



Bergen internasjonale filmfestival AS
Georgernes verft 12
NO-5011 Bergen
Norway

tel (+47) 55 30 08 40
fax (+47) 55 30 08 41
www.biff.no, biff@biff.no
org.nr. MVA 980 555 704 NO
September 21st – 28th 2016

Hordaland fylkeskommune
Kultur og idrettsavdelinga
Pb 7900
5020 Bergen

Vår ref.: 2014/15561-97
Prosjektnavn: BIFF Expanded

Kulturelt utviklingsprogram 2016

Virtuell Virkelighet og interaktivitet – videreføring av BIFF Expanded

Bergen internasjonale filmfestival søker kr. 150.000 til videreføring av sideprogrammet BIFF Expanded i perioden 21. – 28. september.

Bergen internasjonale filmfestival startet opp prosjektet BIFF Expanded i 2014 og videreførte det i 2015 med utstillinger i Visningsrommet USF og Rom 8, samt avholdt et nasjonalt seminar om Virtual Reality og interaktivitet under festivalen. Foreleserne her var australske Mark Atkin, som har bygget opp det interessante årlige Crossover-arrangementet i Sheffield under DocFest, samt Thomas Wallner som opererer med 360-teknologi i Canada og ikke minst VR-teknologen Phil Harper, som arbeider nært med David Attenborough om naturformidling.

Dokumentarfilmfestivaler og Virtual Reality

BIFF fører an som nasjonal filmfestival for dokumentarfilmfeltet. Det er interessant å registrere at det nettopp er de internasjonale filmfestivalene med en god blanding av fiksjon og dokumentar, samt de rene dokumentarfilmfestivalene, som har grepet tak i VR-teknologien. De rene fiksjonsfestivalene synes ikke å oppfange buzzet rundt denne spennende teknologien – den går under raderen og mange ikke har registrert at de nye trendene har noe vesentlig å tilføre overhodet.

BIFF Expanded fra 2014 og 2015

Fjorårets kunstoffilmprogram BIFF Expanded var en videreføring fra den spede oppstart i 2014 og et ambisøst forsøk på å tilnærme øvrige kunstarter til filmmediet. BIFF som utstillingsvindu for nye trender i skjæringspunktene mellom film og øvrige kunstformer videreføres i år som et svært spennende formidlingsfelt hvor nybrottsarbeidet byr på mange utfordringer.

Tilnærming mellom dokumentarer og visuell kunst

Dokumentarfilmer anvendes gradvis mer i det visuelle kunstfeltet enn kun som rene filmforestillinger på kino og TV. BIFF ønsker å markere at det visuelle kunstfeltet og dokumentarfeltet tilnærmer seg hverandre i vesentlig grad. Det er like mye trender innen visuell bildekunst som opptar i seg dokumentaristiske elementer i samtiden, som dokumentarfilmskapere som ønsker å finne frem til sin egenart som kunstner.

Vi finner det naturlig at BIFF opptar i seg de nye trendene hvor dokumentarer og hybrid-dokumentarer blir del av festivaltilbudet. Dette også i forhold til utstillinger, hvor virtuell virkelighet står sentralt ved interaktive produksjoner og annet crossover-innhold.

Estetikk og interaktivitet

Noen av prosjektene har rett og slett estetiske målsetninger, mens andre er mer opptatt av valg tilskueren foretar i det interaktive rommet. Utstillingene spenner over et større register fra rene kunstproduksjoner til journalistiske kommentarer til vår politiske samtid.

Våre målsetninger er å formidle denne trenden til festivalpublikum, bransje, filmskapere, skoleelever, lærere, studenter og kunstnere som oppholder seg i Bergen i festivalperioden, både ved utstillinger, seminarer og paneldebatter. Dessuten vil en slik satsing på Verftet og øvrige kunstmiljøer passe utmerket inn i forhold til de profesjonelle kulturaktørene som finnes i Bergen

BIFF henter inn produksjoner fra flere festivaler og hvor Biennale di Venezia er representert, i tillegg til festivaler som Sundance og Tribeca i USA, One World i Praha og Sheffield i Storbritannia. Disse fremhever produksjoner som utvider, eksperimenterer med og sprenger tradisjonell fortellermåte.

Cutting Edge, 360 og immersiveness.

