

BB FILM i samarbete med Filmform presenterar:

Filmprogram för barn och unga

Bästa Festivalen 25 okt–2 nov 2025

BB FILM är ett samarbete mellan Bästa Biennalen och Filmform där vi tagit fram ett filmprogram för barn och ett för unga. De två filmprogrammen streamas från Filmforms plattform och det enda som behövs för att visa filmerna är en skön plats, en stabil uppkoppling och en projektor eller skärm (projektor, stationär dator, laptop, surfplatta...). Filmprogrammen kan visas i sin helhet eller film för film. Visningen är obegränsad under Bästa Festivalen 25 okt–2 nov 2025 och helt kostnadsfri för nätverkets arrangörer.

Idén om ett filmprogram under Bästa Festivalen är ursprungligen ett förslag från arrangörer i nätverket, som ett bra och viktigt komplement till övriga BB-program under festivalen. BB FILM utökar Bästa Biennalens utbud, närvaro och bygger nya nätverksgrenar.

*

Här följer utdrag ur ett längre pedagogiskt inspirationsmaterial som ursprungligen är framtaget av Filmform för gymnasieskolan: *Videokonst – vad är det?* Bästa Biennalen har gjort ett urval ur Filmforms introduktioner och frågeställningar, som kan vara utgångspunkter för samtal och/eller workshoppar kring videokonst, till exempel frågor om identitetsskapande, självbild och andras blickar. Sedan är det givetvis upp till varje arrangör att avgöra vad som fungerar och passar bäst i det egna sammanhanget.



Videokonst ... Vad är det?

Utdrag ur pedagogiskt inspirationsmaterial utformat av Filmform

Introduktion

Videokonstens historia – tekniken som blev konst

Konsten kan ses som ett utrymme i samhället för experiment och fria tankar. Nya tekniker har hjälpt till att skapa en tro på möjligheten att öppna upp nya världar för att se och förstå. En sådan ny teknik var de första bärbara videokamerorna som kom år 1963. De gav en möjlighet för den vanlige konsumenten och konstnären att arbeta med video. Först i mitten av 1960-talet, när konstnärer började intressera sig för videotekniken, kan man påstå att videokonsten uppstod. Det tog dock cirka 30 år innan den blev accepterad inom bildkonsten på samma sätt som måleri, grafik, textil och andra tekniker. Själva benämningen videokonst kan vara ett problem. Vi säger till exempel inte ”målarfärgskonst”.

Ju fler tekniker som har utvecklats för den rörliga bilden, desto svårare har det blivit att vara tydlig med vad begreppet videokonst är. Film och video överlappar varandra och det finns ingen generell överenskommelse om vilka benämningar som ska gälla. Redan på 1920-talet fanns det en generation filmare och konstnärer som inspirerade varandra till experiment med den rörliga bilden. **Dziga Vertov** (Ryssland) utvecklade nya sätt att arbeta i dokumentären *Mannen med filmkameran* från 1929, en stumfilm utan traditionell berättelse och utan skådespelare. Vertov organiserade filmens tid som ett montage med dubbelexponeringar, förändrad hastighet, frysta bilder, animationer med mera. 1924 skapade **Viking Eggeling** (Lund/Berlin) filmen *Diagonalsymfonin* på samma sätt som man skriver musik. Det är en av de första icke-föreställande, animerade filmerna i filmhistorien. Eggeling ville hitta samma direkta upplevelse som musik kan ge och som uppstår i det ögonblick musiken möter publiken.

Gunvor Nelson (Kristinehamn/San Francisco) började arbeta med film på 1960-talet i USA och blev en av världens främsta experimentfilmare. På ett personligt sätt, med en poetisk och rytmisk klipptechnik, handlar hennes filmer om viktiga skeenden i livet. För en konstnär som Gunvor Nelson, som inte hade ett stort produktionsbolag bakom sig, blev filmandet kostsamt. Filmremsan var ömtålig och det krävdes resurser för att visa den perfekta filmkopian. År 1992 flyttade Gunvor Nelson tillbaka till Sverige och övergick till att arbeta med video, vilket hon sedan har fortsatt med.

