

Produktionsstöd

Ärendenummer: #121616 | Inskickat av: TOVE RÅDMARK (signerad) | 2023-02-28 23:24

✓1. Sökande

Kontaktperson för projektet

För- och efternamn

Tove Rådmark

Telefon

0737400906

E-postadress

tove.radmark@gmail.com

Notifieringar

E-post

Ansöker du som enskild firma eller för en organisation?

Du kan inte ansöka som privatperson

Enskild firma

Sökande**Sökande namn**

Tove Rådmark

Personnummer

198701155502

Postadress

Safirgränd 10

Postnummer och ort

126 79 Stockholm

Telefon

0737400906

E-post

tove.radmark@gmail.com

Webbplats

<https://toveradmark.com>

Projektets namn

Mind Games/Luftslott

Projektperiod**Datum från**

2023-02-28

Datum till

2023-11-30

✓2. Produktionsidé

Ange inom vilket konst- eller kulturområde produktionen kommer att göras:

Dans

Produktionsidé

Vad har du/ni tänkt att göra inom projektet? Skriv en kort beskrivning.

MIND GAMES/Luftslott är ett dansprojekt som undersöker människans fantasi och föreställningsförmåga. Projektet gestaltar mötet mellan den uppfattade fysiska verkligheten och vår mentala föreställning människans inre värld. Utgångspunkten för projektet är nyfikenhet för hur forskning om hjärnans plasticitet och förmåga till förändring kan gestaltas och omformas via kroppen. Projektet består av pusselbitar av dansfilmer och sceniska verk, som kan kopplas ihop till en helhet eller visas var för sig, som installationer på flera olika platser. Estetiken utgår från konstnärernas bakgrunder, vilka är starkt rotade i den urbana kulturen och hip-hop. Projektet har fokus på mänskliga förändringsprocesser, och i arbetet kommer både koreografiska och pedagogiska metoder att utvecklas. De koreografiska metoderna utgår från neurocentriska definitioner av dans samt rörelseenergier, mönster och processer som finns i universum med fokus på begreppet energi. Varje pusselbit får ett eget manus som bygger på fantasi-världar vi människor skapar och upprätthåller, allt från mardrömsliknande scenarion till romantiska idéer, stresstankar och negativa självbilder. Med hjälp av musik, röst, ljud, rörelse, kostym, ljus och scenografi bygger vi upp osannolika och förvrängda, komiska, sorgliga och fantastiska bilder av verkligheten, och landar sedan i den vanliga vardagen. Varje scen pendlar mellan det vi uppfattar (verkligheten), och det vi kan föreställa oss. Målet är att ta upp frågor om mental hälsa för unga vuxna och vuxna, där de lätt kan relatera och få kunskap kring mentala processer. Hur vi kan förstå varandra i våra inre verkligheter och tillsammans hitta nya rörelsevägar till förändring och utveckling.

Vilka kommer att medverka?

Tove Rådmark är producent/koreograf för projektet. Tillsammans med Linnéa Sonka vars roll blir co-producer, koreograf och marknadsföring. För projektet vill jag engagera fem dansare, antingen via audition eller på förfrågan inför projektets start. Varje dansare undersöker var sitt tema i filmproduktionen, varav samtliga deltar i den sceniska gestaltningen. Förutom dessa behövs musiker, filmfotograf, kostymör, ljus/ljudtekniker och yttre ögon. Scenograf är önskvärt.

✓3. Syfte och mål

Syfte

Varför är det viktigt att genomföra projektet?

Projektet har två syften. Dels att belysa ett ökat samhällsproblem av mental ohälsa, och skapa mötesplatser där vi kan lära oss mer om våra mentala processer och hur dessa kan utvecklas. Genom att förstå och förkroppsliga vår inre kapacitet, fantasivärlden, den mentala verkligheten, kan vi öka vårt välbefinnande och utveckling. Dels vill jag undersöka neurologiska banor i kroppen som möjligheter till koreografiska och pedagogiska metoder i dans. Projektet undersöker koreografiska metoder för förändringsprocesser utifrån neurovetenskapliga perspektiv på dans och lärande. Dans och hjärnan är ett kunskapsområde som är relativt nytt, och som jag tror kan utvecklas på flera sätt. Jag är intresserad att utgå från dansarens perspektiv, och sätta det i förhållande till relevant forskning kring ämnet. Projektet vill undersöka olika sätt att förstå neurologi som koreografi.

