



Bolvaerk - Projektbeskrivelse

Et rollespil, en øjenåbner og et personligt projekt

Introduktion

Bolvaerk er et rollespil for ca. 80 mennesker, der varer over to døgn. Langt de fleste rollespil handler som bekendt om orker og elvere og er for børn. Bolvaerk er for voksne og handler om at træffe valg, om at opleve, hvad rollespilsmediet kan byde på og selvfølgelig om, at være i krig. Den oplevelse handler om det ultimative i at føre krig og om det håbløse i at deltage i en krig. For os der sidder med ideen og skabertrangen, er det også en styrkeprøve og et skridt på vejen videre til at lære at gøre en vision til virkelighed.

Baggrund

Alle tænker på at forandre verden, men ingen tænker på at ændre sig selv

– Leo Tolstoy

Vi har noget på hjertet. Projektet har sit udgangspunkt i flere ting. For det første ønsket om at skabe: Fælles for personerne i den tremands gruppe som står bag projektet er at vi har erfaring i at arbejde med rollespil, men at dette er vores første personlige projekt. Det er første gang, vi ikke bare hjælper nogle andre med den praktiske del af deres arrangement, men selv er initiativtagere, idémænd og projektledere. Vi sad alle tre med følelsen af, at nu er det tid til, at prøve kræfter med et rollespil, vi selv planlægger og afvikler.

Ambitionen er, at fortælle en god historie, der kommer ind under huden på deltagerne, og får dem til at tænke og træffe valg. Et emne vi derfor synes er nærliggende er krig. Med Europa som krigsførende nation er det vigtigt, at befolkningen tænker over, hvad det betyder for et land og en sammenslutning af lande at gå i krig, og frem for alt for soldaterne, at være i krig. Samtidig er det et godt grundlag for en vedrørende historie, som også kan inspirere andre til at samle handsken op og arrangere deres egne rollespil.

Idé

Skøn som en sønderskudt banegård er vor ungdom, vor kraft, vore vilde idéer

– Tom Kristensen

Rollespillet skal afholdes i Gl. Grønholt vang i Nordsjælland i efteråret 2008. De 50 af deltagerne er egentlige spillere, og de sidste 30 er medhjælpere og statister i fortællingen.

Spillerne skal gennem deres roller opholde sig en sidste aften i sikre rammer, inden krigen bryder ud. Disse udgøres af den sidste samlingslejr for den hær rollerne er en del af. Natten igennem præges de med momenter der sætter stemningen for det videre spil.

Den følgende formiddag rejser spillerne det sidste stykke frem mod den belejrede fæstning, hæren er samlet for at befri. Denne rejse er ikke lang rent fysisk, men symboliserer den ultimative forandring som soldater gennemgår på vejen fra almindelige mennesker til ultimative skabninger.

Når hæren når frem til fæstningen, er intet dog som det så ud, og spillerne kastes ud i en fordrejet fortælling om krigens rædsler og de valg, der følger for soldaterne, der kæmper for at bevare deres menneskelighed.

Spillerne forberedes til rollespillet og mere vigtigt, inddrages i planlægningsprocessen, gennem projektets hjemmeside, løbende kontakt og informationsaftener, hvor der gennemspilles episoder fra rollernes fortid, for at give spillerne fælles referencer i løbet af det egentlige rollespil.

Da rollespillet bliver hårdt både fysisk, i form af kulde, mørke og småt med søvn, og psykisk i form af de oplevelser vi giver spillerne, har vi lagt en plan for at gribe spillere der "får nok" i løbet af spillet, og har erfarne arrangører siddende til at tage hånd om de problemer der forhåbentlig ikke opstår.

Oplevelsen

Vi vil skabe en fortælling, deltagerne selv er en del af. De skal mærke oplevelserne på egen krop og selv være med til at fortælle dem. Det kan et rollespil, men der skal også bruges en god historie, og en god fysisk ramme.

Til Bolvaerk er den fælles historie en historie om krigen, menneskets lidelse, fællesskabets sammenbrud og den ondskab vi ikke forstår, men også en historie om individets overlevelse. Igennem denne historie vil vi give vores spillere en følelse af håbløshed, bedrag, tvivl og utilstrækkelighed. Bolvaerk er altså en dyster historie, som samtidig bliver spændende, underholdende og gerne skulle give en oplevelse for livet.

For at fortælle denne historie tager vi vore spillere ind i en dyster middelalderverden hvor fortvivlelsen hersker og håb er et ukendt ord. Rammen for historien er de sidste soldaters kamp for at holde et fort mod en fjende der trods sin tydelige tilstedeværelse forbliver ukendt. Med fortet som det centrale omdrejningspunkt gennemgår soldaterne en kamp for deres egen overlevelse – en kamp til sidste mand.

Derudover vil vi også gøre et par ting som man ikke ser så ofte i rollespil, og som vi synes mangler. Vi vil først og fremmest tage vores ansvar som fortællere alvorligt. Alt for mange rollespil lider af at man som deltager bare bliver kastet ind i en verden uden historie og naturlig fremdrift i historien. Der sker med andre ord ikke noget, og man må nøjes med at opleve en stillestående verden. Vi vil sørge for der sker noget, og at det er noget som rollespillets deltagere må forholde sig til, så de ikke bare bliver tilskuere men deltagere. Kort sagt vil vi udnytte det potentiale rollespil har som fortællende og formidlende medie. Det betyder også at vi vil sigte efter at påvirke hele sanseapparatet eftersom alle sanser er i spil under et rollespil.

