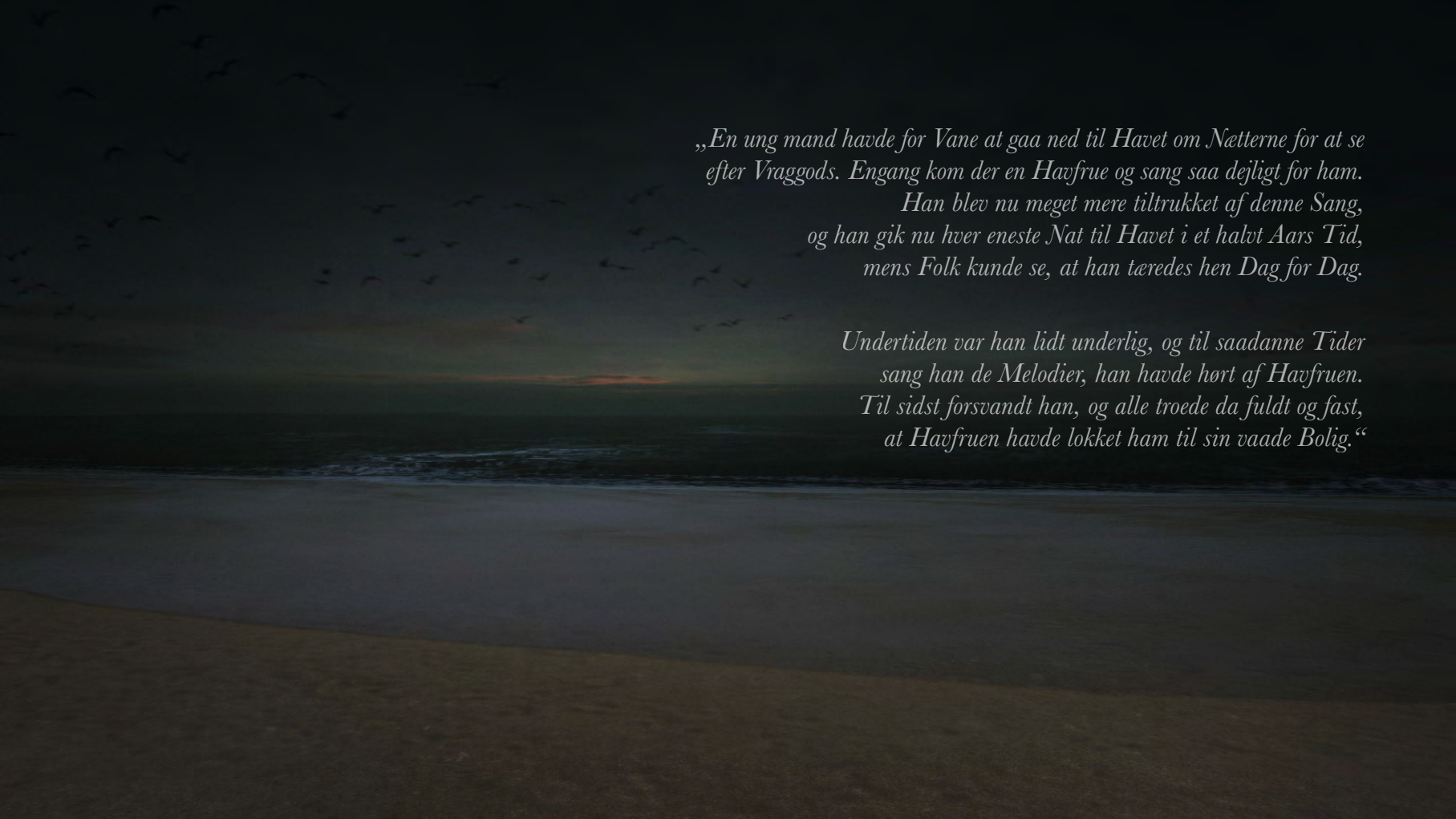




Havfolket Kalder Mørknet Vand





*„En ung mand havde for Vane at gaa ned til Havet om Netterne for at se
efter Vraggods. Engang kom der en Havfrue og sang saa dejligt for ham.*