Som danslärare i gymnasiet och på universitet har jag mött många ungdomar och vuxna som kämpar med sin mentala hälsa. Att belysa vår mentala verklighet och dess kapacitet är av stort värde i dagens samhälle. Likaså har metoder för neuro-pedagogik nyligen lyfts som viktiga faktorer för vårt lärande. Mental träning är fysisk träning, och för att förstå dess samband krävs att vi kopplar ihop dem i danspedagogisk på ett holistiskt sätt. Att undersöka neurologi i praktiken är av stor vikt för vår utveckling. Dans och rörelse är ett kommunikationsverktyg och en konstform som kan undersöka detta på flera olika nivåer, fysiskt och mentalt. Både som novis och expert har vi möjlighet att förstå vår kropp som en mentalfysisk rörelse i världen, med större kapacitet än vi själva i nuläget klarar av. Metoder för självutveckling har på senaste tiden exploderat i samhället och det allmänna rummet. Självutveckling är mentala processer som jag anser mer komplexa och fantastiska för vår förmåga till förändring och kunskapsutveckling, än vi idag kanske vet om eller klarar av att skapa i praktiken. Vår mentala värld påverkar våra förmågor till hälsa och kunskapsutveckling. Projektet innebär koreografiska, neurovetenskapliga och psykologiska perspektiv på fantasi och rörelse genom dans och film. Här kan de neurologiska mekanismerna i kroppen kan förstås som koreografiska mönster.

Mål

Vad vill du/ni uppnå med arbetet?

Inom ramen för detta projekt kommer ett sceniskt verk att publiceras/offentliggöras, samt en längre dansfilm som består av fem korta dansfilmer som utgår från fem platser (i Hallands län). Till projektet vill jag genomföra en föreläsning/workshop med utgångspunkt i de pedagogiska och konstnärliga metoder som undersökts i projektet med fokus på förändringsprocesser. Varje film/föreställning utgår från ett manus som skrivs av tillsammans med dansarna, filmfotografen och musikerna.

I ett längre perspektiv ser jag detta projekt som starten på en verksamhet som vill fungera som ett nätverk mellan forskning om hjärnans förändringsprocesser, pedagogiska metoder (lärande) och den konstnärliga/rörliga kroppens kapacitet. Jag vill initiera samarbeten med forskningsinstitut för reliabilitet och relevans i arbetet, och för att skapa livslängd och hållbarhet för ett fortgående projekt. Utveckla metoder i dans för undervisning och koreografi.

✓4. Målgrupper

Målgrupper

Vilka är projektets målgrupper?

Målgruppen är i dagsläget unga vuxna och vuxna. Vi vänder oss initialt till gymnasieelever och skolor, där vi tror att föreställningen har stor relevans i förhållande till hälsa och lärande. Det finns också planer på att i framtiden skapa en föreställning för yngre publik utifrån samma tema, men med projektnamnet FANTASI (obs! söks ej inom ramen för detta projekt).

Hur många ur målgruppen uppskattar du/ni kommer ta del av det ni producerar?

1220

✓5. Relevans för Region Halland

Relevans för Region Halland

Varför är projektet viktigt för de som bor i eller besöker Halland?

Projektet vill engagera konstnärer som har sin bas och produktion i Halland, tillsammans med konstnärer inom fältet framförallt nationellt/internationellt. Den verklighet som projektet utgår ifrån, framför allt i filmerna, kommer utspela sig i Halland. Mental hälsa och välbefinnande är aktuellt för alla samhällen. Projektet samarbetar även med dansstudion i Halmstad, vilka bidrar med replokaler vid start av studiecirkel. Deras målgrupp är även vår tilltänkta målgrupp, jag hoppas att projektet kan engagera ungdomar och vuxna i närområdet på flera sätt.