Nam June Paik (Sydkorea/USA) föregick videokonsten genom sina experiment med TV-apparater. Han byggde skulpturer i vilka han till exempel störde och påverkade själva signalen med hjälp av elektromagneter. I sin konst belyste Nam June Paik hur TV-apparaten blivit en



ikon i människors vardag. Möjligheten att filma och visa film samtidigt, som i ett övervakningssystem kallas *Closed Circuit*, inbjöd till konstnärliga experiment.

I verket *Sky TV* från 1966 placerar **Yoko Ono** (Japan/USA) en kamera riktad mot himlen utanför ett galleri. Kameran var kopplad till en TV-monitor inne i galleriet som visade filmen i realtid. *Sky TV* är också ett exempel på video som skulptur. Både en del av Nam June Paiks arbeten i mitten av 1960-talet och Yoko Onos *Sky TV* var möjliga att genomföra i och med att den bärbara videokameran släpptes på marknaden.

Andy Warhol intresserade sig för populärkulturen och blev en del av de främsta popkonstnärerna på 1960-talet. Warhol arbetade fritt inom de olika konstformerna, även med film och video. I och med alla reproducerbara medier menade han att auran, som ett unikt konstverk äger (just för att den är unik), överfördes till kopian. På så sätt upplöstes relationen mellan original och kopia - "The aura had passed the copy" (Andy Warhol). Video är en teknik som har utvecklats inom populärkulturen och som en del av vårt konsumtionssamhälle. Den rörliga bilden gjorde plötsligt våra vardagsrum till en del av en större informationsvärld.

På 1970-talet var många i västvärlden politiskt engagerade. Videokonsten var ofta samhällskritisk och kommenterade TV-mediet. Samtidigt fanns det en framtidstro och många konstnärer såg video som möjligheternas medium med demokratiska aspekter. Det blev en del av den gräsrotsrörelse som ifrågasatte att alla bilder på TV genererades och kontrollerades av några få kommersiella TV-bolag.

Under 1980-talet i Sverige sågs videotekniken som ett hot. Det debatterades om att våld och pornografi spreds via video. Samtidigt hävdades det att video, som redskap, skulle göras så tillgänglig som möjligt för alla att skapa med. Det fanns ett ökat intresse för samarbeten över gränserna mellan till exempel tonsättare, bildkonstnärer och koreografer. Genom dessa samarbeten skapades en plats för videon inom bildkonsten. På 1980-talet kom också möjligheten att använda videoprojektorer och det blev allt vanligare att arbeta med video i installationer.

Långt tidigare, under renässansen, utvecklades uppfattningen att bildplanet sågs framifrån. Med hjälp av datorskärmens bildplan tillfördes nya möjligheter och förhållningssätt. Lägg därtill en rumslig installation, där vi numera kan blanda en eller flera bildkällor, projektioner och bildskärmar. Upplevelsen påverkas av när man som åskådare kommer in i rummet där verket visas, och hur man rör sig i rummet. Vad skulle hända om man som betraktare plötsligt blir en del av konstverket och interagerar med det, till exempel genom att man filmas av en videokamera och projiceras tillbaka som en del av verket?

Den digitala videoteknikens utveckling påverkade hela produktionsledet och gjorde att konst- och filmproduktion närmade sig varandra. Upphovsmakarens bakgrund som filmare eller



konstnär och sammanhanget för visningen blev viktigare och viktigare för att tolka verket, och beskriva om det som visas är konst eller film. På mitten av 1990-talet blev det enklare att redigera och efterbearbeta ljud och bild i den egna datorn och så småningom förbättrades också visningsmöjligheterna genom projektorer med högre upplösning. Konstskolorna utrustades med videoteknik och museer och konsthallar började visa video som en del av den vanliga utställningsverksamheten. Det blev vanligare med en sektion för videokonst på filmfestivaler. Först i och med 2000-talets utveckling av internet uppstod nya möjligheter i förhållandet mellan produktion och distribution. Tjänster som Youtube blir möjliga visnings- och marknadsföringsfönster. Nya visningstekniker med ljusstarka, platta skärmar gör att rörlig bild kan visas överallt, oberoende av plats och ljusförhållanden. Den nya tekniken går hand i hand, och utvecklas parallellt, med konstnärens roll.