*Han blev nu meget mere tiltrukket af denne Sang,
og han gik nu hver eneste Nat til Havet i et halvt Aars Tid,
mens Folk kunde se, at han tæredes hen Dag for Dag.*

*Undertiden var han lidt underlig, og til saadanne Tider
sang han de Melodier, han havde hørt af Havfruen.
Til sidst forsvandt han, og alle troede da fuldt og fast,
at Havfruen havde lokket ham til sin vaade Bolig.“*

introduktion

Havfolket Kalder Mørknet Vand

en VR-oplevelse af Vibeke Bryld

verdenspremiere

Venedig International Filmfestival
Venice VR Expanded
2.-12. September 2020



udstillinger

Thy Museum, Vorupør -
22. maj -22. august 2021

Havfolket Kalder Mørknet Vand sættes op i en særskilt udstilling på Museum Thys afdeling i Vorupør, som er den samme by, som er inspirationen til værkets visuelle udtryk.

København: Nikolaj Kunsthal
2.-12. sep. & 9. okt. - 24. jan. 2020

Havfolket Kalder Mørknet Vand kunne opleves 2.-12. september i Nikolaj Kunsthal, som i år er en del af *Venice VR Expanded Satellite Network* og igen til efteråret 2021, hvor det blev sat op i en større selvstændig installation.

kontakter

publicist
Sofie Lykke Stenstrop
+41 76 482 16 71
sofielykke@final-cut.dk

producer
Maria Kristensen
+45 40 62 66 90
maria@final-cut.dk

kort synopsis

VRværket *Havfolket Kalder Mørknet Vand* har sin rod i en nordjysk myte om havfolket, der lokkede fiskere og længselsfulde sjæle til havs.

Værket er en meditativ rejse fra strandbredden mod havets bund, hvor grænsen mellem naturen og selvet bliver flydende.

om VR-værket

H*avfolket Kalder Mørknet Vand* er et Virtual Reality værk og et sanseligt møde med en besjælet natur, der på én gang er både foruroligende og forførende. Det har sin rod i en nordjysk myte om havfolket, der lokkede fiskere og længselsfulde sjæle til havs. Værkets univers er vokset ud af Thys vilde hav og den overtro, der herskede blandt lokale og de fiskere, der var prisgivet naturens luner: En overtro, der er knyttet til lokale myter og beretninger om fiskere, der mødte deres undergang i mødet med havfolket. Værket er en meditativ rejse fra strandbredden mod havets bund, hvor grænsen mellem naturen og selvet bliver flydende. Som de fortabte sjæle fra myterne vil din rejse begynde ved strandbredden. Verden omkring dig opløses,

mens du hører et kald fra havet. Du synker ned i en undervandsverden hvor grænsen mellem virkelighed og hallucination, menneske og natur, forsvinder. Gennem en leg med et lydigt og visuelt rum, der balancerer mellem det naturalistiske og det magiske vil naturen omkring dig forvandle sig til en væren, der taler til dig. Du omslutes af et forførende undervandsunivers. En underverden der lokker med sin smukke kalden og lofter om at slukke al din længsels tørst. Med *Havfolket Kalder Mørknet Vand* inviteres man til at tune ind på en ældgammel frekvens, som generationer af nordboere engang har kendt - dengang menneskedyret og naturen var forbundne og mennesket var tvunget til at lytte til naturens stemme.

om instruktøren

Vibeke Bryld

er filminstruktør og skribent. Hun har instrueret flere dokumentarfilm, kunsthjælp og kortfilm med støtte fra DFI, DR, TV2 og Al Jazeera. Hendes film har været i konkurrence på Berlinale, HotDocs, CPH:DOX og flere andre internationale festivaler. Hun er uddannet filminstruktør fra Goldsmiths College i London og herudover har hun en BA i litteraturvidenskab. Hun har endvidere været chefredaktør på det europæiske filmtidsskrift DOX. I 2018 havde dokumentarfilmen *Uden min Far* premiere på TV2 og børneudgaven havde premiere på



