





Designrationale

Vi har i vores problemkort opstillet en central problemstilling, som er tilknyttet vores semesterprojekt omhandlende alternative koncertoplevelser under en global pandemi. Vores centrale problemstilling lyder "Dårlige koncertoplevelser... gode", og omhandler, ligesom vores projekt, hvordan vi kan opstille en designløsning, som har til formål at skabe en alternativ koncertoplevelse, som er attraktiv for unge mennesker. Koncertkulturen i Danmark er ramt af restriktioner, og musikere og arrangører, og kulturbranchen som helhed, er hårdt ramt af disse restriktioner. Vi har tilføjet nogle væsentlige konsekvenser samt årsager til denne problematik, som vi har vendt i problemkortet.

Flere af årsagerne bunder i problematikken om den igangværende pandemi, som har haft stor negativ indflydelse på koncertkulturen og samspillet mellem arrangører, musikere og publikum. Regeringen har indført restriktioner på spillesteder i form af afstands påbud, påbud om mundbind og faste siddepladser, hvilket har gjort det traditionelle koncertformat utiltalende for unge mennesker.

Symptomerne, eller konsekvenserne, af problemet er bl.a. et nedsat fællesskab mellem de unge koncertgængere, et mangler på alternative løsninger og økonomiske konsekvenser for branchen.

Når vi i problemkortet omtaler dårlige løsninger, mener vi, at de nuværende koncertoplevelser, i form af virtuelle koncerter, siddende koncerter og bilkoncerter, ikke er tilstrækkelige nok, og dermed skaber et stort behov for en løsning. Løsningen skal give de unge et sted, hvor de kan få deres behov for sociale fællesskaber opfyldt. Løsningen skal dermed også løse problemet med piratfester, som har været gradvis stigende og meget omtalt i medierne de seneste måneder.

Ved at vende problemkortene, har vi kunnet komme frem til tre løsninger på problemet, hvor ét af dem bliver grundigere forklaret i vores storyboard.

En løsning på problemet kunne være et rum, hvor publikum bliver inddelt i afmærkede "kasser", som må indeholde max 5 personer. Dette giver mulighed for, at

koncertgængerne kan stå i de grupper, som de ankom til koncerten i, uden mundbind og med mulighed for at stå op og danse.

En anden løsning kunne være en mere visuel koncertoplevelse. En videreudvikling af den siddende koncert, hvor den sanselige oplevelse kommer i fokus. Hvor vi i den tidligere løsning fokuserer på det fysiske nærvær blandt koncertgængerne og deres mulighed for at få opfyldt deres koncert behov i et festligt perspektiv, fokuserer denne løsning i stedet på at opfylde et kulturelt og refleksion baseret behov, med formål at have påvirkning på gæsternes sanser og kulturelle indvirkning. Løsningen skulle have et større fokus på lys, scenografi og video, som har til formål at videreudvikle de nuværende løsninger, så det ikke blot er musikken og lyden, som er dominerende.

Den sidste og primære løsning, som vi har valgt og fokusere på, fremgår i Storyboardet. Storyboardet indeholder en fortælling om fire unge mennesker, som oplever lige netop denne problemstilling. De nuværende restriktioner til koncerter gør, at oplevelsen ikke er den samme. Storyboardet giver et bud på et design, som kan give en anden løsning på problemet og give følelsen af en rigtig koncert. Designet er en båd festival i Københavns kanaler, som skal afholdes i samarbejde med Goboat. Ideen er at skabe et alternativt rum til en koncertoplevelse, da det foregår på vandet og i frie omgivelser. Kanalerne i København er æstetisk og arkitektonisk smukke, samt meget kulturelle.

Derudover har et af det største problemer indenfor koncertkulturen under pandemien været pladsmanglen, og at smittetrykket er størst, når mennesker er tæt samlet. Ved at anvende byrummet, bliver dette problem løst, samtidigt med, at deltagerne oplever byen og kulturen på en ny måde. Håbet er, at designet skal løse det nuværende problem, men samtidigt også være en relevant løsning på længere sigt. Designet er tænkt som en prototype og et koncept af en festivalafholdelse, som tænker ud af boksen og skaber en ny oplevelse af koncerter.