I vilken/vilka kommuner kommer produktionen att skapas och var kommer den att möta sin publik?

Halmstads kommun

Ange om det finns andra platser där produktionen kommer att skapas eller möta publik:

Produktionen skapas i Halmstad och har sin premiär där. Målet är att spela föreställningen för flera gymnasieskolor i Halland, och på flera allmänna platser. När produktionen är igång kommer marknadsföring fortsätta och projektet lever vidare med målet att sprida föreställningen runt om i Sverige.

✓6. Information och marknadsföring

Information och marknadsföring

Hur kommer du/ni att arbeta med information och marknadsföring?

Projektet marknadsförs i första hand via hemsida och sociala media: vi skapar trailers och fotomaterial, infoblad, mail, instagramkonto, tiktok, facebook, vimeo, youtube. Linnéa Sonka, co-creator till projektet, har lång erfarenhet av att arbeta med marknadsföring och utbildning inom grafisk design.

✓7. Samarbetspartner

Samarbetspartner

Vilka personer har bekräftat att de vill vara delaktiga i skapandet av produktionen?

Dansstudion Halmstad

Vilka arrangörer och samarbetsorganisationer har bekräftat att de vill presentera produktionen för en publik?

Sturegymnasiet Halmstad

✓8. Organisation för projektet

Organisation för projektet

Ange vilka som är nyckelpersoner i arbetet med produktionen, för- och efternamn samt ansvarsområde. CV ska bifogas för konstnärliga upphovspersoner och projektledare. Filer bifogas du i steg 12 - Bilagor.

Tove Rådmark - idé/producent/koreograf

Linnéa Sonka - co-producent/koreograf

✓9. Tidplan

Tidplan

När och var är det tänkt att de viktigaste händelserna ska äga rum?

Mars 2023 - föreberedelse

Maj 2023 - Uppstart projekt, skapa manus

Juni 2023 - Skapande av manus, musik, scenografi, kostym

Juli/Augusti 2023 - 4 veckors repperiod inkluderad filmning

Augusti/September 2023 - Ljussättning och Premiär

Okt/Nov/Dec 2023 - föreställningar, utvärdering, marknadsföring, projektet fortlever

✓10. Utvärdering

Utvärdering

Hur ska du/ni utvärdera projektet?

Publiksamtal

Referenspublik

Workshops/föreläsningar

Yttre ögon

✓11. Ekonomi

Kostnader

Fyll i de kostnader som du beräknar att ha för respektive år. Ange 0 i de rutor som inte är aktuella.

Använd kommentarsfältet för att förtydliga vad kostnaden gäller.

	Kommentar	2023	2024	Total
Arvode, köp av tjänster mot faktura	Dansare, Musiker, Tekniker, Filmfotograf, kostymör, Scenograf	320000	0	320000
Teknik	0	0	0	0
Resor/Transport	Resor för medverkande	10000	0	10000
Administration	Revisor	10000	0	10000
Marknadsföring	0	0	0	0
Lokaler	Dansstudion Halmstad	20000	0	20000
Lön som arbetsgivare (inkl. sociala avgifter)	Producent/Koreograf/Dansare	80000	0	80000
Övriga kostnader	Oförutsedda kostnader, ev hyra av skåpbil/teknik	10000	0	10000
Övriga kostnader	Kostym och Scenografi	20000	0	20000
Summering		470000	0	

Intäkter

Ange intäkter för projektet. Välj i rullisten och lägg till så många rader som du behöver.

Använd kommentarsfältet för att förtydliga vad intäkten gäller.

För bidrag ska du ange från vem bidraget är sökt och om det är beviljat eller sökt.

