvisning vil et digitalt alternativ også fungere som et tillegg eller en hybridform til fysiske festivaler. Figur 8.3 indikerer at 76,2 % sannsynligvis ville benytte seg av et digitalt alternativ til fremtidige utgaver av Kosmorama (se Figur 8.3). Kosmorama Digital vil på denne måten



ikke erstatte fysisk filmvisning, men er med på å vise hvordan Kosmorama kan benytte seg av en hybridform av flere filmvisningstyper gjennom en omplassering av filmvisningen.

#### 4.2 Filmvisning på Kosmorama Digital

Filmvisningen på Kosmorama Digital har også vært med på å påvirke hvordan publikum deltar på den heldigitale filmfestivalen. Kosmorama solgte i denne sammenhengen digitale enkeltbilletter og et begrenset antall digitale festivalpass som billettalternativer (Kosmorama, 2021b). Av respondentene var det en overvekt av 56,2 % som hadde benyttet seg av enkeltbilletter som et alternativ til festivalpass (Figur 8.2). Det er mulig å se dette i sammenheng med at hele filmprogrammet ble distribuert og tilgjengeliggjort digitalt via Kosmorama Digital. Enkeltbilletter fungerer i denne sammenhengen som et godt alternativ til de som ikke ønsker eller har behov å betale for tilgang til hele filmprogrammet, når filmfestivalen arrangeres i en ny digital kontekst. Filmvisningen var også preget av en leieperiode og tidsbegrensning på 48 timer. Filmprogrammet inkluderte i tillegg et utvalg av filmer som hadde begrenset antall visninger som «Generasjon Utøya» og andre førpremierer.

#### 4.3 Festivaldeltaker på en heldigital filmfestival

En heldigital filmfestival som Kosmorama 2021 står også ovenfor et problem i forhold til en mangel en sosial fellesskapsfølelse i filmopplevelsen. I denne sammenhengen vil filmopplevelsen kunne påvirkes i forhold til hvem en ser film med og hverdagslige filmvisningspraksiser. Den største andelen av respondentene på 53,2 % oppga at de så film sammen med ektefelle eller samboer og 36,3 % så film alene på Kosmorama Digital (Figur 8.4). I forhold til dagligdagse og vanlige filmvisningspraksiser var det 49,3 % som i gjennomsnitt så film sammen med 1 person og 32,9 % som så alene (Figur 8.5). Digital filmvisning kan i denne sammenhengen anses som en individuell eller privat aktivitet. Under en heldigital festival må publikum selv ta initiativ til å samle seg og tilrettelegge for omgivelsene der filmvisningen tar sted. Funnene fra undersøkelsen er ikke representative for hvordan majoriteten til Kosmoramas publikum deltar på filmfestivalen eller deres filmopplevelse av digital filmvisning, men det er med på å indikere hvordan respondentene opplever og forholder seg til digital filmvisning i en heldigital festivalvirksomhet.



## 5. Diskusjon

I denne delen av oppgaven vil en ta utgangspunkt i funnen fra analysen i kombinasjon med observasjoner som deltaker på filmfestivalen og relevant teori for å diskutere og drøfte filmopplevelsen til Kosmorama Digital.

### 5.1 Kosmorama som en digital filmfestival

Overgangen til en heldigital filmfestival og satsningen på digital filmvisning ble til slutt det eneste alternative som gjorde det mulig å arrangere Kosmorama 2021 under en global pandemi. Den omfattende omstillingsprosessen i ukene før festivalen innebar å se på andre alternativer til den tradisjonelle settingen for filmfestivaler og filmvisning på Prinsen Kinosenter. Det satte krav til at Kosmorama måtte se på nye muligheter, eksperimentere og reflektere over de strategiene som tidligere ble benyttet for å arrangere filmfestivalen. Valget ble å gjøre Kosmorama 2021 heldigital, noe som medførte at filmfestivalens arrangementer og tilhørende innhold ble flyttet over til digitale plattformer i festivalperioden fra 08. til 14. mars. Årets utgave av Kosmorama har i likhet med den globale festivalverdenen vært preget av usikkerhet og begrensinger som har medført omfattende omstillingsprosesser, utsettelse og avlysninger siden midten av mars 2020 (de Valck og Damines, 2020).

