



Øst for Paradis præsenterer

# CREATIVE CONTROL



Instrueret af Benjamin Dickinson

**PREMIERE**

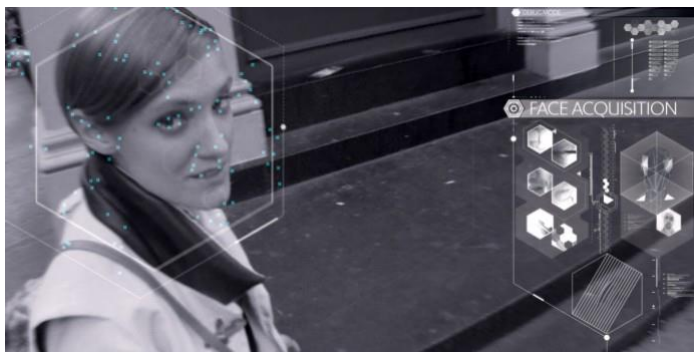
**20. april 2017**

**PRESSEVISNINGER**

**12/4 kl. 9.30 i EMPIRE**

**PREMIERE BIOGRAFER**

Empire Bio, Kbh  
Øst for Paradis, Aarhus  
Biffen, Aalborg  
Nicolai, Kolding  
Cafébiografen Odense  
Gentofte Kino  
Ishøj Bio



## SYNOPSIS/

Reklameforfatteren David skal afprøve en ny generation Augmented Reality-briller, der er på vej på markedet. Hurtigt åbner mulighederne i den fagre teknologiske verden sig for David, der skaber en virtuel avatar af sin bedste vens sexede kæreste og indleder en hed affære med hende. Men grænserne til fiktionen udviskes for David, som for øjnene af kolleger og kæreste gradvist mister sit greb om virkeligheden. Med stilistisk overbevisende brug af special effects og spiddende sarkasme - og fascinerende paralleller til EX MACHINA - er CREATIVE CONTROL er en fascinerende sci-fi-dystopi, som ikke synes så fjern endda...

## OM INSTRUKTØREN/

Benjamin Dickinson voksede op i Wheaton, Illinois. Han flyttede til New York in 1999 og gik på NYU's undergraduate film program. Efter uddannelsen startede han sammen med nogle venner fra skolen Waverly Films i en lagerbygning i Bushwick, Brooklyn.

Benjamin begyndte at instruere musikvideoer for DFA record artists som LCD Soundsystem, The Rapture, og the Juan Maclean. Siden lavede han videoer for Q-Tip and Reggie Watts og instruerede reklamer for Google, The Ford Motor Corporation, BMW, MTV og Guitar Hero.

Ben er writer/director/actor med inspiration fra Woody Allen og John Cassavettes, og har tidligere medvirket i sin egen kritikerroste første spillefilm FIRST WINTER, som fik premiere ved Tribeca Film Festival 2012. Han medvirkede desuden i Glass Eye Pic's I CAN SEE YOU, og filmen THANKSGIVING.

## TIDLIGERE FILM/

2015 *Creative Control* (feature-film)

2015 *Brazilia: city of the future* (short)

2014 *Super sleuths* (short)

2012 *First winter* (feature film): Tribeca film festival  
Warsaw film festival, Astoria film festival





## INSTRUKTØRENS KOMMENTARER/

Spiren til film kommer som regel til mig gennem et enkelt billede. Creative Control begyndte med et billede af et par der dyrker samleje som *coitus more ferarum* (seksuelle rovdyr) i et soveværelse. Lige inden hans klimaks, stopper manden og tager fat i sin telefon for at tage et billede af akten. Han knalder ikke kun, han ser sig selv knalde, han er både spillende og publikum. Og selvfølgelig sidder vi som publikum og ser ham se sig selv....

Denne abstraktion af begær er omdrejningspunktet for min film. Mine karakterer bor i et rent, smagfuldt, post-gentrificering af Brooklyn, de spiller kunstnere i reklame-, mode- og teknologibranchen, hvor begær produceres, pakkes og sælges til højstbydende. De oplever deres liv og hinanden bag skærme. Ligesom i 60'erne ser alt fantastisk ud, men noget mangler.

Jeg går ud fra at David er en fange i denne Google-utopi simpelthen fordi han har gammeldags problemer. Men der er en kur: hans rastløshed kan bedøves med hurtigtvirkende, fordampende stoffer og hans undertrykte seksuelle fantasier kan komme til udtryk i det sikre virtual reality; så længe han ikke forstyrrer the Brave New World med sine rodede menneskelige følelser, vil alt være vel...

