

## PU Rapport This. Conference and Festival + Masterclass

This. Er en meget spændende festival omkring digitalt indhold, nye fortælleformer og samarbejder på tværs mellem medier, kunstnere og erhvervsliv.

This. Conference and Festival løb af stablen for første gang i år i Filmbyen i Århus fra den 12.09 til den 14.09. Det er en to-dages konference og festival med afsæt i morgendagens digitale og visuelle oplevelser. this. er en tværfaglig festival, hvor den digitale visuelle industri kobles til andre kulturgerner og kreative industrier til værdi for borgere, erhverv og samfundet som helhed. Denne industri indbefatter spil, film, tv, animation, video – alt der kræver en digital kanal.

Forbillederne er bl.a. den toneangivende 'South by Southwest'-festival i Austin, Texas og tech-konferencen Web Summit i Portugal

this. står for:

tech  
human  
interactive  
stories

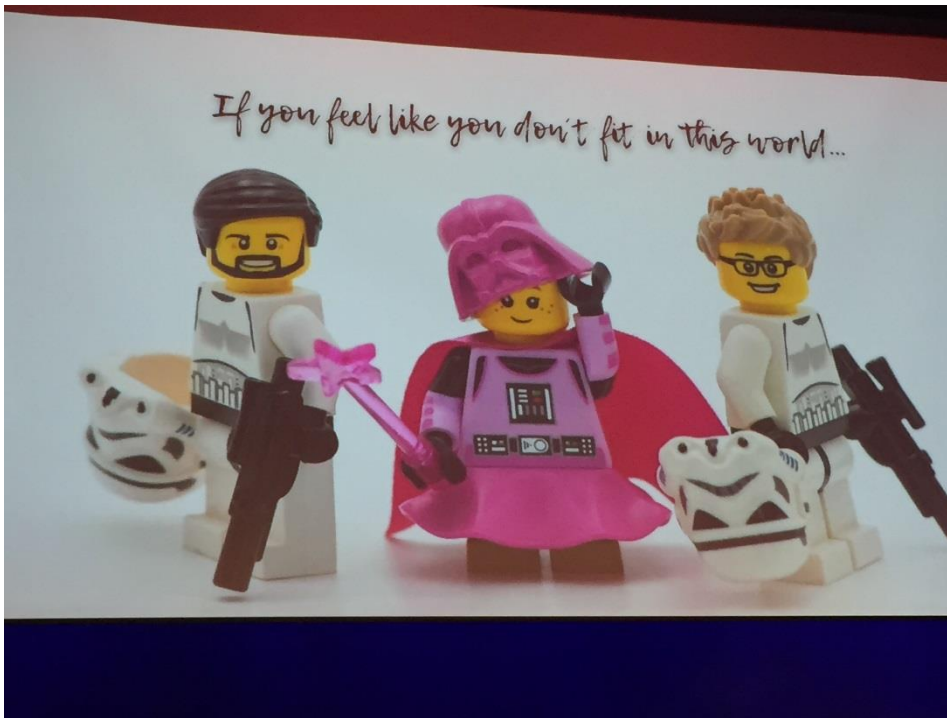
Der var to scener med speakers. Jeg havde med vilje både valgt sessions, der er tæt på mit arbejde i DR og så sessions der virkede meget langt fra, men interessante. Jeg startede med at høre Hollie McNish – en feministisk digter fra Skotland, der også udkommer på Youtube. Det var et virkelig interessant mix af poesi og reklamefilmsgreb – og spændende at høre hendes overvejelser om at nå unge mennesker, der normalt ikke læser digte, med sit stof. Der var fuld knald på hende og så var vi i gang.



Ellers vil jeg fremhæve to sessions om SKAM – den norske fiktionsserie til unge der er blevet en verdensomspændende succes. Vilde Schanke Sundet er Ph.d. i film- og fjernsynsvidenskab på den norske Høgskolen i Innlandet. Hun har forsket i SKAM og fortalte, hvordan de sociale medier kan bruges til at skabe interaktion mellem serieskabere, fans og seere. Og om det at skabe engagement og ambassadører for sit indhold.

Derefter kom skaberen af SKAM Julie Andem og fortalte i samtale med Keld Reinicke om brugen af sociale medier, realtid og transmedialitet i serien. Hun delte også de interessante overvejelser om at lade serien dø, inden publikum og resten af NRK var klar til det.

Hendes arbejde med at indfange en målgruppe, der ellers ikke oplevede at NRK havde et tilbud til dem er meget relevant for os i DR – og især metoderne med brugerindsigter, dialog med seerne undervejs, inddragelse af fan-fiktion og den meget korte og intense produktionstid.