Intäkter	Kommentar	2023	2024	Total
Annan medfinansiering	Replokaler	20000	0	20000
Ansökt belopp från Region Halland	Ansökning	450000		450000
Summering		470000	0	470000

Visa summering

Observera att inlämnad budget ska vara i balans. Det innebär att summan av intäkter och utgifter ska vara 0 (noll).

Summa 2023

0

Summa 2024

0

Kommentarer till budget

Budgeten utgår från att inget annat bidrag/stipendium erhålles.

Bidrag sökes löpande för produktionen.

Har projektet fått stöd från Region Halland tidigare

Nej

✓12. Bilagor

Bifoga bilagor till din ansökan.

Obligatoriska bilagor:

- CV ska bifogas för konstnärliga upphovspersoner och projektledare

Frivilliga bilagor:

- Om du/ni har en separat projektbeskrivning som tagits fram för projektet så kan du bifoga den

 **CV_LINNÉASONKA_2023.pdf** (1,24 MB)

 **Tove Rådmark Enkelt CV.pdf** (1,13 MB)

 **PROJEKTPLAN MIND GAMES.pdf** (93 KB)

Samtliga filer ovan finns bifogade i detta dokument, se bifogade filer.

✓13. Försäkran

Du måste kunna försäkra följande för att kunna skicka in ansökan:

Jag har rätt att företräda sökanden och intygar att uppgifterna i ansökan är korrekta.

Jag intygar att sökande inte har skulder till Kronofogdemyndigheten för svenska skatter och avgifter eller är i likvidation eller konkurs

Signering

Följande parter har signerat detta ärende.

Namn: TOVE RÅDMARK

Person ID: 198701155502

Datum: 2023-02-28 23:24

Signerad checksumma: 6ED92E14D29102621E6452D9D9365A6D17675C08

PROJEKTPLAN

MIND GAMES/LUFTSLOTT

MIND GAMES/Luftslott är ett dansprojekt som undersöker människans fantasi och föreställningsförmåga. Projektet gestaltar mötet mellan den uppfattade fysiska verkligheten och vår mentala föreställning – människans inre värld. Utgångspunkten för projektet är nyfikenhet för hur forskning om hjärnans plasticitet och förmåga till förändring kan gestaltas och omformas via kroppen. Projektet består av *pusselbitar* av dansfilmer och sceniska verk, som kan kopplas ihop till en helhet eller visas var för sig, som installationer på flera olika platser. Estetiken utgår från konstnärernas bakgrunder, vilka är starkt rotade i den urbana estetiken och hip-hop kulturen. Projektet har fokus på mänskliga förändringsprocesser, och i arbetet kommer både koreografiska och pedagogiska metoder att utvecklas. De koreografiska metoderna utgår från neurocentriska definitioner av dans samt "rörelseenergi", mönster och processer som finns i universum med fokus på begreppet *energi*. Varje pusselbit får ett eget manus som bygger på fantasi-världar vi människor skapar och upprätthåller, allt från mardrömsliknande scenarion till romantiska idéer, stresstankar och negativa självbilder. Med hjälp av musik, röst, ljud, rörelse, kostym, ljus och scenografi bygger vi upp osannolika och förvrängda, komiska, sorgliga och fantastiska bilder av verkligheten, och landar sedan i den "vanliga" vardagen. Varje scen pendlar mellan det vi uppfattar (verkligheten), och det vi kan föreställa oss. Målet är att ta upp frågor om mental hälsa för unga vuxna och vuxna, där de lätt kan relatera och få kunskap kring mentala processer. Hur vi kan förstå varandra i våra inre verkligheter och tillsammans hitta nya rörelsevägar till förändring och utveckling.

BAKGRUND (beskrivning av begreppet fantasi)

Synonymer: Dagdrömmar och nattliga drömmar, mardrömmar, föreställningar, perspektiv, sagor, luftslott, lögnar, inbillningar, myter, idévärldar, uppfinna, dikta, luftslott, idévärld, påhitt, föreställning, föreställningsförmåga, uppfinna
Motsatsord: Verklighet

Fantasi är förmågan att skapa inre bilder, känslor och föreställningar när de inte upplevs genom andra sinnen. Det är en grundläggande konstruktion vilken genom människor förstår världen. Den spelar stor roll för lärande.