Videre tar programmet mål av seg til å fremheve krysningene mellom film, kunst, journalistikk og medieteknologi ved å vise til "cutting edge" innen nye medieproduksjoner som utforsker denne utvidelsen av filmkultur i et stadig hurtigere endret tempo. Medielandskapet har utviklet seg betraktelig i løpet av bare ett til to år og et paradigmeskifte har funnet sted. Det er ikke lenger slik at vi konsumerer det som vises uten å kunne gripe inn selv som tilskuer. Vi kan tvert imot nå utvikle bevissthet inne i selve det "levende" kunstverket og endre retninger gjennom interaktivitet, noe som gjerne kalles immersiveness og kommer kanskje sterkest til uttrykk i 360-teknologien, hvor en kan se hva som foregår også bak seg selv, om en snur hodet tilstrekkelig.

Vi blir oppslukt av kunstverket. Vår fysiske tilstedeværelse skjer innenfor det digitale tablåts utvidede rammer. Slik også hva gjelder spillverden, kan vi innen det nye digitale kunstlandskapet bevege oss i ulike retninger og foreta valg hvor vi både befinner oss i noe mer og noe parallelt til oss selv. Dette er hva vi ønsker å formidle til et samtidskunstinteressert publikum.

Ungdomskultur møter kunst

Naturlig nok finnes det en grenseoppgang mellom kommersielle spill og interaktive kunstproduksjoner men vårt anliggende er likevel å prøve også å nå ungdom som i stor grad isolerer seg hjemme i en virtuell spillverden og prøve å få dem til å oppleve VR i en sosial setting som slike utstillinger kan by på. Det er derfor interessant å invitere skoleklasser til å erfare utstillingene i sammenheng med at de også blir tilbudt dokumentardager på BIFF.

Politikk, journalistikk og empati

Det er blitt vektlagt at en del av produksjonene innen disse feltene har som formål å formidle opplevelser hvor det etableres en form for empati gjennom at tilskueren kommer nær innpå det som beskrives av situasjoner hvor folk er i nød eller fare. Kunstnerene bak prosjektene har som mål å beskrive mennesker i ekstreme situasjoner, ikke ulikt dokumentarfilmskapere ofte for øvrig. Gjennom vellykkede VR-produksjoner og interaktivitet kommer en svært tett innpå slike situasjoner og forhold og kan får tilskuerne til å få øynene opp for folk i nød og skape empati med dem. I flere tilfeller er det vel også tale om å skape en form for aktivisme ut av disse opplevelsene og få publikum til å røskes opp i hverdagen å få dem til å reagere på ett eller flere vis.

Flere målsetninger

I tillegg til den egenverdi det er å fremvise utstillinger med VR, interaktivitet og øvrige nye trender innen filmmediet og kunstfeltene, er vi opptatt av at BIFF Expanded også har et formål i forhold til BIFF sitt sideprogram Checkpoints om menneskerettigheter, innen bevisstgjøring i klima og miljøtematikk, i forhold til integrering og inkludering, men også i forhold til å få skoleelever til å erfare dypere perspektiver gjennom utstillinger og øvrig kommunikasjon med sine jevnaldrene og voksne – og vice versa – ikke minst gi lærere et nytt og annerledes verktøy for dialog.

Videre har disse kunstformene og uttrykkene egenverdi og kan virke svært så underholdende for de aktive brukerne av ny teknologi – og ikke minst er vel ungdom de som mestrer den nye teknologien intuitivt best gjennom deres erfaringer innen spillverdenen.

Vi vil være spesielt på utkikk etter flere gode eksempler på hvilken innflytelse VR-teknologien kan ha som virkemiddel i journalistikk og ser for oss at årets seminarsamarbeid med Bergen journalistlag vil omhandle nettopp denne nye teknologien satt ut i praksis.

BIFF Expanded 2016 – en forsmak på hva vi bearbeider til festivalstart:

For øyeblikket er BIFF-staben i en innhentingsfase. Vi kan imidlertid skissere en hel del av produksjonene som inviteres og hva vi har i søkelyset frem mot festivalstart. Her følger en kategorisering av innholdet for de respektive produksjonene som vi inviterer og hvor målsetningen er at minst halvparten av disse faktisk blir utstilt:

E = empatidrevet

I = Interaktiv

J = journalistikk

K = rene kunstprosjekt, estetikk

N = naturopplevelse

U = ungdomsrelatert

Empatidrevne:

6X9: An Immersive Experience of Solitary Confinement (J) (E)

<https://tribecafilm.com/filmguide/6x9-an-immersive-experience-of-solitary-confinement-2016>

The Guardian; Key Collaborators: Lindsay Poulton, Francesca Panetta
Mer en 80.000 fanger sitter i isoalsjon i eneceller, hvor alle elementer av deres eksistens er kontrollert til minste detalj. De har ingen kontakt med andre og sansberøvelsene gir sterke psykiske belastninger. Disse menneskene er usynlige for oss – og i siste instans også for seg selv.