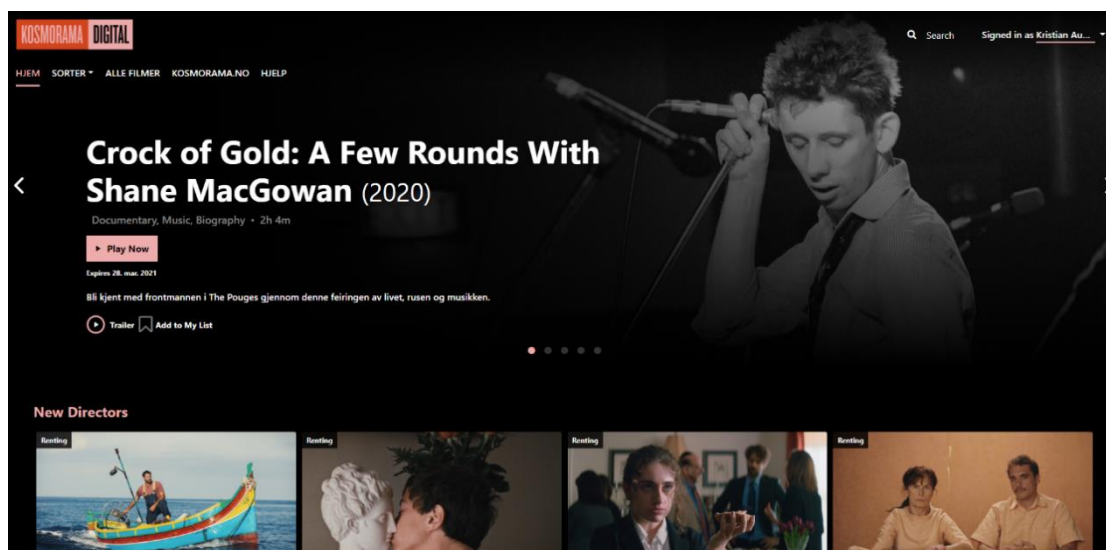
Fysiske filmfestivaler er mer egnet enn digitale arrangementer i det å skape en god atmosfære og større følelse av fellesskap fordi det fungerer en sosial arena hvor mennesker kan dele filmopplevelsene og møtes ansikt-til-ansikt. Begrepet «filmfestival» gir assosiasjoner om store publikumsmasser som samles for å feire og oppleve film i bestemte fysiske omgivelser. Den ikoniske filmfestivalen knyttes ofte til en følelse av glamour, begeistring, tilstedeværelse og fellesskap (de Valck, 2016a, s. 1). Filmvisningen til Kosmorama 2021 er ikke bundet til disse typiske fysiske omgivelsene ettersom filmprogrammet distribueres og gjøres tilgjengelig digitalt. Den fysiske filmfestivalen Kosmorama fungerer som et knutepunkt som bringer kulturopplevelser til Trondheims befolkning og de tilreisende. Her skiller Kosmorama 2021 seg ut ved å skape nye muligheter og måter å delta på Kosmorama 2021 uten fysisk å måtte reise til Trondheim i festivalperioden.

Fysiske filmfestivaler innehar også begrensinger i forhold til publikumskapasitet og tilgjengelighet av filmer da de vises til fastsatte tidspunkter og programplaner (de Valck, 2016b, s. 103). Kosmorama Digital er på den måten annerledes ved ha et utvidet filmvisningstilbud der filmvisningen kan skje når og hvor som helst. Som en internasjonal filmfestival tilbyr Kosmorama 2021 i likhet med tidligere utgaver både kjente og ukjente filmer fra ulike nasjoner.

Det bidrar til å skape oppmerksomhet og synliggjøre alternative filmsjangre og innovative filmskapere som ofte blir mindre prioritert og bortglemt i den globale og nasjonale sirkulasjonen av filmer. Filmvisningen til Kosmorama har på denne måten et kulturelt formål og er ikke like opptatt av det økonomiske aspektet av filmvisningene (de Valck, 2016b, s. 103).

## 5.2 Kosmorama Digital

Under filmfestivalen Kosmorama var strømmepattformen Kosmorama Digital et sentralt element som fungerte som selve medieformen for filmopplevelsen (se figur 1). Strømmepattformen ble lansert 1. mars med tilgang til arkivfilmer fra tidligere festivalutgaver før festivalperioden startet. Filmprogrammet til festivalen inneholdt et utvalg av internasjonale og lokale filmer som skulle representere et mangfold av sjangre, uttrykk, temaer og representasjoner (Kosmorama, 2021a). Kosmorama Digital kan anses å være med på å omdefinere og stille andre krav til rollen som publikum. Filmvisningen på strømmepattformen Kosmorama Digital kan på denne måten enkelt skilles fra den tradisjonelle filmvisningen og settingen til cinema på Prinsen Kinosenter. I denne sammenheng kan den digitale filmvisningen anses som en individuell eller privat aktivitet, noe som står i kontrast til den kollektive filmopplevelsen som skapes gjennom en fysisk filmvisning (Brunow, 2020).



Figur 1: Bildet viser forsiden til den digitale strømmepattformen Kosmorama Digital under festivaluken (Kosmorama, 2021c)

Videre er det mulig å se på hvordan en digital filmvisning på Kosmorama Digital gjør at publikum aktivt deltar i filmvisningsprosessen og skaper nye filmopplevelser gjennom ulike visuelle forhold og skjermer. Dette skiller seg fra den tradisjonelle filmvisningen på store filmlerret der seeren har en passiv rolle og i den forstand er nødt til å godta at filmvisningen følger et forhåndsbestemt skjermtilbud og at visningstiden har et bestemt start- og slutt punkt.