Projektet undersöker koreografiska, neurovetenskapliga och psykologiska perspektiv på fantasi genom dans. Det finns en enorm kraft i människans mentala förmåga. Med hjälp av våra tankar kan vi förändra vår verklighet. Beroende på vår inre verklighet skapar vi vår relation till omvärlden vilket påverkar vår utveckling, lärande och hälsa.

Fantasi är hjärnans förmåga att skapa inre verkligheter och världar. En mental (och därmed även kroppslig) process som skapar nya idéer, tankar och bilder utifrån befintliga erfarenheter genom att omstrukturera dessa på olika sätt för olika syften. Fysiologiskt är det en process av att bilda nya system av tillfälliga anslutningar som ett resultat av komplex aktivitet i hjärnan. Tillfälliga nervförbindelser sönderfaller och kombineras på nya sätt.

Människans förmåga att föreställa sig saker är roten till hur vi skapar våra samhällen och ger oss möjligheter till **kunskapsutveckling**. Fantasi är kopplad till intelligens och språk. Den senaste tiden har neuro-vetenskap börjat användas mer och mer i pedagogiska syften, för att förstå och främja inläring hos elever i framför allt skolmiljö. Att lära sig mer om hur hjärnan fungerar har blivit alltmer populärt i dagens samhälle, inte minst inom hälsa och självutveckling. Unga och unga vuxna har idag stora möjligheter att använda sig av kunskap om hjärnan i flera syften. Samtidigt ökar den psykiska ohälsan hos just denna målgrupp. Hur kan vi använda oss av kunskap om hjärnan och dess föreställningsförmåga för att öka vårt välmående.

Fantasi ger oss möjlighet att **minnas och drömma**, vilket såklart har båda ”positiva” och ”negativa” effekter. Unga och unga vuxna har idag stora möjligheter att använda sig av kunskap om hjärnan i flera syften. Samtidigt ökar den psykiska ohälsan hos just denna målgrupp. Hur kan vi använda oss av kunskap om hjärnan och dess föreställningsförmåga i vår vardag, och genom rörelse, för att öka vårt välmående och innovation? Möjligheten att drömma, både positiva och negativa scenarion.

Fantasi skapar vår förmåga till **empati**. Den är förmågan att sätta dig in i en annan människas känslomässiga upplevelser. Våra relationer är således uppbyggda till stor del på fantasi. **Kreativitet och innovation** är också fantasins verk. Genom att föreställa sig något som inte ännu existerar kan vi visualisera något som är annorlunda och bättre. Fantasi är roten till hur vi skapar våra samhällen och ger oss möjligheter till kunskapsutveckling.

Vi kan använda oss av vår fantasi för att skapa de vackraste världar, och de hemskaste. Det vi tänker kan manifesteras genom aktioner i vår verklighet. Hjärnan har alltså stora möjligheter. Samtidigt verkar det ganska svårt för oss att skapa nya neurologiska banor i våra kroppar. Om vi från början har med oss negativa tankemönster, som kanske kan kopplas till både arv och miljö, så har vi det också svårare att förändra våra tankar till mer gynnsamma.

PROJEKTETS RELEVANS

Projektet har två syften. Dels att belysa ett ökat samhällsproblem av mental ohälsa, och skapa mötesplatser där vi kan lära oss mer om våra mentala processer och hur dessa kan utvecklas. Genom att förstå och förkroppsliga vår inre kapacitet, fantasivärlden, den mentala verkligheten, kan vi öka vårt välbefinnande och utveckling. Dels vill jag undersöka neurologiska banor i kroppen som möjligheter till koreografiska och pedagogiska metoder i dans. Projektet undersöker koreografiska metoder för förändringsprocesser utifrån neurovetenskapliga perspektiv på dans och lärande. Dans och hjärnan är ett kunskapsområde som är relativt nytt, och som jag tror kan utvecklas på flera sätt. Jag är intresserad att utgå från dansarens perspektiv, och sätta det i förhållande till relevant forskning kring ämnet. Projektet vill undersöka olika sätt att förstå neurologi som koreografi.

