

kunz
and
company

URBAN ILLUSIONS

Videoprojektioner i det offentlige rum

Projektbeskrivelse af
værk 1: BEAM ME UP

INDHOLDSFORTEGNELSE

Konceptbeskrivelse	2
Værk 1 - Beam Me Up	3
Tema: Unge og ensomhed	4
Kunsterisk indhold	5
Produktionsforløb	6
Tidshorisont	8
Lokation og tilladelser	9
Hold	10
Billeder af medvirkende	11

KONCEPTBESKRIVELSE

URBAN ILLUSIONS er videoinstallationer, der ved hjælp af mappingteknologi, dans, filmfotografi og animation laver realistiske illusioner på flader i det offentlige rum.

Formålet er at puste liv i ikke kultur-prægede områder og skabe et samlingspunkt for beboere og forbirejsende.

Manipulationen med de tilstedeværende fysiske elementer i byrummet suppleres med greenscreen-optagelser af performere, som derved virker til at interagere med den urbane scenografi.

Hver installation bliver lavet specifikt til den givne værtsby, og seværdigheder i byen inddrages så vidt muligt i værket. Temaet i hvert værk vil være drevet af en, tilnærmelsesvis, universel problemstilling, som vi synes er vigtig at belyse.

Navnet Urban Illusions dækker over det generelle koncept, og derudover vil hvert værk have et særegent navn.

BEAM ME UP

- VÆRK 1, ISHØJ



TEMA: UNGE OG ENSOMHED

I den første udgave af URBAN ILLUSIONS kaldet BEAM ME UP er temaet unges trivsel - mere specifikt unge og ensomhed.

Rapporter viser at ensomhedsfølelsen blandt unge er stigende. I 2018 viste de regionale sundhedsprofiler at 10-12 procent af unge mellem 16 og 29 følte sig ensomme, mens den i 2021 lå på 22 procent for de 16-24-årige. Tallene viser derudover, at unge mellem 16 og 29 er den aldersgruppe, der føler sig mest ensom (samt fra 80+).

Ensomhed har mange tragiske konsekvenser og kan skabe både fysiske og mentale lidelser.

Vi håber værket vil inspirere vores målgruppe (og andre aldersgrupper) til at tage på eventyr - til at komme væk fra skærmene og med den ene fod foran den anden skabe oplevelser og forbindelser i den virkelige verden. Derudover håber vi, at værket vil give de forbipasserende en fælles oplevelse og starte en samtale. Endnu bedre vil det være, hvis det fysiske fortællesprog kan inspirere unge til at bevæge sig og evt. få interesse for dans, i hvilket miljø der findes stort sammenhold og glæde.

KUNSTNERISK INDHOLD

Handling

I BEAM ME UP følger vi fire unge, som holder til i hver deres lejlighed. Stemningen er tung, og de føler sig tydeligvis isolerede og ensomme i hver deres lille verden. De får efter lidt tid øje på hinanden gennem deres vinduer og begynder at lyse til hinanden med lommelygten på deres telefoner. Pludselig begynder lyset at leve sit eget liv og bevæge sig rundt mellem murstenene på den store mur. Muren kommer til live og en stor blok river sig løs. Blokken kører rundt på muren og de unges nysgerrighed driver dem til at springe ud på den og køre med. Herfra bevæger de fire sig ud på en fantasifuld rejse i et abstrakt univers med muren som kanvas. Rejsen bliver vildere og vildere og de fire rejsende må til sidst hjælpes ad med at finde hjem igen. Da de kommer tilbage til deres lejligheder, er det med et nyt, forstærket tilhørsforhold og fællesskab.

Udtryk

I forhold til de medvirkendes fysiske sprog, tages der udgangspunkt i performere inden for street styles (dans, parkour). Udtrykket vil dog være abstrakt og genreopløsende, for at skabe et større fortolkningsrum.

PRODUKTIONSFORLØB

Skabelsen af BEAM ME UP kan opdeles i fem faser:

1) Udviklingsworkshop med dansere

I denne fase vil danserne og koreograf Julie Kunz eksperimentere i en mockup af scenografien for at udvikle det fysiske sprog og det færdige forløb. Der vil løbende være konsultationer med det tekniske hold, for at estimere hvordan situationer i historien løses i greenscreen-studiet senere hen.

2) Udvikling af animation

Når koreografien er nogenlunde på plads, laves den færdige animation. I animationen indgår fotografi af vinduerne fra andre sider af bygningen, som skal kopieres ind på muren, billeder af elementer fra Ishøj by, animerede bevægelige komponenter, lyskilder, skygger osv. Når animationen er på plads, kan koreografien laves færdig ned til mindste sekund.

3) Optagelser i green screen studie

Koreograf, dansere og det tekniske hold tager i green screen studie og optager de nøje planlagte scener.

4) Sammenklip af animation og greenscreen-optagelser

I denne fase skal optagelserne af danserne i green screen studiet sættes ind i animationen.

5) Grading og lyd

Der vil være et subtilt lydunivers til filmen. Lydene vil være diskrete af hensyn til beboere tæt på afviklingsstedet.

Der vil løbende være tests på muren i Ishøj.

Den færdige film vil vare ca fem minutter.

TIDSHORISONT

Produktion

Det estimeres at de fem faser sammenlagt vil tage fem uger at gennemføre. Derudover kræves der betænkningstid mellem fase et og to samt mellem to og tre, og der tillægges tid til korrektion af fejleregninger. Derfor kan kreationen af projektet realistisk set strække sig over to til to en halv måned.

Spilleperiode

Da vi arbejder med udendørs videoprojektion og ikke kan konkurrere med dagslys vil afviklingen ligge i vinterhalvåret 23/24 i døgnets mørke timer. Vi foreslår som udgangspunkt at spille i to uger november 2023 mandag til lørdag i tidsrummet 16-18.30 og måske igen 19.30-20.30. Tiderne er et udgangspunkt og kan ændres.

LOKATION OG TILLADELSER

Som illustreret på side tre, kommer projektionen i Ishøj til at udspille sig på en endemur af en boligblok med udsyn til en stor plads. Muren ligger på Arkeruten nær Ishøj Station og er iøjnefaldende, når man kommer gående fra Arken mod stationen. Projektoren opstilles på taget af den foranliggende bygning, nemlig butikken Ottomans.

Tilladelser er indhentet fra alle parter (Ejerforeningen Ishøj Centrum og ejer samt lejer af Ottomans). Strømuttag er tilgængelige på taget.

De ovennævnte involverede parter samt Ishøj Kommune og viceborgmesteren er positive og opbyggende omkring projektet.

HOLD

Producent

Kunz and Company

Koreograf og kunstnerisk ansvarlig

Julie Kunz

Motion graphics og teknik

Vertigo

Herunder Jeppe Deibjerg
og Vibeke Bertelsen

Teknisk konsulent

Morten Hembo

Set designer

Wilma Lindbäck

Medvirkende

Hector Frisken, Ibrahim Madsen

Nana Holm, Monika Kadlubcova

Samarbejdspartnere

Ejerforeningen Ishøj Centrum,
Ishøj Kommune

Lyddesign

Wilma Lindbäck



NANA
HOLM



IBRAHIM
MADSEN



HECTOR
FRISKEN



MONIKA
KADLUBCOVA