Text av Gunnel Pettersson

*

Identitet

Vad är identitet?

Vem är jag? Vem är du? Ordet identitet kommer från latin och betyder densamme, total överensstämmelse. Identiteten är det som definierar en unik människa. Du kan styrka din identitet och bevisa att du är den du utger dig för att vara, med hjälp av till exempel pass eller id-kort. En människa kan bevisas - hon är den hon är. Men vad innebär det egentligen?

Identitet har kommit att betyda något långt mer komplicerat än "densamme". Begrepp färdas, ord växer. Identitet handlar inte bara om identifikation, om något som kan bevisas. Det handlar också om de yttre och inre delar som en människa består av. Hur samspelar de olika delarna? Hur är en person och hur upplever andra personen?

Vi talar alltså om upplevelser av människan, idéer och bilder. Som alltid när det handlar om bilder är de inte entydiga, utan blir till hos betraktaren. Identiteten formas i samspelet mellan oss själva och andra.

I samtal med vänner och familj, i nyheternas beskrivningar eller TV-seriernas karaktärer lär vi oss vad som är viktigt när vi ska beskriva en människa, till exempel personens ålder, kön och ursprung. Vi lär oss vad som definierar en kvinna och en man och hur de ska bete sig och se ut. Den första frågan till någon som precis har fått barn brukar vara "blev det en flicka eller pojke?". Det är svårt att förstå sig på barnet innan vi har bestämt dess kön. Hur ska vi prata med barnet? Vem är det?

Det berömda citatet "Man föds inte till kvinna, man blir det", är hämtat från den franska filosofen Simone de Beauvoirs bok *Det andra könet* som gavs ut för första gången 1949. Hur



vi skapar vår identitet är en fråga som länge har intresserat filosofer, vetenskapsmän, psykologer och inte minst konstnärer. Hur skapas självbilden? Vad hos en människa är medfött? Vad är socialt konstruerat och hur konstrueras det?

Filosofen och genusteoretikern Judith Butler menar att våra könsidentiteter är rörliga, att de skapas hela tiden, i och med att vi ”spelar upp dem”. Identiteten är alltså inte någon ursprunglig kärna som bestämmer hur vi handlar, utan identiteten skapas hela tiden genom våra handlingar och berättelser. Här finns stora kreativa möjligheter. Om vi hela tiden gör vår identitet har vi också möjlighet att förändra den och bryta normerna. Men är det verkligen så enkelt?

Film- och videokonst tar ofta upp identitet. Själva mediet (tekniken) består av ljud och bild, det är rörelse och förändring. Man arbetar med representationer och bilder, förvridningar, förskjutningar och upprepningar. Det ifrågasätts vilka historier som berättas, vem som berättar och hur berättaren närvarar i verket. Man leker med roller och normer och experimenterar, med allt från subjektivitet och karaktärer, till fakta och fiktion. Låt oss vrida på begreppen. I stället för att fråga ”vem är jag?” ställ frågorna: ”Hur skapas jag?” och ”Hur skapar jag?”

Kropp och identitet

Hur stor del av ens identitet sitter i kroppen? Speglar det yttre, i form av kläder och hur vi för oss, vilka vi är inuti? Är identitet en konstruktion? Hur används kroppen i relation till identitet och vice versa, i konsthistorien och inom videokonsten?