Collisions (E)

<https://vimeo.com/152198175>

Lynette Wallworth

I et fjerntliggende ørkenområde vest i Australia er Nyarri Morgan leder for urbefolkningen i Martustammen. Hans første kontakt med vestlig kultur var på 50-tallet. Han opplevde de sterke kollisjonene mellom egne verdier og vestlig teknologi.

DMZ – Demilitarized Zone – Memories of Noman’s Land (E) (K) (I)

<http://vrjam.devpost.com/submissions/37036-dmz-memories-of-no-man-s-land>

Hayoun Kwon

2 millioner landminer er lagt på den 25 mil lange grensen mellom Nord og Sør-Korea. Propaganda lyder fra høytalerne dag og natt. Denne interaktive animasjonen følger en soldat som beveger seg i områdene i den demilitariserte sonen hvor følelsen av overhengende konflikthfare er sterkt tilstede.

Kiya (E) (I)

<https://sheffdocfest.com/films/5935>

Nonny de la Peña; Key Collaborator: Emblematic Group

To søstre kjemper en kamp om å redde en tredje søster fra å bli skutt og drept av eks-kjæresten i denne VR-beskrivelsen av fatal familievold. Tilskueren blir aktivt vitne ved bruk av sansebeskrivelser fra den faktiske hendelsen.

Life on Hold (I)

<http://www.aljazeera.com/programmes/witness/2015/10/sabra-lives-hold-151004161509848.html>

Reem Haddad

I fem år har krigen i Syria satt sitt sterke merke på innbyggerne hvor hundretusener har mistet livet og mange flere har flyktet. Nabolandet Libanon har måttet ta imot mange hvor nesten 25% av befolkningen utgjøres av disse flyktningene. Her møter vi flyktninger gjennom videoer, animasjon, fotografier og tekster.

Notes on Blindness (I) (E)

<http://www.notesonblindness.co.uk/>

Peter Middleton & James Spinney

Etter at John Hull mistet synet ble han besatt av å forstå blindhet som fenomen. Han begynte å snakke inn dagbok på tape i 1983. Dagbokrefleksjonene representerer en uvanlig sterk bevitnelse av tap, endring, gjenfødelse og fornyelse. Han utforsker det å være blind som opplevelse og kaller sine nye oppdagelser for «en verden utenfor synsfeltet».

Waves of Grace (E)

<https://vrse.com/watch/waves-of-grace/>

<http://www.wired.co.uk/news/archive/2015-09/01/waves-of-grace-ebola-virtual-reality-film>

Gabo Arora, Chris Milk; Key Collaborators: Imraan Ismail, Samantha Storr, Patrick Milling Smith

Her føres vi inn i overbefolkete slumområder i den liberiske hovedstaden hvor ebola-offeret Decontee Davis bruker sin immunitet til å hjelpe andre som blir berørt av epidemien.

Perspective 2: The Misdemeanor (I) (E)

<http://www.wired.com/2016/01/vr-police-shooting/>

Artists: Rose Troche, Morris May; Key Collaborator: Charles Ottaway

En mindre forseelse kommer ut av kontroll da en politimann stopper to menn på gaten.

Quipu (J) (E)

<https://www.apc.org/en/blog/no-longer-silenced-interview-rosemarie-lerner-crea>

Rosemarie Lerner, Maria Court.

Tvangssterilisering er en av de mest traumatiserende og fortiede fenomener i historien. Det reflekterer herskerklassens regulering av samfunnet og undertrykkelse av motstand. Fatale konsekvenser er resultatet. Dette nettprosjektet fungerer som en kollektiv hukommelse for preuvianere som ble sterilisert så sent som under President Fujimoros regime på 90-tallet, da mer enn 270.000 kvinner og 20.000 menn ble rammet av myndighetenes «familieplanlegging».

Witness 360 7/7 (I) (J)

<https://vimeo.com/155503586>

Darren Emerson

I juli 2005 opplevde Londons undergrunnssystem selvmordsbomber utført av Al-Qaeda. Den middelaldrende Jacqui overlevde, men marerittene kommer stadig tilbake. Kunstneren bak denne VR-dokumentaren har ikke bare fanget inn hendelser den dagen men også post-traumatiske sjokk slik Jacqui opplever dem.

