



Masteroppgave

Åpen dokumentarfilmproduksjon

En *open source*-tilnærming til å lage film

av

Jon Vatne

jonvatne@gmail.com

Innhold

1	Innledning	3
2	Åpenhet i dataverdenen	5
2.1	Hva er Open Source?	5
2.2	Mer enn kode	6
2.3	Fordeler og ulemper	7
2.3.1	Fordeler	7
2.3.2	Ulemper	9
3	Åpenhet i dokumentarfilmproduksjon	11
3.1	Creative Commons	11
3.2	Åpenhet – et utvidet begrep	12
3.3	Muligheter	13
3.3.1	Outreach	13
3.3.2	Alternative inntektskilder	14
3.3.3	Direkte bidrag: <i>Crowdsourcing</i>	16
3.3.4	Kvalitet	17
3.3.5	Rikere opplevelse	17
3.4	Motivasjon	18
3.4.1	Idealistisk	18
3.4.2	Promotering av noe annet enn filmen	19
3.4.3	Politisk	20
3.4.4	Aktivismе	20
3.4.5	Økonomisk	22
3.5	Ulemper ved åpen filmproduksjon	23
3.5.1	Misbruk av råmateriale	23
3.5.2	Kritikk av framstillingen	24
3.5.3	Utradisjonelle forretningsmodeller	25
3.5.4	Krever mer arbeid	25
3.6	Hvordan kan åpenhet gagne <i>Datakrimfilmen</i> ?	25
3.6.1	Prosjektets mål for åpenhet	26
3.6.2	Konsekvenser	26
4	Rapport: Datakrimfilmen	28
4.1	Synopsis: Datakrim	28
4.2	Idé og form	29
4.3	Refleksjoner over den refleksive dokumentaren	31
4.3.1	Hva slags dokumentarfilm er <i>Datakrimfilmen</i> ?	31

4.4	Research	34
4.5	Pre-produksjon	37
4.5.1	Casting	37
4.5.2	Animasjon	38
4.5.3	Foto	38
4.5.4	Musikk	38
4.5.5	Manus	39
4.6	Produksjon	40
4.6.1	Pilot	41
4.6.2	Mer enn piloten	41
4.6.3	Videre opptak	42
4.6.4	Mer Oslo	44
4.6.5	Restopptak	46
4.7	Post-produksjon	46
4.7.1	Klipp	46
4.7.2	Lydletterarbeid	46
4.7.3	Animasjon	47
4.7.4	Fargekorrigerering	47
4.8	Etter produksjonen	48
5	Å bruke en åpen produksjonsmodell	49
5.1	<i>Hvor</i> åpen har produksjonen vært?	49
5.2	Hvordan gikk det?	50
5.3	Hva skal til?	51
5.4	Framover	51
5.4.1	Outreach	51
5.4.2	Videreutviklingskampanjen	52
5.5	Avslutning	53
A	Definisjoner	54
A.1	Open Source Definition (OSD)	54
A.2	Creative Commons-lisenser version 3.0	56
B	Søknad Fritt Ord	58
C	Budsjett	60
D	Korrespondanse med Høgskolen i Lillehammer	61
D.1	Teknisk utstyr	61
D.2	Avtale om å dele råmaterialet gratis	62
E	Manus	64



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 3.0 Unported License.

Kapittel 1

Innledning

Teori Denne oppgaven tar for seg en metode for gjennomføringer av dokumentarfilmproduksjoner, og hvordan en alternativ produksjonsmetode kan muliggjøre dokumentarfilmproduksjoner og om den kan heve kvaliteten på sluttproduktet. Oppgaven skal prøve ut en *åpen* modell for dokumentarfilmproduksjon, med utgangspunkt i en *open source*-metode hentet fra IT-bransjen, og diskutere dokumentarfilm fra et *open source*-ståsted.

Opgaven skal undersøke om en åpen metode kan bidra til dokumentarfilmsjangeren på måter tradisjonelle arbeidsmetoder ikke kan. Tesen går ut på at en åpen metodikk kan muliggjøre filmprosjekter på grunn av engasjement fra eksterne bidragsytere, og av samme grunn kan høyne kvaliteten på sluttproduktet.

Metode Dette vil vises både ved hjelp av argumentasjon og til dels et konkret eksempel.

Som en del av master-oppgaven lager Jon Vatne også en dokumentarfilm, hvor åpen filmproduksjon skal prøves ut i praksis. *Datakrimfilmen* omhandler organisert datakriminalitet i form av datainnbrudd og svindel. Tanken er at tematikken i filmen gjør valget av produksjonsmetoden hensiktsmessig, siden dette er en modell hentet fra nettopp IT-bransjen.

Metoden for oppgaven går ut på drøfting av eksempelfilmer, litteratur og egne erfaringer. Filmene og produksjonene som er omtalt er alle distribuert gratis – bortsett fra de eldre filmene som nevnes i kapitlet hvor det reflekteres over filmens form (kapittel 4.3) – og har dermed alle en form for *åpen* produksjon.

Siden tematikken fortsatt er et relativt marginalt fenomen er vanskelig å finne litteratur om den konkrete tematikken, derfor drøftes litteratur fra tilgrensende områder. Disse områdene er *open source* i IT-bransjen, distribusjon av film, underholdende faktaformidling, historiefortelling, dokumentarfilmhistorie.

Struktur

1. Første kapittel i oppgaven vil ta for seg åpenhet it IT-bransjen, hvordan open source vanligvis brukes, og fordeler og ulemper ved bruken.
2. Andre kapittel vil ta for seg åpen filmproduksjon, og fordeler og ulemper ved denne, samt en modell for åpenhet av produksjonen til *Datakrimfilmen*.
3. Tredje kapittel i oppgaven vil inneholde rapporten fra filmproduksjonen til *Datakrimfilmen* og vil fungere som et empirisk grunnlag.
4. Fjerde og siste kapittel vil ta for seg hvordan en åpen dokumentarfilmproduksjon fungerer i praksis ved at regissøren deler egne erfaringer, og sammenligner disse med teoriene beskrevet i kapittel 2.

Kapittel 2

Åpenhet i dataverdenen

Denne oppgaven tar for seg hvordan en *åpen arbeidsprosess*, inspirert av *Open Source* – en arbeidsmetodikk kjent fra IT-bransjen – kan brukes i dokumentarfilmproduksjon, og hvordan en slik metodikk kan styrke produksjonen og produktet på måter tradisjonelle filmproduksjonsmetoder ikke kan. Først vil oppgaven ta for seg open source slik det tradisjonelt brukes.

2.1 Hva er Open Source?

Open Source er i utgangspunktet et begrep innen programvareutvikling i IT-bransjen, og omhandler hovedsaklig tilgjengeligheten til kildekode og distribusjonen av denne. Kildekode kan sees på som «skjelettet» eller «arkitekt-tegningene» til et dataprogram.

At the heart of the Open Source and Free Software movements is the principle that the software source code ... should be available so that both understanding and modifying the software is possible. [1, s 11]

En anerkjent definisjon av Open Source programvare («software») er programvare som er distribuert under vilkår som samsvarer med *the Open Source Definition*.¹ OSD er et dokument som vedlikeholdes av the Open Source Initiative (OSI).

I OSD spesifiseres blant annet disse kravene for at noe skal kunne defineres som open source programvare (se tillegg A.1 for hele definisjonen):

Free Redistribution Lisensieringen skal ikke hindre noen fra å selge eller gi bort koden som en del av et [annet] program (som inneholder kildekode fra flere forskjellige kilder). Det kan heller ikke kreves avgift eller annen form for betaling.

¹<http://opensource.org/docs/osd>

Source Code Programmet må distribueres både ferdig kompilert og som kildekode.

Derived Works Lisensen må tillate modifikasjoner og produkter som bygger på originalen, og må tillate de til å distribueres under samme vilkår som lisensen til den original programvaren.

No Discrimination Against Persons or Groups Lisensen må ikke diskriminere mot noen personer eller grupper.

No Discrimination Against Fields of Endeavor Lisensen må ikke hindre noen i å bruke programmet i et gitt felt eller type virksomhet.

License Must Be Technology-Neutral Ingen grensesnitt skal være eneste distribusjonskanal for programvaren og dermed hindre distribusjonen av programvaren.

Som man kan se stiller *Open Source Initiative* strenge krav i *the Open Source Definition* for hva som regnes som open source programvare.

Det er viktig å merke seg at sluttproduktet ikke trenger å være gratis for at et program skal kunne defineres som open source.

Eksempler på open source-prosjekter er operativsystemet Linux, nettleseren Mozilla Firefox og kontorverktøypakken OpenOffice. Disse suksessfulle programmene fyller kravene satt av Open Source Initiativ (OSI) til hva som kan defineres som open source.

GNU GPL En av de mest kjente og mest brukte open source-lisensene er GNU² General Public License (GPL) som er enda strengere enn det OSD krever, GPL-lisensen krever nemlig at avledete verk («derived works») også har den samme GPL-lisensieringen som originalen.

2.2 Mer enn kode

Det finnes mange eksempler på at open source har blitt brukt i andre felt enn i programvareutvikling. Man finner prosjekter som kan defineres som open source i forskning³, historie⁴, i produksjon av mobiltelefoner⁵, drikkevarer⁶ og medisiner⁷.

Open source er en idealistisk motsats til åndsverks- og *copy right*-lover, og bygger på at kunnskap bør deles med allmennheten og ikke eies av noen få,

²GNU står for GNU's Not Unix – et eksempel på et rekursivt akronym (hvor den første bokstaven står for akronymet i seg selv), en populær praksis i programvare-hacker-miljøer.

³<http://theopensourceproject.com/>

⁴<http://historycommons.org/>

⁵<http://openmoko.com/>

⁶<http://wikihow.com/Make-OpenCola>

⁷<http://tropicaldisease.org/>

og at fritt tilgjengelig kunnskap muliggjør vitenskapelig og kreativ utvikling. *Copy Left* er et vanlig uttrykk som beskriver denne motsatsen.

GNU har også utviklet en lisens for tekstdokumentasjonene *GNU Free Documentation License* (GNU FDL), denne bygger på de samme prinsippene GNU GPL. Lisensen ble i utgangspunktet utviklet som en lisens for tekstdokumentasjon som fulgte med *open source*-programvare, men GNU har også anbefalinger når det kommer til lisensiering av andre typer verk: ⁸

For essays of opinion and scientific papers, we recommend either the Creative Commons Attribution-NoDerivs 3.0 ⁹ ...

We don't take the position that artistic or entertainment works must be free, but if you want to make one free, we recommend the Free Art License.

2.3 Fordeler og ulemper

2.3.1 Fordeler

Open source er en ideologisk metodikk, og når idealistene omtaler den er det ikke tvil om at open source medfører mange fordeler:

Open source promotes the idea that when Internet or computer users are given access to the source code of the software they use, the end-users are empowered with the tremendous freedom to create or improve *by and with* their own computing tools. When end-users are empowered to read, redistribute, or modify the source code of their software, not only does the software advance the knowledge base of the public domain, but the users' lives are improved through the empowerment of computing. [2, s 2]

Dedikasjon

Mange open source-programvareutviklere innrømmer å ha lagt mer vekt i kodingen de gjør til open source-prosjekter enn andre prosjekter fordi de vet koden vil bli inpsisert av likesinnede. Undersøkelser viser også at over 70 prosent av bidragsyterne i open source programvareprosjekter har som hovedmotivasjon å forbedre sine programmeringsegenskaper, noe som igjen øker motivasjonen for å jobbe med prosjektet. [1, 144] Og om man skulle mistenke det, er det ikke nødvendigvis snakk om uerfarne bidragsytere:

⁸<http://gnu.org/licenses/licenses.html>

⁹*Creative Commons* vil bli forklart nærmere i 3.1

OSS, particularly the larger projects, has attracted a very large pool of *experienced and esteemed professional developers*. Furthermore, the *self-selected*, volunteer nature of OSS has meant that projects have been coordinated and supported by *highly motivated* communities. [1, s 24]

Engasjement skapt på grunn av det idealistiske som ligger i open source og tilhørigheten man vil føle som bidragsyter, er også i seg selv med på å øke engasjementet.

Kvalitet

Som nevnt over kan åpenhet tiltrekke høyst kvalifiserte aktører, som på grunn av åpenheten vil yte sitt beste, noe som resulterer i en økt kvaliteten på sluttproduktet.

Åpenheten gjør det også mulig for innsyn slik at andre kan komme med konstruktiv kritikk og tips til forbedringer. I mange tilfeller blir alvorlige feil, mangler eller svakheter rettet opp på denne måten. På grunn av dette er ofte open source programmer sikrere og inneholder færre feil enn lukkede programmer.¹⁰

Store *communities* på nett betyr ofte at det er mye hjelp å hente både for utviklere og sluttbrukerne på Internett, om det skulle være nødvendig.

Økonomisk

Micro-nivå Sofistikerte økonomiske analyser viser at deltakerne i open source-prosjekter også kan sees på som økonomisk motivert, om man ser på tilfredsstillelsen av utviklerens ego og karrierebygging som økonomiske motivasjoner. Linus Torvalds¹¹ for eksempel, sier at hans gevinst for å ha jobbet med *Linux* er at han aldri kommer til å ha problemer med å få seg en jobb, som han selv sier består hans CV av et ord: Linux. [1] Det er også en kjent sak at arbeidsgivere går igjennom lister over navn på bidragsyttere i open source-prosjekter i *head huntings*-øyemed.

Macro-nivå For kommersielle aktører er ofte det økonomiske aspektet med open source det mest problematiske. Men selv om open source-metodikken ikke føles like komfortabel for alle er det definitivt flere foretningsmodeller som viser hvordan man kan tjene penger gjennom open source-programvare. Som lederen for Mozilla-prosjektet, Jamie Zawinski, sa det:

Netscape didn't get into the Open Source business because they were being nice. They did it because it made business sense.
[1, s 146]

¹⁰<http://www.helium.com/items/514407-the-pros-and-cons-of-open-source-software>

¹¹Linus Torvalds er kjent som skaperen av operativsystemet Linux

Under utvikling kan man benytte seg av allerede utviklet programkode, *biblioteker* og programmer, noe som er veldig ressursbesparende. I tillegg finnes det – som nevnt tidligere – store *communities* på nett hvor man kan henvende seg for gratis hjelp med bruk og implementering av allerede utviklede programmer.

Bruken av allerede allment tilgjengelige kunnskap (programkode, *biblioteker* og programmer), samt konkurransen som skapes av at kildekode *må* være publisert – og i praksis kan «stjeles» og brukes bedre av andre utviklere – medfører igjen prisen kan – og *må* – holdes nede, og at sluttbrukeren vil få et billigere alternativ, som regel gratis.

Altså er open source økonomisk gunstig både for utviklere og sluttbrukere.

Tilhørighet

Innsynet som open source gir gjør at brukere har større grunnlag for å velge eller velge *bort* produktet. Denne friheten til å velge, samt det ideologiske open source representerer, skaper en følelse av ærlighet som appelerer til sluttbrukerne, som igjen kan føre til større engasjement og markedsandel.

Som individuelle utviklere kan man føle seg maktesløs mot *opposisjonen*, men som en del av et globalt fellesskap – et *community* – kan denne følelsen motvirkes ved at man føler at *lagene* er mer rettferdige. Undersøkelser viser at mer enn halvparten (52 prosent) av deltakere i open source-prosjekter forklarer at det er følelsen av tilhørighet som er grunnen deres til å delta i open source-programvareprosjekter.

For Torvalds var det naturlig å dele sin kode med *communitiet*, han forklarer sin motivasjon slik:

... the act of making Linux freely available wasn't some agonizing decision that I took from thinking long and hard on it: it was a natural decision within the community that I felt I wanted to be a part of. [1, s 151]

Bærekraftig

Idealistisk sett vil det at kildematerialet er tilgjengelig for alle, legge tilrette for å utvikle nye bedre produkter i framtiden.

2.3.2 Ulemper

Misbruk

Selv om innsyn kan ganne kvaliteten på produktet ved at mennesker bidrar til å rette opp i svakheter, kan de samme svakhetene misbrukes i hendene på feil personer.

Tyveri

Om noen velger å ikke bry seg om lisensiering kan andre potensielt stjele kode og skape et konkurrerende produkt.

Utradisjonelle forretningsmodeller

Selv om det er stavfestet at det er mulig å tjene penger ved hjelp av open source kan det likevel være vanskelig å tenke seg til *hvordan* det kan gjøres, og vanskelig å gjennomføre i praksis. Skaperne må være villige til å gi slipp på tradisjonelle salgsmodeller og -tankeganger.

Nakenhet

Fordi koden er åpen slik at alle kan se, er også hver eneste feil og mangel fullt synlig for hele verden.¹²

¹²<http://www.helium.com/items/514407-the-pros-and-cons-of-open-source-software>,
11.mai 2012

Kapittel 3

Åpenhet i dokumentarfilmproduksjon

Som nevnt i 2.2 trenger ikke *open source* omhandle programkode, og i denne oppgaven fokuseres det på nettopp åpenhet rundt dokumentarfilmproduksjon.

En allmenn definisjon på hva *open source film* er filmer som er produsert og distribuert ved hjelp av frie og open source-programvaremetodologier. Definisjonen tar utgangspunkt i OSI's open source definisjon og filmene er gjerne lisensiert under Creative Commons-lisens («Attribution») eller («Attribution-Share Alike»).

3.1 Creative Commons

OSI's Open Source Definition og GNU's lisenser omhandler programvare, men om man skulle tenke seg de brukt til andre typer verk – som film i dette tilfellet – kan det lett tenkes at alle kravene satt i disse lisensene kan være vanskelige å oppfylle.

Creative Commons (CC)¹ – som GNU nevner i sin anbefaling til lisensiering av akademiske tekster – er en amerikansk veldedig organisasjon – med internasjonale grener – som utvikler lisenser som hjelper opphavsretthavere med å gi bort verkene sine. Ironisk nok kan dette være vanskeligere enn man tror siden de fleste steder er åndsverk – handlelisten din eller mobiltelefonbildet ditt for eksempel – automatisk beskyttet av åndsverkslover. Ved hjelp av Creative Commons kan man som opphavsperson forhåndsdefinere på hvilken måte andre kan bruke sitt åndsverk, uten at de må be om en tilatelse.

