

Destagardramat

**NATT ÖVER
SKÅNE**



En Projektbeskrivning

Beskrivning

Natt över Skåne är ett deltagardrama, en serie med levande rollspel för en kärngrupp med 10 deltagare arrangerat av Teater Norna som ett pilotprojekt inför ett större projekt under sommaren/hösten 2008. Dramat utspelar sig under vintern 2007 och våren 2008 och tar sig formen av ett antal mindre arrangemang som tillsammans skapar en sammanhängande krönika om nattens barn – intriger och ockulta efterforskningar i ett fiktivt Skåne. Berättelsen är baserad på historiska personer, platser och händelser samt myter och legender som vävs samman i ett fiktivt verk utvecklat av Dennis Kristoffersson och Morgan Jarl i samarbete med deltagarna. Vi undersöker ett tema baserat i den personliga upplevelsen av de historiska och mytiska i relation till nutiden – vad skulle hända om historiska personer var odödliga barn av natten och fortsatt ett liv i evig plåga från deras inre best.

Mål

Projektet fungerar som ett pilotprojekt och strävar till att öka det kulturella deltagandet och historiska medvetenheten hos deltagarna och samtidigt förbereda för ett större projekt i framtiden.

Undermål och Medel

Vi har satt upp följande undermål och medel för att uppnå vårt huvudmål:

1. Att hos deltagarna skapa ett tillstånd av djup inlevelse i situationen och därmed väcka tankar om hur historien påverkar nutiden.
Medlen som används för att uppnå detta undermålet är:
 - a) Att skapa engagerande rollbeskrivningar kopplade till historien genom händelser, platser och personer.
 - b) Att arbeta fram kontaktytor för deltagarna genom relationer mellan rollerna och deras omgivning.
 - c) Att skapa en trovärdig omgivning med rekvisita och scenografi som fungerar som kopplingar mellan historia och nutid.
 - d) Att skapa en känsla av att det existerar en större värld utanför de enskilda arrangemangen med många kontakter och tillfälliga roller som påverkar spelets gång.
2. Utarbeta arbetsmetoder, roller, historier och intriger för att användas i ett framtida projekt för en större publik runt 150 personer.
Vi ämnar göra detta genom:
 - a) Att testa olika arbetsfördelningsmodeller mellan arrangörerna och utvärdera vilken ansvarsfördelning som lämpar sig bäst för en pågående krönika.
 - b) Att skapa rollbeskrivningar och ett sammantaget historie- och intrigmaterial som kan användas som grund för en fristående krönika eller som en del av ett större projekt.
 - c) Att göra väsentlig historisk, mytisk och folkloristisk efterforskning för detta och framtida arrangemang och utifrån det skapa en fiktiv mytvärld att basera våra arrangemang inom.
3. Arbeta med deltagardrama som form och där med aktiverar och förvandlar publiken från passiva konsumenter till aktiva medskapare.
Vi ämnar göra detta genom:
 - a) Att använda olika metoder för kollektivt berättande; Levande rollspel, muntligt berättande, digital kommunikation över internetforum och brevväxling. Allt för att få deltagarna aktiva i så många olika former av konstnärligt berättande som möjligt.

- b) Att arbeta med metoder i rollskapandet som ger spelarna mycket kontroll över rollens utformande och vilken typ av intriger och relationer rollen har till övriga roller och omvärlden.
- c) Att låta fiktionen vara en föränderlig värld där deltagarnas handlingar påverkar andra delar av dramat. Vi kommer att använda statister och korttidsroller för att göra denna värld mer verklig och interaktiv.

Krönikans upplägg

Vi har tänkt oss att krönikan skall löpa över de närmsta 4-8 månaderna beroende på hur spelet utvecklas. Under den tiden kommer vi att arrangera ca ett större arrangemang i månaden – helst vid lokaler med koppling mellan historia och nutid. Vi har tänkt att framför allt hålla dessa arrangemang i Hässleholmstrakten. Det första komemr att ske på Hässleholm Kulturhus.

Allt eftersom spelet fortgår kommer vi att stötta deltagare i att arrangera sina egna tillställningar med sina roller som värdar – så att arrangemangen växer fram organiskt ur historien och inte blir påtvingade eller krystade. Efter hand kommer vi att fokusera mer på praktiskt logistiska spörsmål och interaktion med spelare för historiens framfart. Spelarna själv kommer, med stöd av oss, att driva interaktionen och deras roller kommer att hålla i sammankomsterna på egna initiativ.

