

PROJEKTETS TITEL:

TALKING SCULPTURES IN COPENHAGEN Københavns skulpturer bliver levende og taler til folk...



"Goddag, mit navn er H. C. Andersen ...vil i høre *min* historie?"

Ideen bag projektet er kort og godt at vække skulpturerne i København til live og få dem til at snakke. Baggrunden for at lave det er, at de mange skulpturer i København gemmer på en spændende historie. Vi møder dem dagligt fritstående i parker, på veje og på pladser – men hvad tænker de, når de står der? Og hvilken historie ville de kunne fortælle os, hvis de kunne?

Gennem brug af animations programmer er det i dag muligt at lade døde ting, dukker, skulpturer og andre ting snakke. Skulpturen får øjne, der blinker, læber der bevæger sig, rigtige tænder og til sidst får den også en stemme, så den kan begynde at fortælle. For at give en troværdighed til skulpturerne vil vi bruge skuespillere, der kan afspejle den personlighed de portrætterere med stemmen og gennem sproget.

Skulpturerne vil dukke op både på mobile enheder som telefoner (smartphones) og på iPads, men også på internettet youtube, hvor de både skal fange interessen fra turister og almindelige danskere gennem en QR kode som findes på skulpturen eller gennem en APPs som fremkommer med et kort over alle skulpturer i byen og baggrundsviden og links.

På dette link kan i se en prøvefilm med H. C. Andersen, hvor vi har brugt skuespilleren Bjarne G. Nielsen som speaker. Prøvefilmen er en skitse af produktet – den animerede skulptur vil bl.a. få flere menneskelige træk, bevægelser omkring øjnene osv.

Se prøvefilm her: www.truestories.dk/talking.wmv

Bag projektet står professionelle animation og filmfolk til at løse opgaven. Hver skulptur vil få skrevet et lille manuskript med støtte fra en manuskriptforfatter og med hjælp fra vores konsulent Jens Peter Munk, der bl.a. er forfatter til bogen, "Skulpturer i København". Hver skulptur vil nøje få tildelt en skuespiller, der skal lave stemmen og spille rollen og gennem stemmeføring skabe en realistisk billede af den pågældende person.

Vi ønsker, at finansiering skal ske både fra Kommunen, fonde, Filminstituttet og private selskaber, så alle der kan have en interesse, bidrager, så vi allerede til foråret kan begynde at se skulpturerne snakke rundt omkring i byen.

Vi tror dette projekt kan skabe en større opmærksomhed om København ude i verdenen og samtidig gøre københavnere i alle aldre mere bevidste om deres egen historie og nogle af de personligheder, der har præget den. Vi håber Københavns Kommune vil støtte projektet.

Med venlig hilsen
David Fox
Producer

Detaljeret projektbeskrivelse

Medvirkende Skulpturer

Tanken er, at vi vil lave projektet i to faser, første fase vil bestå af 10 skulpturer og herefter vil vi have mulighed for at udvide projektet til i alt 20-25 skulpturer. Vi ønsker i første omgang at appellere bredt og derfor tage udgangspunkt i skulpturer, der portrætter internationalt kendte danskere og har foreløbigt valgt disse:

SØREN KIRKEGAARD	DET KGL BIBLIOTEKS HAVE
ADAM OEHLENSCHLÄGER	ØRSTEDSPARKEN
TYCHO BRACHE	KBH OBSERVATORIUM
NFS GRUNDTVIG	VARTOV GÅRD
LUDVIG HOLBERG	DET KONGELIGE TEATER
HANS KRISTIAN ØRSTED	ØRSTEDPARKEN
GEORG BRANDES	GEORG BRANDES PLADS
BISKOP ASALON	HØJBRO PLADS
CHRISTIAN IV	ØSTER VOLDGADE
H.C. ANDERSEN	KONGENS HAVE

Skulpturenes fortællinger

Vi arbejder med, at hver skulptur skal have 1-2 minutters taletid. Inden for dette tidsrum vil vi gerne lægge vægt på 3 overordnede ting som skal fortælles:

- 1) Personens historie kort fortalt med højdepunkterne kronologisk fra fødsel til død.
- 2) Et auditivt portræt af personligheden gennem stemmeføring, sprog og særheder.
- 3) Personens forhold til stedet, hvor vedkommende står og København generelt

Hver skulptur vil få skrevet et lille manuskript med støtte fra en manuskriptforfatter og med hjælp fra vores konsulent Jens Peter Munk, der bl.a. er forfatter til bogen, "Skulpturer i København". Hver skulptur vil nøje få tildelt en skuespiller, der skal lave stemmen og spille rollen og gennem stemmeføring skabe en realistisk billede af den pågældende person.

Målgruppe

Målgruppen er alle borgere i København og turister i særdeleshed:

Danskere/københavnere

Ønsket er, at de levende skulpturer skal henvende sig til københavnere og danskere, der har lyst til at høre en af skulpturerne fortælle deres historie. Det kan f.eks. være den unge mand, der er på vej til en fest og går gennem parken. Faren, der gerne vil vise den talende skulptur til sin søn, eller to piger, der er kommet til København og pludselig kommer forbi skulpturen og ser, at den kan tale – bare for at nævne nogle eksempler.

Turister

Turister vil være det oplagte mål, idet de vil kunne få en kort introduktion til de kendte danskere og samtidig på deres mobiltelefon gennem en APP kunne finde frem til andre skulpturer, hører om kunstneren bag eller bliver ledt et andet sted i København, hvor man kan se eller høre mere om personligheden som portrætteres i skulpturen. Turisterne vil kunne møde filmene både på deres mobil telefon, men vi forestille os også at filmene kan bruges på websider for turister og på internettet, hvor man gennem en udvidet udgave vil kunne portrættere København og dets charme set fra netop det sted, hvor de talende skulpturer står.

Effekt

Vi forventer effekten vil være at skabe et større indblik i Københavns historie og samtidig gøre de store kulturpersonligheder levende. Vi forventer, at projektet vil åbne større interesse for København både fra lokalbefolkningen, men også for turister. Vi tror, at projektet gennem dets kreativitet og ved at være det første af dets art automatisk vil tiltrække opmærksomhed fra mennesker i alle aldre og med mange baggrunde.

Distribution / visning af filmene detaljeret

Ideen vil køre på tre hoved platforme som er:

- 1) Mobil telefon via QR koder
- 2) Mobil telefon via APPs
- 3) Internet
- 4) TV (f.eks. Kanal København)

QR koder



Ideen er, at man skal kunne starte skulpturens snakken gennem en QR kode som vil findes på de udvalgte skulpturer. Denne kode foreslår vi påsættes ved skulpturen og udarbejdes i plexiglas på aluminium med en QR kode. Det vil sige, at turister og borgere i København på deres mobil telefon (smartphone) vil kunne se skulpturerne snakke, når de står foran dem. Det foregår på den måde, at vedkommende blot scanner koden ind på mobil telefonen og så vil den snakkende skulptur dukke op på skærmen og fortælle.

iPhone applikation

En anden platform, hvor interesserede vil kunne se filmene er gennem brug af en APPs som man kan få gratis og her vil der være adgang til alle de snakkende skulpturer samtidig med at man kan få en masse baggrunds- viden om personen, den kunster som har lavet skulpturen osv.

Applikationen omfatter 4 overordnet menu punkter i TabBar'en. Der vil være en forside med en introduktion til app'en samt referencer til eventuelle samarbejdspartner i projektet. Derudover vil der være et *View* med et kort som kan finde din nuværende lokation og nogle nåle som viser skulpturers location på kortet, samt et tableView (Liste visning) over de nærmeste skulpturer, sorteret efter din lokation. Nålene vil være mulige at klikke på gå direkte til denne skulpturers detalje visning. Dette vil også være muligt fra tableView'et.