Ved hjelp av CC kan du for eksempel lisensiere et verk – en film eksempelvis – slik at alle kan bruke det om de krediterer deg («Attribution»), eller kun bruke det til ikke-kommersielle formål («Non-commercial»). Man kan la

¹<http://creativecommons.org/>

andre dele opp sitt verk, redigere det og bruke det på en ny måte til hvilket som helst formål, eller bare til ikke-kommersielle formål, eller man kan konkretisere at andre kun kan bruke verket i sin originale form («No Derivative Works»). Man kan også kreve at andre som bruker verket lisensierer sitt nye verk med samme CC-lisens som sitt verk («Share Alike»).

Creative Commons må ikke misforstås med sitatretten eller andre juridiske unntak fra åndsverkloven, eller tilsvarende amerikanske *fair use*. Disse rettighetene gjelder uansett om man har gitt sitt verk en Creative Commons-lisens. Creative Commons er ment å gi tilgang til verk når disse unntakene ikke gjelder.

CC åpner altså – i motsetning til OSD og GNU GPL – for å lisensiere verket sitt på mange forskjellige måter, som alle kan sees på som *åpne* på den måten at de distribueres gratis. Dette gjør Creative Commons til et perfekt verktøy for de som ønsker størst mulig åpenhet uten å ha mulighet for «fullstendig åpenhet», som den strenge definisjonen av open source krever. I tilfeller hvor idealismen holdes tilbake av virkelighetens krav kan dermed noen av Creative Commons mer restriktive lisenser være et godt kompromiss.

3.2 Åpenhet – et utvidet begrep

Creative Commons er et eksempel på at det er mulig å ha en åpen produksjon og filosofi uten å nødvendigvis møte de strenge kravene til hva som kan defineres som *open source*. I denne oppgaven ser man også på åpenhet som et større begrep som går utover lisensiering, åndsverklover og gratis distribusjon.

Som såvidt nevnt tidligere er *communitiene* og samholdet og engasjementet dette medfører, viktige argumenter for åpenhet i programvareutvikling. Vi kan se på felleskapene og engasjementet som ofte medfølger åpne prosjekter som en del av en *delingskultur*.

Delingskulturen innebærer ikke bare en bred forståelse om at gratis distribusjon er noe positivt, men også en tradisjon for at prosjekter blir støttet økonomisk av en rekke enkeltpersoner ved hjelp av såkalt *crowdfunding*. I delingskulturen er det også tradisjon for at felleskapet er med på å skape verket ved aktivt delta med innspill og jobbing.

I denne oppgaven definerer undertegnede derfor *åpen filmproduksjon* ved at:

- Den ferdige filmen er distribuert gratis og gitt en Creative Commons-lisens. (Filmen bør helst gies en så fri lisens som mulig (CC BY), og aller helst kunne defineres som *open source* etter OSI's standarder, men dette er et ikke krav.) I denne oppgaven regnes selv den mest restriktive CC-lisensen som åpen nok til å kunne kalle filmproduksjonen åpent.

²Vær vennlig å se vedlegg A.2 for fullstendig oversikt over Creative Commons-lisensene.

- Et felleskap inkluderes ved satsing på Internett-samfunn og *outreach*-arbeid gjort på nett.

I denne oppgaven definerer også undertegnede disse punktene som elementer av åpen filmproduksjon, dog ikke krav:

- *Crowdfunding* som finansieringskanal. Altså at økonomisk støtte gies av enkeltpersoner, og som gis mulighet til dette gjennom *nettfelleskapet* («communitiet»).
- *Crowdsourcing* som ressurskilde. At bidragsytere fra nettsamfunnet – som i utgangspunktet ikke er en del av produksjonen – bidrar aktivt i produksjonen med for eksempel råmateriale, og som gis mulighet til dette gjennom nettfelleskapet.

3.3 Muligheter

3.3.1 Outreach

Nisjepublikum er en gruppe mennesker som deler en interesse eller preferanse med filmtematikken. Kjernepublikummet er de som mest sannsynlig vil interessere seg for filmen og støtte den, og er den sterkeste gruppen av filmens nisjepublikum. Kjernepublikummet kan bestå av mennesker fra forskjellige nisjesamfunn, og er de som mest sannynlig vil kjøpe filmen og promotere den videre. [8, s 33]

I markedsøyemed er viktigheten med å nå ut til kjernepublikummet åpenbar. Med *outreach* menes muligheten for å nå ut til filmens nisje- og kjernepublikum gjennom kanaler hovedsaklig på Internett.

Dokumentarfilmen stiller spesielt sterkt i en slik sammenheng siden de ofte omhandler et gitt tema som medfører et innebygd nisjepublikum.

Den kjente amerikanske dokumentarfilmskaperen Michael Moore bruker aktivt Facebook som et mobiliserings- og organiseringsverktøy. Hans film *Slacker Uprising* var et Internett-prosjekt og ble gitt ut som en nedlastbar film 1. oktober 2008. [4, s 121] Gjennom å «like» Moores prosjekter på Facebook vil man motta oppdateringer skrevet av Moore om filmprosjektet og andre saker som er relevant i forhold til filmens tematikk. Moores bruk av sosiale medier er et godt eksempel på *outreach*-arbeid som skaper publisitet og engasjement.

BraveNewFilm.org er en kombinasjon av en journalistisk nettside og en produksjons- og distribusjonsside for kritiske politiske filmer. Siden er skapt av filmskaperen Robert Greenwald. Han fikk finansiert sin film *Iraq For Sale: The War Profiteers* (2006) gjennom Internett-felleskapet bestående av enkeltpersoner og organisasjoner koblet til BraveNewFilm. Nettsiden muliggjorde også videre debatter og distribusjon. BraveNewFilm er nå en politisk institusjon i USA. [4]

For mange filmskapere er det viktig at filmen når så mange av det «rik-tige» publikummet som mulig (kjernepublikummet), dette var tilfellet for Davis Guggenheim og Jula Schachters film *Teach*. Filmen ble lagd i tillegg til deres fullengde-PBS-dokumentar *The First Yeah*, som var finansiert av *the Getty Foundation*. Kortfilmen *Teach* ble lagd for å rekrutere lærere og ble distribuert under en Creative Commons-lisens («Attribution-Non-commercial-No Derivative Works»). Slik forklarer Guggenheim hvorfor de valgte å dele filmen fritt:

We'd been waiting for the moment when we could put this film on the web, make it free, so potential teachers can look at it, but also just people who are interested in teaching and to share it, to send it to their friends. [10, s 7]

Greier man å holde publikum interessert og har en hyppig kontakt med de, er denne typen outreach den beste form for publisitet siden det er gratis reklame som treffer mitt i målgruppen. Man når effektivt ut til nisjepublikummet sitt, og får de mest sannsynlig til å se filmen. Naturlige informasjonskanaler for å kommunisere til publikumet sitt er for eksempel filmens nettside, Facebook, og Twitter.

Det er også et poeng at det idealistiske som ligger i *åpenheten* kan *i se selv* være med å skape engasjement fra personer og grupper som i utgangspunktet ikke ville hørt om- eller vært en del av prosjektet.

Mulighetene som ligger i en åpen filmproduksjonsprosess – som vil bli omtalt under – bygger alle – på en eller annen måte – på muligheten for *outreach* som er omtalt i dette delkapittelet.

3.3.2 Alternative inntektskilder

Filmbransjen har opparbeidet tradisjoner for hvordan filmer finansieres. Dokumentarfilmer finansieres ofte i Norge helt og holdent av statlige og regionale filmfond, med lite fokus på salg etter produksjonen. *Blockbuster*-spillefilmer fra Hollywood finansieres av store produksjonsselskaper og det satses på at produksjonsselskapene tjener inn investeringene sine ved mange solgte kinobilletter og DVD-er. Heldigvis for dokumentarer og andre smale filmer har det oppstått finansieringsmetoder utenfor disse tradisjonene. Dette gjør det mulig å gjennomføre filmproduksjoner som tidligere ikke kunne finansieres gjennom de tradisjonelle finansieringskanalene.

Har man opparbeidet et nettfelleskap som ofte oppdateres gjennom prosjektets informasjonskanaler har man også bygget opp en felleskap av mulige finansører, både direkte eller indirekte.

Crowdfunding De siste årene har det vært en trend at *crowdfunding*-tjenester – som *Indiegogo*³ og *KickStarter*⁴, – gjør det mulig å sette opp «støtteaksjoner» til prosjekter. Aksjonene fungerer slik at initiativtagerne til prosjektet forklarer hvorfor de trenger penger og hvor mye de trenger, og i løpet av en gitt tidsperiode har publikum mulighet til å støtte prosjektet. Om pengemålet blir nådd mottar prosjektet denne støtten. Dette er en viral og engasjerende finansieringsmetode som er fullstendig avhengig av et fungerende nettfelleskap.

Dokumentarfilmen *The Pirate Bay – Away From Keyboard* (TPB AFK)⁵ av svenske Simon Klose omhandler de tre skaperne av *The Pirate Bay*, og deres rettsaker mot plate- og filmbransjen. Filmen er i skrivende stund i klippefasen og skal etter planen komme ut i løpet av 2012. Filmen er finansiert av Svenska Filminstitutet og Film i Skåne, men også gjennom crowdfunding. 27. september 2010 gikk tiden ut for *Kickstarter*-kampanjen Klose hadde satt igang for å finansiere nødvendige deler av produksjonen; da hadde 1737 personer bidrat med tilsammen 51,424 amerikanske dollar, mer enn dobbelt så mye som Klose hadde satt som mål for kampanjen.

Klose greide å nå ut til et naturlig *community* og nisjepublikum gjennom sitt innpass hos TPB-skaperne få mulighet til å annonsere *Kickstarter*-kampanjen på hovedsiden til *The Pirate Bay*.⁶

Han har forklart at det var mye usikkerhet til hvor høye mål man bør sette seg, for på *Kickstarter* blir ingen av bidragene donert om målet ikke blir nådd.

Donasjoner Ved hjelp av donasjoner kan enkeltpersoner i nettfelleskapet velge å støtte filmen direkte, som *Iraq For Sale: The War Profiteers* er et eksempel på. Etablerte betalingstjenester som for eksempel PayPal kan benyttes til dette.

En ny trend for å donere penger til prosjekter på Internett kan være tjenesten *Flattr*.⁷ Tjenesten er utviklet av svenske Peter Sunde som i sin tid var med å starte opp *The Pirate Bay*. Gjennom *Flattr* jobber nå Sunde – for mange ironisk nok – med å finansiere nye åndsverk og rettighetshavere. Tjenesten fungerer på den måten at man «abonnerer» ved å gi et månedlig beløp, og avhengig av hvor mange *Flattr*-prosjekter man har «trykket på», fordeles det månedlige beløpet likt på de gittene prosjektene.

Reklame Har man en nettside som blir besøkt ofte av nettsamfunnet har man også en lukrativ plattform for annonsører, på denne måten kan også

³<http://indiegogo.com>

⁴<http://kickstarter.com>

⁵<http://tpbafk.tv>

⁶Fra foredrag med Simon Klose under Bergen Internasjonale Filmfestival, 18. oktober 2011

⁷<http://flattr.com/>

nettsamfunnet fungere som indirekte finansører. Teknisk sett kan for eksempel annonsører reklamere på nettsiden ved å ha «plakater» på nettsiden eller reklamesnutter før og/eller etter videovisninger.

3.3.3 Direkte bidrag: *Crowdsourcing*

I en åpen filmproduksjon er ikke den eneste måten *communitiet* kan bidra på økonomisk, de kan gjøre mer.

Filmen *Star Wreck* (2005)⁸ er lagd av finske Timo Vuorensola med over 3000 mennesker i staben.⁹ *Star Wreck* greide nemlig ved hjelp av sitt community å engasjere fans til å bidra med å skape segmenter, 3D-modeller eller annet som tilsammen skapte filmen. Filmen var rett og slett tidenes største Internett-lanserte spillefilm.

I kjølvannet av *Star Wreck* har filmskaperne grunnlagt nettstedet *Wreckamovie*,¹⁰ som er en plattform hvor filmskaperne kan få hjelp fra bidragsytere med filmene sine. Vuorensola beskriver nettstedet som:

...a collaborative film production platform, intended to make film making over the Internet easier and more effective through the utilization of collaborative communities around productions.¹¹

Vuorensola og teamet bak *Star Wreck* har selv brukt *Wreckamovie* til storproduksjonen av *Iron Sky* som ble vist på norske kinoer i 2012.¹²

Den norske produsenten Eric Vogel (*Sønner*) benyttet seg aktivt av *Wreckamovie* under produksjonen av *Kommandør Treholt & Ninjatroppen* (2010). Han mener det er mye å hente i et slikt sosialt medium som *Wreckamovie*, men at det avhenger av typen prosjekt:

Jeg tror det inntil videre må være noe ved prosjektet som appellerer til medlemmer av den såkalte «geek»-kulturen, og da blir det gjerne prosjekter innenfor horror, sci-fi og andre b-film-sjangere som blomstrer. Disse prosjektene er de mest populære på nettstedet akkurat nå. Når det er sagt – jeg tror mange norske filmer kan ha godt av å ta i bruk sosiale medier i større grad enn nå, både under produksjon og i markedsføring.¹⁰

Her er Vogel også inne på viktigheten av outreach som er omtalt tidligere i 3.3.1. Han nevner også «geek»-kulturen som et viktig element for suksessfaktoren for crowdsourcing. Klose og tematikken i hans film *TPB AFK* kan definitivt regnes som innenfor «geek»-kulturen, og være med å forklare hans suksess med sin *crowdfunding* (nevnt tidligere i 3.3.2).

⁸<http://starwreck.com/>

⁹<http://rushprint.no/blog/trailer-for-finske-iron-sky-fantastisk/> (11. mai 2012)

¹⁰<http://wreckamovie.com>

¹¹<http://rushprint.no/2009/6/wreck-a-movie/> (11. mai 2012)

¹²<http://www.ironsky.net/>

I produksjonen til filmen *Lost Zombies* kan nettsamfunnet være med i utviklingen i enda større grad. Filmen utvikles ved at bidragsytere sender inn sitt råmateriale, og bidragsytere kan i tillegg være med å bestemme handlingen i filmen gjennom diskusjoner på nettsamfunnet. Det er tydelig at det legges stor vekt på selve nettsamfunnet i prosjektets beskrivelse:

Lost Zombies is a zombie themed social network whose goal is to create a community generated zombie movie.¹³

3.3.4 Kvalitet

På samme måte som open source programvareprosjekter tiltrekker seg høyst kvalifiserte bidragsytere (omtalt i 2.3.1 på side 7), vil også åpne filmproduksjoner – som *Iron Sky* og *Kommandør Treholt & Ninjatroppen* – tiltrekke seg høyt kvalifiserte bidragsytere gjennom kanaler som for eksempel *Wreckamovie*.

Om filmproduksjonen er gjort helt *open source* ved at råmaterialet blir delt på samme måte som kildekoden i open source programvareprosjekter (omtalt i 2.3.1), kan sannhetsgehalten i sluttproduktet etterprøves. Dette kan øke filmens kredibilitet, forutsatt at uetiske valg fra regissørens side, eller andre uriktigheter, ikke blir avslørt. Dette poenget er omtalt mer i 3.5.1 på side 23.

3.3.5 Rikere opplevelse

Store medieaktører som nettaviser har lenge sett potensialet i annonsemarkedet som er nevnt tidligere, men de ser også flere muligheter. Distribusjonsmuligheten som ligger i åpne dokumentarfilmproduksjoner kan være med å gjøre opplevelsen rikere for publikum.

På nettsidene til dokumentarfilmen *America's Forgotten War* – lagd av GuardianFilms¹⁴ kan man finne hyperlenker til annet materiale relatert til filmens tema, man kan følge regissør John D. McHugh's dagbok, og man kan lese filmproduksjonens blogg fra *før*, *underveis* og *etter* filmingen. Dette viser i følge Bondebjerg Internett-TVs overlegenhet over vanlig broadcast-TV, siden det viser hvor mye rikere konteksten rundt filmen kan gjøres på denne plattformen. [4, s 123]

I VGTVs dokumentarfilmserie *300 sekunder* jobbet man på en lignende måte ved at filmene ble produsert av eksterne filmskapere og produksjons-selskap, men at en VG-journalist hadde ansvar for hver episode, og skulle lage oppfølgings- og *spinoff*-saker i nettavisen rundt den aktuelle tematikken.¹⁵

¹³<http://lostzombies.com/> (12. mai 2012)

¹⁴GuardianFilms er den britiske avisen The Gardians nett-TV: <http://guardian.co.uk/news/guardianfilms>

¹⁵Fra foredrag med Karianne Berge, koordinator og regissør i Indie Film, under Den Norske Dokumentarfilmfestivalen 26. april 2012

3.4 Motivasjon

Det er åpenbart mange muligheter som ligger i en åpen dokumentarfilmproduksjon, dette delkapittelet fokuserer på hvilke motivasjoner som ligger bak en del personligheter i bransjen sine valg av åpne og gratis distribusjonsmodeller.

The Typical reason for CC-licensing¹⁶ your work is because distribution is more important to you than financial reward. [10, s 9]

Det er sannsynlig at *distribusjon* er en sterk, om ikke den sterkeste motivasjonen for de fleste til å dele filmen sin fritt, med håp om at filmen på denne måten vil nå ut til et større publikum enn den ellers ville.

Under er eksempler på filmer som av ulike grunner har en åpen distribusjon. Et par av filmeksemplene er ikke dokumentarfilmer, men poengene som blir gjort er like relevante for dokumtar- som fiksjonsfilmer.

3.4.1 Idealistisk

NRK Beta NRK Beta har gjort noen slike prosjekter, for eksempel har NRK gjort opptakene til Bergensbanen tilgjengelig for nedlastning i HD-kvalitet fullstendig gratis og gitt tillatelse til at materialet kan brukes til å skape nye verk¹⁷. Dette har blant annet resultert i at et DJ-kollektiv har mikset musikk til opptakene av Bergensbanen og publisert sine versjoner av turen over fjellet, altså med forskjellige musikkspor.¹⁸ Siden NRK har lisensiert materialet under Creative Commons (Attribution-ShareAlike) er også DJ-kollektivets versjon lisensiert på samme måte.