Fik jeg sagt at Creative Control er en komedie?

- Benjamin Dickinson

## EN SAMTALE MED BENJAMIN DICKINSON/

**Hvem er David, hovedpersonen i CREATIVE CONTROL og hvad er han oppe imod?**

David er en rastløs person, der ikke er i kontakt med sine følelser og ved ikke hvordan han skal kommunikere med sin kæreste. Han er intelligent men også stofmisbruger, hvilket eskalerer i løbet af filmen. Han er ikke religiøs og han kender ikke sig selv. På en sær måde er han en romantiker, men han lever i en tid med paranoia og høje ambitioner – han arbejder meget hårdt men er ikke sikker på hvorfor. I bund og grund er han et ordentligt menneske fra middelklassen, der er en del af et system der ikke virker for ham, men han kender ikke til andre muligheder.

**Ligesom din forrige spillefilm FIRST WINTER kombinerer du et seriøst drama med satiriske overtoner. Prøver du at lave lidt sjov med New Yorks' kreative klasse eller er det her en seriøs undersøgelse af deres problemer?**

Jeg prøver at gøre begge dele, for det hele er så absurd. Men jeg tager det også seriøst, Brooklyns kreative klasse er mennesker med virkelig smerte, kæmper med ægte kærlighed og jeg føler sympati for dem. Det er en interessant vej at gå. Jeg kunne have været mere satirisk i CREATIVE CONTROL og overdrevet visse dele af reklameverdenen eller gjort aspekter af disse Brooklynitter endnu mere absurde – min tanke var at hvis jeg præsenterede den kreative klasses livsstil realistisk men skød den på en måde der opmuntrede til en smule skepsis, så ville det skabe en god komedie. Mine karakterer er destillerede, men ikke konstruerede.



### ***Er du enig i at dine film er eksistentielle satirer?***

Absolut. Så vidt jeg ved er eksistentialemens fader Kierkegaard, som var en kristen teolog. Hans essays handler om historier fra biblen og han ønskede en gentænkning af den sentimentale forståelse af kristendommen – og rent faktisk se på den menneskelige oplevelse af at være kristen. 50 år senere gav Sartre og Camus en ny kritik af den vestlige kultur, vores forståelse af det gode og det dårlige, succes og fiasko, og konfronterede med 'det absurde' mens de dekonstruerede det sentimentale fra vores kulturelle forståelse. Jeg tror det er præcist der jeg forsøger at nå hen med mine film.

### ***Den urbane kreative klasse – især i Brooklyn – er et nemt mål for hån med deres dyre lejligheder, yogaklasser og afhængighed af teknologi. Hvorfor er disse mennesker interessante filmiske karakterer?***

Der er en kvalitet ved den form for livsstil, hvilket er derfor jeg ønskede at skabe en æstetisk film. Brooklyn er på det her tidspunkt blevet til et brand – hvis du tager til Paris vil alle tale om Brooklyn. Der er en livsstil og en mentalitet der er blevet eksporteret og et sted, mange gerne vil være fordi de får lov til at være en slags kunstner, men du har stadig en meget komfortabel livsstil – du får lov til at lave ting i stedet for at skubbe tal rundt som en bankmand. Det er en verden jeg kender, da jeg har tilbragt de sidste 15 år i New York. Det er en meget 'livable' verden – men der også problemer i paradiset. De er ikke glade mennesker.

### ***Rastløshed er nøgletemaet i denne film. Tror du rastløshed er en præmis for den digitale tidsalder? Og hvis yoga ikke er løsningen, hvad er så?***

Jeg tror rastløshed er uundgåeligt for det moderne menneske – det var sikkert uundgåeligt selv for det tidlige menneske, men deres rastløshed var en genetisk fordel, fordi det var et forsvar fra stærkere rovdyr. Så det er en fundamental del af det at være menneske, men jeg ved ikke om der er løsning på rastløsheden andet end at der skal være et engagement i rastløsheden, mere end en distraktion fra det. Jeg tror i virkeligheden at det at finde en løsning på det er en dårlig ide. Vi aner ikke hvor mange mennesker i vores kultur, der tager antidepressiver – jeg tror tallet er højere end vi går og tror. Denne måde at behandle rastløsheden i stedet for at forstå dens natur er noget der interesserer mig. For 10 år siden, i Adbusters Magazine, var der et billede af en kvinde der sad oprejst i sin seng og så fortvivlet på sig selv – det var sikkert taget fra en farmaceutisk reklame og overskriften var BREAKDOWN. Du skiftede side og det var præcist det samme foto, men overskriften var her BREAKTHROUGH. Det opsummerede for mig alt det bedste i Adbusters, i deres måde at ændre de lingvistiske antagelser og selv de visuelle antagelser om hvad livet handler om. Hvis du ikke kan komme på arbejde, fordi du er bekymret over et eller andet – hvis du ikke kan tjene penge og være en god forbruger, er svaret så at tage en pille, der har været testet i 3 måneder? Løsningen på rastløsheden, hvis der overhovedet er nogen, er at dykke længere ned i dine problemer og undersøge dem.

