

AFSLAG

En scenekunstnerisk performanceinstallation

Indholdsfortegnelse

Projektbeskrivelse

1. Resumé
2. Problemstilling og baggrund for projektet
3. Præsentation af ansøger
4. Samarbejdspartnere
5. Formål og successkriterier
6. Målgrupper
7. Tidsplan

1. Resumé

Vi søger om støtte til at realisere teatergruppen MAGMAs hidtil største og mest ambitiøse projekt: *AFSLAG*.

MAGMA inviterer i juni måned publikum ind i *Basements* rå undergrundslokaler på Vesterbro i København. Her vil publikum møde og interagere med ca. 15 forskellige værker, der alle undersøger afslagets mange facetter. I mødet med billedkunst, musik, videokunst og ikke mindst et stort antal performere, vil publikum dykke ned i de brutale følelser af bla. *chok, vrede og depression*, men i lige så høj grad *lettelse, solidaritet og tragikomik*. Publikum vil konfronteres med deres egen rolle i afslagets magtstruktur ved at både *modtage* og *give* afslag i løbet af de ca. 60 minutter, performancen varer.

Projektets formål er at sende publikum ud på en sanselig og emotionel rejse i interaktionen med værkerne, og dermed sende dem tilbage til samfundet med en forøget empati samt refleksion over egen position i *afslagets magthierarki*.

Vi er en relativt ny gruppe, anno 2020, der har flere forestillinger i vores bagkatalog; alle projekter er indtil videre stablet på benene med minimale økonomiske ressourcer, og er lykkedes udelukkende på baggrund af frivilligt arbejde.

Vi søger ***blandt andet*** jeres støtte for at bane vejen for en bæredygtig proces; det værende *værdige forhold for alle de kunstneriske kræfter, samt klimamæssig ansvarlig anskaffelse, udvikling og håndtering af scenografi/rekvisit/kostumer*. Disse mål inkluderer ønsket om en bæredygtig økonomi for alle, både administration, produktionshold og kunstnere.

Vi søger Københavns Scenekunstudvalg, fordi jeres støtte ville gøre en enorm forskel for os som vækstlagsgruppe. Hele holdet er indstillet på at vores arbejde som udgangspunkt er frivilligt, og har derfor allermest behov for finansiering til at dække produktionsomkostninger som: Scenografi/rekvisit, kostumer, PR/markedsføring og transport/fragt.

Derudover drømmer vi om at kunne tilbyde hele holdet værdige arbejdsforhold og som minimum kunne sørge for forplejning under prøveperioden og under spilledagene.

2. Problemstilling og baggrund for projektet

Psykiatrien er presset som aldrig før - flere og flere unges psykiske helbred lider, og ord som "præstationskultur" har prydet mediernes overskrifter i årevis

Med *AFSLAG* tager vi *udgangspunkt* i kunstneres egne oplevelser og refleksioner over det at få afslag og lader disse oplevelser *føre os ud på en universelt gribende rejse om afslagets aftryk*.

Problematikken om at miste kontrollen over sin egen fremtid begrænser sig naturligvis ikke kun til os og vores oplevelser som scenekunstnere - de grundlæggende følelser af eksistentiel krise, chok, håbløshed, rodløshed og decideret krise er gennemgående for afslagets kraft i alle henseender, det værende emotionelle, karrieremæssige, økonomiske, relationelle eller politiske afslag.

Projektet forsøger at *tilgå sårbarheden i at underkaste sig nogle andres afgørelse* om sit eget liv og ens fremtid.

3. Præsentation af ansøger

Om MAGMA

MAGMA blev stiftet af Katinka Hurvig Møller og Stine Stub Nielsen i 2020, og har siden stået bag tre større forestillinger, der har spillet i København, Værløse og Roskilde, samt flere mindre projekter inden for scene- og filmkunst.

MAGMA er et teaterkollektiv der befinder sig i den ambitiøse del af vækstlaget. Vi har tidligere modtaget mindre bevillinger til vores projekter, men har ikke haft mulighed for at dække større udgifter eller tilbyde honorar til det skabende hold.