Historisk verktøy for fremtiden Når amerikanske Brian Boyko lagde sin første dokumentarfilm *Following Alexis West* om det politiske valgsystemet i New Zealand gikk han ydmykt ut fra at råmaterialet han produserte potensielt kunne være viktigere for ettertiden enn den ferdige filmen: «Det er en sjanse for at *Following Alexis West* vil råtne på loftet mitt, usolgt og uelsket. Men selv om hovedverket mitt er en fiasko (og det er min første film, så det kan godt hende!), hvis det er muligheter for måter mitt arbeid kan gjenbrukes, så vil jeg at folk skal ha mulighet til det.»

Produksjonen resulterte i at tre forskjellige formater ble publisert: en 90 minutter *feature*-film, som ble vist på amerikanske og europeiske filmfestivaler, en 56 minutter TV-dokumentar som bare ble vist i New Zealand, og over 20 timer med råmateriale.

¹⁶*Creative Commons*-lisensiering (omtalt i 3.1 på side 11)

¹⁷<http://nrkbeta.no/2009/12/18/bergensbanen/> (11. mai 2012)

¹⁸<http://houseonhudson.net/railway-relay/> (11. mai 2012)

I forhold til at mange er skeptiske til å frigi materialet sitt vederlagsfritt har Boyko dette å si:

Creative Commons is great for indies like me because we can still make what money off of our work there is to be made – while not denying other people the ability to spread it around and make use of it for non-profit purposes, without requiring meetings with lawyers.¹⁹

Miljøvennlig *Nasty Old People* (2009) av Hanna Sköld er en lavbudsjett indie-film fra Sverige som ble publisert med en CC-lisens («Attribution-Non-commercial-Share Alike») og distribuert fritt på nett blant annet via *The Pirate Bay*,²⁰ et pier-2-pier-fildelingsnettverk.

Filmskaper Sköld var ikke bare nysgjerrig på hvordan andre kunne skape nye verk av hennes åndsverk, men poengterer også at CC-lisensieringer og denne typen distribusjon har et miljøvennlig aspekt:

This opens up possibilities and many of us are wondering what the remixes will look like! Last but not least, I believe there is an ecological dimension in this too. Since the distribution is all digital and we don't need to print DVD's, use plastic and transportation, it hopefully is better for the environment.

When I put all those values together- social, cultural, financial and environmental, I'm even more convinced then before that sharing is important for the future, and a necessary part of the steps we need to take for sustainable development to happen!²¹

Sköld nevner det finansielle som et positivt aspekt ved lisensieringen, ikke uten grunn siden hun fort tjente inn store deler av utgiftene til filmen ved å motta donasjoner fra publikummere.²² Hadde hun valgt en mer tradisjonell distribusjonsmodell hvor hun søkte inn filmen til festivaler ville sannsynligvis mange færre publikummere ha sett filmen og hun ville sannsynligvis ikke tjent noe på den.²³

3.4.2 Promotering av noe annet enn filmen

Elephants Dream Filmen *Elephants Dream* (2005)²⁴ er en animasjonsfilm laget med animasjonsprogrammet Blender – et open source 3D-grafikkprogram.

¹⁹http://wiki.creativecommons.org/Case_Studies/Following_Alexis_West (7. mai 2012)

²⁰<http://thepiratebay.se>

²¹<http://nastyoldpeople.blogspot.com/2009/10/five-days-16000-downloads-and-15000-sek.html> (7. mai 2012)

²²http://wiki.creativecommons.org/Case_Studies/Nasty_Old_People (7. mai 2012)

²³<http://www.techdirt.com/articles/20091023/1800316660.shtml> (7. mai 2012)

²⁴<http://orange.blender.org/>

Filmen er lisensiert under den frieste Creative Commons-lisensen («Attribtion»), filmens kan altså i praksis brukes på hvilken som helst måte i hvilken som helst sammenheng, også kommersielt. Den nederlandske produsenten Ton Roosendaal innrømte at det er nervøsiteten knyttet til det å gi bort rettighetene til en film: «Det er ikke lett for kunstnere å la barnet sitt gå avgårde og la andre tukle med det.»

Filmen var i stor grad finansiert av enkeltpersoner i nettsamfunnet rundt Blender-prosjektet og Roosendaal mente at filmskaperne skyldte *communityet* å gi produktet tilbake til de på en måte som filmskaperne selv hadde likt å motta det, altså også med muligheten til å bruke det kommersielt.

Når det kommer til frykten rundt risikoen for misbruk av filmen avkrefter Roosendaal denne:

Hardly any abuse happened and the freedom only inspired very interesting use. ... Just go for it, don't be afraid of sharing. The Incidental (and inevitable) abuses will never outweigh the benefits. [10, s 7, s 8]

3.4.3 Politisk

Robert Greenwald og hans produksjonsselskap Brave New Films har publisert sine dokumentarer *Outfoxed: Rupert Murdoch's War on Journalism* (2004) og *Uncovered: The War on Iraq* med CC-lisensiering («Sampling»). Disse filmene er finansiert i forkant av produksjonen gjennom private givere – men ikke typisk *crowdfunding* – og den politiske motivasjonen til å spre budskapet i filmene er grunnen til valg av lisensiering. At andre *resirkulerer* Greenwalds filmer er en del av deres *outreach*-strategi. [10]

I sitt arbeid med politiske dokumentarer har også Greenwald lært hvor vanskelig og dyrt det kan være å få tillatelse til å bruke materiale som andre eier – for eksempel nyhetskanaler – og hvor mye enklere en Creative Commons-lisens er å forholde seg til. Greenwald føler derfor en slags forpliktelse til å dele sine verk enklest mulig:

I could think of no better way to walk the talk myself than by releasing the interviews from *Outfoxed* and *Uncovered* under a licence that allows other filmmakers to use my material in new and creative ways. [10, s 8]

3.4.4 Aktivisme

En motivasjon for å dele filmen sin åpent kan være at det underbygger budskapet i filmen, dette var tilfellet for dokumentarfilmen *Good Copy Bad Copy*²⁵ av danske Andreas Johnsen, Ralf Christensen og Henrik Moltke.

²⁵<http://goodcopybadcopy.net/>

Filmen omhandler åndsverkslover og konflikten de kan skape for kreativitet, og argumenterer for at kreativiteten i seg selv står på spill på grunn av åndsverkslover og innskrenkingen i tilgangen til åndsverk de fører til.

I filmen møter man blant annet musikerne Danger Mouse og Girl Talk, den nigerianske filmindustrien, og Lawrence Lessig – en av gründerne av Creative Commons. Filmen ble finansiert delvis av DR, men hovedsaklig av donasjoner gjort av privatpersoner.

På grunn av filmens tydelige budskap er det et poeng i seg selv at filmen er lisensiert under Creative Commons («Attribution-Non-commercial»), Moltke uttalte i den forbindelse: «We had to put our money where our mouths were.» [10] Med denne lisensen er filmskaperne også sikret at filmen kun kan brukes innenfor ikke-kommersielle sammenhenger innenfor *offentlig eiendom* («public domain») som de jobber for at skal vokse.

Fullstendig åpenhet Om man skal være strengere i forhold til definisjonen av *open source* kan likevel filmen *RIP!: A Remix Manifesto*²⁶ sees på som en open source-dokumentarfilm. Filmen omhandler den samme tematikken som Good Copy Bad Copy, med noen av de samme aktørene og utfordrer åndsverkslover. I tillegg involverte filmskaper Brett Gaylor i større grad publikum i produksjonsprosessen ved å fritt dele alt råmaterialet på Internett på opensourcecinema.org under CC-lisens ("Attribution-Non-commercial") og ba publikum ta det, remikse det og laste deres nye verk opp på nettsiden igjen for at det skulle brukes i den ferdige filmen.

Filmen er finansiert av National Film Board of Canada og produksjons-selskapet EyeSteelFilm.²⁷

RIP!: A Remix Manifesto er et godt eksempel på en helt åpen og *open source* dokumentarfilmproduksjon, og kan sees på som en ideell produksjon å strekke seg etter for produksjonen av *Datakrimfilmen*:

.. Gaylor uses the access afforded by the Creative Commons license as a way to shatter the wall between users and producers and make a truly open film. [10, s 6]

Samfunnsoppdraget NRK-programmet *Schrödingers katt* har også gjort et lignende eksperiment ved å legge ut råmateriale for at klippekyndige seere skal få konkurrere om å lage et velfungerende innslag i konkurranse med hverandre. Dette eksperimentet tar den kompetente, nysgjerrige og vitebegjærlige mediebruker på alvor.

Målet var ifølge Brinch og Iversen å styrke den flermediale produksjonen, styrke sitt samfunnsoppdrag, og oppfylle NRK-plakaten og skape en arena for en styrket samfunnsmessig læreprosess. [5]

²⁶<http://ripremix.com/>

²⁷<http://www.eyesteelfilm.com/about/>

NRK valgte også å benytte seg av Creative Commons-lisensiering, forklarer prosjektleder i NRK, Eiliv Flakne:

For det første blir vårt materiale knyttet opp mot en Creative Commons-lisens (Creative Commons Navngivelse-Ikkekommersiell 3.0 Norge). Deretter må vi selvfølgelig forholde oss til de avtaler NRK har med rettighetshaverorganisasjonene. Derfor må både musikk og bruk av annet bildemateriale rapporteres til oss. Disse opplysningene skriver du inn når du laster opp videoen tilbake på våre nettsider.²⁸

Det Flakne nevner om rapportering av musikk- og bildebruk er for at NRK skal kunne rapportere dette videre til de riktige rettighetshaverorganisasjonene og betale for lisensiert materiale om de skulle velge å publisere de reportasjene publikum har klippet.

3.4.5 Økonomisk

Mange er naturlig nok skeptiske til å frigi sine verk vederlagsfritt. «Regner ikke du med å få betalt for jobben *du* gjør?» poengterer presidenten for distribusjonsfirma Icarus Films. Donal Krim, president for distribusjonsselskapet Kino International har en lignende holdning: «Hvis vi skal satse penger på en distribusjon, vil vi ikke konkurrere med noen andre»[10]

Indie-dokumentaristen Brian Boyko ser på sin side ingen konflikt i så måte, og andre spekulerer paradoksalt nok i å gi filmen sin en Creative Commons-lisens *for å tjene mer* penger.

Flere solgte kinobilletter Når den brasilianske spillefilmen *Cafuné* (2006) kom ut på kino valgte filmskaper Bruno Vianna å samtidig legge ut en Creative Commons-lisensiert («Attribution-Non-commercial-Share Alike») versjon av filmen på Internett.²⁹ Internett-versjonen av filmen hadde en annen slutt enn kinoversjonen og de som lastet ned filmen ble invitert til å lage sine egne alternative slutter. Vianna og distributøren Grupo Estação spekulerte i at filmens tilgjengelighet på nett ville inspirere publikummere til å se filmen på kino.

Mye av Viannas og Estações motivasjon til å distribuere filmen på denne måten var at det vises ca 50 nye brasilianske filmer på brasilianske kinoer i året, og de fleste av disse blir bare vist i korte perioder på noen få kinoer. Som Vianna selv sier:

Why should movies be restricted to a few cinemas that can show the film only for a short period of time? Why shouldn't we seek wider audience, exploring all possible means of distribution? ³⁰

²⁸<http://nrk.no/vitenskap-og-teknologi/1.6534610> (7. mai 2012)

²⁹http://cafuneofilme.com.br/faca_um_cafune/ (7. mai 2012)

³⁰<http://creativecommons.org/weblog/entry/6048> (7. mai 2012)

Først ble Cafuné satt opp i seks kinoer i Rio de Janeiro og Sao Paulo, etter to uker ble den bare vist på to av disse. Tre uker senere derimot – etter en dramatisk økning i antall ganger filmen var lastet ned fra Internett – ble den satt opp på nytt i tre kinoer i Rio. [10]

Salg av arkivmateriale Rick Prelinger, filmskaper og mannen bak *The Prelinger Archives* mener det å gi bort materiale faktisk kan være en suksessfull markedsstrategi. [10] Gjennom tett samarbeid med nettsidene til billedbyrået *Getty Images*³¹ kan brukere også velge å laste ned arkivmateriale i HD-kvalitet mot betaling, og det er *her* inntjeningen skjer. Prelinger forklarer at siden de begynte å legge ut materiale gratis har salget til Getty Images gått opp med 62 prosent.

Prelinger ser på *the Prelinger Archives* med sitt gratismateriale som et verktøy for å promotere Getty Images.

Slik forklares rettighetene til materialet i arkivet på nettsidene til Prelinger Archives:

You are warmly encouraged to download, use and reproduce these films in whole or in part, in any medium or market throughout the world. You are also warmly encouraged to share, exchange, redistribute, transfer and copy these films, and especially encouraged to do so for free.

Any derivative works that you produce using these films are yours to perform, publish, reproduce, sell, or distribute in any way you wish without any limitations.³²

Materialet er i tillegg lisensiert under Creative Commons *Public Domain* som er en noe utdatert lisens CC ikke lenger anbefaler å bruke, men som betyr at den som deler materialet etter all sin viten mener at materialet er i det *offentlige eiendom* («public domain») og dermed fullt lovlig å bruke.

3.5 Ulemper ved åpen filmproduksjon

3.5.1 Misbruk av råmateriale

I forbindelse med diskusjonene våren 2010 om Harald Eias forskningsprogramserie på NRK *Hjernevask*, var det mye snakk om hvordan et intervju med kjønnsforsker Jørgen Lorentzen var brukt og hvordan han ble framstilt. Programmet ble klaget inn til Pressens Faglige Utvalg³³, og som et forsvar fra produsentene ble hele intervjuet lagd ut på Internett³⁴, slik media og menigmann kunne gå Eias presentasjonsstrategier nærmere etter i

³¹<http://gettyimages.no>

³²<http://archive.org/details/prelinger>

³³<http://www.pfu.no/case.php?id=2320>

³⁴<http://nrk.no/kultur-og-underholdning/1.7063889>

sømmene.[5] Denne åpenheten ga en utvidet mulighet til å lære noe av programmet, og man kunne gjøre seg opp en mening om programmets innhold og dets presentasjonsform.

Intervjuet ble bearbeidet og lagt ut på andre nettsider, noe som viste mulighetene for manipulasjon og misbruk:

På nettet har noen moret seg med å redigere råmaterialet på nytt. Det viser hvor enkelt det er å manipulere et lengre intervju. I en versjon framstår Lorentzen tvert imot som rene biologientusiast. Det er ikke måte på hvilken betydning biologi har for forskjellene mellom kjønn. I neste klipp er han full av tvil og insisterer på at han ikke kan vite sikkert, tross Eias forsøk på å få ham til å konkludere. Noen kunne utvilsomt også få et humorprogram ut av materialet. Men det kunne aldri blitt et program om kjønnsforskning. [11]

Om man gjør produksjonen *open source* – og deler råmaterialet på lik linje med NRK i dette tilfellet, eller som Gaylor gjorde i forbindelse med *RIP! A Remix Manifesto* – er det tydelig at råmateriale kan brukes på forskjellige måter, også med uredelige baktanker. Råmaterialet kan for eksempel brukes for å sette intervjuobjekter i et uheldig lys.

Om man ser på misbruk som noe potensielt uunngåelig man ikke kan beskytte seg mot, vil åpenhet være med å motbevise manipulasjonen og misbruket, siden man kan gå tilbake til originalmaterialet for å selv gjøre seg opp en mening om hva som egentlig er sant. Så lenge man har muligheten til å ettergå kilden/råmaterialet på denne måten kan ikke misbruk av denne typen sees på som et argument mot åpenhet, heller tvert imot.

3.5.2 Kritikk av framstillingen

Når NRK la ut hele intervjuet fra *Hjernevask* fikk Eia kritikk for sin framstilling av Lorentzen, selv om han senere ble frikjent i PFU. Om filmskaperne velger å frigi kildemateriale på samme måte som filmskaperne Gaylor og Boyko, må de være forberedt på at deres ferdige filmer kan bli kritisert i måten de bruker råmaterialet, på samme måte som Eia ble, og at det vil bli stilt spørsmålsteget ved filmskaperens kunstneriske og etiske valg.

Det kan også argumenteres for at den ferdige filmen føles mer «ekte» og ærlig for publikum, nettopp på grunn av denne åpenheten, siden man vet at man har muligheten til å ettergå framstillingen regner man også med at den er gjort på en redelig måte. Denne effekten finner vi også igjen i open source-prosjekter i IT-bransjen, hvor selv om sluttbrukeren ikke har teknisk innsikt til å selv etterprøve kildekoden, føler hun en trygghet i at muligheten finnes der.

3.5.3 Utradisjonelle forretningsmodeller

Det er ofte vanskelig å se hvordan man kan tjene penger på en film man gir bort gratis, og dette er et viktig poeng siden det krever enormt med tid, innsats og ressurser å lage film.

I større grad enn de tradisjonelle finansieringsmetodene medfører de nye metodene større økonomisk risiko og usikkerhet for filmskapere og produsenter.

Eksempelene som er omhandlet tidligere i dette kapitlet viser at det finnes mange metoder å tjene penger på å gi bort en film gratis, men det medfører nye tankeganger og kanskje noen nye verdisyn. Noe som kan være vanskelig om man jobber med produsenter fra «den gamle skolen».

3.5.4 Krever mer arbeid

Boken *Think Outside the Box Office* (2010) av John Reiss har stort fokus på å forklare forskjellige outreach-strategier og viktigheten av de. Han mener også man må vurdere å ansette en dedikert person til å drive med denne typen jobbing. [8]

Produsent for *Kommandør Treholt & Ninjatroppen* (2010) Eric Vogel brukte selv mye tid i outreach-arbeidet til filmen, og poengterer også at om man skal ta oppgaven på alvor er arbeidsmengden så stor at man bør ha en dedikert person ansatt:

Spisset inn mot arbeid med filmprosjekter, betyr det at vi må egne nok tid til denne kommunikasjonen for at vi skal få noe ut av det. Det hjelper ikke å opprette brukerkonti på alskens nettstedet og så regne med at folk kommer strømmende til uten at man gir noe av seg selv. Det skjer ikke. I framtidige prosjekter ønsker jeg å ansette en egen kommunikasjonsleder til å håndtere prosjektenes dialog i sosiale medier hele veien... ³⁵

3.6 Hvordan kan åpenhet gagne *Datakrimfilmen*?

Det er ikke nødvendigvis et klart svar på om åpenhet er bra for et filmprosjekt eller ikke. For det første er folk prinsipielt uenige om åpenhet er bra for filmproduksjoner, for det andre er et hvert prosjekt forskjellig fra det forrige, hvor det kan være enighet om at åpenhet gagnar det ene, men ikke det andre.