Filmvisningen i den tradisjonelle cinema-settingen gir en mer altoppslukende filmopplevelse gjennom høykvalitetsbilder på et stort lerret, mer avanserte lydsystemer og flere effekter. Dette er forskjellig fra en heldigital filmopplevelse som skjer hjemme på en datamaskin, gjennom TV eller via smarttelefonen. Denne filmopplevelsen avhenger i større grad teknologisk utvikling innenfor programvarer, nettverksstrukturer og ikke minst hastigheten og kapasiteten til publikums internettilgang.

Ifølge Casetti (2016) antyder også empirisk forskning at publikum, som mediebrukere, har en tendens til å aktivere det som kan betegnes som en flerbruksform for oppmerksomhet (Casetti, 2016, s. 585). Kosmorama Digital tilbyr på denne måten en filmvisning der filmer kan brytes opp ved at seeren selv velger, omformer og styrer filmvisningsprosessen. Filmopplevelsen er ikke bundet til et sted eller tidspunkt, men innebærer også andre forhold som vil kunne forstyrre filmvisningen. Digitale medier blir på denne måten engasjert og plassert i den dannede konteksten til den fysiske filmvisningen som innebærer eksisterende medier, sjangere og kulturelle praksiser som allerede har oppnådd en viss synlighet og legitimitet (Gaudreault og Marion, 2015, s. 113).

### 5.3 Brukeropplevelsen av Kosmorama Digital

I forhold til filmopplevelsen på Kosmorama Digital vil også publikums digitale kompetanse ha noe å si for brukeropplevelsen av strømmepattformen. Det settes krav til at publikum har tilgang til internett og digitale skjermer som støtter filmvisningen på Kosmorama Digital. Brukeropplevelsen til publikum vil på denne måten kunne variere i forhold til teknologiske forskjeller i form av bilde- og lyd kvalitet på filmvisningen. Dette vil kunne resultere i ulike filmopplevelser og skille publikum, som mediebrukerne fra hverandre. For selv om publikum har en større frihet til å påvirke og styre filmvisningsprosessen kreves det i større grad at publikum selv må navigere rundt og gjøre seg kjent med strømmepattformen. Bruken av plattformen innebærer også et digitalt skille mellom de som har tilgang til internett, de som faktisk bruker det og ikke de som ikke gjør det (Lindgren, 2017, s. 148). I denne sammenhengen er det også verdt å trekke inn Statistisk Sentral Byrå's (SSB) landsomdekkende kartlegging av mediebruk gjennom undersøkelsen Norsk mediebarometer 2021. Den kan benyttes for å forklare den utbredte bruken av internett. Den viser at andelen på en gjennomsnittsdag ligger på 92 % og bruken av videomedier ligger på 51 % i 2020 (SSB, 2021).

Forståelsen av teknologi var tidligere preget av et perspektiv som kan betegnes som teknologideterminisme. Denne tankemåten fortolker teknologi som autonom og posisjonerer det som en kraft som er med på å forme samfunnet. Fokuset er i større grad på tilgang og bruk av teknologi (Lindgren, 2017, s. 148). Menneskers forhold til teknologien blir dermed i større grad tatt for gitt med tanke på den retningen teknologiutviklingen tar, og effekten dette har på samfunnet. Dette perspektivet har blitt utfordret og avvist i senere tid til fordel for et syn om at teknologien er et resultat av sosial, kulturell og økonomisk innflytelse (Sturken og Cartwright, 2016, s. 456). Ulik digital kompetanse vil kunne skille publikum fra hverandre, ettersom bruken av plattformen baserer seg på brukerens kunnskap, holdninger og ferdigheter i forhold til digitale medier (Erstad, 2010, s. 101). Kosmorama Digital befinner seg i en helt ny kontekst og bruken av strømmepattformen vil derfor være situasjonsbetinget. Kosmorama Digital er i seg selv en brukervennlig strømmepattform som har flere av de samme egenskapene og funksjonene som allerede etablerte og gjenkjennelige kommersielle strømmeplasser som Netflix, HBO og Disney+. I likhet med andre strømmeplasser påvirkes også Kosmorama Digital av begrensninger i forhold til de tekniske utfordringene som nettverkstilkobling, hastighet og tilpasningsdyktighet. Dette kan være med på å forme brukeropplevelsen som enten stressfylt eller tilfredsstillende.