MAGMA er en almen forening med en kerne af 7 medlemmer, samt en stor skare af samarbejdspartnere. Vi lægger stor vægt på at have en non-hierarkisk struktur, hvor alle medlemmer har mulighed for at iføre sig forskellige fagspecifikke "hatte" - på den måde skifter holdsammensætningen naturligt fra gang til gang, og gruppen er altid åben for at invitere nye kræfter indenfor - som vi fx har gjort i forbindelse med dette projekt: *AFSLAG*

Katinka Hurvig Møller, instruktør og forperson i MAGMA, har sammensat et unikt hold af kunstnere fra det Københavnske scenekunst- og musik-vækstlag. I samarbejde med producent og produktionsleder, Lasse Mol, skabes performancen *AFSLAG*, der produceres af MAGMA og spilles på Basement i KBH d. 22. og 23. juni.

Uddybende præsentation

Katinka Hurvig Møller er fastansat som medinstruktør i det Reumertvindende teaterkompagni Fix&Foxy. I 2020 medstiftede hun MAGMA og debuterede som instruktør med forestillingen "Proprioception".

Katinka har solid erfaring indenfor instruktion og iscenesættelse, dramatisk skrivekunst, konceptudvikling, dramaturgi, interview, formidling, projektledelse, projektkoordinering mm.

Lasse Mol er selvstændig erhvervsdrivende inden for branchen *kombinerede administrationsserviceydelser*, hvor han hjælper virksomheder og privatpersoner med relevante opgaver. Desuden er han en del af ledelsen hos DIDAKT Teaterkompagni, der opfører site-specifikke teaterforestillinger.

Lasse har erfaring med eventkoordinering, produktionsledelse og producerende arbejde, bl. a. i forbindelse med arrangering af festival, booking af musikere, koordinering med større aktører (f.eks. Distortion), og teaterproduktion.

Til dette projekt, *AFSLAG*, medvirker størstedelen af MAGMAs medlemmer. Derudover har vi sammensat et kompetent hold af kunstnere fra vækstlaget, alle med deres egne unikke udtryk, for netop at skabe en bred performanceinstallation i mange facetter. De 300 kvm fra *Basements* lokaler, giver os en fantastisk mulighed for at invitere mange kunstnere ind i projektet og at skabe et nuanceret udtryk, der indeholder både performance, billedkunst, live-musik og videokunst.

Læs mere om MAGMA og følg med i vores arbejde her:

Instagram: @teatermagma

Facebook: @magmateater

4. Samarbejdspartnere

På projektet *AFSLAG* arbejder MAGMA sammen med DIDAKT Teaterkompagni og venuet Basement (basement.kk.dk)

5. Formål og successkriterier

Projektet har to formål:

Formål nr. 1

At hylde det unge vækstlag, der - på trods af utallige afslag fra branchen - har enorme kompetencer og er standhaftigt ressourcestærke, i sammenspil. Vi ønsker at blive taget seriøst af den professionelle branche, hvilket ofte er en udfordring, på grund af noget så simpelt som ikke at være uddannet hos en statsstøttet kunstnerisk skole.

Formål nr. 2.

At undersøge magtbalancen, der hører til i et afslag. Publikum vil opleve at stå på begge sider af afslagets funktion - de vil opleve muligheden for at både få og give afslag, i forbindelse med diverse interaktive performanceinstallationer.

Med disse to formål forsøger vi at give publikum en omfattende emotionel oplevelse, samt igangsætte refleksioner over deres egen position i samfundet: måske er de magthavere, der ofte giver afslag, eller måske er de oftere nødt til at underkaste sig andres afslag. I begge tilfælde ønsker vi at forstørre publikums perspektiv og øge deres refleksion over afslagets magt.

Projektet har tre delmål

Delmål A)

At skabe en vellykket performanceinstallation af høj kunstnerisk kvalitet, der bringer værdi for publikum. Performancen skal være tværkunstnerisk og indeholde elementer af:

- Billedkunst
- Lys- og videokunst
- Live performance
- Publikumsinteraktion
- Live-musik (kor)

Performanceinstallationen skal synliggøre magtstrukturer i forbindelse med afslag.

Performanceinstallationen skal vække publikums empati og genkendelse, og de skal føle sig forstået, såfremt de selv er i en proces der involverer afslag.

Disse kriterier kan delvist måles og registreres i forbindelse med publikums *deltagelse og involvering undervejs i oplevelsen*: Der vil indgå elementer af skriftlig vidnesbyrd fra publikums egne oplevelser. Disse vil vidne om en hvis grad af refleksion, såfremt publikum vælger at deltage i disse involverende elementer. Hvis publikum tør sætte sig selv på spil og udvise refleksion og nærvær i performancen, vil delmålet betragtes som **opnået**.