Alle filmprosjektets forutsetninger og filmskapernes målsetninger må derfor ligge til grunn før man sier om åpenhet er godt for prosjektet.

³⁵<http://rushprint.no/2009/6/wreck-a-movie/> (12. mai 2012)

3.6.1 Prosjektets mål for åpenhet

Creative Commons-lisensiering Vi har definert åpen filmproduksjon i begynnelsen av 3.2 på side 12 ved at filmen distribueres gratis med en hvilken som helst *Creative Commons*-lisens, og at et felleskap inkluderes ved *outreach*-arbeid.

I tilfellet med *Datakrimfilmen* har regissøren valgt at filmen skal kunne deles helt fritt så lenge den ikke blir brukt i en kommersiell sammenheng, og gir derfor filmen en Creative Commons BY-NC-lisens («Attribution-NonCommercial»). Regissøren ser ingen grunn til å velge en mer restriktiv lisens som for eksempel ikke lar andre *remixe* filmen eller setter krav om hvordan andre deler sine nye verk videre.

Community For å oppfylle prosjektets egen definisjon av en åpen produksjon er det også et mål å lage en plattform for *outreach* og dialog med et *community*, ved å opprette en nettside og jobbe gjennom sosiale medier.

Deling av råmateriale Regissøren har også et ønske om å være enda mer åpen, ved å dele råmaterialet slik Gaylor har gjort i produksjonen av *RIP!: A Remix Manifesto*. Siden dette ikke anses som et krav til åpen produksjon av regissøren, har planen vært å la aktørene selv bestemme om råmaterialet som involverer dem skal deles fritt. Om det er akseptabelt for aktøren har dermed prosjektet mulighet til å også distribuere råmaterialet fritt.

Crowdsourcing Regissøren har hatt et sterkt ønske om å benytte seg av *crowdsourcing* i så stor grad som mulig. Visjonen går ut på at nettsamfunnet kan være med å bidra i alle deler av produksjonen. Eksempel på tenkte bidragsmetoder er transkribering av intervjuer, oversettelser av filmen, hjelp med animasjon, filming.

I denne omgang av filmproduksjonen har det ikke vært nødvendig å benytte seg av *crowdfunding*, det har heller ikke blitt lagt noen innsats i dette.

3.6.2 Konsekvenser

Regissørens teori er at å gjøre filmproduksjonen så åpen som beskrevet ovenfor vil gagne filmen på flere måter.

I filmen om datakriminalitet var et av målene å oppsøke organisert kriminelle hackere. Dette medfører to utfordringer:

1. Datakriminelle vil mest trolig verken bli funnet eller eksponert.
2. De samme kriminelle og deres nettverk kan utgjøre en reell fysisk, kreativ og økonomisk trussel mot de som skulle ønske å eksponere dem.

Regissørens teori er at ved å gjøre filmprosjektet open source vil disse utfordringene bli enklere å takle.

Innpass For det første er mange hackere, spesielt «snille» hackere—såkalte white hats—dypt involvert i open source-samfunnet³⁶. Teorien går ut på engasjement fra open source-samfunnet vil gjøre research enklere med tanke på å få tilgang til de riktige personene.

Sikkerhet En annen teori er at white hats på idealistisk grunnlag vil så langt det lar seg gjøre legge sine beskyttende hender over prosjektet fordi det er open source, og dermed bekjempe noen av de potensielle truslene andre «onde» hackere—såkalte black hats—kan medføre.

Crowdsourcing En slik film om datakriminalitet er krevende spesielt med tanke på organisering, research og kildekritikk. Regissørens visjoner rundt stil og form på filmen tilsier også at prosjektet trenger mye teknisk arbeid for å kunne ferdigstilles, mer enn det som kan forventes av én eller to mastergrad-studenter. Man har derfor et håp om at åpenheten kan engasjere kompetente bidragsytere i alle deler produksjonen.

Her er en oversikt over hvilke arbeidsoppgaver man ser for seg bidragsytere kan hjelpe til med:

- Preproduksjon: Research, networking, manusutvikling
- Produksjonen: Noe filming og lydopptak
- Postproduksjon: Animasjon, transkribering, musikk, lydeffekter, oversetting, markedsføring, outreach.

Utfordringer Før produksjonen så man for seg disse elementene som potensielle utfordringer:

- Det kan være vanskeligere å få personer til å stille opp til å bli filmet når de får opplyst at råmaterialet skal deles fritt. Som tidligere nevnt er det derfor mulig for aktørene å stille opp med forbehold mot at råmaterialet blir publisert.
- Høgskolen i Lillehammer som står som produsent kan være uenig i at materialet distribueres gratis.

³⁶<http://www.catb.org/~esr/faqs/hacker-howto.html#history> (12. mai 2012)

Kapittel 4

Rapport: Datakrimfilmen

4.1 Synopsis: Datakrim

Datakrimfilmen er en leken og lettbeint dokumentarfilm om hacking, organisert datakriminalitet og svindel. I denne roadmovien av en dokumentarfilm er vi med Kristoffer på hans reise inn i en underverden full av penger, bakmenn og teknologiske muligheter som er helt ubegripelige for de fleste av oss.

Noen har tappet Kristoffers bankkonto og han har fått datamaskinen sin infisert. Vi er med på hans reise inn i datakriminalitetens underverden i hans søken etter å finne ut av hva som har skjedd. Gjennom hans møter med en rekke eksperter bygger vi oss et bilde av mulighetene og farene som befinner seg i datamaskinene våre.

Filmen bruker sterke referanser fra eldre dataspill både estetisk og fortellermessig.

29 minutter, HD, farger



Figur 4.1: Filmens tittel i 8bits-dataspilleestetikk

4.2 Idé og form

Motivasjon Regissøren har alltid vært interessert i mulighetene som ligger i datateknologi, noe hans bachelor-grad i medieteknologi vitner om. Han har helt siden tanken på å lage dokumentarfilmer begynte å spire, tenkt at temaet datasikkerhet og datakriminalitet bugner over av gode og utrolige historier, men også historier som er vanskelig å formidle gjennom filmmediet. «Det kommer til et punkt hvor du har fått nok innklippbilder av datakabler og blinkende lys» som en kollega en gang poengterte. For å utdype: tematikken ble sett på som noe som fort kan bli kjedelig fortalt på film på grunn av manglende muligheter til å filme situasjoner, og abstrakte og komplekse begreper.

Form Idéen til filmen kom i stor grad gjennom viljen til å eksperimentere og leke med form med mål om å gjøre filmen mer underholdene. En abstrakt tolkning av tematikken gjorde det naturlig å bygge på referanser fra dataspill. Tanken var å—i nesten hensynsløs grad—blande tradisjonelle dokumentarfilmgrep med så mange referanser fra gamle 8- og 16-bits dataspill som mulig.

I tillegg til å være en underholdende og en helt ny tilnærming til tematikken mente man også at viljen til å bruke mye animasjon ville gjøre det lettere å forklare komplekse og abstrakte begreper innenfor datasikkerhet.



Figur 4.2: Eksempel på animasjonene i filmen.

I tillegg til visuelle referanser til gamle dataspill var det et ønske å bygge på de samme referansene i filmens lydbilde.

Tanken var tidlig at filmen skulle følge én hovedperson som var et offer for datakriminalitet, og denne personens situasjon skulle være utgangspunktet for møter med alle filmens andre karakterer. Dette for at man som publikummer skal kjenne seg igjen i situasjonene som utspiller seg i filmen. Etterhvert i utviklingsprosessen ble det også tydelig at det var mulig å bruke dataspillreferansen også i historiefortellingen. Denne hovedpersonens historie—som kan sees på som en reise—og hans møter med eksperter og kriminelle—som

kan sees på som møter med *orakler* og *bosses*—gjorde at man kunne trekke sterke paralleller til rollespill som for eksempel *The Legend of Zelda*¹. I alle Zelda-spill er historien bygd opp på samme lest², nemlig mytedramaturgien *hero's journey* eller *monomyten*. Monomyten er en type fortelling som religionsforskeren og -historikeren Joseph Campbell mente å gjenfinne i mytefortellinger verden over. [6] Å bruke monomyten i Datakrimfilmen i så stor grad som mulig ble dermed sett på som et smart grep og godt utgangspunkt for dramaturgien.

Som en ekstra referanse for å gjøre filmen mer unik og enda mer underholdende fikk regissøren en idé om å bruke referanser fra spagetti-western-filmer, med den begrunnelsen at kjente uttrykk innen datasikkerhet er *white hat* og *black hats*, som er begreper som brukes om henholdsvis «gode» og «onde» hackere.



Figur 4.3: Eksempel på filmens *western*-estetikk.

Selv om regissøren lenge har vært interessert i tematikken har filmidéen lenge vært sett på som for vanskelig å gjennomføre, idéene med å bruke data-spillreferanser—både estetisk og fortellermessig—samt å spille på western-referanser var det som utløste selve gjennomføringen.

Åpenhet Idéen til å gjøre produksjonen åpen bunner først og fremst i at *open source* er en metodikk og ideologi som står sterkt i hacker-kulturen, en kultur som var ønsket å være en del av filmen. Det idealistiske i open source var i neste omgang det som har drevet fram denne gjennomføringen. Uansett hvordan man velger å se på filmen er det en film som lages som en del av et studie, og det er en co-produksjon med Høgskolen i Lillehammer. For de fleste er studier noe man selv investerer i. Man gir tid og penger og får igjen kunnskap. Økonomisk vinning er dermed utelukket som motivasjon for å lage og distribuere filmen, derfor er det også enklere å kunne dele filmen helt vederlagsfritt. Som Darby poengterte i kapittel 3.4 er en typisk grunn

¹<http://www.zelda.com>

²<http://zeldadungeon.net/2012/02/the-legend-of-zelda-the-heros-journey-in-gaming/>

til å velge en CC-lisensiering at distribusjon er en sterkere motivasjon enn økonomisk vinning.

I tillegg er denne arbeidsmetoden uvanlig i filmproduksjon og journalistisk arbeid, og nettopp derfor var regissøren veldig interessert i å prøve den ut i praksis og skrive om den i denne aktuelle masteroppgaven.

4.3 Refleksjoner over den refleksive dokumentaren

Det er ikke tvil om at *Datakrimfilmen* bruker en del utradisjonelle formgrep for dokumentarfilm å være. Dette gjøres i så stor grad at noen – ifølge regissøren mer konservative sjeler – kanskje vil stille spørsmålsteget ved om det i det hele tatt *er* en dokumentarfilm.

Regissørens motiv for å ha gjennomført de aktuelle – potensielt kontroversielle grepene – er for det første å formidle en så god og underholdende opplevelse som mulig, men også kunne konkretisere og formidle noe som er virtuelt, nemlig de komplekse og abstrakte begrepene som må forklares innenfor datakriminalitet.

Den mest kontroversielle scenen i *Datakrimfilmen* i så måte er en scene hvor hovedpersonen drømmer seg bort og møter en flyvende og animert versjon av sin egen hund, som forteller ham hva han trenger å gjøre videre. Scenen kunne vært løst for eksempel ved at hovedpersonen eller fortellerstemmen holdt en monolog – noe som kunne vært akseptert innenfor den mer tradisjonelle dokumentarfilmens normer, men scenen er løst slik for å spille på monomyten³ og dataspillreferanser, og filmskaperen mener at grepet er så tydelig at det ikke vil virke forstyrrende for publikum. Så...

4.3.1 Hva slags dokumentarfilm er *Datakrimfilmen*?

I *Populær Vitenskap* (2010) forklarer Brinch og Iversen beskrivelsene til Nichols av forskjellige modi av dokumentarfilm. Det er vanskelig å plassere *Datakrimfilmen* innenfor noen av disse, men de to som passer best er *refleksiv dokumentarfilm* og *performativ dokumentarfilm*.

Nichols beskriver den *refleksive dokumentaren* som en film som stiller spørsmål ved selve dokumentarformen. Et eksempel på en slik type film er *Mannen med filmkameraet* (1929) av russiske Dziga Vertov. *Datakrimfilmen* er i store deler av filmen – i alle intervjuene for eksempel – tro mot dokumentarformen, og å si at filmen gjør et poeng av å stille spørsmål ved selve formen, og derfor kalle filmen en refleksiv dokumentar blir ikke helt riktig.

Selv om filmen ikke kan sees på som en typisk refleksiv dokumentarfilm, kan det argumenteres for at den bevisste tydeliggjøringen av fortellerinstansen i filmen gjør at *Datakrimfilmen* er en refleksiv dokumentarfilm.

³Monomyten er omtalt i kapittel 4.5.5

Performativ dokumentar kan sees på som en motpol til *direct cinema*, og benytter seg av abstraktive og narrative grep på en personlig og subjektiv måte. Det kan argumenteres for at *Datakrimfilmen* bruker de samme grepene, men den gjør det ikke på en slik subjektiv måte som Nichols omtaler i sin beskrivelse av performative dokumentarer.

Selv om *Datakrimfilmen* ikke passer inn under den sistnevnte av Nichols modi, er det likevel verdifullt å se på hvilke svakhetene han mener begge disse modi har. De samme svakhetene kan man nemlig forestille i forhold til *Datakrimfilmen*: [5]

Refleksiv dokumentarfilm – For abstrakt, mister saksforholdene av syne.

Performativ dokumentarfilm – Tap av referensiell forankring, kan komme til å henviser slike filmer til avant-garden på grunn av «overdreven» stilbruk.

Å «miste saksforholdene av syne» eller bli neglisjert som noe avantgardistisk på grunn av overdreven stilbruk er selvfølgelig ikke gunstig for en film som tross alt har fakta og kunnskap å formidle. Om publikum likevel er modent for formgrepene i *Datakrimfilmen* vil drøftes senere i dette delkapittelet.

Intersubjektiv dokumentar I *Å Fange virkeligheten* (Sørrensen 2007) kan begge disse modi virke forvirrende og er i stor grad overlappende hverandre, også med en tredje modi som Nichols omtaler som *interaktiv* og andre ganger *deltakende* («participatory»). Siden Sørrensen mener disse overlapper har han slått sammen Nichols fem dokumentar-modi til tre, hvor de tre tidligere modi går under fellesbetegnelsen *intersubjektiv*, hvor de to andre modi er ekspositorisk og observasjonell. *Datakrimfilmen* kan i lys av dette sees relativt tydelig defineres som en *intersubjektiv dokumentar*.

Poetisk stemme Carl Plantinga tar opp et annet begrep Nichols har brukt for å klassifisere dokumentarfilmer i *Rhetoric and Representation in Nonfiction Film*, nemlig begrepet *stemmer* fra 1983. Stemmene er *formal stemme* og *åpen stemme*, i tillegg presenterer han en ny stemme, den *poetisk stemme*. Den poetiske stemmen bidrar til å plassere en type film som vanskelig lar seg passe inn i Nichols' kategorier, men som *kan* tilsvare den performative modus – i så måte kan *Datakrimfilmen* sees på som å ha en slik poetisk stemme. I denne sammenhengen ser vi på *poetisk* som et relativt løst begrep som omhandler det stilbevisste i filmen.

Mockumentary For å ha definert det; *Datakrimfilmen* er heller ikke en *mockumentary* – en fiksjonsfilm kamouflert som en dokumentarfilm – siden den formmessig ikke *utgir* seg for å være en dokumentarfilm. [3]

Naivitet Brian Winston hevder at de forventningene om vitenskapelig bevisførsel som dokumentarfilmen blir stilt ovenfor, er et resultat av den den observasjonelle filmens naive tro på at dokumentarfilmen virkelig var i stand til «å vise verden slik den er». Publikummere med denne «naive troen» vil trolig ha problemer med *Datakrimfilmens* formgrep, filmskaperens håp er at grepene er så åpenbare at de heller føles ærlige enn villedende.

I dokumentaren *Drifters* (1929) fremstilte John Grierson én sammenhengende tokt med opptak fra dels flere tokt, dels opptak fra en kulisse, og dels fra et akvarium i Plymouth og mente med dette ikke å villedde publikum, men å vise en *representativ* og sannferdig framstilling av et slikt tokt. [3]

På samme måten som Grierson kanskje ikke var *tro* mot det *egentlige* hendelsesforløpet men samtidig ikke var ute etter å villedde publikum, representer kanskje ikke grepene i *Datakrimfilmen* akkurat *virkeligheten*, men regissøren har alltid vært trofast mot fakta og aldri vært ute etter å villedet publikum.

Modent publikum *Datakrim* er en film som formidler kunnskap gjennom en (forhåpentligvis) underholdende form. Det er ikke uvanlig at kunnskapsprogram blir annonsert som underholdningsprogram på TV, noe som karakteriserer formen på programmet og måten det formidler et innhold på, og ikke innholdet som sådan. [5]

Eksempler på slike programmer er «Typisk Norsk» (Dropout og Rubicon TV, NRK), «Landeplage» (Dinamo Story, NRK) og «Hjernevask» (NRK). TV-publikum er altså vant til at underholdningselementene tar stor plass i kunnskapsprogrammer – og selv om *Datakrimfilmen* tar underholdningsgrepene et skritt lenger enn de nevnte eksemplene – mener regissøren at publikum er moden for dette.



Figur 4.4: Eksempel på et intervju i *Datakrimfilmen*. Hvordan framstilles intervjuobjektet?

På bekostning av troverdighet? Forventningene til hva dokumentaren er som Winston er noe som gjør at filmen kan bli stilt i et dårlig lys; og i

ytterste konsekvens få problemer med troverdigheten, og stille filmens aktørene i et feilaktig lys. Det vil eksempelvis være svært lite gunstig om det vil settes spørsmålstegn ved troverdigheten til en av filmens aktører på grunn av framstillingen.