I forhold til Kosmorama Digital gjelder ikke bare det tekniske aspektet ved strømmeplasser, men også den kulturelle formen og selve opplevelsen, som er mest fremtredende i film- og brukeropplevelsen. Digital kompetanse vil også ha noe å si for hvordan brukerne navigerer seg rundt på strømmeplasser. Ved å tilgjengeliggjøre filmprogrammet digitalt skapte Kosmorama Digital en større frihet i valgprosessen av filmer enn hva den fysiske filmvisningen i cinema ga. På grunn av manglende forkunnskap og erfaring i å avholde en heldigital filmfestival og ikke ha nok kunnskap om publikums digitale kompetanse, løste Kosmorama dette ved å produsere og publisere et lavteknologisk tilbud kalt: «Stabens filmanbefalinger» på sosiale medier. Kombinasjonen av Kosmoramas nettside, Kosmoramas Digital innbygde «filmtrailere» og filmsammendragene ga innblikk i selve filmprogrammet. Kosmoramas sosiale medieplattformer på Facebook, Instagram og Youtube fungerte i denne sammenheng som sosiale nettverk. Kosmorama 2021 kan på denne måten anses i å gjenskape en form for digital fellesskapsfølelse ved å engasjere publikum gjennom sosiale medier, deltakelse i live-diskusjoner og gjennom kommentarfeltene (Brunow, 2020).

#### 5.4 Digital filmvisning og «the end of cinema»

I denne sammenheng er det verdt å se på hvilke karakteristikker som tradisjonelt er knyttet til en fysisk filmvisning og som kan gjenkjennes i strømmepattformen Kosmorama Digital. Filmvisningen og den resulterende filmopplevelsen kan på den måten gjenskapes og gjenkjennes utenfor den tradisjonelle settingen til cinema (Casetti, 2016, s. 582). Filmfestivalen vil fortsatt kunne overleves på en digital strømmepattform, så lenge disse karakteristikkene, som tidligere har vært med på å forme filmopplevelsen, forblir der. På den måten kan en digital filmvisning forbli det som kan betegnes som «cinematic», selv utenfor Cinema (Casetti, 2016, s. 585). Dette ved bevisst eller ubevisst å gjenskape de samme følelsene og karakteristikkene en tradisjonell filmvisning på cinema innebærer. Dette kan gjøres ved å mørklegge et rom, benytte seg av store skjermer og kjøpe inn typisk mattilbehør som popcorn og brus. Ifølge Casetti (2016) er det å anerkjenne tilstedeværelsen av cinema i en ny digital kontekst som Kosmorama 2021 er, en kompleks og risikabel oppgave som krever anerkjennelse og åpenhet (Casetti, 2016, s. 596).

Selv om en tilrettelegger for en digital filmfestival for å gjenskape en reell filmfestival, vil man aldri få de helt like. Noe av grunnen til dette er at de forventningene og tidligere erfaringer publikum har fra tidligere festivaler, ikke vil være overførbare og gjenkjennelig i et digitalt format. Om filmvisningene i Kosmorama 2021 filmprogram hadde vært tilgjengeliggjort både fysisk og digitalt, ville resultatet av filmopplevelsen ikke være den samme (Belton, 2014, s. 470). Noe av grunnen er at vår opplevelse av filmvisningene kan variere i forhold til tidligere erfaringer og forventninger om hvordan filmvisningene skal være. Ved å se på filmfestivalen Kosmorama som en medieform for filmopplevelsen kan den forstås som en symbolsk og kulturell aktivitet som har gjennomgått store endringer opp igjennom historien.

Det samme gjelder for de symbolske og kulturelle verdiene som er tilknyttet og dermed er med på å forme filmopplevelsen. Kosmorama 2021 kan på denne måten være med på å endre vår oppfatning av verden gjennom ulike perspektiver og fungere som et metaforisk vindu ut mot verden (de Valck, 2016a, s. 9). Selv om filmopplevelsen kan gjenskapes i en gjenkjennelig form på den digitale plattformen, vil ikke alle elementene fra den tradisjonelle cinema-settingen kunne overføres til en digital form. Filmopplevelsen på Kosmorama Digital kan i denne sammenheng beskrives ut fra det Casetti (2016) betegner som: «*an experience of cinema-beyond-cinema*» (Casetti, 2016, s. 585).

I diskusjonen rundt Kosmorama Digital og digital filmvisning som en medieform for filmopplevelsen, vil det også være hensiktsmessig å trekke inn det som kan betegnes som: «the end of cinema» (Gaudrealt og Marion, 2015). Det innebærer å se hvordan historien til cinema og den fysiske filmvisningen har vært preget av teknologisk utvikling og endringer noe som har resultert i det som vi betegnes som «digital cinema» (Manovich, 2016). Digitalisering og framveksten av digitale medier har i denne sammenheng vært med på å omplassere cinema over til nye medier, plattformer og skjermer. Digital cinema og digital filmvisning markerer på denne måten ikke «døden» eller «slutten» for cinema, men heller hvordan det vi betegner som cinema har gjenoppstått og har blitt mer allestedsnærværende og tilgjengelig i ny digital kontekst og form (Gaudrealt og Marion, s. 2-3).