CPH:DOX i 2019. I 2016 havde kortfilmen *Home is Not Here*, produceret i samarbejde med Goethe Institutet, premiere på Uppsala Kortfilmsfestival. *Pebbles at Your Door*, produceret af Heidi Elise Christensen for Final Cut for Real, fik premiere på Berlinale i 2015 og *Godnathistorier fra Ondskabens Akse* fra 2011 blev nomineret til en Robert for bedste korte dokumentar af det Danske Filmakademi. Vibeke er pt i gang med postproduktionen på dokumentar/hybrid filmen *Thyland*, støttet af New Danish Screen. *Havfolket Kalder Mørket Vand* er Vibekes første VR-værk som instruktør.

om produceren

Maria Kristensen

har produceret *Havfolket Kalder Mørket Vand* for *Final Cut for Real*, et produktionsselskab, som har 10 års erfaring med at skabe stærke kunstneriske fortællinger, og som også har modtaget to



Oscar-nomineringer for Joshua Oppenheimers prisbelønnede dokumentarfilm. Dette er selskabets første VR-produktion. Maria har været ansat hos Final Cut for Real siden 2011, og har de seneste år arbejdet med VR-produktioner sideløbende med arbejdet som post producer og produktionsleder.



instruktøren udtaler

Med *Havfolket Kalder Mørknet Vand* vil jeg invitere brugeren til at tune ind på en ældgammel frekvens, velkendt for tidligere generationer af norboerne underlagt naturens luner. Den er fra før myternes død og menneskets overvindelse af naturen.

Værket er funderet i den nordiske myte om havfolket, der lokkede fiskere og søgende sjæle til havs. Med deres smukke sang og løftet om at slukke alle længsels tørst kaldte de dem til dybet.

Animisme og naturens mytiske væsner er opstået ud af menneskets ønske om at forbinde sig med sin verden, med naturen. At opleve nature som en forlængelse af os selv, mærke naturens længsel som en forlængelse af vores egen. At give navn til den ukendte væren, hvis ikke ligefrem kende den.

I *Havfolket kalder Mørknet Vand* vil du blive forbundet med din egen evne for at høre naturens kald. Værket benytter sig af VR mediets omslutende karakter ved hele tiden at fluktuere mellem et naturalistisk lydligt og visuelt landskab og et magisk. Gennem en subtil leg med lydlige og visuelle hallucinationer vil naturen omkring dig ændre

karakter og forvandle sig til en form for nærvær, en væren, der kommunikerer med dig. Og du vil lytte.

Tonerne og sansninger fra dybet vil omslutte dig og minde dig om, at du også er vand. Og havet vil byde dig velkomment, favne dig, fordi hun er dit hjem.

Menneskene som art har mistet tiltroen til fremtiden som fremskridt – vi er bevidste om at vi befinder os på en selvdestruktiv kurs, hvor vi risikerer at ødelægge den natur, vi selv tilhører. *Havfolket Kalder Mørknet Vand* vil genforene dig med naturen, lade dig høre den, hvile i den.

Der er en frekvens i os alle, en drømme-frekvens eller en åndelig frekvens, der kan opleves som mere virkelig end realiteterne omkring os. Som om virkeligheden bare er fernis.

Havfolket Kalder Mørknet Vand inviterer dig til at skrælle det øverste lag fernis af og opleve en levende natur bagved. Og den taler til dig fordi du også er natur og en del af den evige fortælling om vand, stof, liv og ånd.

- Vibeke Bryld, 2020

interview med Vibeke Bryld

Fortæl mig om baggrunden for værket. Hvad inspirerede dig til at tage mod Thy og dykke med i gammel, nordjysk mytologi?