Regissørens håp er at det åpenbart refleksive – altså at filmens grep er så tydelige – og publikum så modent at troverdighetsproblem og oppfattelser av uheldige framstillinger av aktørene ikke vil være tilfellet.

Regissørens håp er at grepene er så tydelig, og publikum så modent at troverdighetsproblem og oppfattelser av uheldige framstillinger av aktørene ikke vil være tilfellet.

4.4 Research

Produksjonen har generelt vært preget å være et stort prosjekt utført av én person. Dette har vært spesielt tydelig i research-prosessen, ikke med tanke på å skaffe oversikt over trusselbildet i forhold til datasikkerhet, men med tanke på å kartlegge og kontakte potensielle karakterer.

Regissøren har jobbet på flere måter for å skaffe seg oversikt over tematikken i filmen, og for å finne passende karakterer og den beste historien.

Regissøren har helt siden 2008 vært i kontakt med Norsk senter for informasjonssikring (NorSis) med å lage film i øyemed. NorSis er en del av regjeringens satsing på informasjonssikkerhet i Norge,⁴ og deres rådgivere har hatt en god dialog med regissøren om hvordan trusselbildet ser ut og hva som er aktuelle problemområder. En av rådgiverne i NorSis ble til slutt også brukt som en av karakterene i filmen. Det var også NorSis som anbefalte å ta kontakt med Norwegian Information Security Laboratory (NISLab)⁵ som er et forskningssenter på Høgskolen i Gjøvik som fokuserer på datasikkerhet. At det er et sterkt fagfelt rundt datasikkerhet på nettopp HiG, hvor hovedkarakteren Kristoffer tidligere har utdannet seg, gjøres også et poeng ut av filmens historiefortelling, og tidlig i filmen blir NISLabs leder intervjuet av Kristoffer.

For å lære seg mer om trusselbildet og for å forsøke å finne aktuelle karakterer har regissøren deltatt på datasikkerhetskonferansene: Paranoia 2011⁶ arrangert av Watchcom og Sikkerhetskonferansen 2011 arrangert av Næringslivets Sikkerhetsråd.⁷

Under Paranoia 2012 var regissøren blant annet deltager på et foredrag med forfatteren Misha Glenny fra England som har skrevet boken *Dark-Market: Cyberthieves, Cybercops and You (Knopf, 2011)*. Etter å ha lest boken satset regissøren sterkt på å få med både Glenny og en av karakterene

⁴<http://www.norsis.no/>

⁵<http://www.nislab.no/>

⁶<http://www.watchcom.no/?page=78>

⁷<http://www.nsr-org.no/>

i boken hans med i filmen. Glenny hadde nemlig blant annet skrevet om en kjent hacker som for tiden soner er dom på 13 år i fengsel i USA. På dette tidspunktet, etter at regissøren hadde blitt advart av mange mot å rote bort i kriminelle miljøer og sakte men sikkert selv innså at nettopp det å oppsøke disse lyssky personene er ekstremt vanskelig, ble det sett på som et godt alternativ å inkludere en fengslet hacker. Og av alle verdens fengslede hackere ble Max Vision [7] – også kjent som *Iceman*⁸ – sett på som den aller mest interessante karakterene å involvere. Max ble kontaktet via brev, siden han ikke har tilgang til noen elektronisk kommunikasjon, og kunne svare at han ville stille opp fordi han mente filmen og formen virket interessant, men at han desverre ikke hadde mulighet på grunn av de strenge reglene i fengselet. Han skrev også at om han hadde valget ville han heller valgt å fremstå som et orakel enn en «boss». Det vil bli fokusert mer på hvordan denne korrespondansen kan brukes i avsnitt 5.4.1 på side 52.

Det ble sett på som for ressurskrevende å intervju Misha Glenny, som for tiden underviser ved Columbia University i New York, og ikke like hensiktsmessig når *Iceman* var ute av bildet. Idéen om å intervju en forfatter i filmen ble likevel fulgt opp og brukt i den endelige filmen.

Mishas bok og foredrag gjorde det også enklere å kartlegge en del andre kriminelle verden over som var samme situasjon som Vision, men forskjellige juridiske systemer i flere forskjellige land samt for liten tid og for få researchere, har gjort at oppfølgingen av disse sporene ikke har funnet sted. Hadde man hatt en dedikert researcher til å fulgt opp disse trådene i blant annet USA, Brasil, Tyrkia, England, og Ukraina kunne situasjonen vært en annen.

Det har hele tiden vært et mål for regissøren å få tak i de internasjonale «storfiskene» som driver med økonomisk datakriminalitet. Både før og under produksjonsperioden har både norske og utenlandske medier fokusert mye på hackergrupper som Anonymous, LulzSec og norske Noria. Kjennetegnet til Anonymous og Noria er at de i media anonymiserer seg ved hjelp av en karakteristisk maske som skal forestille Guy Fawkes. Disse grupperingene har aldri vært hovedmålet for regissørens satsning nettopp fordi de ikke har et klart fokus på økonomisk vinning, som for regissøren er det mest interessante. Likevel har det vært veldig aktuelt å komme i kontakt med de for å tegne et bilde av en kriminell underverden på Internett. Dette har riktignok vist seg å være svært vanskelig. En artikkel i magasinet Plot[9] omhandlet den norske hacker-gruppen Noria og viste tydelig at journalisten Kjetil Stormark hadde fått et unikt innpass i dette miljøet. Regissøren kontaktet Stormark via e-post og telefon flere ganger, men på grunn av tidligere dårlige erfaringer og et veldig sterkt ønske om å opprettholde en god tone med sine kontakter, kunne han ikke «gå god for» noen ved å videreformidle noen form for kommunikasjon. Stormark kunne derimot komme med anbefalinger og advarsler rundt det å være i kontakt med slike aktører, noe som for regissøren var både

⁸http://wired.com/techbiz/people/magazine/17-01/ff_max_butler



Figur 4.5: Guy Fawkes-masker. Rettigheter: urbanartcore.eu (CC BY-NC)

skremmende og nettopp derfor spennende.

Gjennom å spørre nesten alle sine bekjente «om de kjenner noen hackere» kom regissøren også i kontakt med personer som er med i disse grupperingene. De som var mulige å spore opp var ikke villige til å stille opp uansett type film og muligheter for anonymitet.

Frustrasjonen over vanskelighetene med å komme i kontakt med lyssky og paranoide personer begynte på dette tidspunktet virkelig å ta form.

I tillegg til de personene og institusjonene som allerede er nevnt var regissøren i kontakt med disse aktørene i research/casting-fasen:

- Kjell Jørgen Hole, proffessor i kryptologi ved UiB og kjent for blant annet å ha hacket bankID to ganger for å påpeke svakheter i systemet.
- Per Øyvind Torsheim, Sikkerhetsansvarlig i EDB ErgoGroup og kompetent white hat hacker og *cracker*.
- NorCERT, Norwegian Computer Emergency Response Team, er del av Nasjonal sikkerhetsmyndighet og er Norges nasjonale senter for håndtering av alvorlige dataangrep mot samfunnskritisk infrastruktur og informasjon. I tillegg drifter og organiserer NorCERT et nasjonalt sensornettverk på Internett.

Regissøren har jobbet aktivt med research til denne filmen helt siden våren 2011, men det har vært ekstremt krevende å komme i kontakt med de riktige personene og det har vært enormt mye arbeid rundt dette. Eksempelvis var både DNB og Kripos skeptiske til å stille opp på et *studentprosjekt*, og gjorde det klart de gjorde unntak ovenfor oss siden en film som dette kunne sees på som noe som går utover et studentprosjekt. Etter en lang og

krevende research-periode er dette ekspertene og intervjuobjektene som er med i filmen (i den rekkefølgen de vises i filmen):

- Sofie Nystrøm, Sikkerhetsdirektør i DNB
- Patrick Bours, Leder for NISLab
- Vidar Sandland, Seniorrådgiver i NorSis
- BSB, medlem av Hackeriet
- Hans-Peder Torgersen, Politiinspektør, Datakrimavdelingen Kripis
- Stein Møllerhaug, Kriminalromanforfatter

4.5 Pre-produksjon

4.5.1 Casting

Før noen av aktørene som er nevnt ovenfor ble castet måtte naturligvis hovedpersonen castes. Målet var å finne noen som på en eller annen måte hadde blitt utsatt økonomisk datakriminalitet og som var villig til å stille opp som en slags etterforsker i filmen. Regissøren tok kontakt med NorSis og *slettmeq.no*⁹ som hjelper mennesker i slike situasjoner, men det var vanskelig å overbevise personer til å bli med når man ikke fikk tilgang til å snakke med de direkte på grunn av personvernet.

Løsningen åpenbarte seg når det ble klart for regissøren at en av hans venner, Kristoffer, hadde fått tappet over 17,000 kr fra sin bankkonto og at han i tillegg hadde funnet ondsinnet programvare på datamaskinen sin i den samme perioden. Regissøren så også på Kristoffer som en som kunne fungere godt i rollen som reporter, etterforsker og «helt». Etter at Kristoffer var castet som hovedrolle kunne man ta utgangspunkt i hans situasjon og fortsette castingen, som er beskrevet i slutten av forrige delkapittel (4.4). Kristoffer bor og jobber også i Lillehammer noe som naturligvis var en stor fordel med tanke på produksjonens logistiske utfordringer siden regissøren også bor og studerer der.

Den største utfordringen med å caste Kristoffer som hovedkarakter var at han har en fulltidsjobb i Lillehammer og ofte må være beredskapsvakt i Lillehammer kvelder og helger. Heldigvis jobber han turnus og har derfor en hel uke fri en gang i måneden. Siden kvelder og helger uansett ble sett på som lite gunstige opptakstidspunkt – med tanke på at det er som profesjonelle de forskjellige aktørene skulle intervjues, ikke privatpersoner – valgte man likevel å ha Kristoffer som hovedkarakter. Det ble også sett på som uaktuelt å få tak i en person som til en hver tid ville være tilgjengelig, og det ble derfor

⁹<http://slettmeq.no>

sett på som gunstig at Kristoffer har en hel uke fri hver måned. Skoleløpet gjorde det riktignok vanskelig å få gunstige opptaksperioder til å sammenfalle for alle parter.

4.5.2 Animasjon

Det var hele tiden planen at animasjon skulle spille en stor rolle i filmen. Animasjon er riktignok veldig dyrt og kan være vanskelig å utvikle slik man forestiller seg. Et godt samarbeid med en dedikert animatør var derfor nødvendig. Etter tips fra en medstudent møtte regissøren Jørgen Håland¹⁰ som studerte til sin Mastergrad i Design ved Kunst- og designhøgskolen i Bergen. Håland syns filmprosjektet virket spennende og ville jobbe på det mot et honorar som er betydelig lavere enn hva han vanligvis ville tatt for noe lignende. Håland hadde en god forståelse av hva regissøren ønsket seg og trengte, det eneste aberet med samarbeidet var at han selv ville være opptatt med sin egen masteroppgave når animasjonen måtte gjøres. Regissøren og Håland bestemte seg i fellesskap for å sjanse på at de skulle rekke det.

Økonomisk sett var det støtten fra FrittOrd som gjorde det mulig å engasjere Håland.

4.5.3 Foto

Ved masterutdanningen i dokumentarfilmproduksjon ved TVF er fem av studentene registudenter og tre av studentene fotostudenter. Dette vil si at to av filmene ikke fikk tildelt fotograf. Disse prosjektene fikk 10,000 kr i kompensasjon til leie av fotograf. Regissøren valgte å engasjere tidligere student ved filmskolen Karl Erik Brøndbo som fotograf.

Før produksjonen hadde regissør og fotograf møter hvor de planla hvilke grep som kunne og burde gjøres for å spille på dataspillreferansene og for å fortelle historien best mulig. Man kom blant annet fram til at man skulle benytte mange store tabloider for å beskrive situasjoner og fakta enkelt og morsomt på en måte som kunne minne om dataspill. Intervjubilene skulle gjøres tradisjonelle, men etableringer og innklippsbilder skulle ha sterke referanser til dataspill.

4.5.4 Musikk

For å gjøre dataspillreferansen fullkommen var regissøren bevisst på at lyd-bildet og musikken også måtte spille på gamle 8-bits dataspill. Regissøren greide å få en musiker som driver med nettopp denne typen musikk, nemlig såkalt *chiptune*-musikk, til å bli interessert i prosjektet og ta på seg å lage filmmusikken mot et lite honorar. *The Last Ninja* – eller Knut Erik Øverjord

¹⁰<http://jhaland.com/>



Figur 4.6: Eksempel på dataspillreferanser gjort i kamera.

som han egentlig heter – produserte allerede til piloten flere musikkstykker som også endte opp i den endelige filmen.

Øverjord har også sagt seg villig til å dele musikken vederlagsfritt på filmens nettside i trå med open source-ideologien.

4.5.5 Manus

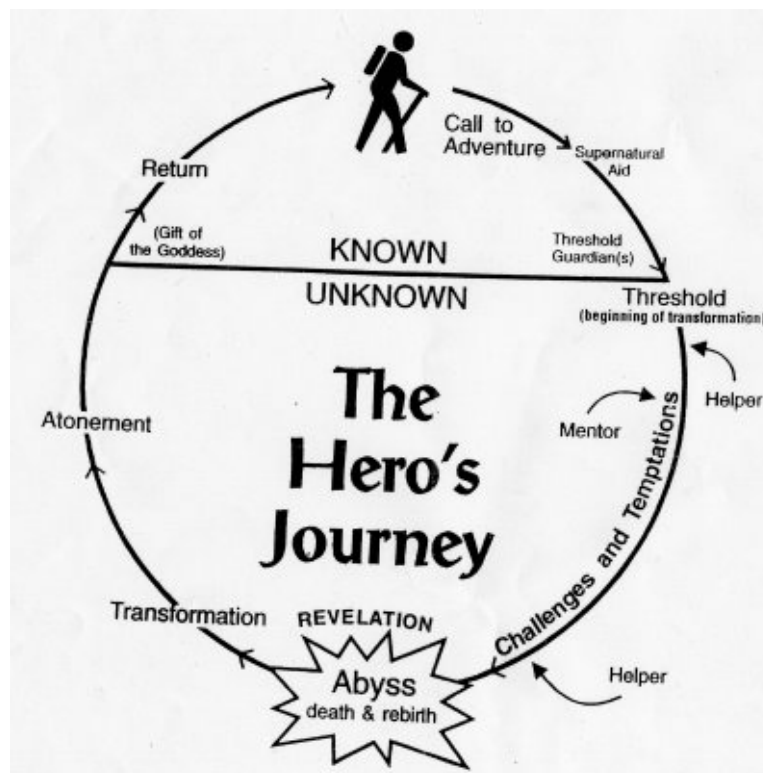
Regissørens idé var hele tiden å lage en slags detektivhistore hvor publikum får være med på hovedpersonens reise og tilegner seg kunnskap sammen med hovedpersonen. Drivkraften skulle være hovedpersonens reise inn i det uvisse, og historien skulle bygges opp leddvis, hvor hovedpersonen lærer mer og mer gjennom møter med nye personer, både «orakler» og «bossen».

Hero's Journey

Filmens struktur ble i utgangspunktet utviklet av regissøren uten kjennskap til *Hero's Journey* eller monomyten, men med hans intuitive tilnærming til å få filmen til å virke som et dataspill. Når en kollega gjorde han oppmerksom på at strukturen lignet monomyten ble dette et godt utgangspunkt for den videre manusutviklingen.

Monomyten er kun brukt som inspirasjon og er ikke fulgt slavisk gjennom hele filmen. I begynnelsen brukes derimot monomyten flittig, og filmens mest kontroversielle punkt – når det kommer til formgrep brukt i dokumentarfilm – er skapt nettopp på grunn av monomyten: Kristoffer fikk ikke helt den beskjeden han hadde sett for seg av banken – *Refusal of the Call*, han drømmer seg bort og en animert utgave av hunden hans gir han ny giv til å fortsette – *Supernatural Aid*.

I trå med monomyten var det også planer om å gjøre anti-helten – eksempelvis Iceman – til en slags speiling av helten – Kristoffer. Dessverre ble det aldri mulig å gjøre det planlagte intervjuet med «the ultimate bad guy», noe som regissøren hele tiden hadde håpet og prøvd på.



Figur 4.7: Monomyten

4.6 Produksjon

Økonomiske forutsetninger

De økonomiske forutsetningene for denne filmen var absolutt ikke de værste. Avgangsfilmene til masterutdanningen har de største budsjettene av dokumentarfilmproduksjonene på skolen med 15,000 kr. I tillegg fikk de gruppene uten fotograf innvilget 10,000 kr til leie av fotograf. Masterprosjektene er også de eneste som kan søke støtte fra Fritt Ord, dette prosjektet fikk innvilget støtte på 23,500 kr fra Fritt Ord. Filmen hadde dermed et samlet budsjett på 48,500 kr.

Lønn til fotograf og animatør var satt til 10,000 kr hver og 6000 kr til komponist.

Siden fotografen bor i Oslo og jobber proffesjonelt i bransjen var både regissør og fotograf svært opptatte av at produksjonen skulle være så effektiv som mulig. Dette betydde at man prøvde å slå sammen så mange opptak som mulig til å bli gjort i samme opptaksperiode, slik at man for eksempel skulle unngå unødvendig reising for noen av partene.

4.6.1 Pilot

Regissøren hadde tidlig en idé om å gjøre anslaget til filmen til en humoristisk presentasjon av hovedkarakteren, med bruk av tabloider fra hovedpersonens dagligdagse liv, og fortellerstemme à la en eventyrforteller. Målet med anslaget er å presentere publikummeren for hovedpersonen, filmens problematikk, den igangsettende hendelsen, og gjøre alt dette i en leken og humoristisk tone som speiler fortellerstilen man vil få se videre i filmen. En skisse til anslaget og intervjuer med de første ekspertene ble dermed sett på som en god plan til en pilot.

Siden første screening for veiledere skulle være av en pilot ble nettopp de to første opptaksdagene brukt til å filme anslaget beskrevet ovenfor samt to intervjuer på Høgskolen i Gjøvik. Av disse intervjuene er kun det med Patrick Bours fra NisLab brukes i den endelige filmen.

