

# INITIATIVSTØTTE

## 2. UDBETALINGSANMODNING / AFRAPPORTERING

### FORBEHOLDT DUF

|  |        |                       |        |
|--|--------|-----------------------|--------|
| Indgået DUF:   |        | DUF nr.:              |        |
|  |        | Bevilget tilskud kr.: |        |
| <b>Regnskab og afrapportering er behandlet af DUF:</b> |        | <b>Godkendt:</b>      |        |
| Dato:  | Beløb: | Dato:                 | Beløb: |
| Navn:  |        | Navn:                 |        |

### UDFYLDES AF ANSØGER

|   |           |
|---|-----------|
| DUF nr.: IS-2008-07-055   |           |
| Projektitel: Bolværk  |           |
| Organisation/forening: Nye Stemmer  |           |
| Navn på kontaktperson: Søren Lyng Ebbehøj   |           |
| Adresse: Strandlodsvej 88 b 2. tv   |           |
| Telefonnr.: 25 33 01 96   |           |
| E-mail: <a href="mailto:ebbehoj@gmail.com">ebbehoj@gmail.com</a> / <a href="mailto:info@bolvaerk.com">info@bolvaerk.com</a> |           |
| Girokontonr.:   |           |
| Bank: Reg.nr.:  | Kontonr.: |
| Navn på bank + adr.:  |           |

### 2. Anmodning om udbetaling af resterende tilskud

Projektet blev afsluttet den 30/10-2008.

Rapport og underskrevet regnskab vedlægges. Skemaet vedr. budget og regnskab i pkt. 7 vedr. afrapporteringen **SKAL** anvendes.

Kontaktpersonen er økonomisk ansvarlig overfor DUF. Kontakt DUF, hvis kontaktpersonen er under 18 år.

Vi er indforstået med, at tilskud kan kræves helt eller delvis tilbagebetalt, såfremt:

- 1) Aktiviteten ikke er afviklet som beskrevet i ansøgningen, medmindre aftale herom er indgået med DUF.
- 2) Regnskab og beskrivelse ikke er indsendt senest 2 måneder efter aktivitetens afslutning.
- 3) Aktiviteten afsluttes med et overskud.

Kontaktperson:  
(personen skal være min. 18 år)

Søren Lyng Ebbehøj  
Navn (skriv blok bogstaver)

\_\_\_\_\_

Dato:

\_\_\_\_\_

Underskrift

**Ovenfor anførte forening/person rapporterer hermed om aktiviteter, hvortil der er modtaget initiativstøtte, i.h.t. retningslinierne for tildeling af støtte m.v.**

## **1. Beskriv kort aktiviteten (resumé)**

Bolvaerk var et projekt drevet af frivillige omkring foreningen Rollespilsfabrikken der mundede ud i rollespil for 80 personer i alderen 18 til 37 af samme navn. Spillet blev afviklet d. 3. til 5. oktober i Gl. Grønholt Vang ved Fredensborg. Deltagernes gennemsnitsalder var ca. 24 år. Udover selve rollespillet blev der også i løbet af august og september afholdt workshops for deltagerne, der tjente til at vejlede og forberede dem på rollespillet.

Bolvaerk handlede om at være sendt i krig uden selv at have valgt det, og de konsekvenser det kan have både personligt og socialt.

Deltagerne til Bolvaerk spillede alle soldater i en mørk middelalderverden, der var indkaldt til krigstjeneste mod deres egen vilje, uden mulighed for at sige fra. Handlingen begyndte aftenen før soldaterne skulle løfte en belejring. Her ankom de alle til den sidste forpost inden fjendeland og kunne stifte bekendtskab med den trykkede stemning der opstår inden man skal forlade trygge rammer for at sætte livet på spil. Her oplevede deltagerne de første antydninger af krigens stemning i form af forhutlede flygtninge og spredte træfninger med fjendtlige soldater.