Som danslärare i gymnasiet och på universitet har jag mött många ungdomar och vuxna som kämpar med sin mentala hälsa. Att belysa vår mentala verklighet och dess kapacitet är av stort värde i dagens samhälle. Likaså har metoder för neuro-pedagogik nyligen lyfts som viktiga faktorer för vårt lärande. Mental träning är fysisk träning, och för att förstå dess samband krävs att vi kopplar ihop dem i danspedagogisk på ett holistiskt sätt. Att undersöka neurologi i praktiken är av stor vikt för vår utveckling. Dans och "rörelse" är ett kommunikationsverktyg och en konstform som kan undersöka detta på flera olika nivåer, fysiskt och mentalt. Både som novis och expert har vi möjlighet att förstå vår kropp som en mentalfysisk rörelse i världen, med större kapacitet än vi själva i nuläget klarar av. Metoder för självutveckling har på senaste tiden exploderat i samhället och det allmänna rummet. Självutveckling är mentala processer som jag anser mer komplexa och fantastiska för vår förmåga till förändring och kunskapsutveckling, än vi idag kanske vet om eller klarar av att skapa i praktiken. Vår mentala värld påverkar våra förmågor till hälsa och kunskapsutveckling. Projektet innebär koreografiska, neurovetenskapliga och psykologiska perspektiv på "fantasi" och "rörelse" genom dans och film. Här kan de neurologiska mekanismerna i kroppen kan förstås som koreografiska mönster.

KOREOGRAFISKA METODER

Neuro-koreografi

Jag undersöker bland annat koreografiska metoder utifrån modeller om neurologiska definitioner av dans presenterade i artikeln "Dance on the Brain: Enhancing Intra- and Inter-Brain Synchrony" (2021, Basso, Satyal & Rugh).

"Den neurocentriska definitionen av dans. Dans omfattar en obegränsad mängd rörelsemönster som: (1) genereras spontant eller avsiktligt; (2) manifesteras för ritualer, prestationer eller sociala interaktioner; och (3) engagera ett mångsidigt nätverk av hjärnregioner som stödjer neurobeteendeprocesser i sju distinkta områden: • Sensorisk • Motorisk • Kognitiv • Social • Känsломässig • Rytmask • Kreativ." (s. 3)

De beskriver även de fundamentala kodifierade rörelsevägarna i dans som:

1. Andning
2. Naval strålning (Core-Distal)
3. Spinal (huvud-svans)
4. Homolog (övre-undre)
5. Homolateral (kroppshalva)
6. Kontralateral (diagonal)
7. Tvärlateral anslutning

Dessa vill jag dock utveckla vidare, eftersom jag är intresserad av och har undersökt metoder utifrån hip-hopens estetik i min masteruppsats: polyrytmik och polycentrism. I min uppsats föreslår jag även polycentrism som en relationell aktivitet, där energier/kraft från olika centrum i våra kroppar kan förflyttas till andra kroppar – som en relationell aktivitet.

Naturens energier och rörelsemönster är sammankopplade, några av dessa rörelsemönster och vägar:

Rörelse

Det finns en enorm kapacitet till "förändringsprocesser" i människan och dennes föreställning om verkligheten. Jag använder mig av begreppet "energi" som en stor del av de rörelsemekanismer som är i konstant förändring i oss själva och världen. Energi tar aldrig slut, den kan bara omvandlas. Universums kausalitet, naturlagarna och den så kallade "butterfly effect" är alla exempel på hur rörelseenergi är i konstant aktivitet. Både i vår egen kropp, och i relation till andra och världen.