Installasjoner:

Syncself 2 - (U) (I)

<https://www.youtube.com/watch?v=dNDpMFCVPz8>

Karen Palmer

Et «Transmedia Parkour Neurogame» kaller kunstneren Karen Palmer selv sin produksjon. Syncself 2 har høy grad av «immersiveness» - tilskueren blir aktiv deltaker i en altoppslukende opplevelse hvor parkourløpere møter mange hindere. Produksjonen bruker «EEG-hjernebølger» koblet til tilskuerens hode for å orientere seg i det som skjer på skjerm.

Karen Palmer deltar på BIFF etter å ha vært i Sydney som TED-foredragsholder og på en utstilling i New York City. Hun har sannsynligvis ferdigstilt RIOT som da også vil bli del av BIFF Expanded-utstillingen 2016.

Job Simulator (I) (K)

<https://www.youtube.com/watch?v=Uhh4dA-V2os>

Alex Schwartz, Devin Reimer

Her blandes historiefortelling, komiske innfallsvinkler og intuitiv spillmekanikk som fokuserer på mikrointeraksjon, hvor brukeren må lære å mestre kontorlandskapets mange innretninger, inventar og utstyr.

Dokumentarer i Virtual Reality per bl.a. mobilapper

Cardboard Crash (I)

<http://cardboardcrash.nfb.ca/>

Vincent McCurley, Loc Dao

Her utforskes kunstig intelligens i forhold til algoritmer i selvdrevne biler som konfronteres med farlige situasjoner. Hvem skal bestemme og utvelge algoritmene basert på kulturelle og individuelle etiske problemstillinger, hvilke normer legges til grunn?

Condition One (N)

<https://vimeo.com/31608796>

Danfung Dennis, Casey Brown, Phil McNally; Jay Brown, Andrew Delpit, Chris McClanahan

Naturopplevelser i møtet med den majestetiske jaguaren dypt inne i jungelen eller en havskilpadde på en forblåst strand – eller hva med å se en monarksommerfugl før arten dør helt ut? Verdens utstatte og truede dyrearter oppleves gjennom denne mektige VR-opplevelsen.

Defrost (I)

<http://www.defrostvr.com/about/>

Randal Kleiser; Tanna Frederick

Et futuristisk «sci-fi-reality»-eventyr hvor aktøren befinner seg i en kvinnes sted der hun våkner etter å blitt oppbevart i nedfrosset tilstand i 30 år!

Do Not Track (J) (I)

<http://www.theguardian.com/world/2015/apr/14/brett-gaylor-do-not-track-interactive-documentary-privacy>

Brett Gaylor

Big Brother kan komme til uttrykk på mange vis. Komplekse digitale sosiale nettverk er blitt en av favorittene. Vi etterlater mye informasjon og er ikke lenger i stand til å definere og verne om vårt privatliv og hva vi frivillig deler med andre. Denne nettserien ser på problemstillinger knyttet til hvordan individuelle videoer, datavisualisering og interaktive elementer blir del av brukerens verden ved å hente informasjon fra IP-adresser og lenker til nettsteder.

Falciani's SwissLeaks (J) (I)

<http://www.gebrueder-beetz.de/en/productions/falcianis-list-web-wt>

Jakob Vicari

Hervé Falciani var IT-spesialist i den sveitsiske filial av HSBC da han oppdaget at mer enn 130.000 kunder var involvert i skatteunndragelser. I 2008 ble han tidenes største varsler – inntil Ed Snowden. Denne interaktive nettdokumentaren setter seg i Flacianis situasjon og vi som aktører blir stilt overfor de samme dilemma som ham.

The Great Barrier Reef (N)

<http://www.attenboroughsreef.com/about.php>

Phil Harper og David Attenborough

Phil Harper deltok i 2015 på BIFF som foredragsholder og kan nå vise frem dette klimaprojektet som selskapet Alchemy VR har laget i samarbeid med Attenborough.

A History of Cuban Dance (I) (K) (E)

<http://vrse.works/creators/lucy-walker/work/a-history-of-cuban-dance/>

Lucy Walker

Organisk, spontan og sexy tar BIFF-favoritten Lucy Walker oss med i den kubanske danseverden gjennom Afro-Cuban Santería rumba, mambo, cha-cha-chá, salsa, breakdancing og reggaeton. Hun kommer også behørig inn på kubansk historie som den fremkommer i mange spillefilmer.