Kroppsideal då och nu (i konsthistorien)

Inom konsthistorien har människokroppen alltid varit ett återkommande motiv. Under antiken skapades idén om den perfekta kroppen – en idealiserad kropp. De halvt eller helt avklädda kroppar som går att se på olika museer i form av vita gipsskulpturer föreställer oftast gudar, gudinnor och atleter. De antika kroppsidealen baserades på den manliga tillrättalagda kroppen. Måtten för den perfekta kroppen var; åtta huvuden hög, inte för smal och inte för tjock, lagom muskulös, rak näsa och lätt lockigt hår. Den idealiserade manliga kroppen var den kropp som var värd att visa naken och som bars upp av gudar, gudinnor och halvgudar. Gudinnornas kroppar baserades på den perfekta manliga kroppen. Atleternas kroppar fick också avbildas nakna då de kvalade in som halvgudar. Kanske var det därför som de idrottade helt utan kläder, insmorda med olja. Kroppen blev ett tecken för det gudomliga och idealen blev någonting ouppnåeligt för den ”vanliga” människan.

Det antika manliga kroppsidealet hängde kvar under renässansen, men något hände med idealen. Då antikens Venus (kärleksgudinnan), avbildades med breda axlar och muskulös



kropp, avbildades renässansens Venus istället mer finlemmad med sluttande axlar, smala ben, insjunket bröst, smal hals, putmage och högt hårfäste. Likaså för avbildningar av gudar, kungar och drottningar från samma tid.

Under barocken svällde kropparna och kläderna för både män och kvinnor. Kroppsidealen bars upp av adeln och kungligheter. En stor och kraftig kropp signalerade makt och pengar. Idealkroppen baserades fortfarande på mannens, men en bild av en naken kvinna sågs snarare som ett objekt än en person. Den nakna kroppen användes som en form, en utsmyckning, inte ett subjekt. Den nakna kvinnokroppen blev något för männen att vila blicken på.

1700-talets kroppsideal förändrades och mer eller mindre likställdes för kvinnor och män. De rådande idealen visades upp av aristokratin. Kropparna skulle spegla inre finess, förfining och ett upplyst intellekt. Detta visades genom graciösa gester, exklusiva kläder, nätta skor och pompösa peruker. Personer ur aristokratin är från den tiden ofta porträtterade med stora upplysta ögon, rosig hy och putande läppar. Kläderna för män och kvinnor såg nästan likadana ut med spets, volanger och pastellfärgat siden. Männen slapp dock korsetterna som kvinnorna bar. Korsetterna var så hårt snörda att revbenen ibland spräcktes och gjorde att kvinnorna svimmade och i vissa fall dog.

Efter den franska revolutionen i Frankrike hände något med idealen för en kort tid. Korsetterna slopades och midjorna släpptes fria. Aristokratin ersattes av borgarklassen. Borgarklassens kvinnor bar fotsida klänningar och heltäckande handskar. Snart snördes midjorna åter igen in i korsetter. Efter att kvinnor fick rösträtt under sent 1800-tal och tidigt 1900-tal ändrades kroppsidealet och modet. Kvinnor började bland annat att bära byxor, vilket gav större rörelsefrihet.

Under 1960–1970-talet började den feministiska konsten att växa fram. Många av de verksamma konstnärerna från den tiden arbetade i sin konst med att återta makten över sina kroppar. Några av dessa konstnärer är: Hanna Wilke, Yoko Ono, Cindy Sherman, Carolee Schneemann och Marina Abramović.

Inom video- och performancekonsten används kroppen som medel för att uttrycka närvaro, men även som skulptural och estetisk form och som bärare av identitet. Bruket av den kvinnliga kroppen i konsthistorien, som nämns ovan, baseras på den manliga blicken där kvinnans kropp endast ses som objekt. Användandet av den nakna kvinnliga kroppen inom performance- och videokonst kan med den konsthistoriska bakgrunden också ses som en manifestation över kvinnans frihet och fungerar då som ett återtagande av makten.