Jeg har arbejdet med mytologier, nye som gamle i flere omgange i mine film. Thy er et unikt sted med en natur, der er mere voldsom end i resten af Danmark. Her har mange levet af havet og er blevet knust af havet. Her mærker man naturens kraft og den nordiske råhed, der er til stede i myterne fra nord. Den konstante blæst påvirker ens sansesystem på en måde, der gør en bevidst om sig selv som en ydmyg, lille figur i et stort og vildt landskab. Det er med andre ord ikke så svært at forstå, hvordan myterne er vokset frem af et landskab, der er så levende og så påtrængende, som det er i Thy.

Jeg har altid interesseret mig for de store fortællinger, vi mennesker skaber for at få vores verden til at hænge sammen; for at udholde døden og den lurende meningsløshed. For at føle os forbundne – de gamle myter bliver jo ved med at fascinere os

netop fordi de bærer et løfte om at forbinde det smerteligt adskilte.

Den myte, vi tager udgangspunkt i her er myten om manden, der lod sig lokke mod havets bund. Og den længsel, der ligger i sætningen: “Undertiden var han lidt underlig og da sang han de melodier, han havde hørt af havfruen” er for mig dybt bevægende. Løftet om et andet sted, hvor ens længsler vil ophøre og man endelig vil høre til. At nynne havfruens melodier er at drømme, at længes mod ukendte kyster og dybder. Det er en fundamental drivkraft og sorg, forbundet med det at være menneske.

Havfolket Kalder Mørknet Vand er både et selvstændigt værk og en slags “companion piece” til din kommende film Thyland. Hvordan hænger det sammen?
Arbejdet med filmen startede længe før VR projektet. Men da Thyland i udpræget grad arbejder med at skabe et helt fysisk møde med naturen og dens fortællinger, og fordi filmen forsøger at omgå seerens

skepsis omkring animisme, tro og ånder ved netop at tale gennem sanselighed og fornemmelser, lå det snublende nær at arbejde med en enkeltstående myte vertikalt og sanseligt. Som man kan i VR. Her har man mulighed for at gå meget direkte ind i et menneskes sansesystem og give dem rollen som subjekt for et møde med naturens nerve. En nerve, der føles levende, intentionel og kommunikerende.

Hvordan har det været at arbejde med VR?

Det har været virkelig interessant. Meget ulig det, der typisk foregår i et klipperum - i hvert fald når man laver dokumentarfilm - så er forløbet noget af det allerførste man har på plads, når man laver VR. Elementernes placering i historien. Resten af tiden går med at lege med scenografien og forfine rummene man bevæger sig mellem, fra start til slut.

Det er en udfordrende proces når man som instruktør endnu ikke helt forstår sit medies styrker og begrænsninger. Så skal man lige lære hvordan VR fungerer som et rum, et sted. , Så når man f.eks. slukker for lyset ét sted, så påvirker det alle tingene i rummet et andet sted, og på den måde er det mere ligesom at arbejde med scenografi, hvilket egentlig er ret fantastisk for mig. Det er nemlig det jeg holder allermost af ved at lave film: At skabe nye verdener og universer.

Flere VR-værker har de seneste par år udnyttet mediets evne til at give publikum umulige oplevelser og kastet dem ud i rummet hvor de kan jonglere med planeter etc., men du foretager den modsatte bevægelse, ned mod havets bund. Vidste du fra start af, at det var i den retning, du ville gå – mod noget mere jordnært og muligt?

Der er selvfølgelig noget paradoksalt ved at bruge teknologi til at skabe et møde med naturen. Men der er jo en lang tradition i kunsten for at sætte mennesket i kontakt med naturen gennem et naturfremmed medium. Og hvordan kan det være? Det er vel fordi mødet med det sublime i naturen, oplevelsen af et nærvær, er flygtig. Flygtig, men enestående. Og ja, jeg vidste fra starten, at det skulle være en rejse mod havbunden. Udgangspunktet var myten om manden med længslen som sin følgesvend, der lod sig forføre af havets sang. Jeg er interesseret i at skabe rum for, at brugerne selv bliver impliceret i narrativet. At omgå deres rationelle skepsis. Så fremfor at servere havfruer og fantastiske skabninger for dem, der prøver oplevelsen, skaber vi et rum for egne forestillinger, egne hallucinationer. Det er meget bevidst, at oplevelsen ligger præcis så tæt på det realistiske, at det mærkværdige, det følelsesladede eller det meditative i høj grad er et samspil med brugerens eget indre.