### ***Og hvad med yoga? Du laver en parodi på det, både i FIRST WINTER og CREATIVE CONTROL, men der må da være brugbart som remedie?***

Jeg praktiserer yoga og har nu lavet to film med yoga i dem – selv om den første var en satire om yogakulturen. Det er en ældgammel praksis der handler om at komme i kontakt med din krop, gennem vejtrækning og at lære at finde ro i uro. For mig er yoga en måde at komme ind i min krop og ud af mine neuroser og uro – at blive mere forbundet med hvad der foregår i umiddelbare øjeblik. Men der er en anden side af yoga – som kur eller kult eller 'svar'. Min forståelse af yoga er, at den ikke giver svar, det er ikke en løsning, det er mere bare en måde. Den får dig ind i et stadie hvor du kan være mere modtagelig for virkeligheden. Du kan se yoga som en pille du tager, men for mig er dens virkelige funktion at få dig i kontakt med det, der foregår her og nu.

### ***Din besætning har hipstere, tech- og mediestjerner som Reggie Watts, Gavin MacInnes fra Vice og Heems fra Das Racist – hvorfor du valgte rigtige mennesker som du undersøger i CREATIVE CONTROL?***

Der er også Jake Lodwick – fyren der opfinder Augmenta i filmen er ham der opfandt Vimeo i virkeligheden. Mine tænkere at hvis jeg har adgang til mennesker i denne her verden, hvorfor skal jeg så bruge skuespillere til at imitere



dem? Hvad jeg prøver at lave er så forbundet til hvad der foregår lige nu eller i verden 5 minutter fra nu. Gavin MacInnes er særligt interessant fordi han er blevet et højreorienteret orakel, hvilket er ret mærkeligt. Der er et fascistisk element i Vice kulturen, og jeg tror ikke det er tilfældigt at det blev så populært gennem de 8 år vi havde George Bush som præsident. Når vi har de her mere konservative hoveder ved magten vokser der af en eller anden grund en ekstrem libertær hedonisme som Vice repræsenterer. Pasolini lavede en hel film om det – *Salò*. Det er et spændende fænomen.

***Som et medieimperie, er Vice ikke langt fra Homunculus agenturet i hjertet af CREATIVE CONTROL. Vice virker også til at overtage kulturen, om ikke andet så ejendomme i visse dele af Brooklyn. Er det her en pervers form for kreative kontrol?***

Der er en plakat i New Yorks undergrund lige nu om en kommende eskadrille af politi i komplet kampuniform, med en hånd der presser dem tilbage. Betydningen er – og reklamen er tilfældigvis for Vice News på HBO – at Vice modsætter sig en politistat. Men hvis du kigger nøje efter på plakaten ser du at Vice logoet står på et skjold på en af officererne. Så den virkelige betydning af plakaten, som mærkeligt nok er fra 1984, er at Vice repræsenterer den nuværende politistat. Det er et chokerende billede for mig. Da jeg først så det i undergrundsbanerne, fik jeg gåsehud og tænkte dette er virkelig et Orwellsk øjeblik – hvor tegn og betydning er i konflikt med hinanden.

***Vi tænker så tit på Silicon Valley når vi tænker på tech-verdenen, men vi ser sjældent NYC' Silicon Alley beskrevet i et plot, lige med undtagelse af Pynchon's Bleeding Edge. Har du overhovedet arbejdet i NYC's tech-verden, hvis ja, hvordan udskiller den sig så fra Vestkystens modstykke?***