Lørdag morgen begav deltagerne sig ud på den march der skulle føre dem frem til den belejring de skulle løfte. Her førtes krigsstemningen videre ved f.eks en ødelagt, raseret flygtningelejr på ruten.

Da deltagerne ankom til deres bestemmelsessted fandt de fortet mennesketomt med tydelige spor på voldsomme handlinger, f.eks. blodspor og ødelagte murelementer. I løbet af lørdag eftermiddag og aften intensiveredes begivenhederne, og deltagerne oplevede bl.a. en mand der hængte sin ven fordi begge var blevet vanvittige. Begivenhederne kulminerede med en række events hvor deltagerne præsenteredes for dilemmaer hvor de måtte gøre moralsk forkastelige ting for at sikre deres egen og gruppens overlevelse. Et eksempel på dette var f.eks. at slå uskyldige flygtninge ihjel. Da Bolvaerk kort herefter sluttede kl. ca. 4.00 lørdag nat var alle soldaterne (deltagerne) enten døde eller flygtet.

Ved at fortælle denne historie har vi søgt at skabe bevidsthed omkring menneskers moral, handling og følelser i en presset situation. Vores spillere har både oplevet selv og set andres handlinger i en fortælling omkring krigens rædsler.

## **2. Beskriv forberedelsen for aktiviteten**

For de tre arrangører begyndte forberedelsen til Bolvaerk halvandet år inden afviklingen. Hvad der begyndte som nogle samtaler om at omsætte vores få tidligere erfaringer og skabertrang til et produkt blev til et detaljeret planlagt event. Forberedelsen til Bolvaerk omfatter i kronologisk rækkefølge: klargøring af vision, planlægning af ansvarsfordeling og arbejdsdynamik, location-scouting, budgetlægning, projektbeskrivelse og fundraising, planlægning og afvikling af photoshoot, hjemmesideproduktion, markesføring, detailplanlægning af tidsplan, budget og produktion, planlægning og afvikling af spillerforberedende workshops og herefter produktion af kostumer, kulisser og effekter. Herefter blev Bolvaerk afholdt.

En af vores klare ambitioner var at have et velgennemtænkt og velplanlagt arrangement, samt at være fælles om alle vigtige beslutninger. Derfor har vi i arrangørgruppen holdt et væld af forberedende møder, tematiserede omkring de ovenstående emner. Derudover har vi holdt arbejdsdage og haft et fælles privat internetforum til at dele tekster, kalenderopdateringer osv. Som projektet er skredet frem har vi dog også i højere og højere grad fordelt selvstændige ansvarsområder imellem os, således at Anders Rasmussen har

været ansvarlig for økonomistyring og forplejning, Kasper Friis Hansen har været ansvarlig for visuel og narrativt design og Søren Ebbehøj har været ansvarlig for logistik og produktion. Vi har derved haft selvstændige ansvarsområder, og løst selvstændige opgaver, men har hele tiden inddraget hinanden i beslutningsprocessen.

I forbindelse med flere af ovenstående opgaver har vi kunne trække på hjælp og erfaringer fra rollespilmiljøet, foreningen Rollespilsfabrikken og Ungdomskulturhuset Kraftverket. Dette har dels bidraget til et veludført projekt, og dels til en stor grad af læring for os tre arrangører.

En anden vigtig del af forberedelserne har været selve forberedelsen af spillere og medhjælpere. Her har vi afholdt workshops for alle spillerne opdelt i mindre grupper og for alle medhjælperne. Målet for dette har primært været for at kunne præge spillernes forventninger og forståelse af spillets tema om krig, men har samtidig givet os en god mulighed for at få feedback på den kommunikation og de signaler om arrangementet vi som arrangører havde givet.

