

Intentionsrapport ved forsøg

Forsøgsstationen – værksted for professionel scenekunst.

Fakta

- Forsøgets titel: *The Foxcave*
- Forsøgets hovedspørgsmål (et spørgsmål): *The Foxcave undersøger immersive theatre genren og forsøger at svare på spørgsmålet om hvordan man fortæller en sanselig historie som omslutter sit publikum i interaktion, sansning og narrativ.*
- Kontaktoplysninger på den forsøgsansvarlige samt dennes evt. Teater: *Svend Kristensen, kunstnerisk leder af kompagniet Sew Flunk Fury Wit – mobil 41564727 administration@fein-schmecker.dk*
- Navne og faglig baggrund på de medvirkende i forsøget: *Ide og koncept er udformet af performer Svend Kristensen og instruktør Jesper Pedersen. Derudover involveres et kreativt hold som pt. er ved at blive samlet, samt prøvepublikummer.*

Udgangspunktet for forsøget

- Hvorfra kommer ideen til dette forsøg? *Ideen opstod på baggrund af en fascination af rævemyter som forfører og trickstere og et ønske om at udfordre de scenekunstneriske konventioner og skabe en oplevelse der implementer sit indhold i formen også.*
- Hvorfor ønsker I at undersøge netop dette spørgsmål? *Tematisk motivation: Fordi vi lever i en postfaktuel verden, hvor sandheden devalueres konstant. Formel motivation: Fordi livet i det 21. århundrede er kapslet ind i computerskærme, som fjerner os fra den sanselige, umiddelbare og taktile oplevelse af verden, som vil være én af kerneoplevelserne i The Foxcave. I The Foxcave skal publikum igennem skærmen og ind i fortællingen og opleve en ekstraordinær virkelighed.*
- Hvad består forsøget i:
 Skal en tese (et vedtaget postulat) undersøges?
 Skal en hypotese (en antagelse) undersøges?
 Skal der frit undersøges inden for en emnebaseret ramme?
 Er der et ønske om at opfinde noget?

Vore undersøgelse har dels en tematisk ramme som det kreative hold arbejder sig ind i, igennem forskellige forsøg, mini - tests og refleksioner. Dels undersøger vi hvordan vi giver publikum en hovedrolle i en fortælling hvor konsekvensen af deres interaktion er fremkomsten af et scenografisk og performativt univers der omslutter dem.

Fremgangsmåde

- Hvilke teoretiske og praktiske erfaringer inden for jeres forsøgsfelt læner I jer op af? *Igennem tidligere samarbejder (Støv og Crash) har vi et solidt erfaringsgrundlag og forståelse. Teoretisk er vi inspireret af spilteorier og potentialet for at anvende computerspillets dramaturgiske*

muligheder. JP har haft det som et fokusområde for sit scenekunstneriske virke og har undervist i det på Designskolen i København. Svend Kristensens mangeårige arbejde med performance, lyddesign og materialebearbejdning til dukker og sanseinstallationer vil også være bærende for undersøgelsen.

- Hvilke arbejdsmetoder har I tænkt at anvende?
En iterativ proces hvor det kreative hold igennem øvelser og refleksion over tematik, æstetisk og stil idegenerere materiale som afprøves på gulv som prototyper i løbet af perioden.
- Beskriv planen for forsøgets praksis. (daglig tid, brug af materialer, eksterne deltagere etc.)
En detaljeret plan er under udarbejdelse. Vi forventer at hovedparten af arbejdet foreligger i dagtimerne 10 – 16. Derudover vil der på udvalgte dage foregå aktivitet om natten, for at afprøve lys – og mørkedesign.

Forventninger til forsøget

- Har forsøget allerede et givent formål?
Eksempelvis:
Udvikling af ny metode?
Udvikling af trænings/arbejdsgruppe eller anden form for fremtidig samarbejde med andre?
Afsæt til en ny produktion?

Formålet med forsøget er at teste grundideerne til interaktion, taktilitet og narrative strategier til den endelige forestilling. Dette materiale dokumenteres og vil udgøre fundamentet for det videre arbejde kunstnerisk, produktionsmæssigt og finansieringsmæssigt. Materialet (tekst, foto, tegning, materialer, osv) samles i en "Rævebog" som indeholder de centrale ræve myter som historien baserer sig på, designkonceptet og interaktionsstrategier.

Formidling af forsøget

- Har I ønsker om praktisk formidling af forsøget? (afsluttende åben visning, åben arbejdsdag etc.)
- Er der specifikke ønsker om formidling af den afsluttende skriftlige rapport? (event, release, seminar, etc.)
Forsøget inkluderer en til flere visninger for publikum, hvor de præsenteres for projektet og oplever delelementer. Eftersom publikum er tiltænkt hovedrollen, er deres tilstedeværelse og deltagelse essentiel for udviklinge.