Til piloten lagde også animatøren noen skisser blant annet til tittelsekvensen og informasjonsplakater. Alle formgrepene ble godt mottatt på screening med veilederne.

4.6.2 Mer enn piloten

Supernatural aid

Under de to første opptaksdagene rakk crewet også å filme scenen hvor hovedpersonen har en samtale med en flyvende utgave av sin egen hund. Som skulle brukes til *supernatural aid*-scenen, som er den sterkeste referansen til monomyten. Selv om intervjuet med Kristoffers bank DNB ikke var gjort ennå, gjorde korrespondansen mellom regissør og banken det mulig for regissøren å forestille seg hvilke svar banken ville gi, dermed kunne man også spille inn scenen med hunden, som var planlagt å komme etter banken i filmen. Dessuten kunne hundens del av dialogen forandres i etterkant siden den uansett måtte spilles inn i postproduksjonen, og på dette tidspunkt kun eksisterte i manus. I tillegg ble det spilt inn et par varianter av Kristoffers del av dialogen for å være på den sikre siden.

Denne scenen er den mest fiksjonelle delen av filmen og den som beveger seg lengst fra tradisjonelle dokumentarfilmer. Scenen poengterer relativt tidlig i historien at filmen er en refleksiv dokumentar.

I filmen gir hunden i denne scenen en ny giv til Kristoffer som forstår at det er mange farer i dataverdenen og fortsatt mye å finne ut av.

Første ekspert

Som såvidt nevnt tidligere ble det også gjort to intervjuer i forbindelse med filmingen av anslag og pilot. Begge disse ble gjort på Høgskolen i Gjøvik og det ene av disse som ble med i filmen – intervjuet med leder for NISLab

Patrick Bours – ble gjort veldig karikert med sterke referanser til spagetti-western-filmer og dataspill, i tråd med de planlagte formgrepene.

Det kan nevnes at slike merkelige formgrep – selv om de kan føles uprofesjonelt eller rare å forespørre i situasjonen – tilsynelatende ikke er vanskelige å få aktørene med på.

I filmen forklarer Bours hva en *trojaner* er, nemlig en type ondsinnet programvare som Kristoffer oppdaget på datamaskinen sin.

4.6.3 Videre opptak

DNB

Når Kristoffer i sin tid ble utsatt for svindel var Postbanken hans bank. Siden den tid har tidligere DNBNor – nå DNB – tatt over Postbanken. Etter mye jobbing fikk endelig regissøren avtalt et intervju med en representant fra DNB, som til slutt ble intet mindre enn sikkerhetsdirektøren. Fram til bare noen dager før intervjuet hadde DNB stilt seg relativt lite villige til å stille opp på «et studentfilmprosjekt», og regissøren måtte ty til ganske pompøse formuleringer om prosjektet og crewet – uten å overdrive eller lyve for å ha det på det rene – før de sa seg villige til å delta.

På grunn av den noe defensive tonen mellom partene og en mistanke fra regissøren side om at banken ville prøve å unngå å svare i nærheten av noe som kunne brukes i forbindelse med Kristoffers konkrete sak, var det knyttet mye spenning til hvordan intervjuet ville utspille seg.

Intervjuet fant sted i DNBs hovedkontor på Aker Brygge i Oslo. Fotografen bor til vanlig i Oslo, men hovedkarakteren og regissøren måtte reise fra Lillehammer. Etter å ha brukt kort tid på å rigge til intervju (ca 20 minutter) hadde intervjuobjektet 25 minutter til rådighet for å bli intervjuet. Denne korte tiden gjorde at man ikke fikk tid til å få akkurat de formuleringene man ønsket seg, at lydopptaket ikke ble optimale, og at man ikke kunne ta planlagte toskudd av både intervjuobjektet og hovedpersonen – noe som gjorde de planlagte formgrepene umulige å gjennomføre. Heldigvis for sluttresultatet hadde ingen av disse elementene for mye å si, formmessig kan dette forklares med at formen ikke trenger å ha satt seg helt akkurat i denne delen av filmen.

Med tanke på at regissøren fryktet hvor lite banken ville kommentere den aktuelle saken utgjorde heller ikke det noe særlig problem.

I filmen forklarer sikkerhetsdirektøren at Kristoffer har blitt utsatt for en type svindel som kalles skimming – som ikke er gjort gjennom hans datamaskin – og at han har fått igjen pengene.

NorSis

Neste opptaksperiode var i Kristoffers neste turnusfriperiode. Siden piloten var det eneste som ble filmet før jul, og DNB var det første etter nyttår, ble

intervjuet med NorSis gjort så sent som i februar.

Denne og forrige periode var preget av at research som pågikk kontinuelig var svært lite fruktbar med tanke på å få med de ønskede aktørene og avtale de riktige intervjuene. Det ble for eksempel brukt mye tid på å spore opp og avtale et intervju med Iceman, omtalt i 5.4.1.

Denne usikkerheten rundt hvem man skulle møte og hvor man skulle reise var bekymringsverdig, men ble også dyrket på et vis med tanke på at filmen kan sees på som en *roadmovie* og at Kristoffers reise gjennspeiler filmskapernes reise.

I denne gitte opptaksuka var NorCERT interessante å besøke men hadde på sin side ikke tid til å stille opp når teamet hadde mulighet. Det hadde derimot – og heldigvis – NorSis. Og selv om NorSis holder til på Gjøvik var det praktisk nok mer beleilig for seniorrådgiver Vidar Sandland å gjøre intervjuet i Lillehammer.

Regissøren anså det ikke som økonomisk forsvarlig å hente fotografen fra Oslo bare på grunn av dette ene intervjuet, og det ville heller ikke passet med den idéen både regi og foto hadde om at flere opptak burde slås sammen og på denne måten effektivisere produksjonen. Regissøren engasjerte dermed en lydstudent fra bachelor-studiet, hadde med produksjonsleder som produksjonsassistent og gjorde selv fotojobben, noe som fungerte fint.

I filmen viser Sandland hvordan han enkelt kan hacke seg inn på data-maskinen til Kristoffer og hvilke muligheter han har når det er gjort.

Hackeriet

På nesten samme måte som hovedpersonen oppdager *Hackeriet* i filmen, oppdaget regissøren det aktuelle *hacker space* i virkeligheten. Gjennom tips fra bekjente hadde regissøren researchet og snakket med én som kan kalles en hacker, og som er aktiv i miljøet rundt Hackeriet i Oslo. Når regissøren var i Oslo i forbindelse med intervjuet av DNBs sikkerhetsdirektør hadde han også avtalt å møte denne aktuelle hackeren under en av deres ukentlige treff. I regissørens øyne virket miljøet spennende og kunne være med på å forklare begrepet og kulturen *hacking*.

Hackeriets to års-bursdag og påfølgende fest ble dermed planlagt som bakteppe for filmens Hackeriet-scene. Et stort aber var riktignok at hovedkarakteren overhode ikke hadde mulighet til å stille opp på denne opptaksdagen. Regissøren så på festsituasjonen som en unik mulighet til å treffe interessante aktører til filmen og en like unik mulighet til å tegne et bilde av hacking som en subkultur og livsstil. Dette kombinert med viljen til å gjøre vågale formgrep, og muligheten til å gjøre omveltende formgrep akkurat i denne scenen, gjorde at regissør og fotograf bestemte seg å filme hele scenen *point of view* (POV) fra en tenkt Kristoffers synspunkt, på festen, uten Kristoffer.

Denne scenen er spesiell med tanke på at hovedkarakteren oppdager noe

ved seg selv, regissøren mente derfor at dette tillater det nevnte formskiftet. Å filme noe fullstendig POV er også en referanse til dataspill av typen *first person shooter*.



Figur 4.8: POV-intervju med *BSB* på *Hackeriet*.

Teknisk ble scenen filmen ved at fotografen gikk rundt med kamera håndholdt og simulerte bevegelsene til et hode med kameraet. Intervju ble gjort ved at regissøren stod ved siden av kameraet og hadde en dialog med intervjuobjektet som hadde fått en kort innføring i konseptet og streng beskjed om å ikke se på regissøren eller fotografen, men rett ovenfor kameranlinjen.

BSB som er hackernavnet til den av hackerne som endte opp i filmen ble faktisk castet denne aktuelle kvelden. Regissøren hadde intervjuavtale med én annen, men også en idé om at det i dette miljøet ville gå an å møte flere veldig interessante personer. Denne spådommen ble sann, og til slutt endte altså en annen hacker opp i filmen enn den som var avtalt intervju med på forhånd.

I filmen forklarer BSB hva det egentlig vil si å være en hacker, nemlig å være interessert i teknologi, ikke nødvendigvis å være kriminell i det heletatt, og at til og med Kristoffer kan sees på som en hacker. Han gir også hint om hvor man kan finne de onde hackerne, nemlig på undergrunns Internett-forum og chatte-kanaler.

4.6.4 Mer Oslo

I trå med ønsket om å slå sammen så mye opptak som mulig var den neste opptaksperioden planlagt med én dag i Oslo hvor to intervjuer skulle gjøres. I tillegg til dette jobbet fotografen med forberedelser til en reklamefilm som skulle spilles inn dagen etter og kunne potensielt ikke være tilgjengelig hele tiden.

Siden man visste at dette kom til å bli en hektisk dag takket regissøren ja til et etterlengtet tilbud fra en bekjent som tilbød seg å stille opp som produksjonsassistent.

Kripos

Som det har vært nevnt tidligere i oppgaven var både Kripos og DNB motvillige til å stille opp på et studentprosjekt. Kripos' argumentasjon var at de ikke hadde ressurser til å følge opp enhver forespørsel fra studenter. De ble til slutt overbevist om å stille opp når vi beskrev de prevantive virkningene denne filmen kan ha mot datakriminalitet.

Til tross for at mange avklaringer var gjort på forhånd gikk halvparten av den tilgjengelige tiden hos Kripos med på å avholde et møte mellom regissør, hovedperson/intervjuer, presseansvarlig, politiinspektør/intervjuobjekt, og en tekniker. Under dette møte fikk regissøren vite hva Kripos kunne svare på og ikke, og Kripos fikk en større innsikt i hva filmskaperne ville med intervjuet. Politiinspektøren foreslo selv å skifte til uniform etter å selv å ha oppfattet at det ville gagne filmen at han framsto mest mulig som en *typisk* politimann. Møtet var fint men gjorde at teamet igjen var presset på tid.

I trå med ønsket om å bruke dataspillreferanser og tanken om at hvert intervju bør representere et eget og særegent «dataspillbrett», ytret regissøren et sterkt ønske om å ikke gjøre intervjuet på et kjedelig kontor eller konferanserom. Selv om Kripos selv var veldig påpasselige med hvor lite som kunne vises på laboratoriene deres lot de teamet slippe til og gjennomføre intervjuet på datalabben sin. Den tidligere nevnte teknikeren måtte godkjenne hvert utsnitt i denne prosessen for å passe på at ingenting som ikke skulle filmes ble filmet.

I filmen forklarer politiinspektør Hans-Peder Torgersen hvordan politiet etterforsker datakriminalitet, litt om hvordan de kriminelle opererer, og hvor sterkt han anbefaler Kristoffer å *ikke* oppsøke disse kriminelle miljøene.

Forfatteren

Fra Kripos dro teamet rett for å møte neste intervjuobjekt. Stein Møllerhaug er ekspert på datasikkerhet, kriminalromanforfatter, og uttaller seg mye i media om datakriminalitet. I perioden intervjuet ble gjort forberedte Møllerhaug seg til å være sakskyndig i en rettsak og holdt til i lokalene til et advokatbyrå i Akersgata. Uten mulighet til å gjennomføre intervjuet i advokatbyråets lokaler hadde teamet på forhånd prøvd å finne alternative *locations* i nærheten, i trå med tanken om at hver intervjuetting skulle representere hvert sitt «brett».

Et enkelt og potensielt greit alternativ var P4s konferanserom i 6. etasje i deres lokaler i Akersgata, som teamet beleilig nok hadde tilgang til på grunn av at filmens hovedperson jobber i bedriften. En potensielt mer vanskelig location med tanke på lydopptak var Deichmanske bibliotek, men etter sterkt ønske fra fotografen gikk man for denne location. Lydforholdene viste seg å være fullstendig akseptable og visuelt sett er dette intervjuet den sterkeste referansen til dataspill av alle intervjuene i filmen.

I filmen forklarer Møllerhaug hvem de kriminelle er – nemlig organiserte kriminelle som for eksempel mafia, hvordan de er organisert, og hvor lite lurt av Kristoffer det kan være å oppsøke de – han kan rett og slett bli drept. Han forklarer også hvordan de tjener penger og hvor stor makt de kan sitte på.

Oslo-rest

Før teamet – ekskludert fotografen – dro tilbake til Lillehammer ble de nødvendige etableringsbildene til scenen med Hackeriet filmet. Tatt i betrakning rammene for denne opptaksdagen var dette en svært effektiv produksjonsdag.

4.6.5 Restopptak

Intervjuet med Møllerhaug ble det siste intervjuet som ble gjort til filmen. Som nevnt tidligere hadde egentlig regissøren også planer om å gjøre intervjuer med kriminelle hackere eller svindlere. Et alternativ til denne historien ble dermed at fortellerstemmen i filmen forklarer – samtidig som animasjon vises – hvor kompleks den kriminelle underverdenen er, og at Kristoffer gir opp jakten, vender hjem og beskytter sin datamaskin så godt han kan. Den avsluttende scenen med Kristoffer i sitt hjem måtte derfor filmes, dette gjorde regissøren selv.

Andre restopptak som ble gjort var bilder av Kristoffer i sitt hjem som sitter ved datamaskinen og oppsøker hackere på nett.

4.7 Post-produksjon

4.7.1 Klipp

Filmene er klipt helt og holdent av regissøren. Det har blitt gjennomført screenings med veiledere og medelever underveis i produksjonen.

I motsetning til for eksempel en observerende dokumentar har klippeprosessen til denne filmen vært svært lineær. Tanken om hva en scene skal bukes til og hvordan har ofte vært lik fra idé og manusutvikling, helt fram til klippet. Klippeprosessen har i stor grad gått ut på å transkribere intervjuene, finne de mest konkrete og brukbare stikkene, og sette disse sammen til noe som fungerer med tanke på informasjonen som skal fortelles, lengde, og underholdningsverdi.

4.7.2 Lydletterarbeid

Siden ingen studenter på master-trinnet studerer lyd, organiserte lydveilederne ved høyskolen at studenter fra bachelor-trinnene skulle jobbe med lydletterarbeidet på master-filmene. Disse studentenes begrensede tid gjorde at lydletterarbeidet måtte gjøres før animasjonen var gjort ferdig, en lang

fra ideell løsning. Regissøren låste derfor klipp med avsatt tid til animasjon, med tekstplakater som beskrev hva som skulle sies og vises.

Som ellers i produksjonen var det også viktig i lydleggingen å spille på dataspillreferanser og spagetti-western-referanser.

Musikk

Regissøren var så fornøyd med musikken som ble lagd av The Last Ninja til piloten at denne ble brukt gjennom hele produksjonen og endte opp i den ferdige filmen uten at det var nødvendig med nevneverdige forandringer.

Fortellerstemme

For å skape den humoristiske og lettbeinte tonen man ønsket i anslaget var det et ønske å ha en fortellerstemme som minnet om en eventyrteller. En talentfull medelev tok imot denne oppgaven med iver og leverte med glans.

Kristoffers stemme

I filmen hører vi en del av Kristoffers tanker, disse spilte han inn i studio i etterarbeidsfasen. En av de mest utfordrende scenene som Kristoffer i praksis måtte *dubbe* var intervjuet med BSB på Hackeriet. Som tidligere nevnt var det i originalopptaket egentlig regissøren som stilte spørsmålene. I denne scenen ble all originallyd tatt bort bortsett fra BSBs svar, ny atmosfærelyd ble lagt på og spørsmålene ble altså spilt inn på nytt av Kristoffer i studio.

4.7.3 Animasjon

Hålands begrensede tid ble som fryktet et problem med tanke på å ferdigstille animasjonene i tide. Bortsett fra det fungerte samarbeidet godt i forhold til at regissøren er svært fornøyd med det produktet animatøren har levert. Regissøren har også lært en god del om hva som må til når man kommuniserer med en animatør for å få fram hva man egentlig mener og ønsker seg.

Noen harde valg har måttet bli tatt med tanke på begrenset tidsskjema, og animatøren ønsket på sin side mer tid til å gjennomføre et mer helhetlig konsept for det grafiske.

Håland hjalp også til med enkelte andre spesialeffekter, som for eksempel å legge inn den flygende hunden.

Animatør og regissør har planer om å videreutvikle animasjon selv etter skoleprosjektet er ferdigstilt.

4.7.4 Fargekorrigering

Siden filmen er bygd opp av mange forskjellige scener og «dataspillbrett» var det et poeng å kontrastere de forskjellige. I tillegg har det blitt gjort

noen grep for å poengtere dataspillreferansene. Eksempelvis er satureringen skrudd opp – spesielt i det blå – i scenen med Møllerhaug på biblioteket (Se figur 4.6 på side 39).

Bortsett fra noen slike grep har hovedfokus i fargekorrigeringen vært nettopp korrigering, nemlig å rette opp i nivåer og trekke blikket mot det i bildet som er viktig.

4.8 Etter produksjonen

Nettsiden

Det viktigste verktøyet for filmen og prosjektet med tanke på å kunne dele og skape i felleskap med andre er filmens nettside. Etter forespørsel fra regissøren har Høgskolen i Gjøvik satt opp en server for nettsiden som kan nås gjennom en *URL* som Høgskolen i Lillehammer har satt opp, nemlig: `cybercrimefilm.hil.no`.

Nettsiden regissøren har satt opp med hjelp av tidligere medstudenter har mulighet for enkelt å oppdateres fra filmskapernes side, og det er mulighet for å kommentere og gi tilbakemeldinger for besøkende.

Server-plass I sin kontakt med *Hackeriet* har regissøren blitt tilbudt at Hackeriet kan stille med server-plass og stå for *hosting*, om råmaterialet skal deles fritt. Dette vil si at Hackeriet har tilbudt seg å distribuere store mengder data for filmprosjektet, en tjeneste bedrifter vanligvis må betale mye for. Regissøren er overbevist om at denne gesten er gjort på grunn av den åpne produksjonsmodellen og idealismen som ligger i denne, og appellen dette har i hacker-miljøer.