Jeg har arbejdet med og for Google, så jeg kender lidt til kulturen. Hvilket bringer os tilbage til 1984 igen. Hvad er Googles slogan? Det er "Don't be evil". Er det ikke en gængs antagelse? Behøver vi at konstatere det i et slogan? Det faktum at det konstateres er for mig suspekt. Vidunderlige individer arbejder for Google, men min erfaring med at arbejder der er – og jeg taler om Google New York, jeg har ikke arbejdet i vest – du har denne her gigantiske virksomhed, og jeg tror at teknologien har en agenda, der måske er usynlig for individet der arbejder der. Min viden om tech verdenen er mest anekdoter, men Jake Lodwick er en af mine venner, han solgte Vimeo til IAC og blev fyret for ulydighed. Så han har et meget særligt syn på tech verdenen. Min egen holdning er at teknologi er neutral, den er hverken god eller dårlig. Men jeg ser alarmerende tegn i teknologi-kulturen. Hvis du ser Microsofts reklamer for deres nye augmented reality glasses – the HoloLens – er der en sød YouTube video med inspirerende musik, smilende ansigter, der foreslår at verden vil blive ændret til det bedre. Tænk på hvad du kan gøre med HoloLens! Denne kultur er for mig lidt Truman Show-agtig i dets utopiske perspektiv – jeg synes det er forfærdeligt. Jeg føler der er denne her mærkelige tech fascisme, hvor folk vil leve uden menneskelige fejl – eller de vil designe alle fejlene ud. Vi er 7 milliarder mennesker på planeten, med alle mulige slags problemer, misbrug, neuroser .... for ikke at nævne de ekstreme udfordringer i den tredje verden. HoloLens-visionen er lidt forhastet og lidt uhyggelig med dens Aldous Huxley-lignende vision af et lyst samfund, hvor vi aldrig behøver at have det dårligt over noget. Vi kan have sex, men vi er ikke rigtigt tændte. Jeg føler jeg lyder som en socialist (griner) men det er ikke så meget et politisk synspunkt som et humanistisk et.

***Elektroniske genstande er overalt i CREATIVE CONTROL, og viser små forbedringer i teknologier vi allerede har. Tror du at teknologi er en force der deler os op eller bringer os tættere på hinanden?***

Jeg tror det er begge dele, for at være helt ærlig. Jeg håber ikke jeg overdriver men jeg tror at internettet har forbundet så mange mennesker at jeg tror de er blevet mindre racistiske, homofobiske eller bekymrede over kønsroller. Jeg er 33, så jeg taler om folk, der er 15 år yngre. De har nemmere adgang til andre synspunkter, så jeg mener der er positive aspekter ved en digital forbundenhed. Men der er også negative aspekter af det, som CREATIVE CONTROL italesætter. Jeg kan personligt genkende det gennem min smartphone. Nogle gange føler jeg mig som en laboratorierotte på crack! Jeg kan ikke lægge den ned mere end et par minutter af gangen, for det kan være at der at en mail eller sms tikker ind om et øjeblik. Det første jeg gør om morgenen, er at se på min telefon.



Måske er jeg bare gammeldags – men det virker som om denne urolighed ikke er noget, der påvirker de unge. Men jeg tror også at porno er et problem der gør det sværere for folk at relatere sig til hinanden. På samme tid gør det dopamin rush vi får, hver gang vi får et Instagram-like, det tilsvarende sværere at motivere sig selv til at forholde sig til svære ting. Selvom jeg er bekymret, tror jeg stadig ikke det er teknologiens skyld – den forstørre kun den menneskelige tendens eller formindsker den. På den ene side er det godt, fordi vi kan se racismen, sexismen, kirkens og statens hykleri mere klart. Men teknologien forstørre også alle de måder vi kommer uden om vores egen relation til verden som pattedyr. Det er op til os at finde ud af hvad vi vil gøre med det her redskab.

***Du valgte igen at arbejde med Adam Newport-Berra, din fotograf fra FIRST WINTER. Hvad bringer han ind i dine film, og hvorfor valgte du at lave filmen sort-hvid denne gang?***