### 5.5 Fremtidens filmfestivaler som medieform for filmopplevelsen

Digitale filmfestivaler har i denne sammenheng et unikt potensielt i det å skape nye måter å delta på, men det innebærer også å reflektere over måten filmfestivaler arrangeres og struktureres på. Filmfestivaler omhandler mer enn bare filmvisning. Fysiske filmfestivaler og cinema spiller en viktig rolle i formidling av film og den globale filmkulturen. Det handler derfor om å eksperimentere med nye løsninger og alternativer som kan fungere i kombinasjon med fysisk filmvisning. Digitaliseringen av cinema og filmvisning er en gradvis og pågående prosess som påvirke alle sektorene i filmindustrien. Filmfestivaler kan i denne sammenheng komme opp med nye kategorier og steder der filmvisningen kan finne sted.

I 2020 benyttet New York Film Festival seg av drive-in cinema som et alternativ til den tradisjonelle cinema-settingen (Hackl, 2020). Denne formen for filmvisning gjør det mulig å bevare de fysiske omgivelsene og den sosiale betydningen som filmfestivaler mangler i et heldigitalt format. Et annet eksempel er Venice Film Festival som i 2020 benyttet seg av virtual reality teknologi gjennom prosjektet «Venice VR Expanded» (La Biennale Di Venezia, 2021b). Her ble det fysiske festivalrommet og tilhørende prosjekter fremstilt og gjenskapt gjennom en virtuell utstilling. I denne sammenheng gjelder det å se hvordan alternative løsninger og bruken av teknologi kan benyttes for å gjenskape og omdefinere festivalen i en ny digital kontekst. Det innebærer å se på hvordan digitale filmvisninger kan være med på å skape nye måter å engasjere seg med cinema på, som kan være med å forme filmopplevelsen (de Valck og Damiens, 2020).

Digital filmvisning på en digital strømmepattform som Kosmorama Digital er, vil derfor ikke kunne være 100 % lik en fysisk filmfestival, men det er akkurat denne forskjellen som gjør filmopplevelsen mer verdifull. De nye mulighetene, som heldigital filmvisning og Kosmorama

Digital skaper, er fortsatt avhengig av og fungerer i sammenheng med eldre og mer etablerte sjangere og mediepraksiser (Gaudreault og Marion, 2015, s. 113). Det handler om å se på mulighetene for å benytte seg av en hybrid versjon av fysiske festivalbegivenheter og digitale filmvisningsalternativer. Det å gjenkjenne cinema og den fysiske filmfestivalen i en ny digital kontekst vil bli lettere om det fortsatt eksisterer et forhold mellom det nye og det gamle (Casetti, 2016, s. 592). Fremtidens filmfestivaler vil kunne dra nytte av de erfaringer og den filmopplevelsen som Kosmorama Digital har gitt. Filmfestivalen og cinema står på denne måten ikke i fare for å redefinere eller omforme seg ut av eksistens.

## 6. Konklusjon

Formålet med oppgaven var å undersøke hvordan Kosmorama legger til rette for en digital filmfestival, og hvordan digital filmvisning kan være på med påvirke filmopplevelsen. Filmvisningen til Kosmorama Digital bryter og skiller seg fra den tradisjonelle fysiske cinema-følelsen på flere ulike måter. Det var mulig å se hvordan dette kan forklares som en omplassering av filmvisningen og cinema til nye digitale omgivelser og skjermer gjennom digitalisering og mediekonvergens. Overgangen til en heldigital filmfestival skapte et behov for å reflektere, eksperimentere og se etter alternative løsninger og muligheter. Kosmorama Digital fungerte på denne måten som medieformen for filmopplevelsen, som: «*an experience of cinema-beyond-cinema*» (Casetti, 2016, s. 585).

Funnene fra analysen indikerte i liket med observasjoner at den digitale konteksten som filmopplevelsen befinner seg i var basert på en individuell eller privat aktivitet som ga publikum en aktiv rolle i filmvisningsprosessen. Den var også preget av en mangel på fysisk tilstedeværelse og det sosiale rommet som fysisk filmvisning tradisjonelt tar sted i. Digital filmvisning var med på å skape muligheter for å ta del i filmvisningen utenfor Trondheim og ga publikum en større frihet i filmvisningsprosessen. Ulik digital kompetanse hos publikum, som mediebrukere, ville også kunne påvirke filmopplevelsen. Kosmorama Digital stilte på denne måten andre krav til publikums kunnskap, ferdigheter, kjennskap og holdninger til digitale medier og teknologier. Brukeropplevelsen av strømmepattformen vil på denne måten kunne påvirke filmopplevelsen. Digital filmvisning på en strømmepattform som Kosmorama Digital markerer ikke «the end of cinema» eller en forestilt slutt for filmfestivalen, men en omplassering eller gjenoppstandelse i digital form.

Filmopplevelsen til Kosmorama Digital ville ikke bli 100 % lik som opplevelser fra tidligere festivalutgaver, men det var akkurat denne forskjellen som gjorde filmopplevelsen verdifull.