Berättande och tid

Film består av tid. När något rör på sig och när något händer, ser vi tiden passera. Även när allt är tyst och stilla passerar den: filmen rullar på, tiden går. Film- och videokonstens mest grundläggande förutsättning är just tid. Så länge det har funnits film, har man funderat på och arbetat med hur vi ser på tid – hur den upplevs, känns och ser ut.

Flera år kan utspela sig på några minuter. En sekund kan i slow motion upplevas som en evighet. En suddig drömbild av något som har varit kan bli mer verklig än den verklighet vi först trodde att filmen handlade om.

Vad berättelsen säger, men också hur den är uppbyggd, påverkar hur vi ser på världen. Den storsäljande filmen som visas på bio följer ofta en dramaturgisk kurva; den har en inledning, en stegring och en lösning. Den ska uppfylla publikens förväntningar, vara förutsägbar. Det finns formuler för hur filmer ska göras och en vetenskap om hur de kommer att tas emot. Många av dagens videokonstnärer arbetar med hur berättelser kan byggas på andra sätt. De plockar isär befintliga historier och sätter ihop dem på nytt, vrider och vänder på begreppen, perspektiven och inte minst tiden.

En kronologisk berättelse, en historia som löper från A till Ö, upplevs som rimlig, lämplig, trolig och förståelig. Men är det orimliga, det olämpliga och det otroliga verkligen något negativt? Ibland kanske det är den mest oförståeliga tiden och berättelsen som är närmast vår upplevelse av världen. Tid, det mest självklara vi har, är inte en enkel sak. Filosofer, matematiker, fysiker, biologer och psykologer försöker alla förstå den här världen och tiden, hur den påverkar oss och vår omgivning. Videokonstnärer är inte ett undantag. Ibland kan arbetet syfta till att bryta filmens illusion. Att försöka visa tio minuter som just tio minuter är kanske inte så lätt som det låter. Och vad är tio minuter egentligen? Hur upplever vi tio minuter? Känns tio minuter på samma sätt för alla oavsett hur gamla vi är och varifrån vi kommer?

Illusionen kan förstärkas än mer. Man kan leka med upplevelser av tidlöshet och skapa scener som blir som drömmar. Genom att ”loopa” sekvenser, låta scener utspela sig gång på gång, eller genom att med upprepade korta klipp skapa rytmer med bild och ljud, kan tiden framstå som cirkulär, snarare än kronologisk. Tidens form blir cyklisk och rund, istället för kronologins raka linjen.

När det typiska berättandet och berättelserna utmanas, när ögonblick förlängs, bänds och hackas upp, lägger vi märke till tiden. Vi ser att och hur den påverkar våra upplevelser av en historia. Vi kan dras in i konstverket och blir aktiva i våra tolkningar av det. Vi blir medvetna om att det faktiskt är vi som ser på filmen och att det är hur vi förstår den som är det viktiga. Tiden och berättelsen skapas av konstnären, men blir till hos betraktaren.



Att berätta

Det finns en mängd olika film- och videogenrer. Den storsäljande filmen som visas på bio har oftast en tydlig berättelse, en början, ett slut och en handling som förs framåt av rollfigurer. Denna traditionella uppbyggnad och metod utmanas och undersöks inom experimentfilm och videokonst. Videokonsten rymmer frågeställningar som: Hur berättar man en historia? Behöver en berättelse ha en början och ett slut? Går det att berätta en och samma sak på olika vis? Går det att berätta något utan ord? Hur kan en berättelse föras framåt utan en tydlig handling?

Tid

När vi tittar på rörlig bild läser vi in ett tidsperspektiv. Vi vill placera händelser och upplevelser i ett fack och rama in intrycken. Går det att göra en videofilm där tiden står stilla? Går det att göra en tidlös video? Hur beskrivs tid? Hur ser tid ut? Hur visar man att tiden står still? Går det att beskriva nutid-dåtid-framtid i rörlig bild?