Hvad ser du som fordelene ved VR i forhold til filmmediet?

Jeg ved ikke om man kan tale om fordele og ulemper. Film og VR er jo to helt forskellige medier. Noget som jeg er meget begejstret for ved VR, og som er svært at skabe i film, er den isolerede, private sfære som værket opleves i. Modsat biografoplevelsen som er kollektiv, er oplevelsen i VR indadvendt, og på den måde er der en lidt mere direkte adgang til brugerens indre liv. Af samme grund er det vigtigt for mig i installationen at beskytte brugeren mod blikke udefra. Man kan nemlig gå meget mere direkte med værket ind i det enkelte

menneske når det er afskåret fra sin flok. Når det er afskærmet fra at mærke andres reaktioner, stemninger og oplevelser. Det er en styrke ved filmmediet, at det er en kollektiv oplevelse, og det er en styrke ved VR-mediet, at det er en meget indadvendt personlig erfaring. Der er noget smukt i, at hver eneste oplevelse med VR er fuldstændig individuel og unik. Det hele er drevet af, hvad du lader dig forføre af som bruger, hvad du bliver tiltrukket af. Hvordan dit temperament er, om du er en, der dvæler ved bestemte momenter, eller forsøger at få det hele med. Og det er jo i sig selv meget smukt at brugeren er medskaber på den måde.

Flere værker har for nylig brugt VR som et middel i klimakampen; til at bringe mennesker tættere på naturen. Og det kan jo lyde lidt paradoksalt, at en teknologisk medieret oplevelse skulle være stærkere end "the real thing", men er der noget om snakken?

Som sagt er det jo bestemt ikke os, der har opfundet ideen om at bruge kunsten som en sted, hvor man kan møde naturen. Det har kunstnere altid benyttet sig af. Jeg er ikke sikker på det er stærkere end 'the real thing'. Det er bare noget andet. Det er et andet perspektiv, en anden form for møde med dig selv og en natur, der er animeret indenfor med et bestemt kunstnerisk blik.

VRs styrke i den sammenhæng er i høj grad isolationen af brugeren. Du er afsondret fra din flok og dens vurderinger. Det er en indadvendt oplevelse, hvor du kan smelte sammen med det univers, du befinder dig i. Jeg ønsker at skabe et følelsesladet møde med naturen, hvor brugeren mærker, at den taler med hende. At den omfavner hende. Det er ikke et klimaværk som sådan, men der er en bevidsthed om at indgyde ydmyghed over for og samhørighed med naturen. Det er følelsernes og sansernes sprog, ikke fornuftens. Her taler jeg ikke om alt VR, men specifikt om vores værk.

Hvad ønsker du, at publikum skal opleve i dit værk?

Det som jeg rigtig godt kunne tænke mig er at skabe et møde mellem brugerne og naturen, som rækker ved, hvordan de ser omgivelserne og hvordan de ser sig selv. Med *Havfolket Kalder Mørknet Vand* har jeg iscenesat en leg, som handler om at komme i kontakt med tidligere generationers trosbillede, med myter, med overtro, med animisme, og al den slags, hvor den levende natur taler til mennesket, og mennesket står ydmygt. Nu ønsker jeg, at publikum skal gøre legen til deres egen. Det sker heldigvis helt af sig selv i VR, da det er op til den enkelte bruger, hvordan man navigerer i det rum, i det her tilfælde, den „natur“ værket stiller til rådighed. Nogle vil opleve en meditativ rejse, andre vil opleve et mystisk nærvær, nogle vil blive opleve hallucinationer. For nogle vil det være en meget følelsesladet oplevelse, for andre ikke.

