



RECOVR: MOSUL, A COLLECTIVE RECONSTRUCTION (2015)

IDFA DOCLAB

360 gradenuitzicht vanuit je huiskamer

De thuiskijkinitiatieven groeien exponentieel sinds het virus het Westen in zijn greep kreeg. Het International Documentary Film Festival Amsterdam (IDFA) zet al jaren, quarantaine of niet, een deel van zijn catalogus online. Helemaal gratis kan je duiken in een schatkist met zo'n tweehonderd films, waaronder de experimentele projecten van de sectie DocLab. — INGE COOLSAET

In 2014 zette Sony de eerste stappen voor wat later de Playstation VR (Virtual Reality) zou heten. In datzelfde jaar gaan ook de eerste doe-het-zelfheadsets, kartonnen brillen waarin een smartphone geschoven wordt, over de toonbank. De verkoop van gebruikers-gerichte headsets is sindsdien blijven toenemen, wat ze ook goedkoper maakt. Toch vereist de volledige virtualrealityervaring een ontoegankelijke hoeveelheid software en hardware, iets waarmee zelfs filmfestivals lijken te worstelen. Wij bekijken de échte doe-het-zelfversie. Vanuit je bureaustoel (liefst op wielletjes) kan je je helemaal onderdompelen in interactieve 360 gradenvideo's die ook zonder VR-bril kunnen worden bekeken. Dankzij de panoramafunctie van onze smartphonecamera's of de 360 gradengimmick op Facebook is het principe intussen welbekend: in een paar vingervegen draai je rond je eigen as. Lijdt je in deze tijden van pandemische paniek aan escapistische gedachten? Komen de muren van je studio steeds dichterbij je af? Dan kan de ruimtelijke weelde van deze sferische documentaires het nodige solas bieden. Uit het genereuze aanbod aan interactieve projecten, experimenten in alternatieve vertelkunst en VR-installaties van DocLab nemen we vijf 360 gradenvideo's onder de loep.

Polar Sea 360

Dankzij de 360 gradenopnames van Canadees filmmaker Thomas Wallner (*Gardenia: Before the Last Curtain Falls*) sta je in een paar smartphoneklikken in Groenland naar de Noordelijke IJszee te staren. In het kielzog van Wallners schip verken je de waterwegen van de noordwestelijke scheepvaartroute. De expeditie biedt onder meer een bezoek aan op het luxueuze Arctische cruiseschip Le Boréal en een wandeling rond de Russell

Glacier. Instrumenten gemaakt met het ijs van de gletsjer geven de bijzondere uitstap een magische dimensie en benadrukken de fragiliteit van de smeltende mastodont. Dankzij de reeks korte en sferische video's trek je van Reykjavik naar Alaska. Wallner maakt met overvloeiende shots sprongen in de tijd, laat wetenschappers aan het woord die de gevolgen van het smelten in situ uiteenzetten en bezoekt de Inuitgemeenschap van Pond Inlet (in Nunavut, Canada) die jaagt op narwallen, de zee-eenhoorns met mythische proporties. De onderdompelende ervaring is onderdeel van een ambitieus Arteproject uit 2014 dat op verschillende dragers verscheen: de applicatie (enkel te downloaden met een iPad of iPhone) begeleidde een klassieke, lineaire documentaire van negentig minuten, een tien uur durende televisiereeks en een online magazine. De waarschuwing voor de gevolgen van klimaatverandering van het oorspronkelijke project wijkt bij Wallner voor de grootsheid van de gebeeldhouwde landschappen. De weelderige beelden verraden Wallners wens om het rechthoekige scherm definitief achterwege te laten.

Witness 360: 7/7

In vergelijking met POLAR SEA 360 is het verhalende WITNESS 360: 7/7 (2014) zwaarmoediger. VR-artiest Darren Emerson maakte een portret van Jacqui Putnam, een overlever van de Londense bomaanslagen op 7 juli 2005 die 52 anderen het leven kostte. Voor zijn twaalf minuten durende documentaire gebruikte Emerson net als Wallner een 360 graden-camera. De associatieve beelden begeleiden het persoonlijke verslag van Putnam. Terwijl de kijker de soms sensorische, dan weer abstracte indrukken opneemt, reconstrueert de stem van Putnam flarden herinneringen van de met roet bedekte metro waaruit ze kon vluchten en van de zware posttraumatische stressstoornis die haar nog lang na de feiten parten speelde.