### **3. Beskriv aktivitetens gennemførelse**

Bolvaerk havde en stram tidsplan over de begivenheder der skulle sættes i spil fra arrangørernes side. Sammenlagt blev der i løbet af afviklingen inspillet 65 events, nogle for hele skaren af deltagere og nogle for mindre grupper. For at sørge for at alle deltagere ville få nogenlunde lige del i oplevelsen havde vi planlagt hvornår deltagerne skulle på patrulje, hvornår de skulle fungere som vagtposter osv. Således kunne vi sikre os at vi havde mulighed for at nå dem med vores events. Der var også lagt en plan for hvor deltagerne skulle bevæge sig hen, og på de mest besværlige ruter havde vi sørget for at give dem medhjælpere med som en del af fiktionen. Under hele afviklingen har der altså været en høj grad af styring fra vores (arrangørernes) side, som er højst usædvanlig for de rollespil for voksne man ellers har set.

Bag kulisserne bestod afviklingen i at modtage spillere og medhjælpere på lokationen, gennemføre sminkning af samtlige spillere, samt klargøre og briefe dem til spilstart. Derudover skulle sminke, kostumer og rekvisitter til de 35 statister der udførte de mange events koordineres. Endelig hørte der praktiske opgaver med til at have så mange mennesker gående i to døgn i form af madlavning, overnatning, underholdning og anden logistisk koordinering.

Afviklingen i sig selv var meget lærerig for os. Det var her al vores planlægning skulle gå op i højere enhed. Både mængden og dybden af detaljer vi holdt styr på var ganske overvældende og spændende at have ansvaret for.

## 4. Beskriv hvordan evalueringen er blevet gennemført

Vi har evalueret på projektet af flere omgange. Den første og mest umiddelbare er de debatter vi har deltaget i på internetfora. Primært på [www.liveforum.dk](http://www.liveforum.dk) og projektets eget forum: [www.bolvaerk.dk/forum](http://www.bolvaerk.dk/forum) Hvor spillerne har givet udtryk for deres oplevelser af rollespillet.

Derudover har vi afholdt en evalueringsdebat på rollespilskongressen Hyggecon i Århus (<http://hyggecon.eidolon.dk/>), hvor både vores deltagere og udefrakommende gav deres kritiske og konstruktive besyv med.

Vi har evalueret med flere spillere på Landforeningen for Rollespils månedlige Snakkeklubben-arrangement på Kraftverket, hvor Bolvaerk blev vendt som model for lignende scenarier.

Endelig har vi gennem samtaler med spillere dannet os et godt indtryk af deres oplevelser og syn på scenariet. Vi har også afholdt en intern evaluering, hvor kun arrangørerne samt Peter Munthe-Kaas fra Kraftverket, der har stor erfaring med mødeledelse og projektevalueringer var til stede. Den interne evaluering gav et fantastisk stort udbytte i form af viden og refleksion over processen og derfor også den vi fokuserer på her. Programmet kan skitseres således:

### **13.00: Lyngennemgang af projektprocessen**

En hurtig gennemgang af alle de vigtige delelementer af projektet og hvordan vi synes vi har arbejdet med dem, dels ud fra en planlægningsaspekt, og dels udfra hvor godt produktet blev.

### **14.00: Største problemer**

En diskussion med udgangspunkt i de emner, som i i fællesskab ser de største problemer i.

### **15.00: Største uenigheder**

En diskussion med udgangspunkt i de emner, som i er mest uenige om.

### **16.00: Opsamling af centrale erfaringer**

"Hvis vi skulle lave det igen" perspektiv

Kan vi bruge vores succesoplevelser til at undgå alvorlige problemer i fremtiden?

Hvis ikke... Kan vi så forestille os alternative løsninger til løsning af disse.

Det har været vigtigt for os både at komme i kontakt med spillere og medhjælpere, og give alle der har haft lyst til det, mulighed for at diskutere med os og andre hvad de har lært af Bolvaerk. Dette har især været vigtigt både for vores egen læring omkring projektet, men samtidig også for at spillerne har haft mulighed for på bedste vis at evaluere og reflektere over deres oplevelser.