Detalje siderne vil et billede af skulpturen blive vist, samt knapper, hvor det vil være muligt at læse historien bag skulpturen samt se videoer hvor skulpturen bliver levende. Der vil også være et view med en liste visning kun over de kunstnere som har udstillet deres skulpturer i København.

Overordnet funktionalitet

- Tabbar navigering.
- Kort funktion med GPS lokation og Pin-Points over skulpturer.

- 2 Liste visninger, med touch funktion.
- Video afspilning
- Lyd afspilning
- Reader funktion til læsning.

iPhone applikation - model



Udvidet Internettet & TV version (præsentation af København i forhold til ideen)

Når modtageren ser filmen på sin mobil telefon, vil vi gøre filmene enkle og her vil man kun se ansigtet fra skulpturen snakke (hvilket også sker af hensyn til lagringsplads og omkostninger ved download på en telefon) ser man derimod filmene på internettet vil filmene stadig være 1-2 minutter lange, men vi vil her tilføje en 3. dimension nemlig den *iscenesatte virkelighed*.

Det vil sige, at vi f.eks. i filmen om H.C. Andersen i internet og TV versionen også vil inkludere virkeligheden omkring skulpturen, så man vil opleve billeder af Kongens Have real

life, dog altid set fra skulpturens synsvinkel, så det passer ind i fortællingen. Det vil sige, at mens H. C. Andersen fortæller som animation af skulpturen, vil vi samtidig se Kogens Have og dets besøgende med de ting der udspiller sig set fra skulpturens synsvinkel.

Når vi vælger at tilføje denne ekstra dimension til internettet & TV er det for at give tilskueren en mulighed for at se København og de dejlige parker og steder, hvor skulpturerne er placeret – så det kan skabe interesse for København.

Denne udvidet del er ikke nødvendig for projektets gennemførelse og de færdige film kan også sagtens lægges på internettet uden. Der er tale om en tilføjelse, der vil skabe en større oplevelse visuelt og som specielt for folk som ikke står ved skulpturen, vil vise stedet og København omkring København, så ideen forbindes til stedet og til byen.

Ansøgte beløb

Vi ansøger København Kommune om kr. 80.000

FINANSIERINGSPLAN			
FORVENTEDE INDTÆGTER (ANSØGES OM)			
KØBENHAVNS KOMMUNE	SØGES OM	80.000	
DET DANSKE FILMINSTITUT	SØGES OM	80.000	
WONDERFUL COPENHAGEN	SØGES OM	45.000	
FORSKELLIGE FONDE	SØGES OM	180.000	
ERHVERVSLIV	SØGES OM	60.000	
EGET BIDRAG	BEVILLIGET	30.000	

BUDGET TALENDE SKULPTURER PÅ APP / QR KODER			
PRODUCER/PRODUKTIONSLEDER	15 DAGE	40.000	
MANUSKRIPTKONSULENT/HISTORISK KONSULENT	10 DAGE	12.000	
ANIMATOR - ANIMATION AF SKULPTURER	40 DAGE	70.000	
STILL FOTOGRAF	2 DAGE	6.000	
INSTRUKTØR	30 DAGE	65.000	
APP TEKNIKER /PROGRAMMØR	30 DAGE	40.000	
JOURNALIST/RESRACHER - TEKST INDHOLD TIL APP		20.000	
LYDSTUDIE			
INDTALING 10 SKUESPILLERE I STUDIE	10 TIMER	8.900	
MIX - STUDIE OG LYDMAND	25 TIMER	17.000	
SKUSPILLERE/SPEAKER (I FLG OVERENSKOMST)	10 PERS.	22.500	
QR KODE SKILTE ALUMINUM/PLEKSIGLAS	10 STK	3.000	
LEJE AF KRAN TIL FOTOGRAFERING		9.000	
			313.400
MATERIALER GENERELT			
BÅND MV.		15.00	
			1.500
UFORUDSETE OMKOSTNINGER GENERELT			
DIVERSE UFORUDSETE		10.000	
			10.000
SAMLET			
			324.900
ADMINISTRATION			
(Husleje, telefon, revisor, bogholder, porto etc.)			32.490
GRAND TOTAL			Kr. 357.390