Drawing Room

Ook in DRAWING ROOM (2015) blijkt de ruimtelijke vrijheid die door de VR-technologie tot stand komt tot non-figuratieve beelden te inspireren. Het Amsterdamse winkelcentrum De Bijenkorf nodigde illustrator Jan Rothuizen uit voor een residentie boven in hun kleine torenkamer. Daar voegde Rothuizen voor het eerst een virtuele dimensie toe aan zijn tekenwerk. Met de combinatie van klassieke tekenkunst, animatie en VR-technologie recreëert hij met de hulp van *interactive designer* Sara Kolster het kamertje dat zo zelden voor het grote publiek toegankelijk is. De kijker komt als het ware bij Rothuizen op bezoek en kijkt, door het raam, naar de kleine menselijke stipjes op de Dam, terwijl mijmeringen en vraagstukken van de illustrator door de koptelefoon spelen. Tijdens een droomsequentie transformeren het luxueuze gebouw en het gezellige kamertje tot geometrische vormen. De kijker gaat zweven tussen de sterren aan het firmament. Het is een mooie manier om aan de lockdown te ontsnappen.

The Resistance of Honey

De ene bijenkorf is de andere niet. In THE RESISTANCE OF HONEY (2016) filmt Peter Boyd Maclean imker/muzikant Byoni Samp en zijn bijen. Sloom als een hete zomerdag en met een honingraam onder de arm, zet Samp zijn project uiteen. Zoals Maclean 360 gradenbeelden filmt binnenin en rondom de bijenkorven, maakt Samp opnames van de geluidsfrequenties van zijn bijen. Terwijl de sferische beelden van tuinhuis naar serre springen, legt hij uit hoe hij met zelfgemaakte Tupperware-synthesizers het gezang van de bijen en de frequenties van hun honing (!) verwerkt tot experimentele muziekcomposities. In de BBC-documentaire blijft Samps gezicht verborgen achter het imkernet. De *beehive techno* dreunt door de koptelefoon. "Yeah, I'd like to be a bee", kondigt de man met sjamanistische allures aan. Wat vooral blijft nazinderen van deze zeer behaaglijke kortfilm is de gezapige mystiek en eigenzinnige muzikaliteit.



DRAWING ROOM (2015)

RecoVR: Mosul, a Collective Reconstruction

Het Van Gogh Museum in Amsterdam, het MoMa in New York, de musea van het Vaticaan. De cultuurhuizen die hun virtuele deuren openzetten en bezoekers toegang verlenen tot hun collecties tijdens de lockdown zijn talrijk. Ook het museum van Mosul in Irak kan op die manier bezocht worden. In 2014 gingen barbaarse IS-strijders er met hamer en drillboor tekeer en werden er vele schatten uit het museum geplunderd. Met RECOVR (2015) hebben kunstenaars Ziv Schneider en Laura Chen een jaar later voor een gedeeltelijke, virtuele reconstructie van de vernietigde en verdwenen artefacten gezorgd.

Het museum verzamelde duizenden foto's van bezoekers, zij het locals, Amerikaanse militairen of toeristen. Door middel van fotogrammetrie kon het erfgoed uit Mesopotamische beschavingen digitaal gereconstrueerd worden. Het collectieve VR-project plaatst de objecten opnieuw in een museale omgeving en geeft het verleden zo weer een toekomst. Een voice-over doet ons nadenken over netelige vraagstukken van experimenten als deze, zoals auteurs- en eigendomsrecht. Is met het afronden van het project het museum in ere hersteld? En kan een virtueel museum ook echt dienst doen als museum?

'Domesticating Reality', 'Seamless Reality', 'Elastic Reality' ... De thema's van DocLab door de jaren heen geven het al aan. Werkelijkheid is rekbaar, het is maar wat je ervan maakt. Mensen mogen dan wel thuis vastzitten, de virtuele wereld zal meer dan ooit afgereisd worden. Met de alumni van het DocLab als reisgidsen worden de grenzen van de documentaire vertelkunsten creatief afgetast. Van de ene bijenkorf naar de andere, van Mosul tot Groenland. Zo kan ook het rechthoekige bioscoop scherm ingeruild worden voor een 360 gradenuitzicht op de wereld zonder zelfs je huiskamer te moeten verlaten.

De films zijn beschikbaar via www.idfa.nl/nl/info/bekijk-films-online. Om ze snel te vinden kan je best de zoekbalk gebruiken. Buiten POLAR SEA 360 zijn de video's te bekijken op elk smartphone- of computerscherm.

POLAR SEA 360 (2014)