Adam er en god ven. Vi snakker om hvordan vi kan imødekomme et niveau af skønhed såvel som sandhed. Jeg har ikke fundet det forhold med andre, jeg har arbejdet sammen med. Han er lige så streng som jeg selv; han udfordrer mig; han pisser mig af; og det er et meget spændende forhold. Det sort-hvide var min ide. Vi er inspirerede af Antonionis tidlige værker fra 60'erne, trilogien der inkluderer *L'Avventura*, *La Notte* og *L'Eclisse*, der også inspirerede mig tematisk. I *L'Eclisse*, handler uroen om banker og de nye stigninger i Rom; *La Notte* handler om et ægteskab der opløses som konsekvens af den nye æra; *L'Avventura* handler om folk, der ikke kan forstå hvorfor de ikke er lykkelige selv om de er smukke og rige. De film er alle sort-hvide. *La Dolce Vita* er også sort og hvid, og den er også en anden stor reference. Det miljø Mastroianni bebor i den film – de begyndende berømtheder i de tidlige 60'er – er noget jeg følte var analog til den medie- og techkultur vi lever i nu. Der er også Woody Allens *Manhattan*. Vi inddrager alle disse film tematisk og æstetisk. Der er små glimt af farve i *CREATIVE CONTROL*. Så snart Sophie-Avataren introduceres, ser man hende i farve. Der er også en smule farve i Augmenta- interfacet, selvom man ikke lægger mærke til det. Jeg synes det æstetisk var et interessant valg at vise, hvor virkelig vores teknologi kan forekomme for os – hvor meget mere attraktiv og farverig den virtuelle verden kan fremstå i vores levede liv. Så virkeligheden er i sort-hvid, hvor det vilde er i farve. Det er den vigtigste grund til at vi har brugt sort-hvid.

***Hvad med musikken af Drazen Bosnjak – det er smukt og har en beroligende effekt, men det står i stor kontrast til den urolighed du portrætterer i din film.***

Det var en tidlig ide. Det meste klassiske musik i filmen er Vivaldi, indbegrebet af Barok musik, men der er også noget Bach og Henry Purcell, en af de få briter der var en del af Barok æraen. I den tid, havde du mænd i ekstremt ekstravagant tøj, der dansede meget præcise valse i smukke lokaler. Jeg synes, det var en analog til den kreative klasse i Brooklyn, i gennemsigtige dyre lejligheder – der var for mig noget barokt over det miljø, som om der er en forbindelse mellem barokkens æra i Europa og denne kultur jeg ser i New York. Senere i filmen, bevæger jeg mig ind i den romantiske æra; der er noget Schubert. Jeg tænkte, det ville være rigtig sjovt at se folk i denne her moderne tech verden understreget af denne gamle barokmusik der driver historien. Åbningsstykket af Vivaldi er for mig meget seriøs, meget fokusere, meget ambitiøs – ligesom nogen på speed. Jeg ville have at Vivaldi skulle understrege det.

***Brooklyn har aldrig set mere dejlig eller køligere ud end i CREATIVE CONTROL. I nogle scener sætter du tempoet ned i filmen og det skaber en smuk næsten hypnotisk effekt. Hvilke kameraer brugte du i filmen og hvorfor?***

Vi skød det hele med en Alexa, mit yndlingskamera – og vi brugte anamorphe linser. Det er inspireret fra *Manhattan*; Woody Allen skød den i New York City med anamorphe linser i sort og hvid, det er den største grund til at jeg gerne ville bruge dem. Du har al den her negative rum i et anamorphisk skud fordi det er så bredt og folk er så høje. Så hvis du skal have nogen i et helt skud, skal du stå langt fra dem. Det omgivende miljø bliver lige så vigtig som menneskene. Hvis du skyder i en 4:3 ratio ligesom i "The Wire", virker det meget menneskeligt. Med anamorphe linser, mærker du omgivelserne mere, men det er for det meste underbevidst. Jeg ønskede at få en fornemmelse for det miljø min karakterer lever i. Fordi jeg tror at en stor del af hvad disse mennesker har problemer med – og det, deres bekymringer handler om – handler om omgivelserne; de strukturer de bor i, det system de er en del i. De lever ikke i et tomrum; en del af presset er forårsaget af udefrakommende kræfter.



**Du brugte et fransk firma *Mathematic*, til de digitale effekter i *Augmentas bruger interface*, der 'dækker' en del af *CREATIVE CONTROL*. Hvordan fandt du det her firma og hvad var det de tilbød som tiltrak dig?**

Jeg havde i forvejen en relation til *Mathematic* fordi jeg havde lavet nogle reklamer i Frankrig som de lavede visuelle effekter til og folkene fra *Mathematic* forstod bare filmen bedre end alle andre jeg havde vist den til – generelt har franskmændene været store tilhængere af filmen.

**Krydsfeltet mellem teknologi og marketing har før været undersøgt, i alt fra *Spike Jonze's Her* til den britiske TV serie "*Black Mirror*", til *William Gibson* trilogien, der starter med *Pattern Recognition*. Hvad er det der fascinerer dig med netop denne verden og hvad tror du det er der gør det cinematisk?**

Når du markedsfører noget, sælger du noget - understreger alle de attraktive og sexy punkter og underspiller de mindre attraktive punkter - ikke for at lyve men det er en form for storytelling. Og det er en form for storytelling der ikke jagter skønhed eller sandhed men bare penge. Det er cinematisk en meget rig situation – når du har magten til at fortælle en historie på grundlag af penge.