Delmål B)

At opnå finansiering til at dække basale produktionsomkostninger: Scenografi, rekvisit, kostume, PR, markedsføring, transport.

Hvis disse poster kan dækkes økonomisk, vil dette delmål betragtes som **opnået**.

OBS:

Vi har valgt *ikke* at have forplejning og honorarer som delmål eller kriterium, fordi det ikke er absolut nødvendigt for gennemførelse af projektet - det er et kæmpe stort ønske, men ikke en afgørende faktor. Hele holdet er indforstået med dette, og af samme grund har vi valgt at sammensætte et *forholdsvist balanceret prøveforløb*, så ingen medvirkende vil lide store økonomiske tab pga. mangel på tid til andet arbejde.

Delmål C)

At opnå en høj grad af synlighed og deltagelse, herunder at sælge minimum 80% af de ledige pladser.

- Vi har sat minimumsbelægningen relativt højt, fordi vi ser vores store hold som en enorm ressource i forhold til outreach. Desuden er MAGMA's brand, inkl. samarbejdspartneres brands, vokset betydelig over de seneste år. Hvis 80% af billetterne sælges til den officielle billetpris, vil dette delmål betragtes som **opnået**.

Udover at afsætte en lille del af billetterne til holdets forskellige netværk, har vi en ambition om at invitere den professionelle scenekunstbranche; anmeldere og institutioner (se formål nr. 1). Hvis 2-5 prominente fagfolk fra branchen kommer og oplever performancen, og hvis vi modtager minimum én anmeldelse fra relevant anmelder, vil dette delmål betragtes som **opnået**. (Se: *Målgruppe* → *sekundær målgruppe*)

6. Målgrupper

Projektet retter sig generelt mod alle der har været i forbindelse med afslag. Man kan give og man kan få afslag, og de fleste mennesker har oplevet begge dele, i en eller anden facon. Det er meget få der ikke har oplevet afslag fra en ønsket partner, eller selv har taget afstand fra en interessant. Og når det kommer til kreative udfoldelse, er det ikke så få der har brændt nallerne – det sker ofte de senere teenageår, når man ikke længere er et sødt lille barn, at ens kreative kompetencer får modhold og kritik.

Vores primære målgruppe er det unge Københavnske vækstlag inden for scenekunst, musik, billedkunst og tværkunstnerisk performance. Da de skabende kræfter fra MAGMA, samt samarbejdere på projektet alle resonerer med dette miljø, har vi gode forudsætninger for at få afsat en stor del af billetterne gennem vores netværk.

Desuden er Basement en stærk ressource ifbm. *outreach*. Institutionen arbejder ligeledes med vækstlags- og undergrundsmiljøer, og når ud til målgrupper inden for: alternativ musik, LGBTQ+ miljøet, eksperimenterende scenekunst, mm. Dette er alle målgrupper der vil kunne finde genkendelse i vores performanceinstallations (interaktive) værker, der handler om *afslag*.

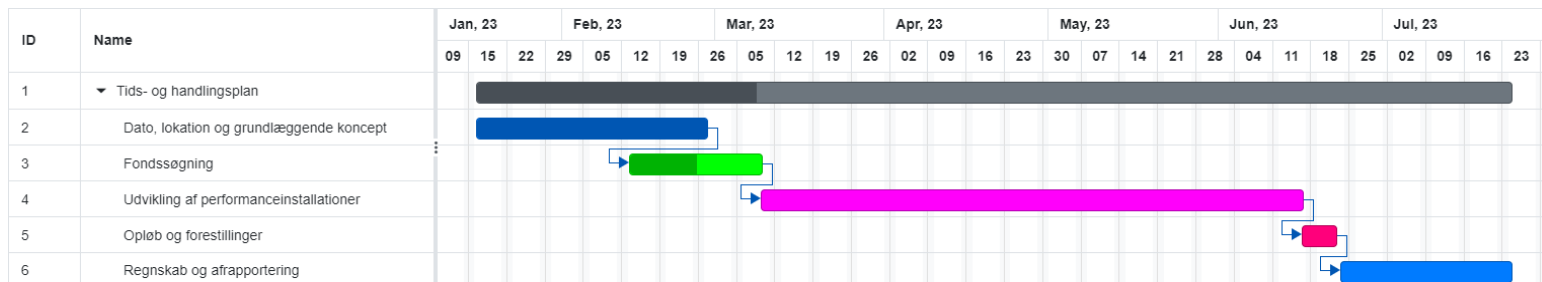
Vores sekundære målgruppe er den professionelle scenekunstbranche. Vi ønsker at invitere den etablerede branche ind for at repræsentere den anden del af publikum – dem, der sandsynligvis vil føle sig genkendt i værkerne, der handler om at *give* afslag. Denne målgruppe værende en form for *magthavere*: Tidligere kollegaer fra assistent-jobs på professionelle produktioner, nuværende kollegaer i etablerede kompagnier/institutioner, anmeldere, offentlige personer (teaterdirektører, uddannelsesledere) mm.