For det var fremdeles mulig å gjenkjenne og gjenskape karakteristikkene til cinema og fysisk filmvisning gjennom strømsplattformen Kosmorama Digital. Digital filmvisning kan fungere som et alternativ eller løsning til filmfestivalen, men burde kombineres som en hybrid form mellom digital og fysisk deltakelse og filmvisning. Digitale festivaler som Kosmorama 2021 skaper på denne nye måter å engasjere sitt publikum og befolkningen til å ta del i en kulturopplevelse som vektlegger filmens uvurderlige rolle i samfunnet som en kunstform og et politisk verktøy. Digitale strømsplattformer er fremdeles i en eksperimentell fase og trenger fortsatt tid til å etablere seg innenfor fremtidige utgaver av Kosmorama.



## 7. Referanseliste

Belton, J. (2014) If film is dead, what is cinema?, *Screen*, 55(4), s. 460-470, doi:

<https://doi.org/10.1093/screen/hju037>

Berry, D.M. (2014) Post-Digital Humanities: Computation and Cultural Critique in the Arts and Humanities, *Educause*, 49(3), s. 22-26.

Bolter, J.D. and Grusin, R. (1999) *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, s. 20-50.

Brennen, J.S. og Kreiss, D. (2016) Digitalization, *The international encyclopedia of communication theory and philosophy*, s. 1-11, doi:

<https://doi.org/10.1002/9781118766804.wbiect111>

Brunow, D. (2020) Come together? Curating communal viewing experiences for hybrid and online film festivals, *NECSUS*, Tilgjengelig fra: <https://necsus-ejms.org/come-together-curating-communal-viewing-experiences-for-hybrid-and-online-film-festivals/> (Hentet: 26. april 2021).

Casetti, F. (2016) The Relocation of Cinema, i Denson, S. og Leyda, J. (red.) *Post-Cinema Theorizing 21st Century Film*. s. 569–615.

Cramer, F. (2015) What is Post-Digital? i Berry, D.M. og Dieter, M. (red.) *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, s. 12-26.

Denson, S. og Leyda, J. (2016) Perspectives on Post-Cinema, i Denson, S. og Leyda, J. (red.) *Post-Cinema. Theorizing 21st Century Film*. s. 1-19.

de Valck, M. (2016a) Introduction: What is a film festival? How to study festivals and why you should, i de Valck, M., Kredell, B. og Loist, S. (red.) *Film Festivals – History, Theory, Method, Practice*, London og New York: Routledge, s. 1-11.

de Valck, M. (2016b) Fostering art, adding value, cultivating taste: film festivals as sites of cultural legitimization, i de Valck, M., Kredell, B. og Loist, S. (red.) *Film Festivals – History, Theory, Method, Practice*, London og New York: Routledge, s. 100- 116.

de Valck, M. og Damines, A. (2020) Film festivals and the first wave of COVID-19: Challenges, opportunities, and reflections on festivals' relation to crises, *NECSUS*, Tilgjengelig

fra: <https://necsus-ejms.org/film-festivals-and-the-first-wave-of-covid-19-challenges-opportunities-and-reflections-on-festivals-relations-to-crises/> (Hentet: 26. april 2021).

Erstad, O. (2010) Hva er digital kompetanse, i *Digital kompetanse i skolen: En innføring*, 2. utg, Oslo: Universitetsforlaget, s. 96-116.

Gaudreault, A. og Marion, P. (2015). *The End of Cinema?: A medium in Crisis in the Digital Age*. New York: Columbia University Press.

Grenness, T. (2020). *Slik løser du metodeproblemene i bachelor- og masteroppgaven*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk.

Hackl, C. (2020) The Future of The Film Festival, *Forbes*, Tilgjengelig fra: <https://www.forbes.com/sites/cathyhackl/2020/11/17/the-future-of-the-film-festival/?sh=7d80fb164d8a> (Hentet: 25. april 2021).

Jenkins, H. (2004) The Cultural Logic of Media Convergence, *International Journal of Cultural Studies*, 7(1), s. 33-43.

Kosmorama (2021a) *Om Kosmorama*, Tilgjengelig fra: <https://kosmorama.no/info/om> (Hentet: 06. April 2021).

Kosmorama (2021b) *Kosmorama 2021*, Tilgjengelig fra: <https://kosmorama.no/kalender/kosmorama-2021> (Hentet: 06. april 2021).

Kosmorama (2021c) *Kosmorama Digital* [Skjerm bilde], Tilgjengelig fra: <https://digital.kosmorama.no/> (Hentet: 09. mars 2021).

Kulturrådet (2021) *Publikum er avventende til å delta fysisk i kulturlivet*, Tilgjengelig fra: <https://www.kulturradet.no/en/kreativ-naering/vis/-/publikum-er-avventende-til-a-delta-fysisk-i-kulturlivet> (Hentet: 28. april 2021).

La Biennale Di Venezia (2021a) *La Biennale di Venezia History 1895-2020*, Tilgjengelig fra: <https://www.labiennale.org/en/history> (Hentet: 16. april 2021).

