

# Eksperimentarie for Kulturskoleelever

Sammen skaber de unge en ny-fortolkning af fortællingen om Luck og Fortuna.

Målet er, at publikum skal opleve en rejse hen over havet med besøg på forskellige øer, som de to børnvillige opleve rejsen med både øjne, øre, næse, hænder, fødder og krop.

Det sker ved, at vi sammen husker tilbage til egen barndom og genkalder lugte, stemninger, lyde, oplevelser og erindrer hændelser fra dengang og skaber på baggrund af dette, en fælles sensorisk vandre-musikteater-forestilling igennem 9 rum, repræsenterende 9 almene livs-tematikker og hertil koblede følelses-universer.

## Formålet med eksperimentariet er at de unge:

- Samarbejder i en kreativ proces på tværs af kunstarterne, med henblik på ny inspiration og indsigt.
- Bringer deres talent og kompetencer i spil i en ny og udviklende sammenhæng.
- Tager ejerskab og ansvar for udvikling og afvikling af et fælles kunstnerisk produkt - fra start til slut.

Der er ingen instruktør, fordi vi vægter at de unge fungerer som instruktører for hinanden på tværs af grupperne. Vi faciliterer en proces, hvor de medvirkende reflekterer over hinandens valg: Hvad der virker og hvorfor? Vi holder her et tydeligt fokus på om det rum, der er skabt fortæller de to børns oplevelse af at ankomme til dette netop dette sted. Vi er tydelige med, at håndværksmæssig kunnen eller perfekt fremførelse ikke er relevant i denne sammenhæng, men at fokus er på en helheds sans-oplevelse, som gerne skal sætte alle de ankomnes sanser i spil og hvor de kunstneriske valg, som fx. kontrastering, samspil, tilvalg og fravalg er bevidste og kan argumenteres for i henhold til at skabe den ønskede helhedsoplevelse. Endvidere vægtes en udvikling igennem opholdet på øen - oplevelsesmæssigt, fortællingsmæssigt, æstetisk og reflektivt: Publikum skal opleve sig som forandrede igennem opholdet på øen og igennem mødet med stedets beboere. De skal beside en ny indsigt eller nye forundringspunkter, når de forlader stedet.

Inden eksperimentariet har deltagerne fået kendskab til flaskepost-fortællingen (via hjemmesiden) og øerne er fordelt på tværs af orkestre/musikere/skuespilere/dansere og visuelle kunstnere, så der bliver tale om tvær-æstetisk samskabelse og samproduktion i alle rum.

- Der er max 12 medvirkende i hvert rum.
- Hver deltager forbereder sig ved at medbringe et objekt og et udtryk relateret til deres ø-tema.
- I hvert rum er kostumer, materialer og rekvisitter til rådighed skabt af andre medvirkende.
- Max 12 publikummer per rejse.

## Samskabelse 1. del

- Step 1 Fortællingsramme og inspiration
- Step 2 Arbejde i ø-grupper - deling af ideer
- Step 3 Materiale sorteres og samskabes
- Step 4 Gennemspilning på tværs af øer
- Step 5 Fortællings-rammen sættes

## Samproduktion 2. del

- Step 1 Gentænkning og tilpasning
- Step 2 Fremvisning
- Step 3 Opsamling i gruppen
- Step 4 Fælles afrunding

# REGLER

Alle forpligtiger sig til at:

- være med i HELE processen
- møde op velforberejede
- være åbne og have vilje til at eksperimentere
- hjælpe til refleksion over de valg, der tages
- arbejde for et fælles helstøbt produkt

# RESULTAT

## Vandre-musikteater-forestilling for børnefamilier

"Rejsen" varer ca. 1 time: Den består af 9 rum med hvert sit unikke delelement af fortællingen, hver af en varighed på 5 min. Der er max 15 publikummer per rejse. Også et filmhold tager på rejsen. De filmer rummene og klipper materialet sammen til små stemningsfilm. Filmproduktionerne integreres i det samlede koncept.



### Til publikum:

I skal på en rejse hen over havet. En rejse, der starter sammen med to børn, som ikke husker, hvem de er, eller hvor de kommer fra. De er fanget på et stykke is på det store, mørke og endeløse hav, hvor Iskejseren har låst deres arme og ben og med sin sværm af ismyg suger al kraft ud af de to stakkels børn. Måske kan I hjælpe dem fri og rejse sammen med dem i den lille papirbåd frem mod lyset og erindringen om, hvem de er, og hvor de kommer fra?

På rejsen oplever I Drømmeøen Fantasia, hvor alt skønt kan ske, men I lægger også til ved både Øen Uromonia med dens faretruende rumlen og det eksplosive Grænseland, inden I til sidst sejler mod håbets oase og ender i et gyldent fremtids-univers...