Men uanset hvad man oplever, håber jeg at værket sætter brugeren i forbindelse med den meget menneskelige, ikke rationelle del af vores bevidsthed, som både Gud, animisme, myter og forestillingsevnen udspringer af. Med andre ord: at tune ind på en ældgammel, åndelig frekvens. Jeg vil gerne skabe et rum, hvor man som bruger - som gæst i den her verden - får lov til at gøre sin egen, indre erfaring. Og der er VR en dejlig privat sfære, hvor man er fredet fra flokken.

specs + credits

SPECS

◊ Titel (international)
Hush

◊ Titel (original)
Havfolket Kalder Mørknet Vand

◊ År
2020

◊ Længde
12 min.

◊ Produktionsland
Danmark

◊ Sprog
Uden dialog

CREDITS

◊ Instruktion
Vibeke Bryld

◊ Producer
Maria Kristensen

◊ CG Supervisor
Lars Hemmingsen Nørgaard

◊ Lyddesign
Mads Michelsen

◊ Lydkonsulent
Sune Kaarsberg

◊ Production Design
Elin Maria Johansson

◊ Uddrag fra digt af
Tue Michael

◊ Lead Programmer
Felipe Dacal Fragoso

◊ CG
*Mads Vadsholt
Elisabet Hau
Lars Hemmingsen
Nørgaard*

◊ Animation
*Philip Piaget Rodriguez
Lars Hemmingsen
Nørgaard*

◊ Produktionsleder
Esther Nissen

◊ Executive Producers
*Heidi Elise Christensen
Signe Byrge Sørensen*

◊ Dronepilot
*Mikkel Landgrebe
Nielsen*

◊ Komponist
Signe Lykke

MED STØTTE FRA

Det Danske Filminstitut
filmkonsulent Cecilia Lidin

Den Vestdanske Filmpulje FAF

Statens Kunstfond

Region Nordjylland

Danske Filminstruktører

Havfolket Kalder Mørknet Vand er blevet udviklet gennem CPH:LAB drevet af CPH:DOX 2019 og blev præsenteret på Venice Gap-Financing Market 2019.

TAK TIL

Helene Nyborg Bay
Nikolaj Kunsthal

*Charlotte Boye Hillingsøe
Andersen* Museum Thy

Philip Meisner
Frederiksberg Bibliotek

Eva Sjølland
KulturRummet Thisted

Sofie Gad Dokk1

Marie Ørstedholm
M/S Museet for Søfart

Helle Henningsen
Strandingsmuseum
St. George

Annette Øster
Roskilde Bibliotekerne

Michael Tøt · Janus Heiberg

*Simon Lajboschütz · Casper
Knudsen · Christopher
Carlsen* Khora VR

*Mads Damsbo · Balder
Brüsch* Makropol

*Mark Atkin · Katrine
Küllgaard · Katrine
Sommer Boysen*

*Anne Köhncke · Monica
Hellström · Korthe Barfod*

Mikkel Messell K2

*Michelle Riis Clausen ·
Christian Laversen*

Uri Kranot

Havfolket Kalder Mørknet Vand

instruktør VIBEKE BRYLD *producer* MARIA KRISTENSEN *CG Supervisor* LARS HEMMINGSEN NØRGAARD
lyddesign MADS MICHELSEN *production design* ELIN MARIA JOHANSSON *lead programmer* FELIPE DACAL FRAGOSO
programmer OSCAR LOUW *cg* MADS VADSHOLT · ELISABET HAU *animation* PHILIP PIAGET RODRIGUEZ
drone pilot MIKKEL LANDGREBE NIELSEN *kompomist* SIGNE LYKKE *lylkonulent* SUNE KAARBERG
production manager ESTHER NISSEN *executive producers* HEIDI ELISE CHRISTENSEN · SIGNE BYRGE SØRENSEN
produceret med støtte fra DET DANSKE FILMINSTITUT · DEN VESTDANSKE FILMPULJE
STATENS KUNSTFOND · DANSKE FILMINSTRUKTØRER · FAF · REGION NORDJYLLAND
produceret af FINAL CUT FOR REAL *i samarbejde med* MIDTJYSK 3D SERVICE