## 5. Hvad har I lært af aktiviteten?

Vi har lært hvad det vil sige at planlægge og afvikle et arrangement af den meget høje detaljeringsgrad som det var tilfældet for Bolvaerk. Det er nu meget lettere for os at vide hvilke opgaver lignende arrangementer indebærer og planlægge dem effektivt.

En af de klare konklusioner der kom ud af vores interne evaluering er at det er vigtigt at kunne dele projektet op i konkrete opgaver, så man let kan identificere hvad man mangler at lave og hvordan det skal opnås. Vi har også lært at det er vigtigt at tage sig tid til at vurdere sin arbejdsproces undervejs. Det kan nemlig let komme til, at virke som en ekstra, unødigt arbejdsbyrde, men det kan også lette arbejdet, og dæmme op for frustrationer i samarbejdet.

Projektet har også lært os hvordan man kan gøre brug af intern kommunikation blandt arrangører, fx ved at sætte internetfora op som vidensbank. Samtidig har især projektet lange planlægningsforløb lært os hvordan man skal gribe dokumentation af beslutningerne, diskussioner og lignende an.

Som beskrevet i projektbeskrivelsen for Bolvaerk, har vi udfærdiget et dokument med nogle af de vigtigste praktiske erfaringer vi gjorde os i forbindelse med projektet. Det er meningen at det skal dække lavpraktiske detaljer, som kan have relevans for andre rollespilsproduktioner. Dokumentet er tilgængeligt på vores hjemmeside ([www.bolvaerk.dk](http://www.bolvaerk.dk)) hvor vi deler så mange data fra projektet som muligt. Herfra er det meningen, at fremtidige arrangører kan bidrage til dokumentet med lignende praktiske beskrivelser, således at erfaringerne kan komme hele miljøet til gode.

Dette dokument er vedlagt denne anmodning som Bilag #1

I øvrigt er det noget næsten enestående i rollespilssammenhæng, at så mange detaljer om projektet gøres tilgængelige efter endt afvikling, hvorfor vi da også har grebet muligheden for at udbrede vores erfaringer.

Sidst men ikke mindst har arbejdet med Bolvaerk givet os en dybere indsigt i hvordan rollespil kan virke som medie. Både hvad angår logistik, men især hvad angår spilmæssige virkemidler og hele historiefortællingen.

Vi har tilstræbt i høj grad at dele alle vores erfaringer imellem os, både løbende, men særligt gennem vores afsluttende proces-evaluering. Dette til trods har vi dog hver især lært særligt meget indenfor de ansvarsområder vi hver især har varetaget.

## 6. Hvad tror I, at aktiviteten vil betyde for jeres videre arbejde?

Som med alt arbejde, hører der en mængde vigtige lektioner, knubs og dyrt købte erfaringer med til første forsøg.

Disse erfaringer har vi gjort alt hvad vi kunne for at tage til os og analysere, så vi nu står langt bedre rustet til næste gang vi kaster os over et lignende projekt.

Frem for alt har gennemførelsen af vores første projekt givet os den nødvendige ballast, og sikkerhed for at vi næste gang kan gå hurtigere til værks og trække på vores værdifulde erfaringer.

Når man skal arrangere så tidskrævende projekter i sin fritid er det vigtigt, at man ved hvilke diskussioner og beslutningerne der er vigtigst at tage og i hvilken rækkefølge. Særligt på dette område har hele processen omkring Bolvaerk været lærerig frem mod fremtidigt arrangørarbejde.

I samme tråd har to af os allerede været involveret i andre projekter. Anders som sparringspartner på rollespillet "Day of Survival" og Søren som logistisk rådgiver på rollespils projektet "Town" og logistiker på rollespillet "Babylon".

Ud over det rent erfaringsmæssige har Bolvaerk også udvidet vores kendskab til og kontakter i miljøet omkring levende rollespil. Dette i sig selv har klart en betydning for vores videre arbejde med mediet, da man nu engang lettest skaber kontakt til folk man kender.

## 7. Budget og regnskab

I budgetkolonnen (1) skrives de budgetposter ind, som I har skrevet i jeres ansøgning.