Den samlede oplevelse som spillerne står tilbage med efter arrangementet, er vigtig, fordi alt for få unge mennesker i dag beskæftiger sig med de følger, det har for de enkelte soldater, at arbejde i krigszoner, på trods af, at alle kender en eller flere, der har været af sted og måske oven i købet er kommet til skade. Derfor er det vigtigt at især unge ansøres til at tage stilling til spørgsmålet om Europa som splittet, krigsførende magt, og det er vi overbeviste om, at dette rollespil kan.

Markedsføring

Den primære målgruppe for rollespillet er folk der allerede har stiftet bekendtskab med rollespil, men tidligere erfaring er ikke et krav for at deltage, og nye spillere er meget velkomne.

Vi vil gøre brug af to metoder for at synliggøre projektet, og skaffe deltagere til rollespillet Bolvaerk. For det første vil vi oprette en hjemmeside, som bl.a. kommer til at indeholde stemningsbilleder og tegninger. Den første skitse til noget sådant kan ses i toppen af projektbeskrivelsen, og et par af de stemningsbilleder, der allerede er produceret er vedlagt denne beskrivelse. Vi har flere dygtige fotografer og tegnere i vores netværk, som har sagt ja til at hjælpe, og allerede har hjulpet med projektet.

Udover hjemmesiden vil vi også udnytte at vi har et stort netværk i rollespilmiljøet, for derigennem at promovere arrangementet via god gammeldags mund til mund overlevering og forskellige former for viral markedsføring. Vores erfaring er at det oftest er den mest effektive.

Endelig er det vores håb, at kunne interessere lokalpressen i det område hvor rollespillet skal afholdes.

Evaluering

Vi vil selvfølgelig gennemføre en evaluering der lever op til relevante krav.

Derudover udarbejder vi et dokument med de vigtigste lektioner vi kommer til at lære, således at de kan være til gavn for os selv og andre kommende arrangører i fremtiden. Dette dokument kommer til at

indeholde korte gennemgange af en række af de problemer vi støder på undervejs, samt sammenfatninger af vores overvejelser omkring dem, og de løsninger vi har valgt. Målsætningen er, at dette dokument, udover at tjene som konkretisering og opsamling af vore egne erfaringer, skal være starten på en større samling af erfaringer fra lign. arrangørgrupper over de næste par år med basis i åbne internet medier. Dette er nødvendigt fordi miljøet omkring rollespil i Danmark og hele Europa er dårligt til at formidle erfaringer internt, især til nye arrangører, der ikke har prøvet kræfter med større projekter før.

Det er ikke en del af dette projekt at udføre den videre erfaringsindsamling, men at forsøge at sætte den i gang ved at bidrage med de første indlæg i processen.

Endelig vil denne erfaringsindsamling blive offentliggjort bl.a. på den årlige internationale konference Knudepunkt der afholdes i Sverige foråret 2009, med udgangspunkt i et oplæg om erfaringsspredning ved arrangører fra Nye Stemmer, hvilket skal sikre, at erfaringerne spredes internationalt.

Tidsplan

- Planlægningsfase, fundraising og hjemmesideproduktion: Marts - April
- Markedsføringsfase og detailplanlægning: Maj (hjemmeside offentliggøres) - August
- Produktionsfase: September - Oktober
- Afvikling: 10. – 12. Oktober
- Oprydning og evaluering: Oktober - November

Samarbejdspartnere

I forbindelse med afviklingen og gennem hele processen har vi et tæt samarbejde med Kronborg Statsskov Distrikt, der udlåner location, og fungerer som sparingspartner i forbindelse med brug af skoven osv.

Endelig har vi et stort hold af hjælpende hænder fra hele rollespilmiljøet.

Hvem er vi

Holdet bag Bolvaerk hedder Nye Stemmer og består af følgende folk:

- Anders Rasmussen (22): Økonomistuderende ved Roskilde Universitetscenter, spejder og tidl. værnepligtig.
- Kasper Friis Hansen (23): Kommunikationsstuderende ved Roskilde Universitetscenter og Spejder.
- Søren Ebbehøj (23): Nanoteknologistuderende ved Københavns Universitet og tidligere professionel soldat.

Budget

Udgifter:

Deltagerbetaling		Mad:	15.000
- Spillere	25.000	Transport:	8.000
- medhjælpere	5.000	Leje, udstyr:	5.000
Støtte:		Location:	16.000
- DUF - Initiativ støtte puljen	20.000	Rekvisitter, effekter, sminke:	10.000
- Rollespilspuljen	5.000	PR:	1.000
<u>I alt:</u>	<u>55.000</u>	<u>I alt:</u>	<u>55.000</u>

Vi håber meget, projektet har fanget jeres interesse.

Venlig hilsen.

Anders Rasmussen, Kasper Friis Hansen, Søren Ebbehøj
Rollespilsfabrikken

