

1. Projektbeskrivelse

Arbejdstitel: "Copenhell Undead AR" – interaktiv, stedsspecifik AR-installation på Copenhell.

På Copenhell vil jeg udvikle og installere nogle interaktivt augmented reality-værk, hvor festivaldeltagere via deres telefon kan se sig selv side om side med digitale zombier og også få overlejret et zombie-ansigt på deres egen krop. Værket kobler metalfestivalens dystopiske æstetik med samtidskunst og kropslig leg i det offentlige rum. Deltageren træder bogstaveligt talt ind i værket: kameraet registrerer kroppen og ansigtet, og AR-laget transformerer dem i realtid. Projektet er tidsbegrænset til festivalperioden, men dokumenteres og kan virke inspirerende til lignende projekter

2. Mål og kunstnerisk idé

Overordnet formål:

- At skabe et samtidskunsværk, der undersøger identitet, krop og masker gennem horror- og zombie-ikonografi.
- At introducere et metalfestival-publikum til eksperimenterende digital billedkunst i en ramme, de oplever som legende og tilgængelig.
- At udvikle og afprøve nye formater for AR-baserede værker i et ekstremt, sanseligt festival miljø.

Kunstnerisk idé:

- Zombien som figur bruges som billede på både opløsning og fællesskab: vi bliver "de levende døde" sammen, men i et trygt, humoristisk rum.
 - Værket arbejder med lag: kroppen i virkeligheden, kroppen på skærmen, og den digitale krop – og spørger, hvor "jeget" befinder sig, når teknologien lægger hud, blod og forrådnelse oven på ansigtet.
 - AR-laget er ikke kun filter, men et kompositorisk greb: lys, teksturer, animationer og timing er komponeret som et levende digitalt tableau, som hver deltager midlertidigt bliver hovedperson i.
-

3. Metode og aktiviteter

Udviklingsfase (forår):

- Konceptudvikling af det visuelle zombie univers (stil, farver, teksturer, animationer).
- Udvikling af AR-setuppet (head-/body-tracking, ansigtsmasker).
- Test af flow: hvordan deltageren går ind, bliver "forvandlet", og hvordan output vises og viderdeles på Some

Produktionsfase (op til festival):

- Produktion af 3D-modeller, teksturer og animationer.
- Implementering i AR-plattform (fx web-ar og Tiktok).
- Test i realistiske lysforhold udendørs.

Gennemførelse på Copenhell:

- Introduktion til værket på stedet, kort mundtlig formidling + visuel formidling på skilte.
- Løbende dokumentation (foto, video, screen recordings).

Efterfølgende:

- Redigering af dokumentation til showreel/konceptvideo.
- Kort erfaringsopsamling: hvad virker teknisk og publikumsmæssigt, og hvordan kan formatet videreudvikles til nye sammenhænge.

4. Publikum og formidling

Målgruppe:

- Primært Copenhells festivalgæster (unge og voksne, ca. 18–50 år), både erfarne metal fans og nysgerrige førstegangs gæster.
- Sekundært kunstinstitutioner og kuratorer, som via dokumentation kan se, hvordan AR-kunst kan fungere i festival- og offentlige rum.

Publikumsoplevelse:

- Ingen forhåndsviden om kunst eller teknologi er nødvendig; man bruger QR koder og man deltager ved at stille sig foran kameraet og følge en enkel instruktion.
- Deltageren får en stærk, visuel oplevelse, hvor de ser sig selv som zombie, ofte sammen med venner – og hvor deres krop bliver integreret i værkets billedverden.
- Værket kan give korte, intense encounters (20–60 sekunder), men også fungere som tilskuerværk, hvor det er lige så interessant at se andre blive forvandlet.

Formidling:

- Kort, klar tekst på stedet om værkets idé og kunstneriske kontekst.
 - Mulighed for at scanne en QR-kode til mere dybdegående tekst og kunstnerisk statement.
 - Deling af klip/stills efter aftale med deltagere , så værket lever videre digitalt.
-

Frank Fenriz Billedkunstner og AR artist

[Frank Fenriz instagram](#)

[Eksempel på AI brug til Kai Nielsen udstilling i 2024 i Svendborg](#)

andre enkelt eksempler på Ar kunstnerisk brug:

["magisk portal"](#)

["interaktivt hovede"](#)

["interaktiv trolde"](#)

[Langelands kunsthårne projekt](#)