*

Ljud och bild

Vi lever i en värld där bilden är överordnad ljudet. Vi talar allt som oftast om bilder. En "bild" av någonting betyder en idé om någonting. Hur vi "ser på saker" handlar om hur vi uppfattar saker. När man ska gå ut på en promenad talar man om vilken väg som är vackrast, inte om den som låter bäst, om hur den klingar, brusar eller susar.

Ljud tas för givet. Det uppfattas som något som är där i bakgrunden och hjälper bilden, men stämmer det verkligen? Att titta på en skräckfilm och hålla för öronen är ett vanligt knep för att bli mindre rädd. Ljud är ofta bättre än bild när det handlar om att förmedla stämningar och spänning. Abstrakt ljud, musik och röst skapar tillsammans en stämning, men också berättelser. Ljudet av en dörr som slår igen eller öppnas, en klocka som slår eller ett pistolskott långt borta – det är ljud som talar ett tydligt berättande språk. Till bilden av en tom gränd hörs ljudet av springande steg, någon avlägsnar sig. Vi vet på så sätt att mördaren har varit nära. Ljudet är då inte ett komplement till bilden, utan det är tvärtom ljudet som berättar vad som faktiskt har hänt. Bilden assisterar med en stämningsfull scen.

När stumfilmen i början av 1900-talet fick ge vika för film med ljud, protesterade många stora filmskapare. De var rädda för att det talade språket skulle ta över, att rösten och pratet skulle göra bilden till ett sidospår och leda till tråkig, fantasilös film. Den nya typen av film gavs det nedsättande namnet "Talkies". Man hade inte en tanke på att det fanns en hel ljudvärld där



ute, som skulle kunna samverka med bilden och skapa en helt ny och revolutionerande konstform.

När bilder inte hela tiden måste användas för att föra en berättelse framåt, öppnas dörrarna för ett annat bildspråk. Ljudet kan befria bilden, liksom bilden kan befria ljudet. Ändå är uppfattningen om ljudet som underordnad bilden och texten fortfarande stark.

Den ljudbaserade videokonsten utmanar den här ordningen och de här idéerna. Man leker med olika sammansättningar av toner, färger och klanger. Man arbetar med abstrakt komposition och experimenterar med berättande, skapar ljud- och bildvärldar där lyssnandet och seendet ges lika mycket utrymme. Ibland låter man ljudet tala mot bilden, och ibland fungera i samklang med den. Man låter rösten med sina ord, den som ”ska säga som det är”, slingra mellan ljud och bild, eller bli ett instrument som mässar, sjunger, viskar och skrockar. Genom att lägga fokus på ljudet, kan man rucka på grundläggande uppfattningar om hur vi uppfattar och upplever världen. Det öppnar för nya idéer, experiment och frågor. Hur och när sker berättelsen? Hur låter bilden? Hur ser ljudet ut? Vad kan en musikalisk upplevelse innebära? Vad händer när vi börjar tänka på ljud på samma sätt som vi tänker på till exempel färger? Vad händer när vi börjar lyssna i lika stor utsträckning som vi tittar? Vad händer när vi med samma självklarhet som vi ställer frågan ”vilken är din favoritfärg?” ställer frågan ”vilket är ditt favoritljud?”.

Ljudet som bild, bilden som ljud

Inom samtidskonsten finns en öppenhet för att experimentera med ljud och bild. I vissa videoverk samspelar bild och ljud – i andra står bild och ljud i kontrast till varandra.

Går det att skapa en film eller video bestående av ljud och bild, men utan handling? Kan ljud och bild verka samtidigt? Hur viktigt är ljudet i en video? Vad är viktigast i en video: ljud, bild eller båda?

Ljud, bild och annan media

Samtidskonsten lånar mediauttryck och bildspråk från olika genrer. [...] Det är vanligt att använda sig av subjektiv kamera i skräckfilmer och i dataspel.

Vad är skillnaden mellan att uttrycka en tanke eller känsla i ljud och i bild? Går det att göra ett porträtt av en människa med ljud? Kan poesi bli till en bild?