Breaking - fra gaden til Olympiaden



INDHOLDSFORTEGNELSE

KUNSTNERLIG IDÉ....3
BAGGRUND & RELEVANS....4
SUCCESKRITERIER....5
TILGÆNGLIGHED....5
SAMARBEJDSPARTNERE....5
KUNSTNERISKE KRAFTER PÅ SCENEN....6
Projektgruppe og kunstneriske kræfter bag scenen....6
DOKUMENTATION....7
TIDSPLAN....7
ARRANGEMANG....7
ØKONOMI OG FINANSIERING....7

KUNSTNERLIG IDÉ

Projektnamn: Breaking - Fra gaden til Olympiaden
Projektform: danseforestilling
Lengde: ca 45 minuter
Kunstnerlige udtryk: breakdance, kontemporära element,
Start: 2027



BREAKING er en danseforestilling, der følger breaking fra de første cyphers i Bronx i 1970'erne til disciplinens olympiske debut i Paris i 2024. Med kroppen som fortæller undersøger det, hvordan en kultur skabt af unge med få materielle ressourcer kunne udvikle sit eget sprog, sine egne spilleregler og en international scene. Projektet tager afsæt i Ferhat Düz' bog Breaking – Från gatan till världsscenen og omsætter bogens historiske stof til levende scenekunst.

Forestillingen bygger på breakingens egen dramaturgi: mødet, udfordringen, svaret og den gensidige anerkendelse. Dansens grundformer – toprock, footwork, powermoves og freezes – bliver ikke alene demonstreret, men indgår som forskellige måder at fortælle, argumentere og give plads til hinanden på. Formatet udvikles til cirka 45 minutter, med mulighed for publikumsdeltagelse i afslutningen.

Synopsis

1. Gaden skaber en kultur

Bronx, 1970'erne. I et byrum præget af begrænsede muligheder samles unge omkring musik og bevægelse. En cirkel dannes. Den første danser træder ind, og en ny form for samtale begynder. Breaking, MC'ing og graffiti introduceres som indbyrdes forbundne udtryk.

2. Breakingens sprog

Dansens grundlæggende byggesten. Forskellige dansere fortolker de samme bevægelser på hver deres måde. Teknikken er fælles, men stilen personlig: Det handler ikke blot om, hvad kroppen kan, men om, hvad den vil sige.

3. Battle, gade og respekt

En battle opstår. Danserne udfordrer og besvarer hinanden uden ord. Konkurrencen er intens, men dens grundlag er respekt: Man vurderer en bevægelse, ikke et menneskes værdi. Her bliver forestillingens sociale spørgsmål synligt i selve koreografien.

4. Breaking i verden

Scenen åbner sig mod et globalt fællesskab. Breaking har rejst på tværs af landegrænser og er blevet fortolket i forskellige lokale miljøer. Dansens former forandres i mødet mellem mennesker, uden at forbindelsen til dens rødder forsvinder.

5. Vejen til OL – og tilbage til cirklen

Fortællingen når Paris 2024, hvor breaking for første gang var en olympisk disciplin. Den internationale anerkendelse rejser samtidig et spørgsmål: Hvad sker der med en gadekultur, når den bliver en konkurrencesport på verdens største scene? Forestillingen slutter, hvor den begyndte – i en åben cypher, hvor publikum inviteres til at mærke fællesskabet.

BAGGRUND & RELEVANS

Hvordan udvikler en kultur sig fra et lokalt ungdomsfællesskab til en international kunstform og olympisk disciplin – og hvad sker der med dens oprindelige værdier undervejs?

BREAKING – Fra gaden til Olympiaden undersøger forholdet mellem kulturelle rødder, identitet og samfundsmæssig forandring. Med udgangspunkt i 1970'ernes Bronx, hvor unge skabte deres egne udtryksformer under vanskelige sociale vilkår, følger forestillingen breakingens udvikling frem til OL i Paris 2024.
En central problemstilling er spændingsfeltet mellem kunstnerisk frihed og præstationskultur. Når et spontant udtryk bliver en international konkurrencesport, opstår nye spørgsmål om originalitet, anerkendelse og retten til at definere sin egen identitet.
Disse spørgsmål er særligt relevante for børn og unge, der vokser op i en tid præget af sociale medier, sammenligning og forventninger om at præstere. Breaking viser, hvordan disciplin og ambition kan eksistere side om side med kreativitet, forskellighed og fællesskab.
Forestillingen ønsker at give publikum en forståelse for, hvordan kultur opstår og forandres, samtidig med at den undersøger kroppens muligheder som et selvstændigt sprog.

MÅL

At skabe indsigt i breakingens historie og kulturelle betydning.
At undersøge forholdet mellem kunstnerisk frihed, identitet og præstationskultur.
At inspirere børn og unge til at se forskellighed og personlig kreativitet som en styrke.
At engagere publikum i spørgsmål om fællesskab og kulturel udvikling

SUCCESKRITERIER

Målgrupper

Forestillingen henvender sig primært til børn og unge i alderen 8–16 år.
Målgruppen befinder sig i en livsfase, hvor identitet, fællesskab og social anerkendelse spiller en væsentlig rolle. Gennem breakingens historie ønsker vi at nå både unge med interesse for dans og hiphop og dem, der endnu ikke har et forhold til scenekunst.
Projektet henvender sig desuden til familier og et bredere publikum med interesse for dans, ungdomskultur og kulturhistorie. Ambitionen er at skabe en forestilling, der favner forskellige sociale og kulturelle baggrunde, og hvor publikum kan genkende egne erfaringer i fortællingen.

