

## **GADEMONSTRE-**

Et performativt byspil om kroppen og den udøde digitale zone.

*Et samarbejdsprojekt mellem Tårnby Park Studio, Børnekulturhus Ama'r, Sydhavn Teater, Live Art Denmark & Skjold Contemporary (Østerbro), Dance.cooperativE og andre kunstnere, der krydser grænser i København, mellem det fysiske og det digitale rum.*

*Gademonstre* er et performancespil, der opfordrer familier og performance-interesserede til at opdage deres nabolag og de mennesker, der bor der, gennem en fysisk oversættelse af det velkendte augmented-reality smartphone-spil *Pokémon* (=Pocket Monster). Projektet foregår over to perioder: I den første periode vil der være et live performancespil organiseret i 3 bydele i København med liveperformere og "eksperter i dagliglivet" involveret. Vi ansøger hermed om et bidrag til at skabe den første version med steds-responsive liveoptrædener, altså performance der bliver skabt i respons til stedets fysiske udformning i områderne Amager, Sydhavnen og Østerbro. Tårnby Park Studio er projektejer og initiativtager til *Gademonstre*.

Et år senere vil der være en digitaliseret version klar, hvor de enkelte performances er digitaliseret med et 3D-kamera og programmeret som en smartphone-app. I spillet er man en aktiv deltager, og man kan med spillets app gå rundt i områderne, hvor lokationsdata fra mobilen, vil få forestillingerne til at dukke op på skærmen. Denne ansøgning, gælder kun den første periode med et live performancespil.

Dette performancespil er en nyskabende kulturoplevelse for Københavns beboere, der er med til at skabe deres daglige omgivelser om til en verden mellem fantasi og virkelighed. Med dette performancespil, ønsker vi at skabe interaktion mellem byens beboere gennem en kunstnerisk oplevelse, i tæt samarbejde med partnerne i hver bydel.

### **Performancespil i nærområdet**

I løbet af sommeren 2025 kan deltagerne i tre uger gå på monsterjagt på Amager, Sydhavn eller Østerbro. Performancespillet har premiere d. 22 maj i Sydhavnen, og spilles derefter på Amager d. 30 og d. 31. august 2025, og til sidst den store finale d. 1 oktober på og omkring Østerbro Stadion. De ansøgte midler bliver brugt på gennemførelsen af de totalt 11 performancespil.

Det omrejsende performancespil trækker paralleller og inspiration fra det velkendte spil *Pokémon* igennem karakterer og æstetiske referencer, men finder dog fuldstændig analogt sted. Publikum bliver tildelt et kvarter i deres bydel med skjulte hjørner, offentlige pladser, en sportsfacilitet, en underjordisk passage. De kan,

baseret på nogle retningslinjer, skabe deres egne ruter gennem forskellige stationer i deres eget tempo.

## **Aktiv deltagelse**

Publikum er aktive deltagere igennem hele spillet, og leder efter monstre i området, men ved ikke præcis, hvor monstre – live-performere – vil dukke op. Et genkendeligt lydbillede gør dem opmærksomme på, når de er tæt på. Monstre bærer en højttaler med spillets lyde, der kommenterer på deres aktuelle følelsesmæssige eller mentale tilstand. De kan overraske med et angreb, være venlige og bløde, eller følelsesløse som sten. Publikum kan interagere med dem, ændre dem, uddanne dem, ødelægge dem – og samle point. Når interaktionen er ovre, leder publikum efter det næste væsen, der dukker op. I løbet af spillet får publikum muligheden for at vælge en favoritkarakter, som senere repræsenterer dem i det afsluttende spil. Det kan ske, at når de møder et gademonster og interagerer med det, ser de andre publikummer i nærheden, der oplever en interaktion med et andet monster. Det urbane rum er et område, hvor man altid skal være forberedt på de udøde...

Til performance-spillet bruges der skærme lavet af pap, apparater lavet af træ, arbejde med kabler, lyde af sten, træ, vind, planter, og som en teaser til det digitale, lyde fra kendte computerspil, som vi projicerer ind i byrummet.

Det afsluttende spil er en samling af alle monstre og publikum, hvor de interagerer med stedet, publikum og hinanden. Et kollektivt spil om evig overlevelse i den digitale sfære, hvor det stenede byområde efterlades bag dem. Slutningen af spillet er dedikeret til overgangen til det digitale og inviterer publikum til at blive udøde eksistenser i det enorme landskab af 0 og 1. Den, der har flest point, kan starte den udøde oplevelse først.

Interaktionen mellem deltagerne og performancekunstnerne/de fiktive karakterer skaber en nærværende tilstedeværelse og sætter spørgsmålstegn ved opfattelsen af hvad der er game - fiktion og hvad der er fysisk urban virkelighed. Eller i hvilken grad er hele byen en fiktion, eller født af fantasier, som nu er blevet til sten, planter, gader og huse? I løbet af turen vil der også være øjeblikke af dokumentarteater, hvor deltagerne pludselig ender i en lejlighed eller i en baggård hos en nabo i lokalområdet, der taler om virkelige møder med monstre, spøgelse eller egne oplevelser med Pokémon-afhængighed.

*"Du går om hjørnet, og pludselig ser du en performer fra Dance.cooperativE, der smiler til dig, kravler på jorden eller beder om lidt træning. Du interagerer med, eller skyder mod monstret, og fortsætter gåturen."*

På Amager og i Sydhavn finder performancespillet sted i et lokalt nabolag. Den store afsluttende finale foregår på Østerbro Stadion, i samarbejde med Skjold

Contemporary, i omklædningsrummene, faciliteterne, på løbebanen og sportspladsen, og til denne afslutning er alle deltagere fra de foregående spil i Sydhavnen og Amager, også inviteret med.

De lokale partnere vil bidrage med lokal PR og kontakt til lokale institutioner og beboere. *Gademonstre* bliver en kunstnerisk begivenhed hvor både børn, unge og voksne kan deltage, der binder bydelene sammen gennem de 11 performancespil.