**I forhold til det digitale reklamebureau *Homunculus*, der var en af de primære settings i *CREATIVE CONTROL* – var den baseret på et sted du kendte eller er det hele fiktionelt? Hvad fascinerer dig ved dette miljø?**

Det er ren fiktion. Jeg forestillede mig et futuristisk reklamebureau, hvor tingene er mere lodret integreret end de er lige nu – men jeg ikke sige mere end det. Der var visse New York City-baserede firmaer som jeg måske modellerede det efter, men jeg nævner ikke navne.

**Karakterer som tekno shamanen spillet af komikeren *Reggie Watts* er tydeligt skabt for humoren men er der også noget sandhed i dem – han ligger ikke for fjernt fra folk som *Shingy*, AOL's digitale profet, som får et 6-cifret beløb for at definere fremtiden som den former sig. Er alle dine karakterer på en eller anden måde formet efter rigtige mennesker?**

*Reggie* var så god, fordi han forstod, hvad jeg prøvede at gøre med karaktererne. Jeg ønskede at skabe en karakter, der havde et balanceret forhold til teknologi. Noget af det *Reggie* taler om i filmen lyder som nonsens, men det er nonsens der ligger op af den buddhistiske verden. Hvor latterligt det end lyder, når han taler om spiraler ifht. loops, ligger der en eller anden sandhed i det som er præsenteret på en sjov måde. *Reggie* dekonstruerer sproget som komiker, og han gik med på at spille denne Kejser uden klæder med et pseudo-spirituelt perspektiv. Jeg er ikke 100% satirisk omkring tech-shamanen – måske kun 50%. *Reggies* karakter hjælper på en måde *David*. Han får ham til at falde fra hinanden og det er sådan *David* endeligt kommer i kontakt med sine følelser og bliver mere menneskelig.

**Slutscenen i din film er smuk og rystende, ligesom noget fra en *Antonioni* – den gennemsigtige *Brooklyn* lejlighed som den ultimativt fremmedgørende og forstyrrende kraft. Hvad er dine tanker om særligt disse rum, der på så dramatisk vis har ændret det urbane rum?**

Jeg føler mig personligt utilpas i de rum. Jeg bor i en munkehule på stueplan i *Clinton Hill* – jeg kunne ikke bo i et rum som *David's*. Når man ser på dem udefra, er de ret utilfredsstillende. Det er den samme uro *Godard* udtrykker i *2 or 3 things I know about her*, med alle disse dokumentarliggende skud af store bigshots der er på vej op. *Antonini* understreger bestemt med hans arkitektoniske skud i *L'eclisse*. Noget af grunden til at de skud er så smukke er at der så meget spænding i dem. Det er antiseptiske rum designet til at folk skal føle glæde i dem, og alligevel foregår der så meget smerte.

**Hvad var nogle af de største udfordringer ved at skrive, instruere og spille i *CREATIVE CONTROL*?**

Det er meget svært at instruere og spille på samme tid – jeg ved ikke om jeg ville vælge at være hovedpersonen i min egen film igen. Du skal hele tiden gå frem og tilbage mellem at være emotionel som skuespiller og analytisk som instruktør – mange gange på bare 10 minutter og så skal du instruere de andre skuespillere. Det bliver meget skizofrenisk, men jeg tror, det hjalp mig med at blive skør nok til effektivt at legemliggøre *David* som karakter.



## CAST

Benjamin Dickinson, Nora Zehetner, Dan Gill, Alexia Rasmussen, Reggie Watts, Paul Manza, Gavin McInnes, Jake Lodwick

## CREW

Instruktør: Benjamin Dickinson

Manuskript: Benjamin Dickinson & Micah Bloomberg

Fotograf: Adam Newport-Berra

Production Design: John Furgason

Kostumer: Gina Correll

Casting: Eve Battaglia, Karin Sibrava

Musik: Dražen Bošnjak

Lyd design: Paul Hsu

Lyd mix: Michael Moote

Klip: Megan Brooks, Andrew Hasse

Design, visual effects og animation: Mathematic, Paris

Producer: Craig Shilowich, Melody C. Roscher, Mark de Pace, Zachary Mortensen

Produktionsselskab: Ghost Robot