Nomads: Maasai (E) (K)

<https://www.felixandpaul.com/>

Felix Lajeunesse, Paul Raphael; i samarbeid med Stephane Rituitt

Felix og Paul er to VR-kunstnere som arbeider i Montréal, men har hele verden som virkefelt, der de produserer nomade-serien. En av disse ble vist på BIFF i 2015 – Nomads: Herders tok oss med til Mongolia hvor vi opplevde hvordan det var å være gjeterne på verdens tak.

I denne nye nomade-produksjonen opplever vi Masaaistammen i Kenyas Enkutoto-område, hvor de lever på tradisjonelt sett. Her tas du med på vandringer i the Great Rift Valley og opplever blant annet masaaienes dansekonkurranser, mennenes jaktmetoder og kvinnenenes leirhusbygging.

Nomads: Sea Gypsies (E) (K)

https://www.felixandpaul.com/?projects/sea_gypsies

Felix Lajeunesse, Paul Raphael; i samarbeid med Stephane Rituït, Jean-Pascal Beaudoin

I en annen nomadeepisode er det Bajaustammes nomadiske tilværelse i fullastede husbåter som svaier i takt med elvestrømmene. Her oppleves familier i båter og hvordan de deler et samfunnsfellesskap på vannet i denne delen av sør-østasia.

Narrativ VR - Fiksjonsproduksjoner

theBlu: Encounter (N)

<http://scottstephan.org/blu-encounter/>

<https://transport.wevr.com/theblu-whale-encounter>

Jake Rowell, Ben Vance; Key Collaborators: Neville Spiteri, Anthony Batt

Her møter vi en koloss av en blåhval og opplever ærefrykt og undring i disse mektige leveområdene under vann – både i forhold til vakre øyeblikk og noe som vil sette varige spor i hukommelsen.

Hard World for Small Things (K) (I)

<http://www.sundance.org/projects/hard-world-for-small-things>

Janicza Bravo

En dag i livet i et tett sammenknyttet mikrosamfunn is sørlige deler av det sentrale Los Angeles.

The Martian VR Experience (K) (I) (U)

<https://www.youtube.com/watch?v=acCQX95E2dY>

Robert Stromberg, Ridley Scott; produsert av Fox Innovation Lab, RSA Films, VRC

Ta på romdrakten til astronaut Mark Watney der han prøver å overleve. Du kan fly over overflaten på Mars, sveve vektløst gjennom rommet eller kjøre en farkost på bakken og på den måten fordype deg i filmen THE MARTIAN som opplevelse.

Sisters (I) (K)

<http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2498244,00.asp>

Robyn Gray, Andrew Goldstein, Michael Murdock; i samarbeid med Philip Eberhart
Pass deg – for noe eller noen er ute etter å få deg bort. Sisters er to av kapitlene som Otherworld presenterer i den populære horrorserien. Her får du oppleve to grøss når du går gjennom et hus som er hjemsoekt og hvor virtuell virkelighet skremmer livet av deg.

Sonar (I) (K)

<https://vimeo.com/115430155>

<http://sonar-360.com/team/philipp-maas-2/>

Philipp Maas, Dominik Stockhausen, Alexander Maas

Da en drone mottar svake nødmeldinger fra en ukjent asteroide prøves det å finne frem til kilden og snart befinner en seg i en dyp, omfattende labyrint som har sine hemmeligheter mørkere enn det svarteste verdensrommet selv.

Stonemilker (K)

<https://www.youtube.com/watch?v=gQEyezu7G20>

Andrew Thomas Huang; i samarbeid med Björk Guðmundsdóttir

Et VR-samarbeid med Vrse.works-skaperen Andrew Thomas Huang og artisten Björk hvor en eksperimenterer med mulighetene som ligger i teknologien i forhold til hvordan en kan benytte denne utenfor den tradisjonelle musikkvideoverden.

Surge (K)

<https://www.youtube.com/watch?v=U2c-1789xSE>

Arjan van Meerten

Denne virtuelle musikkvideoen, som er en abstrakt meditasjon over evolusjonsprosessen og dens stadig mer komplekse utvikling er produsert over et helt år.

I tillegg til utstillingene som finner sted i Visningsrommet USF og Rom 8, vil det også bli arrangert et nasjonalt dokumentarseminar, hvor en viderefører fjorårets vellykkede belysning av nettopp den hurtigutviklende VR-teknologien.

Med vennlig hilsen,



Tor Fosse

Festivalleder

Bergen 30. april 2016

Vedlegg:

BIFF Expanded 2015 – folder

BIFF Expanded 2016 – budsjett og finansiering