Vidare är krönikan öppen för andra roller/deltagare utefter vad som krävs eller behövs under spelets gång. Ut över de som vi kommer att bjuda in till att spela tillfälliga roller eller statister så har spelarna utrymme att bjuda in roller/deltagare som det tycker skulle förhöja dramat. Detta kan innebära att enskilda arrangemang kan ha långt fler spelare än kärnan av spelarna.

Framtiden

Efter pilotprojektet genomförts kommer vi att använda det material och de erfarenheter vi ansamlat för att bygga en större krönika med en berättelse som spänner över fler personer och grupperingar. Vi kommer att använda det intrigmaterial och den rekvisita som införskaffats för att bygga framtida intriger och historier. Vi kommer att använda det dramatiska material som deltagarna och arrangörerna tillsammans har skapat till att bygga ett drama för ca 150 personer – beroende på intresset. Vi vill vidare använda de spelare som spelat i pilotprojektet som funktionärer och statister till det större projektet då de är bekanta med intrigerna och historien redan. Denna större krönika kommer att påbörjas när krönikan Natt över Skåne är färdigspelad runt sommaren-hösten 2008.

Skapare och Arrangörer

Den här krönikan är arrangerad av Teater Norna med sin underorganisation Interaktiv Produktion. De som arbetar med projektet är Morgan Jarl och Dennis Kristoffersson:

Morgan Jarl – Producent och Konstnärlig ledare

Morgan är utbildad i England och USA och har en Masters of Fine Arts i Ensemble Teater. Han har drivit två friteatergrupper i Skåne sedan 2000; Teater Norna och Nowhere Arts.

Morgan undervisar i teater, har regisserat ca 30 teater föreställningar och arrangerat runt 15 levande rollspels-arrangemang och andra interaktiva produktioner.

Dennis Kristoffersson – Skapare och Arrangör

Dennis är fritidsledare och levande rollspels-arrangör som arbetar med ungdomar och utvecklingsstörda. Han har också arrangerat ett flertal levande rollspel och läger. Dennis är ansvarig för att världen är konsekvent och har skapat flera fiktiva världar till både rollspel och levande rollspel.

Ekonomi

Se den bifogade budgeten för mer detaljer kring ekonomin. Vi har räknat budgeten på fem arrangemang, om det skulle visa sig att det blir fler så räknar vi med att dra ner lönerna som redan är mer nominella och inte representativ kompensation för den tid som vi lägger in i projektet. I budgeten finns en tudelad beräkning som bygger på hur ekonomin för ett arrangemang ser ut och hur summan av dessa arrangemang och fasta kostnader ter sig. Det finns en risk/chans att hyran blir dyrare eller billigare beroende på vilka lokaler arrangemangen hålls i.

Budget

Budget med fasta inkomster och utgifter samt summan av arrangemangen

Inkomster		Utgifter	
Krönikeavgifter	1000	Rekvisita	2000
Sponsring	1500	Scenografi	1500
Bidrag	25000	Marknadsföring	1500
		Tryck	500
5 Arrangemang	7500	Lön	14500
		5 arrangemang	15000
Summa	35000	Summa	35000

Budget för enskilda arrangemang

Inkomster		Utgifter	
Deltagaravgifter	1000	Hyra	2000
Sponsring	500	Scenografi	500
		Rekvisita	500
Summa	1500	Summa	3000

Utvärdering och uppföljning

Projektet skall utvärderas efter att krönikan är avslutad utefter de mål och delmål som satts upp. Detta kommer att göras vid separata arrangörsutvärderingar och deltagarutvärderingar. Deltagarna kommer ombes att fylla i utvärderingsformulär med flervalsfrågor och öppna frågor för att avgöra både kvalitet på krönikan och få åsikter och förslag för framtida arbete. Arrangörerna kommer att utvärdera projektet utefter de uppsatta målen som diskussionsunderlag vid ett möte innan vi läser deltagarnas enkätsvar. Vi kommer att

dokumentera process och metodik så att vi kan utvärdera det hela i efterhand.

Allt kommer att sammanställas i en projektrapport som skickas till bidragsgivare och deltagare. Denna rapport och dess slutsatser kommer att ligga till grund för det större projektet planerat att påbörjas sommaren/hösten 2008.