La Biennale Di Venezia (2021b) *Venice VR Expanded*, Tilgjengelig: <https://www.labiennale.org/en/cinema/2020/venice-vr-expanded-web-section> (Hentet: 16. april 2021).

Lindgren, S. (2017). *Digital Media & Society*. Los Angeles: Sage.

Manovich, L. (2016) What is Digital Cinema, i Denson, S. og Leyda, J. (red.) *Post-Cinema. Theorizing 21st Century Film*. s. 20-50.

Palis, J. (2015) Film Festivals, The Globalization of Images and Post-National Cinephilia, *Pennsylvania Geographer*, 53(2), s. 35-47, Tilgjengelig fra:

[https://www.researchgate.net/publication/301341510\\_Film\\_Festivals\\_The\\_Globalization\\_of\\_Images\\_and\\_Post-National\\_Cinephilia](https://www.researchgate.net/publication/301341510_Film_Festivals_The_Globalization_of_Images_and_Post-National_Cinephilia) (Hentet: 17. april 2021).

Sturken, M. og Cartwright, L. (2018). *Practices of Looking: And Introduction to Visual Culture*. 3. utg. New York: Oxford University Press.

SSB (2021) *Norsk mediebarometer*, Tilgjengelig fra: <https://www.ssb.no/kultur-og-fritid/tids-og-mediebruk/statistikk/norsk-mediebarometer> (Hentet: 28. april 2021).

Tjora, A. (2021.) *Kvalitative forskningsmetoder i praksis*. 2. utg. Oslo: Gyldendal Akademisk.

Østbye, H., Helland, K., Knapkog, K., og Larsen, L. O. (2007). *Metodebok for medievitenskap*. Bergen: Fagbokforlaget.

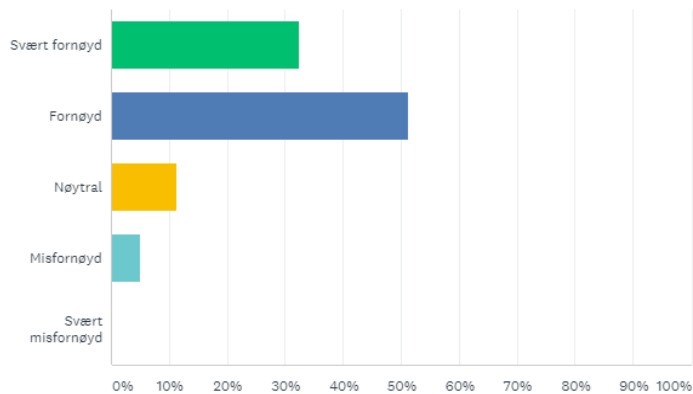
## 8. Appendix

Spørsmålene som ble stilt ligger vedlagt som vedlegg 1.

Figur 8.1

Hvor fornøyd er du med årets digitale filmprogram?

Besvart: 80 Hoppet over: 0

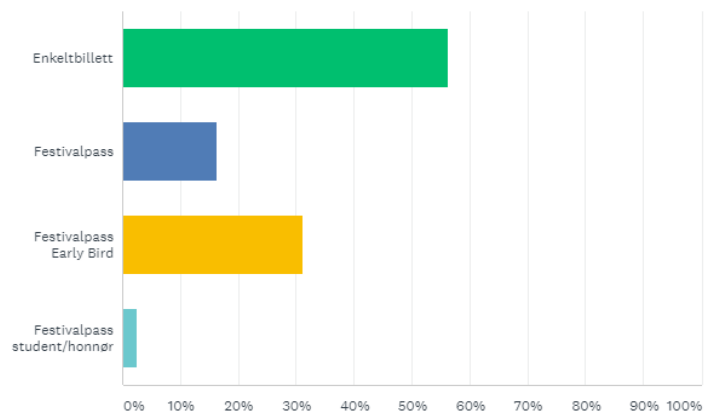


| SVARVALG           | SVAR      |
|--------------------|-----------|
| ▼ Svært fornøyd    | 32,50% 26 |
| ▼ Fornøyd          | 51,25% 41 |
| ▼ Nøytral          | 11,25% 9  |
| ▼ Misfornøyd       | 5,00% 4   |
| ▼ Svært misfornøyd | 0,00% 0   |
| <b>TOTALT</b>      | <b>80</b> |

Figur 8.2

Hvilke(n) billettype(r) benyttet du deg av?