BUDGET EKSTRA UDVIDET INTERNET & TV VERS.			
LYDMAND	5 DAGE	10.000	
FILMFOTOGRAF	10 DAGE	25.000	
FILMKLIPPER	10 DAGE	25.000	
INSTRUKTØR	15 DAGE	37.500	
LEJE KAMERA Udstyr	10 DAGE	10.000	
LEJE LYDUDSTYR	6 DAGE	5.000	

LEJE ANDET TEKNISK UDSTYR (Kran, dolly, mm)		15.000	
LEJE KLIPPEUDSTYR	10 DAGE	10.000	
LEJE COMPUTER UDSTYR & PROGRAMMER	30 DAGE	15.000	
			152.500
MATERIALER GENERELT			
BÅND MV.		1.500	
			1.500
TRANSPORT GENERELT			
TRANSPORT UDSTYR		1.000	
			1.000
SAMLET			155.000
ADMINISTRATION			15.500
(Husleje, telefon, revisor, bogholder, porto etc.)			
GRAND TOTAL			Kr. 170.500

Holdet bag projektet

Vi har bestræbt os på at finde et hold med meget stor ekspertise indenfor animation, både når det kommer til animation, men også når det drejer sig om at få lyden og skuespilleren til at passe til de talende skulpturer.

Peter Heede

Lydarbejde og studiearbejde

Har lavet lyd til adskillige animationsfilm (*DR, TV2, TV3, Cartoon Network, Disney channel, Nickelodeon, Mtv mfl.*) Har arbejdet igennem 15 år produceret lyd til forskellige medier. Deriblandt lyddesign til reklamer, tegnefilm og teater mm. Speak til dokumentarfilm, radioreklamer, tv-reklamer, web og tegnefilm, computerspil, E-learning mm.

Jais Bredsted

Animator

Animator, har et meget stor erfaring indenfor animation og arbejder lige nu for landets mest kendte firma indenfor feltet, IO Interactive, hvor han laver animationer for "Hitman - 5 Absolution - A Triple-A Stealth Game Production" som kommer i handlen i slutningen af november i år. Jais har desuden undervist på animationsskolen Zaxis gennem flere år.

David Fox

Tilrettelægger

Er uddannet på Den Danske Filmskole og har 20 år erfaring med TV-produktion for bl.a. TV Danmark, DR TV, TV2 og Det Danske Filminstitut; radiomontager, tema-aftener, dokumentarfilm, nyhedsindslag mv.

Har herudover bl.a. fået ideen til projektet, VideoMarathon, som har kørt i 12 år, hvor der skal produceres kortfilm i samarbejde med flere offentlige institutioner og samarbejde på tværs af flere lande og i samarbejde med mange forskellige TV stationer, bl.a. MTV, DR, TV2, TV2 Norge, SVT2, VIASAT, TV5 osv.

Selskabet bag projektet

True Stories ApS er et anpartsselskab, der blev oprettet i 1999 og som har stået for udviklingen og projektledelse af Scandinavian VideoMarathon i 12 år i samarbejde med en lang række offentlige institutioner og sponsorer. Udover projektet VideoMarathon, har True Stories i flere år kørt projekter for børn og indvandre som giver dem adgang til filmmediet.

True Stories har også afholdt en lang række kurser for større firmaer i Danmark, hvor filmmediet bruges til at fremme samarbejdet i en virksomhed og skabe fokus og forståelse mellem ledelse og medarbejdere.

Endelig beskæftiger True Stories sig med dokumentarfilm og tv programmer og har stået bag produktion af dokumentarfilm for bl.a. DR og Det Danske Filminstitut.

Ansøger

True Stories ApS
c/o Nordisk Film
Mosedalvej 14
2500 Valby
CVR 27 68 02 08
Telefon 36 18 82 00
Mail info@videomarathon.com

Kontaktperson

David Fox
Projektleder og Producer
Mobil 25 34 23 93
Mail david.fox@videomarathon.com