Kapittel 5

Å bruke en åpen produksjonsmodell

I dette kapitlet vil regissøren reflektere over hvordan den åpne produksjonen har fungert, hva som kunne vært gjort annerledes, og hvordan.

I kapittel 3.6 ble ambisjonene for prosjektet – med tanke på å gjøre den *åpen* – forespeilet. I dette kapitlet forklares hva som har vært mulig å gjøre *åpent* og hva som ikke har vært det. Løsningene på problemene vil også drøftes, og det forespeiles en plan for filmprosjektets framtid.

5.1 *Hvor åpen har produksjonen vært?*

Språk

Open source er blant annet definert ved at prosjektet ikke skal diskriminere mot personer eller grupper,¹ det er derfor et mål at så få som mulig skal begrenses fra å forstå prosjektet eller deler av prosjektet på grunn av språket.

Regissøren vurderte lenge å gjøre filmen helt og holdent engelskspråklig. Siden mange flere i verden kan engelsk enn norsk vil naturligvis mange flere kunne forstå prosjektets innhold og ha mulighet til å bidra om filmen og råmaterialet var på engelsk.

Når det kom til stykket ble det sett på som en ekstra byrde å måtte lage filmen i et språk som er hverken hovedpersonens eller regissørens morsmål. Filmene har derfor blitt gjort med norske fortellerstemmer og hovedsaklig intervjuer på norsk. All fortellerstemme kan selvfølgelig byttes ut med for eksempel engelsk tale senere. Hele filmen vil i første omgang bli teksten til engelsk.

For å ikke diskriminere er to av intervjuene i filmen gjennomført på engelsk siden intervjuobjektene selv ønsket det.

¹Les mer om OSIs *Open Source Definition* i kapittel 2.1 på side 5 eller vedlegg A.1

Oppgaven Ideelt sett skulle denne aktuelle oppgaven også vært skrevet på engelsk. Oppgaven har blitt skrevet på norsk og dette valget er tatt med tungt hjerte, men begrunnes med at forfatteren har lettere for å skrive norsk enn engelsk, dette kombinert med tidsmangel gjør at rapporten skrives på norsk.

Nettsiden All tekst og kommunikasjon på nettsiden og sosiale medier skal og har foregått på engelsk.

Tekniske løsninger

I trå med tanken om å gjøre alt av produksjonen så open source som mulig ville det selvfølgelig vært ønskelig å kun benyttet seg av open source programvare og åpne formater i post-produksjoner, dessverre er de tilgjengelige open source alternativene til programvare ikke gode nok til at det var aktuelt å velge bort Apple Final Cut Pro, Apple Color, Adobe After Effects, og Avid ProTools – som skolen har lisenser til.

Til rapporten har L^AT_EX² blitt brukt til formateringen.

Alle tekniske løsninger benyttet til nettsiden er open source, det vil si: server-programmer, Wordpress, og CSS-tema .

Codec Programvareløsningene som er brukt under produksjonen definerer ikke om produksjonen er open source, men det gjør måten materialet blir delt og hvilke krav som stilles til bidragene som sendes inn. Det er derfor viktig at den ferdige filmen og råmaterialet distribueres med en open source format som for eksempel H.264, som man i teorien ikke skal trenge å kjøpe et program for å se eller bruke.

5.2 Hvordan gikk det?

Forutsette utfordringer Utfordringene forespeilet i 3.6.2 på side 27 var som følger: 1) At intervjuobjekter ikke vil at råmaterialet skal deles fritt. 2) At Høgskolen i Lillehammer ikke vil at materialet skal deles fritt.

Disse bekymringene bød ikke på store problemer. DNB og Kripos valgte riktignok å skrive under på medvirkende kontrakter som ikke ga filmskaperne rett til å legge ut råmaterialet gratis.

Høgskolen på sin side var i utgangspunktet skeptisk til å dele råmaterialet helt gratis og foreslo blant annet at materialet skulle vannmerkes. Regissøren argumenterte for at dette ville senke kvaliteten på materiale i alt for stor grad, og Høgskolen gikk etter hvert med på at materialet skulle kunne deles helt fritt uten begrensninger. (Avtalen kan sees i e-post-korrespondansen i vedlegg D.2)

²L^AT_EX er et *open source* typesettingssystem for dokumentproduksjon.

Uforutsette utfordringer Regissøren hadde store ambisjoner for bruken av *crowdsourcing*. For at *crowdsourcing* skal fungere må også *outreach*-arbeidet være effektivt, dette avhenger igjen av en fungerende nettside og at mye arbeid legges i denne og kommunikasjon gjennom sosiale medier.

Siden regissøren i stor grad har jobbet helt alene, og ikke minst har måttet konsentrere seg om også lage *filmen*, har det rett og slett ikke vært tid og ressurser til å kunne jobbe med *outreach* og *crowdsourcing*. Dette er trolig grunnen til at en del av regissørens mål ikke ble nådd i den gitte produksjonsperioden.

Som Reiss [8] er inne på, og som Vogel forklarer klart og tydelig i kapittel 3.5.4, kreves det så stor innsats i et slikt *outreach*-arbeid at man helst bør ha en dedikert stilling til arbeidet. Det har man ikke hatt til *Datakrimfilmen*.

5.3 Hva skal til?

Den største fordelen som ligger i å gjøre produksjonen åpen ligger i potensialet til å engasjere andre bidragsyttere, i begynnelsen av prosjektet ble dette sett på som *essensielt* for å fullføre filmen etter regissørens visjon. Når andre bidragsyttere ikke har blitt engasjert som planlagt, men regissøren likevel har opprettholdt ambisjonsnivået for filmen, har det heller ikke vært mulig å gjennomføre produksjonen på en måte som har tilfredsstillt regissørens ambisjoner.

Som det har blitt poengtert tidligere er det nødvendig å dedikere mye tid i *outreach*-arbeidet, og regissøren er overbevist om at hvis det kunne bli gjort ville den åpne produksjonsmodellen gagnet produksjonen. Regissøren er også overbevist om at tidsmangel, eller mangel av en dedikert person til å gjøre *outreach*-arbeidet, er den *eneste* grunnen til at prosjektet ikke har kunnet blitt gjennomført slik det var tenkt.

5.4 Framover

5.4.1 Outreach

Regissøren mener *Datakrimfilmen* ikke har nådd sitt potensiale og ser helst at filmen videreutvikles. I første omgang skal filmen tekstes til engelsk og det skal jobbes litt mer med lydbildet og animasjoner, men regissøren ser også for seg at historien i filmen bygges ut blant annet ved at kriminelle hackere blir en del av historien. Planen er å få hjelp til dette blant kjernepublikummet på Internett.

I den videre jobbingen skal *outreach*-arbeidet derfor tas på alvor, og regissøren skal legge stor innsats i å bygge opp et fungerende nettsamfunn rundt prosjektet, samt benytte seg av sosiale medier som Facebook og Twitter.

Med tanke på outreach-jobbingen er det svært positivt at filmen passer – med sin *hacker*-tematikk – innenfor «geek-sjangeren» som Vogel omtaler i 3.3.3 på side 16. Dette er ikke bare et kjernepublikum som er relativt lett å finne og nå ut til, men også et som har tradisjon for å bidra i lignende prosjekter.

Free Stuff Regissøren har planer om å oppnå engasjement fra målgruppen ved å stadig publisere alt av relevant informasjon om filmen og prosjektet, og publisere for eksempel bakommatiale som stillbilder fra produksjonen for å skape en følelse av unik tilhørighet hos de besøkende.

Filmmusikken lagd av artisten *The Last Ninja* er også planlagt at skal deles gratis på nettsidene under en Creative Commons-lisens. Om det skulle vise seg å være interesse for det vil 3D-modellene brukt i animasjonsarbeidet også deles.

Iceman-brevene Som en måte på å få kredibilitet og skape engasjement har regissøren en plan om å publisere utdrag fra brevkorrespondansen mellom regissøren og den fengslede hackeren «Iceman» i outreach-arbeidet. Hans historie er såpass spennende og kjent, og hans meritter så spektakulære, at å ha en uttalelse fra selveste Iceman om at han syns prosjektet er bra og at han kan stille opp som en animert versjon av seg selv i forlengelsen av filmen, kan være med å skape akkurat den publisiteten filmen og prosjektet trenger.

5.4.2 Videreutviklingskampanjen

Første ledd i «kampanjen» for å videreutvikle *Datakrimfilmen* skal være å publisere siste versjon av filmen på nettsidene som en *beta*-versjon³ som publikum inviteres til å videreutvikle. Appellen til folket vil lyde noe som dette:

Se vår film *Datakrim* versjon 0.1 BETA gratis nå, og hjelp oss
lage neste versjon!

Andre ledd vil være å gjennomføre en diskusjon for å komme fram til hvilke forbedringer som bør gjøres og hvilke nye elementer som trengs for å lage neste versjon av filmen. Når det er gjort vil de forskjellige oppgavene som må gjøres *crowdsources*, og om noe skulle trengs å finansieres er planen å *crowdfunde* dette når det er satt opp et budsjett.

Regissøren har forhåpninger om at ved å gjøre denne prosessen åpen vil også castingen av kriminelle hackere være mulig med hjelp fra nettsamfunnet, en prosess som har vært særdeles vanskelig produksjonsperioden for *beta*-versjonen av filmen.

³En *beta*-versjon av en programvare er en fungerende versjon av programmet, som ikke anses som ferdigtestet og som fortsatt er under utvikling.

Når en versjon er ferdig vil denne publiseres gratis på samme måte som den første versjonen bortsett fra at alle de nye bidragsyterne nå vil være kreditert i rulleteksten.

5.5 Avslutning

Undertegnede konklusjonen er at en åpen filmproduksjon ser ut til å egne seg for produksjonen av *Datakrimfilmen*, men at gevinstene ikke kommer av seg selv og krever en større innsats enn det som har vært mulig å gi i den aktuelle produksjonsperioden.

Den største fordelen som ligger i å gjøre produksjonen åpen ligger i potensialet til å nå ut til kjernepublikummet, dernest å engasjere bidragsytere fra et *nettsamfunn* til *crowdsourcing* for eksempel.

En forutsetning for å kunne gjøre en produksjon åpen er at man ikke skremmes av de potensielle utfordringene, og er klare for de om de skulle opptre.⁴

Selv om undertegnede er overbevist om at denne modellen for åpenhet er bra for *Datakrimfilmen*, er han også klar over at selv om åpenhet kan være bra må man ikke være så idealistisk at det bikker over til fanatisk. Bondebjerg skriver om *demokrati* – at publikum nå har en større ytringsfrihet enn før siden det har blitt så mye lettere å distribuere sine verk – og hvor mye makt nettsamfunnet og gud og hvermann har i forhold til før. Hans ord kan være gode å ta med seg for å holde en viss balanse når man vurderer å gjøre en dokumentarfilmproduksjon åpen:

It seems wise not to go completely utopian-wild or take a too gloomily pessimistic stance when considering the consequences for democracy. [4, s 123]

Men siden undertegnede tross alt er overbevist om det positive potensialet som ligger i *åpen dokumentarfilmproduksjon* avsluttes heller oppgaven med et gjensyn av Roosendals holdning til åpenhet:

Just go for it, don't be afraid of sharing. [10, s 8]

⁴Potensielle utfordringene er beskrevet i kapittel 2.3.2 om open source programvare og kapittel 3.5 om ulemper i åpen filmproduksjon.

Tillegg A

Definisjoner

A.1 Open Source Definition (OSD)

Under kommer siste versjon (datert 9. mai 2012) av *Open Source Initiative's* definisjon av *open source programvare* hentet fra <http://opensource.org/docs/osd>:

Introduction Open source doesn't just mean access to the source code.

The distribution terms of open-source software must comply with the following criteria:

- 1. Free Redistribution** The license shall not restrict any party from selling or giving away the software as a component of an aggregate software distribution containing programs from several different sources. The license shall not require a royalty or other fee for such sale.
- 2. Source Code** The program must include source code, and must allow distribution in source code as well as compiled form. Where some form of a product is not distributed with source code, there must be a well-publicized means of obtaining the source code for no more than a reasonable reproduction cost preferably, downloading via the Internet without charge. The source code must be the preferred form in which a programmer would modify the program. Deliberately obfuscated source code is not allowed. Intermediate forms such as the output of a preprocessor or translator are not allowed.
- 3. Derived Works** The license must allow modifications and derived works, and must allow them to be distributed under the same terms as the license of the original software.
- 4. Integrity of The Author's Source Code** The license may restrict source-code from being distributed in modified form only if the license allows the distribution of patch files"with the source code for the purpose of modifying the program at build time. The license must explicitly

permit distribution of software built from modified source code. The license may require derived works to carry a different name or version number from the original software.

- 5. No Discrimination Against Persons or Groups** The license must not discriminate against any person or group of persons.
- 6. No Discrimination Against Fields of Endeavor** The license must not restrict anyone from making use of the program in a specific field of endeavor. For example, it may not restrict the program from being used in a business, or from being used for genetic research.
- 7. Distribution of License** The rights attached to the program must apply to all to whom the program is redistributed without the need for execution of an additional license by those parties.
- 8. License Must Not Be Specific to a Product** The rights attached to the program must not depend on the program's being part of a particular software distribution. If the program is extracted from that distribution and used or distributed within the terms of the program's license, all parties to whom the program is redistributed should have the same rights as those that are granted in conjunction with the original software distribution.
- 9. License Must Not Restrict Other Software** The license must not place restrictions on other software that is distributed along with the licensed software. For example, the license must not insist that all other programs distributed on the same medium must be open-source software.
- 10. License Must Be Technology-Neutral** No provision of the license may be predicated on any individual technology or style of interface.

A.2 Creative Commons-lisenser version 3.0

Hentet fra <http://creativecommons.org/licenses/?lang=no>:



Navngivelse («Attribution») CC BY

Denne lisensen lar andre distribuere, endre, remixe, og bygge videre på ditt verk, også for kommersielle formål, så lenge de navngir deg som den opprinnelige opphavspersonen. Dette er den mest fleksible og åpne av de lisensene vi tilbyr. Den anbefales dersom du ønsker maksimal spredning og bruk av materiale under en CC lisens.



Navngivelse-DelPåSammeVilkår («Attribution-ShareAlike») CC BY-SA

Denne lisensen lar andre distribuere, endre, remixe, og bygge videre på ditt verk, også for kommersielle formål, så lenge de navngir deg som den opprinnelige opphavspersonen og avledete verk må bære en tilsvarende lisens. Denne lisensen blir ofte sidestilt med "copyleft" og åpen kildekode-lisenser. Alle nye verk basert på ditt vil være utstyrt ned den samme lisensen, slik at eventuelle avledete verk vil også tillate kommersiell bruk. Dette er den lisensen som brukes av Wikipedia, og som anbefales for materiale som ville ha nytte av å kunne inkludere innhold fra Wikipedia og fra andre prosjekter med tilsvarende lisenser.



Navngivelse-IngenBearbeidelse («Attribution-NoDerivs») CC BY-ND

Denne lisensen gir mulighet for å videredistribuere verket, både for kommersielle og for ikke-kommersielle formål, så lenge det gis videre uendret og sin helhet, og at du navngis som den som har skapt verket.



Navngivelse-Ikkekommersiell
(«Attribution-NonCommercial»)
CC BY-NC

Denne lisensen lar andre distribuere, endre, remixe, og bygge videre på ditt verk for ikke-kommersielle formål. Deres verk må navngi deg som opphavsperson og også være ikke-kommersielle, men de behøver ikke kreve at verk avledet fra deres bærer de samme vilkårene.



Navngivelse-Ikkekommersiell-DelPåSammeVilkår
(«Attribution-NonCommercial-ShareAlike»)
CC BY-NC-SA

Denne lisensen lar andre distribuere, endre, remixe, og bygge videre på ditt verk for ikke-kommersielle formål. Deres verk må navngi deg som den opprinnelige opphavspersonen og avledete verk må bære en tilsvarende lisens.



Navngivelse-Ikkekommersiell-IngenBearbeidelse
(«Attribution-NonCommercial-NoDerivs»)
CC BY-NC-ND

Denne lisensen er den mest restriktive av våre seks kjerne-lisenser. Den tillater andre å laste ned ditt verk og dele dem med andre så lenge du er navngitt som opphavspersonen, men de kan ikke endre dem på noen måte, eller bruke dem kommersielt.

Tillegg B

Søknad Fritt Ord

Søknad til Fritt Ord datert 31. oktober 2011:

Arbeidstittel: A Fistful of Dollars 2012: En film om datakriminalitet Vi skal lage en dokumentarfilm som tar for seg et viktig tema som kan ramme alle, nemlig datakriminalitet. Filmen vil en være nyskapende tilnærming til temaet både med tanke på filmens form, fortellergrep og produksjonsmodell.

For å gjøre filmen lett tilgjengelig for så mange som mulig vil dramaturgien og den visuelle formen ha tydelige referanser til gamle dataspill. Filmen drives av en hovedpersons søken etter å finne ut hva som har skjedd med datamaskinen hans, hvem som står bak og hvor det har blitt av pengene hans. På ferden får han nye «quests», tilegner seg «skills» og møter «orakler» (på begge sider av loven). De pop-kulturelle referansene vil tydeliggjøres ved flittig bruk av animasjon og lydeffekter. Disse grepene vil være med å gjøre et komplisert og abstrakt tema forståelig og underholdende.

Grunnen til at vi søker Fritt Ord om midler er fordi vi har som mål å gjøre filmproduksjonen «open source». Dette er en metodikk kjent fra IT-bransjen hvor kildematerialet deles fritt med allmennheten. Open source kan sees på som en idealisme som går ut på at all kunnskap bør være fritt tilgjengelig og ikke eies eller begrenses av noen få. I praksis vil dette, i vårt tilfelle, si at vi vil dele så mye av vårt kildemateriale som mulig med allmennheten, det vil for eksempel si videofiler med råmateriale, 3D-modeller til animasjonene, samt tekstdokumenter fra research- og utviklingsfasen. Andre kan altså fritt lage egne «remixer» av vårt kildemateriale.

