

Augmented Reality oplevelse og folkelig forankring af monumentet I Am Queen Mary

Sagsfremstilling.

Denne anmodning vedrører Monumentet *I Am Queen Mary* foran Vestindisk Pakhus, et vigtigt vidnesbyrd om en central del af København historie og jeg tillader mig, at forudsætte at udvalget er bekendt med. Monumentet har nu opnået permanent godkendelse til sin nuværende placering af Kulturministeren. Desuden er ministeriet indstillet på at overtage ejeransvaret for skulpturen, herunder vedligeholdelse. Med et tilskud (Sagsnr. 2019-0060257) til processen bag den permanente godkendelse, var KFU afgørende for dette resultat.

Idet man ikke kan bede fonde om midler uden en godkendt placering, er den opnåede godkendelse er forudsætning for de fundraising-processer, der nu iværksættes.

- Et projektselskab er etableret med venlig hjælp fra advokatfirmaet Kennedys.
- Etablerede fonde, der tidligere er blevet forhåndsorienteret om projektet, er begyndt at modtage de klargjorte ansøgninger til snarlig behandling.

Indeværende ansøgning angår to elementer:

- En digital oplevelse af *I Am Queen Mary* - mens vi venter på den færdige bronzeskulptur.
- Tilskud til en crowdfunding kampagne, så projektet yderligere forankres folkeligt.

Borgere i digital fordybelse af værket.

I december 2020 blev figuren af polystyren – en slags flamingo – så alvorligt skadet af en storm, at den måtte nedtages. Mens fundraising og efterfølgende produktion af bronze og en klima-sikret sokkel nu pågår, vil der derfor være 1 til 2 år med en gabende tom sokkel. Kunstnerne har derfor lagt en plan for, at der skabes en såkaldt Augmented Reality version af figuren. Som besøgende ved pakhuset vil man med dette tiltag kunne holde sin mobiltelefon eller Ipad op mod soklen, og her vil figuren så træde frem. Vi kender efterhånden alle den slags App's hvor ens eget ansigt forvrænges eller f.eks. tilføjes kaninører. Teknologien er tilsvarende – men i den fremlagte model langt mere avanceret. Projektet vil benytte sig af SLAM teknologi (Simultaneous Localization And Mapping). Her genkender mobilens kamera omgivelserne og placerer helt nøje figuren på soklen. Der opnås dermed en stabilitet, så brugeren kan gå hele vejen rundt om soklen og se figuren langt fra eller helt tæt på. Man vil også kunne tage en selfie foran monumentet. Oplevelsen kan tilgås via en gratis offentlig og ikke-kommerciel hjemmeside uden registrering af brugeren. Projektet indeholder:

- SLAM teknologi programmering af amerikansk specialist / MoGular Corporation.
- Udformning af digital version af *I Am Queen Mary* i høj opløsning, derefter følgende komprimeres, varetaget af den Københavnske digitale kunstner Eric Prince.
- Projektleddelsesomkostninger

Folkelig forankring gennem crowdfunding.

Udover den officielle opbakning fra Kulturministerium, Københavns Kommune samt Folketingets Finansudvalg, får kunstnere mange henvendelser fra privatpersoner, der ønsker at bidrage med en donation. Det er derfor besluttet – sideløbende med den traditionelle fundraising – at gennemføre en crowdfundingkampagne for projektet i slutningen af maj 2021, der kan give privatpersoner mulighed for at engagere sig og dermed forankre projektet yderligere.

Crowdfunding -kampagnen skydes i gang kort efter, at den virtuelle version af monumentet er indviet i maj. Kampagnen indeholder følgende elementer:

- Professionel international transmission (livestreaming) ved et event indenfor COVID19 restriktionernes rammer.
- International pressekampagne varetaget af Issa PR (London/N.Y) , der i 2018 var ansvarlig for at nyheden om I Am Queen Mary (IAQM) nåede ud til ca. 1. mia. personer.
- Projektledelse
- Rådgivning om udformning af Crowdfunding-kampagne
- Grafisk arbejde og SoMe håndtering

Til udvalgets orientering er budgettet for I Am Queen Mary i sin københavnske inkarnation på 5,85 mio kr. og dertil en bog og offentligt formidlingsmateriale på 350.000 kr. Budgettet er steget fra sine 2019 tal, primært pga. prisudviklingen for bronzestøberi samt efter aftale med Kulturministeriet – der har vedligeholdelsesforpligtelsen – om at afsætte ekstra midler til sikring af soklen mod vind og vejr.

Den traditionelle fundraising kombineret med den kommende crowdfunding vil muligvis generere et overskud. Som også nævnt i projektbeskrivelsen for sagsnr. 2019-0060257 er det et højt ønske at få opstillet en søster-skulptur på St. Croix på US Virgin Islands, tidligere betegnet Dansk Vestindien. På den måde vil den fælles historie blive yderligere understreget og synliggjort. Der vil blive skabt et nutidigt link, der både kan få vigtig symbolsk betydning samt skabe yderligere værdi hos både Frederiksstaden i København og Frederikssted på US Virgin Islands, hvor der er stor interesse for at få statuen placeret på havnefronten.

Budgetnote og tilskudsansøgning:

Det samlede budget for denne ansøgning (Augmented Reality og Crowdfunding kampagne) er 225.500 kr. Beløbene indgår i projektets generelle budget som forproduktionsudgifter. Samtlige leverandører er indstillet på at arbejde på reduceret honorar og forventet efterbevilling. Men det vil være fantastisk, hvis KKFU kan bakke op med et beløb i størrelsesordenen 50.000 – 100.000 kr., der vil blive fordelt til de involverede leverandører pro rata.

På vegne af kunstnerne Jeanette Ehlers og La Vaughn Belle,

med venlig hilsen,

Anders Juhl, Bridging Arts Agency

Modtager af eventuelle tilskud:

I Am Queen Mary Productions ApS v/ La Vaughn Belle & Jeannette Ehlers
CVR: 42285471
Nørrebrogade 74, 4. tv.
2200 København N