Således når vi ud til den etablerede branche:

- Via de medskabende kunstneres private netværk.
- Via MAGMAs netværk (vi har tidligere haft succes med at invitere anmeldere ind at se vores forestillinger)
- Via aktiv outreach og invitationer
- Via Basements platform

Vores teritære målgrupper er familie, venner, bekendte og fremmede, der alle kender til de afslag man kan møde på livets vej, og som støder på vores projekt via personligt eller offentligt netværk.

7. Tidsplan



Herover ses et gantt-skema over vores forsimplede produktionsplan. Punkterne er således:

1. Tids- og handlingsplan

Denne dækker over hele produktionens forløb.

2. Dato, lokation og grundlæggende koncept

Vi har brugt denne tid på at udarbejde vores grundlæggende koncept, finde dato og lokation, samt samle størstedelen af ønskede medvirkende.

3. Fondssøgning

I har højst sandsynligt modtaget en ansøgning fra os (inklusive diverse mails og telefonopkald) i denne periode. Tiden er brugt på at udarbejde projektbeskrivelse, budget og diverse bilag, samt at overveje hvilke fonde der er relevante for os.

4-5. Udvikling af performanceinstallationer - Opløb og forestillinger

Disse faser består af fire delfaser:

Delfase 1: Kunstneres og instruktørens udvikling af det kreative indhold (marts-april):

Dette arbejde består i at instruktør har enkelte prøver med de individuelle kunstnere (performere, billedkunstnere, kor) og sammen udvikler denne kunstners forløb/værk. Materialet skabes ud fra indledende samtale med kunstneren om vedkommendes personlige blik på *afslag*. I løbet af prøverne vil instruktør og kunstner - i samarbejde med scenografen - beslutte *hvilken enkeltstående facet af afslaget* der bør arbejdes med; det værende fx. *chok*, *vrede*, *anarki*, *lettelse* eller en helt anden.

I denne fase vil der desuden være løbende produktionsmøder for produktionsholdet.

Delfase 2: Produktionsholdets udvikling af materiale (april-maj)

Dette arbejde består i at scenograf, rekvisitør, kostumier, lysdesigner og korleder - i samarbejde med instruktør - udvikler fagspecifikt materiale som fx. scenografi og kostumer. Materialet bør udvikles med henblik på at *løfte og facilitere det allerede udviklede materiale*, sådan at når næste delfase påbegyndes vil materialerne fra delfase 1 og 2 kunne supplere hinanden.

Delfase 3: Sammensætning af materiale (1.-19. juni).

I denne delfase vil der forekomme fællesprøver, hvor performerne får mulighed for at afprøve forløb/værkudstilling i sammenhæng med scenografi/kostume/rekvisit/lys på skitseplan.

I denne fase vil der desuden være løbende produktionsmøder for produktionsholdet.

Delfase 4: Indryk og færdig dramaturgi. (20.-22. juni).

I denne sidste delfase af performanceinstallationens udvikling, rykker vi ind på Basement. Her opsættes alt det rumlige materiale og sættes færdigt sammen med værkerne. I samarbejde med det kreative hold samt en dramaturgisk konsulent og prøvepublikum, vil instruktøren lave det færdige oplevelsesdesign for publikum i denne levende installation. Sikkerhed, publikums tryghed/oplevelse samt færdig kunstnerisk vision er i fokus. Ved afslutningen af denne fase påbegyndes spilleperioden; den færdige performanceinstallation står klar, og byder publikum indenfor i et levende udstillingsrum, der sender associationer til museumsudstillinger. Her er værkerne dog mere interaktive, performative og levende, end hvad museumsgæsten er vant til. Dette kan beskrives som det tværkunstneriske element - udstilling og interaktiv scenekunst mødes.

6. Regnskab og afrapportering

Denne tid bruges på at vende tilbage til jer, fondene, samt andre relevante aktører. Vi præsenterer vores endelige regnskab og udvikler en afrapportering i overensstemmelse med jeres krav og ønsker.