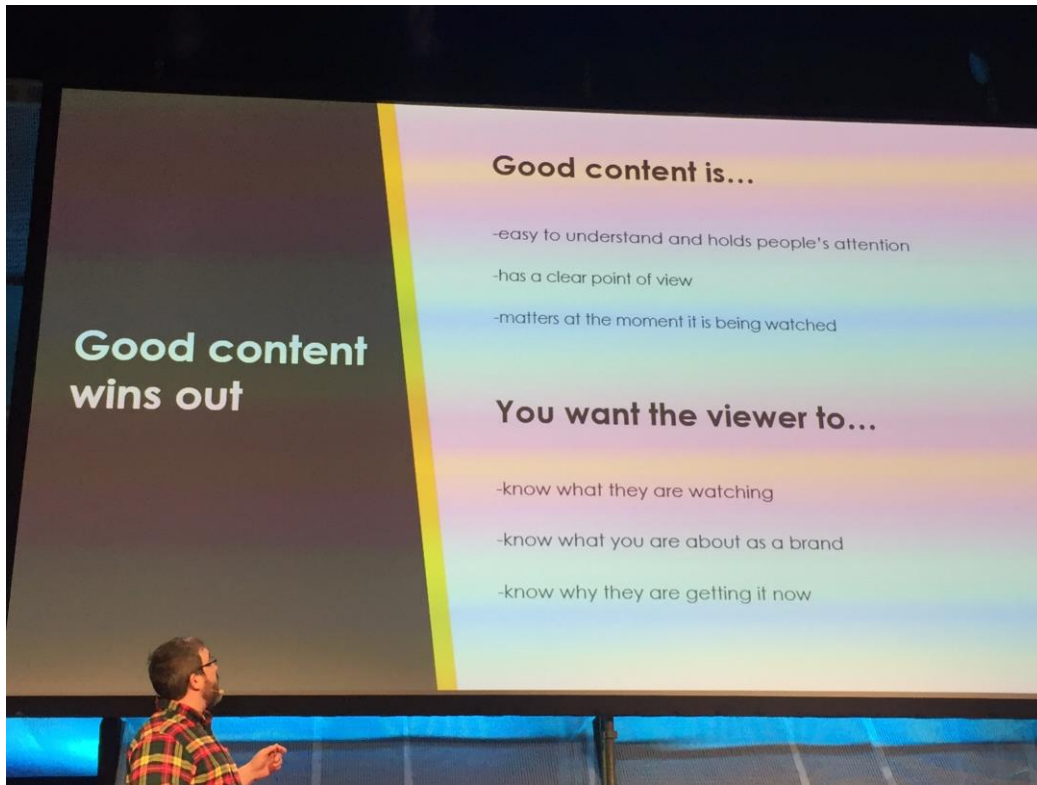
Jeg hørte også LEGOs Vivi Schlägelberger fortælle om deres arbejde med communities, indhold og kreative metoder. Det var spændende at høre om andre branchers tilgang til noget der minder om det vi laver på medier. LEGO arbejder på en gang meget kommercielt og meget værdibaseret.

Fokus er meget på tværfaglighed, læring på tværs af brancher og det at netværke med mennesker der har andre tilgange end en selv. Jeg møder hurtigt folk fra Bestseller, Golden Days Fonden, reklamebureauer og andre medier. Det er rart, at der er lagt op til, at vi skal snakke sammen på tværs – det bryder isen.

Om eftermiddagen var der flere korte sessions. Israelske Saar Friedman, der ejer et reklamebureau fortæller, hvordan design kan bruges til at bryde grænser. Kreativitet er ikke en lige linje fra A til B, men en krøllet streg, der låner information fra alt, den slanger sig igennem. Med udgangspunkt i grafisk design får han fortalt en historie om Jerusalem, mangfoldighed, tolerance. Reklamefilminstruktør Malcolm Green fortsætter i det opløftende leje og deler sit arbejde for Mærsk og giver brugbar inspiration til, hvordan reklamer kan laves med autenticitet og medmenneskelighed. Mens Patrick Bulger fra amerikanske Vox Media giver forhåbninger om, at onlinejournalistik kan laves med de traditionelle dyder i behold.

Fredag har jeg købt adgang til to masterclasses fra henholdsvis VOX media og Google, hvor vi på mindre hold får lov at gå i dybden med et emne.

Dette har jeg særligt set frem til, da den ene handler om at fortælle historie med AR augmented reality og hvordan man i det hele taget kan arbejde med AR - og den anden er med Patrick Bulger der er chef for alt videoindhold hos Vox Media, der lige nu simpelthen er de dygtigste i disciplinen faktuel og underholdende video til nettet.



Patrick Bulger, der er head of editorial video hos amerikanske VOX Media underviser i hvad der skal til for, at videoindhold egner sig til en digital platform og finder et publikum. Han understreger, at hele "indpakningen" og distributionen af indholdet er langt vigtigere end hvad mediefolk traditionelt har en forståelse for. Vi nørder i flere øvelser helt ind i det at give en video den rigtige titel. Han deler Vox' dogmer for det med os og er i det hele taget meget generøs med at dele viden. Masterclassen kunne snildt have været lidt længere og her mærkede man, at vi deltagere kom med meget forskellig baggrund og erfaring.



Google Zoos ekspert Matthieu Lorrain og Mauricio Ruiz, som er direktør for kreativ teknologi på det amerikanske reklamebureau Grey, fortalte om de kreative muligheder ved Augmented Reality og hvordan teknologien kan bruges til at skabe fremtidens medieindhold.

Din telefon og et fortov er to forskellige ting, men med Augmented Reality flyder virkelighed og teknologi sammen. Pludselig springer dyr og Pokemons rundt på fortovet, når vi altså kigger gennem vores telefonskærms manipulerede virkelighed. Men Augmented Reality kan bruges til meget mere end mobilspil og gimmicks.

De to faciliterede en masterclass, hvor vi alle prøvede at udvikle et produkt der anvendte AR. Det var særligt interessant for mig, fordi de også delte deres metode til at arbejde med disse udviklinger.

## **Generelt**

Det tværmedielle kom bedst til udtryk i den mere erhvervsorienterede konferencedel. Der var valgt foredragsholdere, som havde noget på hjerte, og brugen af teknologi til at skabe meningsfyldt og værdiskabende indhold gik igen som fællesnævner i flere af oplæggene.

Det var interessant og inspirerede at kunne vælge oplæg der ligger lidt ved siden – eller helt udenfor – ens eget fagområde.

Der var også DJs og koncerter på programmet til this, men selv om jeg havde set frem til dette orkede jeg faktisk næsten ikke at deltage efter to dages massivt konference- og masterclass-program.