Besvart: 80 Hoppet over: 0

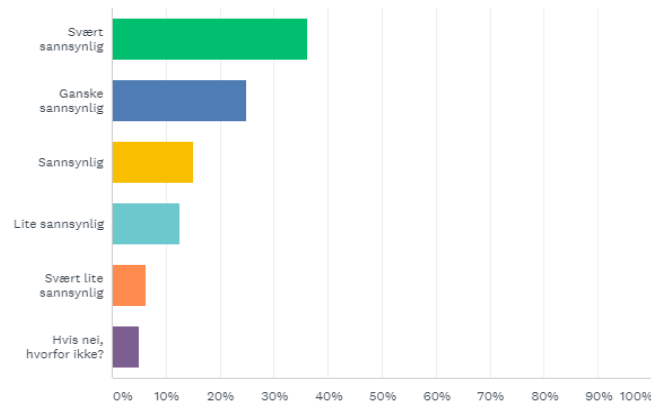


| SVARVALG                              | SVAR      |
|---------------------------------------|-----------|
| ▼ Enkeltbillett                       | 56,25% 45 |
| ▼ Festivalpass                        | 16,25% 13 |
| ▼ Festivalpass Early Bird             | 31,25% 25 |
| ▼ Festivalpass student/honnør         | 2,50% 2   |
| <b>Totalt antall respondenter: 80</b> |           |

Figur 8.3

Hvor sannsynlig er det at du hadde tatt i bruk et digitalt filmtilbud i tillegg til fysisk festival neste år?

Besvart: 80 Hoppet over: 0

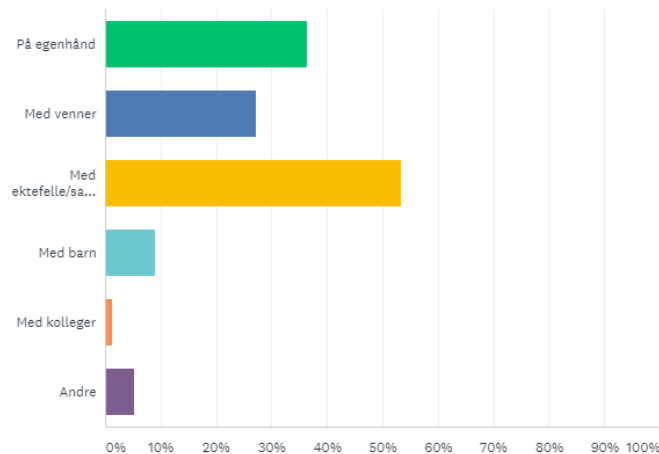


| SVARVALG                  | SVAR       |           |
|---------------------------|------------|-----------|
| ▼ Svært sannsynlig        | 36,25%     | 29        |
| ▼ Ganske sannsynlig       | 25,00%     | 20        |
| ▼ Sannsynlig              | 15,00%     | 12        |
| ▼ Lite sannsynlig         | 12,50%     | 10        |
| ▼ Svært lite sannsynlig   | 6,25%      | 5         |
| ▼ Hvis nei, hvorfor ikke? | Svar 5,00% | 4         |
| <b>TOTALT</b>             |            | <b>80</b> |

Figur 8.4

Hvem så du film sammen med?

Besvart: 77 Hoppet over: 3

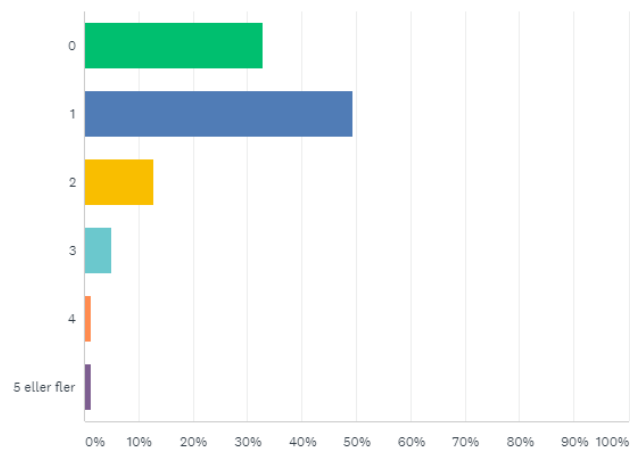


| SVARVALG                              | SVAR   |    |
|---------------------------------------|--------|----|
| ▼ På egenhånd                         | 36,36% | 28 |
| ▼ Med venner                          | 27,27% | 21 |
| ▼ Med ektefelle/samboer               | 53,25% | 41 |
| ▼ Med barn                            | 9,09%  | 7  |
| ▼ Med kolleger                        | 1,30%  | 1  |
| ▼ Andre                               | 5,19%  | 4  |
| <b>Totalt antall respondenter: 77</b> |        |    |

Figur 8.5

Hvor mange personer så du vanligvis film sammen med? (i gjennomsnitt)

Besvart: 79 Hoppet over: 1



| SVARVALG                       | SVAR      |
|--------------------------------|-----------|
| ▼ 0                            | 32,91% 26 |
| ▼ 1                            | 49,37% 39 |
| ▼ 2                            | 12,66% 10 |
| ▼ 3                            | 5,06% 4   |
| ▼ 4                            | 1,27% 1   |
| ▼ 5 eller fler                 | 1,27% 1   |
| Totalt antall respondenter: 79 |           |