Open source-metodikken vil forhåpentligvis hjelpe oss med å få innpass hos viktige aktører i bransjen og også skape et engasjement og gjøre det mulig for andre å bidra til produksjonen med sine åndsverk som kildemateriale. Hele prosessen vil dokumenteres fortløpende på Internett slik at alle interesserte kan lese om prosjektet underveis og i etterkant.

Vi tror at åpenhet er viktig og at open source er en idealisme som ikke

begrenser seg til IT-bransjen, men som filmbransjen og journalismen også kan nyte godt av.

Støtten vil i hovedsak gå til reiseutgifter, leie av fotograf og animasjonskostnader, samt opprettelsen av nettside og system for en open source-arbeidflyt, med tilhørende allment tilgjengelig nettforum. «A Fistfull of Dollars 2012» filmes og ferdigstilles i løpet av våren 2012. Regissør Jon Vatne har tidligere vist filmer på bl.a. Den Norske Kortfilmfestivalen, Eurodok, Dokfilm, BIFF, sehsüchte, Trondheim Dokumentarfestival, og har vunnet «Juriens spesialpris» på Minimalen kortfilmfestivalen med «Personal Velocity». Produksjonsleder er Linn Mari Gihleengen, bachelorstudent ved prosjektledelse for fjernsyn. Produsent er Alexander Røsler ved Høgskolen i Lillehammer. Hovedkarakteren og de fleste «oraklene» har gitt sitt samtykke til å delta. En erfaren animatør og en komponist er engasjert.

Vi har fått 25,000 kroner fra Høgskolen i Lillehammer. Vi søker Fritt Ord om 85,000 kr som i hovedsak vil brukes på animasjons- og reiseutgifter.

Tillegg C

Budsjett

Ut		Inn	
Komponist	6 000	skole	25 000
Animasjon	6 000	fritt ord	23 500
Foto	10 000		
div. transport	6 000		48 500
Div. kostnader	2 000		
Totalt	30 000		

Tillegg D

Korrespondanse med Høgskolen i Lillehammer

D.1 Teknisk utstyr

E-postkorrespondanse som viser utstyr som ble ønsket til, og brukt i produksjonen:

From: Jon Vatne <jonvatne@gmail.com>

Date: 2011/12/13

Subject: opptaksdager: vatne: datakrim-film

To: Leiv Igor Devold <igor@devold.pl>, supporttvf@hil.no

Jeg ønsker følgende utstyr i periodene 09.01.12 - 14.01.12 og 06.02.12 - 11.02.12:

KAMERA

Panasonic AF101

med Olympus-objektiv

Tripod

LYS

1 x kino flo (filmskole-størrelse)

C-stand med sandsekker

1 x 300w spot med stativ

LYD

2 x Kablede mygger (ikke trådløse).

2 x shotgun med pistolgrep og zep

1 x ElectroVoice RE50

XLR-kabler

Vennlig hilsen,
Jon

D.2 Avtale om å dele råmaterialet gratis

From: Linn Mari Gihleengen <gihleengen@gmail.com>
Date: 2012/2/7
Subject: Fwd: Vanmerke på dokumentar
To: Jon Vatne <jonvatne@gmail.com>

----- Forwarded message -----
From: <ola.dahl@hil.no>
Date: 2012/1/10
Subject: Re: Vanmerke på dokumentar
To: Linn Mari Gihleengen <gihleengen@gmail.com>

Hei på deg!
Beklager sein respons.

Svaret er: Kjør på som du her har skissert.

Vi snakkes!

Ola

Re: Vanmerke på dokumentar
Linn Mari Gihleengen to: ola.dahl
10.01.2012 13:15

Hei igjen.

Jeg trenger et svar på denne mailen så fort som mulig,
så lenge vi skal starte opprette open source-forumet snart

Linn Mari

2011/12/13 Linn Mari Gihleengen <gihleengen@gmail.com>
Hallo

Jeg snakket med Jon angående bruk av vanmerke på de
klippene vi skal legge ut på open source-forumet vi skal
opprette.
Han ville absolutt ikke bruke vanmerke på sine klipp.

Han mener at hvis klippene hans merkes på denne måten, kommer ingen til å ville jobbe med de klippene og vi får ikke utnyttet oss av open source slik som vi ønsker.

Det vi heller vil gjøre, er å ha en kontrakt med de som bruker forumet om hvordan de kan bruke vårt råmateriale. Jeg har sjekket litt, og mener at en følgende avtale ville vært best for vår film:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/no/>

Her får alle lov til å bruke vårt materiale fritt, men dette er mot at vi blir kreditert og at det ikke kommer til å brukes kommersielt.

Hva tenker du om dette? Kan du ta dette videre? Evt. hvem skal jeg ta det videre med?

/Linn Mari

Tillegg E

Manus

Eksempel på manus (datert mars 2012).

EXT.UTENFOR KRISTOFFERS HJEM.DAG
KRISTOFFER står utenfor sitt hjem i Lillehammer.
FORTELLERSTEMME
Møt Kristoffer. 27 år gammel.
Oversiktsbilde av Kristoffer i Lillehammer.
FORTELLERSTEMME
Kristoffer bor i Lillehammer, en
middels stor by i Norge.
INT.KRISTOFFERS KJØKKEN.DAG
KRISTOFFER og SILJE smiler og ser inn i kamera.
FORTELLERSTEMME
Her bor han med kjæresten
Silje...
EXT.UTENFOR KRISTOFFERS HJEM.DAG
Kristoffer går tur med Ricola og må plukke opp bæsjen.
FORTELLERSTEMME
...og hunden Ricola.
INT.RADIOSTUDIO.DAG
KRISTOFFER sender radiosending.
FORTELLERSTEMME
Til vanlig jobber Kristoffer i
radio.
KRISTOFFER
Velkommen til kveldsshowet med
Kristoffer, i dag er det tirsdag,
for en fantastisk dag det er
dere. Woohool...
EXT.UTENFOR KRISTOFFERS HJEM.DAG
KRISTOFFER står lent over motoer på bilen sin.
FORTELLERSTEMME
Utenfor jobben går dagene med til
å mekke på bilen...
INT.HOS KRISTOFFER.DAG
Kristoffer, Silje og Ricola ligger slengt i sofaen og ser
på TV.
FORTELLERSTEMME
...se film...

EXT.UTENFOR KRISTOFFERS HJEM.DAG

Kristoffer sager lister.

FORTELLERSTEMME
...pusse opp i hjemmet...

Kristoffer ser utover Mjøsa med en kaffekopp i hånda.

FORTELLERSTEMME
...se utover Mjøsa og filosofere
over livet...

INT.HOS KRISTOFFER.DAG

Kristoffer sitter konsentrert og alene forran TV-en og spiller dataspill.

FORTELLERSTEMME
...og spille dataspill.

Men Kristoffer har fått et kall.

Kristoffer ser inn i kamera (POV TV-skjermen).

KRISTOFFER
For en stund tilbake greide noen
å tappe bankkontoen min for over
17000 kr, og det fant jeg jo ikke
av før jeg stod i butikken og det
plutselig ikke var dekning på
kortet. Like etter scannet jeg
datamaskinen min med et
antivirusprogram som fant en
"trojansk hest", som jeg
instinktivt sletta fort som FAEN.

Nå vil jeg finne ut hva som
egentlig skjedde. Hvordan noen
kom seg inn på datamaskinen min,
hvem de er, og hvor det har blitt
av pengene mine!

CGI.DATAVERDENEN.DAG

TITTELSEKVENNS

EXT.DNB.DAG

Kristoffer går inn i banken.

INT.DNB.DAG

Kristoffer prater med en Sofia Nystrøm om hva som har skjedd i hans tilfelle.

KRISTOFFER
Hei, hvem er du?

SOFIA NYSTRØM

Jeg heter Sofia Nystrøm og er sikkerhetsdirektsdirektør i DNB og har ansvaret for informasjonssikkerhet og risikiosytring på IT.

KRISTOFFER

For en stund tilbake ble jeg trukket 17000 kr urettmessig fra kontoen min. hva tror du det er som har skjedd?

SOFIA NYSTRØM

høyst sansynlig, i det tilfellet du har fått svindel så er det skimming du har blitt utsatt for. og i denne saken så er det jo overføring av kortinformasjon det dreier seg om, i høyst mulig grad. det er slik at skimming ofte er fysiske enheter som er installert på minibanker, og man har ofte et kamera som man viser hvilken kode man taster inn, så blir kortet kopiert og missbrukt i etterkant.

Vi har jo andre typer svindel også, men det går jo ikke på kortsvindel, men mere på nettbanksvindel og nettbank-ran og det involverer jo nettbanktrojanere som er type virus, koder som er skreddersydd og som blir infisert ofte gjennom nettsider på internett.

hvis det er banken som oppdager at det har vært et skimmingforsøk vil man ta kontakt med kunden umiddelbart og tar en dialog med kunden for å forvise seg om at dette er en skimmingsak eller det er noen som prøver å urettferdig overføre penger. så vil man sperre kortet og gi kunden et nytt kort slik at vi har veldig gode rutiner og veldig god kommunikasjon med kundene, veldig raskt etter et slikt tilfelle har blitt oppdaget.

KRISTOFFER

Så hvor har det blitt av pengene mine?

SOFIA NYSTRØM

Fra kunden er det jo slik at du får jo tilbake, overført pengene så lenge du har vært aktsom og ikke vist frem koden og publiser den, slik at fra kundens perspektiv er det ganske strømlinjeformet og effektive prosesser for å tilbakebetale de svindeltilfellene kunden blir utsatt for. vi anmelder jo alle forhold og politiet etterforsker disse, men hvem som står bak med navn og adresse, det vet jeg ikke i ditt tilfelle.

Sofia går ut av stolen.

INT.HOS KRISTOFFER.NATT

Kristoffer depper og spiller dataspill.

FORTELLERSTEMME
Kristoffer er skuffa.

Han var overbevist om at han hadde blitt svindlet gjennom datamaskinen sin.

Nå forteller banken at han ble svindlet av en minibank, at han har fått tilbake penger og ikke trenger å tenke mer på det.

Ricolla kommer bort og ser søtt på Kristoffer, og bjeffer et søtt lite bjeff. Plutselig morpher hele scenen inn i dataspillet Kristoffer driver å spiller.

EXT.MYTISK LANDSKAP.SKUMRING

Kristoffer går og depper for seg selv.

KRISTOFFER
Det er vel ikke vits i å prøve å finne ut mer av dette... Jeg fikk jo tilbake pengene og jeg sletta jo den trojanske hesten fra datamaskina mi.

Plutselig dukker en liten, lysende og flyvende fe opp (Ricolla i en veldig alternativ utgave)

FEEN
Du kan ikke gi opp nå Kristoffer.

KRISTOFFER
Hæ?..

FEEN

Ta det med ro. Jeg er her for å hjelpe deg.

KRISTOFFER
Men... hva er det du prøver å fortelle meg for noe?

FEEN
Du hadde jo en trojaner på datamaskina di, sant? Tror du ikke det kan være like farlig, eller enda farligere enn å bli skimmet?

KRISTOFFER
Jo?...

FEEN
Ta denne mikrofonen, bruk den til å snakke med folk og finn ut hvordan man stjeler gjennom datamaskiner og hvem som står bak.

Kristoffer får den "magiske" mikrofonen av feen.

KRISTOFFER
Hvem skal jeg snakke med?

FEEN
Hackere! White hat og black hat hackere! Se inn i fortiden din Kristoffer. Du har vært steder og møtt mennesker som kan hjelpe deg.

Feen forsvinner.

CGI.LILLEHAMMER TIL GJØVIK.DAG

Kristoffer kjører bil fra Lillehammer til Gjøvik

FORTELLERSTEMME
Før Kristoffer jobbet i radio studerte han på Høgskolen i Gjøvik. Skolen har en av landets største fagmiljøer innen datasikkerhet.

Nå vender vår helt tilbake til sin gamle høgskole for å få svar på hva som har skjedd med datamaskinen sin.

INT.HØGSKOLEN I GJØVIK.DAG

Kristoffer i mørke korridorer.

KRISTOFFER
Hva var det Ricolla snakka om...
"White hat" og "black hat"
hackere?... Hva er egentlig dette
for en spagetti-western?

Plutselig møter han en skikkelse, de hilser.

KRISTOFFER
Hei, hvem er du?

PATRICK BOURS
Heihei, my name is Patrick Bours,
I come from the Netherlands, and
curently i'm the head of the
norwegian information security
laboratory.

KRISTOFFER
My bank tells me that a trojan
horse didn't steal my money, but
I later found a trojan horse on
my computer, what does that mean?

PATRICK BOURS
We all know the film Troy about
the Trojan war, were the
attackers leave, when they give
up they live this wooden horse at
the gates of Troy, and the people
from Troy think it's a nice gift
and they take it inside the city
walls, and from the outside it
looks like a very nice thing but
on the inside there were hidden
soldiers who opened, when
everybody were sleeping, opened
the gates. That is exactly what a
Trojan horse on your computer's
also. From the outside it looks
like something interesting, it's
a game you can play or some
program that does something
useful for you. But on the
inside, hidden invisible to the
user, there's some kind of
malicious software that can steal
your secrets, that can do things
on your computer that you can
also do.

KRISTOFFER
But I couldn't really tell any
difference, so why should I even
care if the trojan is inside my
computer?

PATRICK BOURS

Well, evil software can do whatever it wants when it's inside your computer. It could fry your computer to pieces if it wanted too, but it doesn't it wants stay there, hidden, collecting information and using you and your computer to earn money for it's deployers, in any way it can.

KRISTOFFER
Hackers? Crackers?

PATRICK BOURS
Maybe... You should talk to some of the guys at NorSis across the street. They're White hat hackers, who know how the black hats work.

EXT.NORSIS.DAY

Kristoffer oppsøker Norsis og møter Vidar. Denne eksperten kan vise hvordan han enkelt kan komme seg inn på datamaskina til kristoffer, og hvordan han kan utnytte den.

INT.HOS KRISTOFFER.DAG

Kristoffer sitter ved datamaskinen og får tips om Hackeriet.

KRISTOFFER
GULL! HACKERE! Dette må jo være et slags hovedkvarter for norske hackere, og de skal ha fest! Perfekt, jeg gjør et uanmeldtf visit.

INT.HACKERIET.KVELD

Fra lys til mørke. (ref: Hero's Journey).

Kristoffer drar på hacker-fest og snakker med BSB. Kristoffer og hans forutinntatthet om hackere blir satt på plass. Kristoffer får en helt ny oppfatning av hva hackere er, hacker betyr ikke kriminell nødvendigvis, det kan være en hedersbetegnelse., og ser

KRISTOFFER
Hacker betyr ikke at man er kriminell. Det å bli kalt hacker kan være en hedersbetegnelse. Jeg er en hacker, en radiohacker.

INT.RADIOSTUDIO.DAG

Kristoffer mekker radiogreier, og det blir forklart hvor hacker han er.

INT.HOS KRISTOFFER.DAG

Kristoffer går i dybden på det å være hacker og finner et hackermanifest på Internett.

INT.KRIPOS.DAG

For å forsette etterforskningen oppsøker Kristoffer de i landet som faktisk etterforsker Cyber-kriminalitet, Kripos.

Her får han bl.a. lære hvor vanskelige de kriminelle kan være å spore opp.

FORTELLERSTEMME

Kristoffer bestemmer seg for å avlegge Hackeriet en uanmeldt visitt.

INT.HOS KRISTOFFER.NATT

Kristoffer Skyper med Vidar fra NorSis.

KRISTOFFER

Hvordan gjør jeg meg usynlig? Jeg vil oppsøke de kriminelle på nett, men jeg vil ikke at de skal kunne finne ut hvem jeg er eller skade meg.

Vi lærer om hvordan man gjør det umulig å bli sporet på Internett. "Tor" and "Privoxy".

Kristoffer går inn i underverdenen på IRC og nettforum med nicket "radioKriz".

Det hele viser seg å være vanskelig. Kristoffer blir ikke godtatt.

INT.BIBLIOTEKET.DAG

Kristoffer saumfarer alle tenkelige steder etter ledetråder. Han finner bøker skrevet om cyber crime. Han vil snakke med en av forfatterne, Misha Kelly.

EXT.NYC.DAG

Kristoffer velger å oppsøke Misha Kelly, som har brukt mye tid på å oppsøke og snakke med cyber-kriminelle.

Han får et innblikk i black hats og hvordan de lever og tenker.

Kristoffer får tips om en legendarisk hacker som kalte seg "Iceman".

INT.FENGSEL.DAG

Kristoffer besøker Iceman i fengsel.

EXT.LILLEHAMMER.DAG

Kristoffer vender hjem til familien.

Bibliografi

- [1] Feller, Joseph og Fitzgerald, Brian: *Understanding Open Source Software Development*, London, Addison-Wesley 2002.
- [2] Dixon, Rod: *Open Source Software Law*, Boston (MA), USA, Artech House 2004.
- [3] Sørrensen, Bjørn: *Å fange virkeligheten. Dokumentarfilmens århundre*. 2.utgave, Oslo, Universitetsforlaget 2007.
- [4] Bondebjerg, Ib: «A New Space For Democracy?» fra *Relocation Television* edited by Jostein Gripsrud, England, Routledge 2010.
- [5] Brinch, Sarah og Iversen, Gunnar: *Populær Vitenskap. Fjernsynet i kunnskapssamfunnet* Kristiansand, Høyskoleforlaget 2010.
- [6] Campbell, Joseph: *Helten med tusen ansikter* Oslo, Spartacus 2002
- [7] Glenny, Misha: *DarkMarket: Cyber-thieves, Cybercops and You* England, Knopf 2011.
- [8] Reiss, John: *Think Outside The Box Office. The Ultimate Guide to Film Distribution in the Digital Era* Hybrid Cinema LLC 2010.
- [9] Stormark, Kjetil, «Hackernes hevn» artikkel i *Plot #3*, August 2011
- [10] Darby, Claire «Want to Share» artikkel i *DOX #80*, Januar 2009.
- [11] Simonsen, Marie «Jorda var ikke flat likevel» artikkel i *Dagbladet*, 6. april 2010.