TILGÆNGLIGHED

Breaking er vokset frem gennem møder mellem mennesker med forskellige kulturelle baggrunde. Det perspektiv skal afspejles i både scenens kunstneriske udtryk og i formidlingen. Vi vil undgå at fremstille breaking som én ensartet tradition og i stedet vise, hvordan individuelle fortolkninger kan eksistere inden for et fælles formsprog.
Projektet bygger på professionelle samarbejder, gennemsigtig økonomistyring og en ambition om ordentlige arbejdsforhold og bred kulturel repræsentation.
Projektet understøtter særligt FN's verdensmål 4 (Kvalitetsuddannelse), 5 (Ligestilling mellem kønnene), 10 (Mindre ulighed)

Bæredygtighed og samfundsperspektiv

Projektet bidrager til kulturel læring og adgang til scenekunst ved at gøre en vigtig del af den nyere kulturhistorie tilgængelig for unge. Det lægger vægt på respekt, forskellighed og muligheden for at deltage i et fællesskab gennem kunstnerisk praksis. Ved planlægning af turné og forestillinger vil vi så vidt muligt samle aktiviteter geografisk og anvende eksisterende tekniske ressourcer.

SAMARBEJDSPARTNERE

Freestyle Phanatix vil indgå i dialog med relevante spillesteder og lokale aktører i Københavns Kommune og øvrige Danmark om offentlige visninger og målrettet publikumsarbejde. Vi vil blandt andet kontakte ungdoms og kulturhuse, fritidsmiljøer . KBH+ og andre relevante ungdomsmiljøer kan indgå i denne opsøgende dialog. Disse kontakter beskrives som mulige samarbejder og ikke som bekræftede aftaler.

KUNSTNERISKE KRAFTER PÅ SCENEN

Producent: Kim Bøytler
Danser: Ferhat Düz - breakdancer og koreograf (Sverige/Tyrkie)
Danser: Viktoriia Lie - breakdanser (Ukarina)
Danser: Arturo Molina (Venezuela)
Scenografi: felles dansere
Musikproducent: Maurizio Addome
Lyd/Teknik - Claes Gullberg

Projektgruppe og kunstneriske kræfter bag scenen

Projektgruppe

Freestyle Phanatix er et scenekunstkompagni med en administrativ struktur bestående af tre personer:

- Kim Bøytler – Projektejer og kunstnerisk leder af Freestyle Phanatix
- Jacqueline Sandnes – Produktionsassistent
- Claes Gullberg – Lyd, lys, teknik og turné

Freestyle Phanatix er et turnerende performancekompagni, der spænder over fire generationer og udforsker hiphoppens fulde potentiale som scenekunst. Kompagniet turnerer regelmæssigt i Sverige, Danmark og Norge med forestillinger for skoleelever – både på teatre og direkte på skolerne – samt med offentlige forestillinger rettet mod unge og familier.
Ved at synliggøre, hvordan breaking og hiphopkulturen bygger på positive værdier som fællesskab og respekt, skaber vi muligheder for, at unge kan spejle sig i noget meningsfuldt og opdage nye veje i livet.
Hiphoppen fungerer som en inkluderende platform, der bygger bro mellem sociale og kulturelle forskelle og giver unge et redskab til at udtrykke sig selv og skabe kontakt til



EVALUERING

Efter forestillingerne indsamler vi korte, kvalitative tilbagemeldinger fra publikum, arrangører og eventuelle undervisere. Vi undersøger især, om den historiske fortælling var tydelig, hvordan publikum oplevede samspillet mellem dans og dramaturgi, og om invitationen til deltagelse fungerede. Erfaringerne bruges i den videre udvikling og turnéformidling.

DOKUMENTATION

Projektet dokumenteres med udvalgte foto og videooptagelser, hvor nødvendige samtykker og rettigheder er på plads. Materialet bruges til evaluering, presse og formidling til fremtidige arrangører. Dokumentationen skal vise forestillingens sceniske kvaliteter og mødet med publikum frem for alene at registrere tekniske præstationer.

TIDSPLAN

Slutningen af januar 2027: Projektstart, planlægning, rettighedsafklaring og kunstnerisk udvikling.
Februar 2027: Udvikling af dramaturgi, koreografi og musik samt prøveperiode og teknisk produktion.
Marts 2027: Forestillinger på Teater Zeppelin i København
April – Juni 2027: Foretillinger. Evaluering, kunstneriske justeringer og dialog.
August – December 2027: Yderligere forestillinger og turnéaktivitet i Danmark og Norden.
Januar 2028: Afsluttende evaluering, dokumentation og økonomisk afrapportering.

ARRANGEMANG

Forestillingen planlægges som et offentligt tilgængeligt scenekunstarrangement. Spillested, datoer, antal forestillinger, billetpolitik og tekniske rammer bekræftes senere. Vi vil formidle projektet gennem direkte kontakt til lokale ungdoms- og kulturhuse, skoler, og hiphopmiljøer samt gennem Freestyle Phanatix' netværk, nyhedsbreve og sociale medier.

ØKONOMI OG FINANSIERING

Projektet søges finansieret gennem en kombination af fondsstøtte, eventuelle aftaler med arrangører og egen indsats

SYNLIGHED FOR KØBENHAVNS KOMMUNE



•Projektets forventede succes afhænger i høj grad også af den eksterne kommunikation af projektets indhold og resultater til målgruppen og øvrige interessenter.
•Freestyle Phanatix bidrager selv til projektets kommunikation på følgende måder:
•Udsendelse af pressemeddelelser via nyhedsbureauer til lokale medier.
•Udsendelse af pressemeddelelser til Freestyle

Phanatix' arrangørnetværk.

- Nyhedsbreve og opslag på sociale medier rettet mod netværk, formidlere og samarbejdspartnere.
- Lokal markedsføring i de deltagende lokalsamfund.
- Synliggørelse af logo og/eller i henhold til øvrige ønsker.