I regnskabskolonnen (2) skrives de samme poster med de reelle udgifter, som I har haft ved projektet. Er der poster, som ikke er blevet til noget, så skrives der blot 0 kr. HUSK – alle udgifter skal med, også selvom DUF ikke har ydet støtte til dem alle. Nedenstående skema **SKAL** anvendes.

|  | Budget (1)    | Regnskab (2)     |
|--|---------------|------------------|
| <b>UDGIFTER:</b>   |               |                  |
| Forplejning  | 15.000        | 15.652,52        |
| Transport  | 8.000         | 7.775,60         |
| Leje af Udstyr   | 5.000         | 3.200,00         |
| Location   | 16.000        | 10.276,20        |
| Effekter   | 10.000        | 9.783,82         |
| PR   | 1.000         | 1.666,86         |
| Uforudsete udgifter  | 0             | 4.300,50         |
|  |               |                  |
| <b>Udgifter i alt</b>  | <b>55.000</b> | <b>52.655,50</b> |
| Husk at skrive alle jeres indtægter ind her, dvs. kommune, fonde, deltagerbetaling eller andet |               |                  |
| <b>INDTÆGTER:</b>  |               |                  |
| InitiativStøtten, DUF  | 20.000        | 20.000           |
| Rollespilpuljen, Landforeningen for Rollespil  | 5.000         | 3.000            |
| Deltagerbetalinger   | 25.000        | 24.500           |
| Gebyrer, for sen betaling  | 0             | 300              |
| Hjælpere   | 5.000         | 4.800            |
| <b>Indtægter i alt</b>   | <b>55.000</b> | <b>52.600</b>    |
| <b>I alt udgifter/indtægter for budget/regnskab</b>  | <b>0</b>      | <b>-55,50</b>    |

Eventuelle bemærkninger til regnskabet og ændringer i f.h.t. budgettet skal forklares

Som det fremgår af ovenstående er der efter vores bedste overbevisning fem væsentlige afvigelser fra det oprindelige budget:

**1+2:** De 'store' besparelser på "Location" og "Leje af udstyr" posterne kommer primært af, at vi har været langt bedre til at lave gode aftaler og låne os frem, end vi oprindeligt turde håbe på. De kommer også fra den nedjusteringen i autenciteten vi beskrev i vores reviderede budget fremsendt til jer 26. maj, som gav større besparelser end forventet.

**3:** Den betydelige stigning i "PR" posten kommer af at projektgruppen blev enige om at godtgøre Søren Ebbehøjs telefonregning under afviklingen af rollespillet, da han stod som eneste kontaktperson, hele projektet igennem. Regningen er placeret her, da vi nu har lært for fremtiden at inkludere en post i budgettet til administration.

**4:** Den relativt store post "Uforudsete udgifter", var der i sagens natur ikke budgetteret med, men efter en voldsom autoskade og en ødelagt kædesav blev vi enige om at oprette den frem for at "skjule" skaderne under andre poster.

**5:** Endelig fremgår det at støtten fra "Rollespilpuljen, Landforeningen for Rollespil" blev 2.000 lavere end ansøgt. Disse penge blev bevilget ganske kort før projektets afvikling (27/9-2008) og er brugt på produktion af kostumer og masker som begge hører til under posten "Effekter".

En mere detaljeret udgave af regnskabet er vedlagt denne anmodning som Bilag #2.

Overordnet set er vi meget tilfredse med arrangementets økonomiske resultat. Vi har holdt en stram økonomistyring gennem hele processen og en åben dialog om den økonomiske udvikling. Dette har været medvirkende til, at vi på de vigtige områder har kunnet rette økonomien ind efterhånden som mere og mere af budgettet er blevet realiseret.

Dato:

\_\_\_\_\_

Søren Lyng Ebbenhøj

\_\_\_\_\_  
Navn (skriv blokbogstaver)

\_\_\_\_\_  
Kontaktpersonens underskrift

(personen skal være min. 18 år)