Det finns därmed en repetitivitet och rörelsemönster i naturens processer som skapar intressanta koreografiska metoder och rörelser. Exempel på sådana "rörelser" i vår verklighet är cirklar, vibrationer och geometriska former. Sådana "rörelser" i vår värld kan omvandlas till koreografiska rörelsevägar i rum och tid. Rhizome är ett annat exempel på ett naturfenomen som beskriver ett slags icke-hierarkiskt rotsystem, och beskrivs även som ett organiseringsmönster av människor och fenomen (Deleuze och Guattari).

Forskning visar på hur roten på våra problem i vår verklighet ofta är relationella. Genom att undersöka empati, och olika rörelsemönster i relationer till andra människor kan vi utveckla vår förmåga att förstå oss själva i relation till vår föreställning om verkligheten. Rörelse är ett av våra främsta verktyg för språk och kommunikation, vilket utvecklar våra kommunikativa förmågor i exempelvis empati.

BESKRIVNING AV DANSFILMERNÄ

Projektet består av fem dansfilmer som porträtt av fem fantasivärldar, där verklighet och dröm hakar i varandra. Varje film har ett tema baserat på olika sätt att hantera vår idévärld. Samt hur vi själva tar plats med vårt varande och skapar vår mentala självbild. Teman för fantasivärldarna kan vara: dagdrömmar, nattliga drömmar, mardrömmar, föreställningar, perspektiv, sagor, luftslott, lögner, inbillningar, myter, idévärldar, uppfinningar, dikter, luftslott, idévärld, påhitt, föreställningar. Varje dansfilm utgår från dansarnas inre världar, och de världar vi själva bygger upp tillsammans. Det kan t.ex. utgå ifrån en kärleksrelation med två olika perspektiv, en framtidsdröm, en mardröm, en dikt.

Framförallt vill jag gestalta människans idé om sig själv, och repetitiva mönster i våra tankar som är skadliga för oss. Exempelvis negativa tankar som "jag kan inte". Vad händer i vår kropp när vi tänker negativt? Hur kan vi gestalta vårt mörka inre? Och hur kan vi förändra vår verklighet till vad vi vill – bara genom tankens kraft? Vi skapar sagor från våra inre demoner och framkalla detta i kroppslig gestaltning. För att belysa mental ohälsa! Och hur vi kan utvecklas och förändras med hjälp av kroppen som metod.

MÅL

Inom ramen för detta projekt kommer ett sceniskt verk att publiceras/offentliggöras, samt en längre dansfilm som består av fem korta dansfilmer som utgår från fem platser (i Hallands län). Till projektet vill jag genomföra en föreläsning/workshop med utgångspunkt i de pedagogiska och konstnärliga metoder som undersökts i projektet med fokus på

förändringsprocesser. Varje film/föreställning utgår från ett manus som skrivs av tillsammans med dansarna, filmfotografen och musikerna.

I ett längre perspektiv ser jag detta projekt som starten på en verksamhet som vill fungera som ett nätverk mellan forskning om hjärnans förändringsprocesser, pedagogiska metoder (lärande) och den konstnärliga/rörliga kroppens kapacitet. Jag vill initiera samarbeten med forskningsinstitut för reliabilitet och relevans i arbetet, och för att skapa livslängd och hållbarhet för ett fortgående projekt. Utveckla metoder i dans för undervisning och koreografi.

MÅLGRUPP

Målgruppen är i dagsläget unga vuxna och vuxna. Vi vänder oss initialt till gymnasieelever och skolor, där vi tror att föreställningen har stor relevans i förhållande till hälsa och lärande. Det finns också planer på att i framtiden skapa en föreställning för yngre publik utifrån samma tema, men med projektnamnet FANTASI (obs! söks ej inom ramen för detta projekt).

Hur många ur målgruppen uppskattar du/ni kommer ta del av det ni producerar?

Inom ramen för detta projekt önskar vi spela verken för gymnasieskolor i Halland. Det finns 18 gymnasieskolor i Halland, både kommunala, regionala och fristående. År 21/22 uppgick antalet elever i gymnasieskolor i Halland till 12 220, enligt Skolverkets statistik. Om projektet kan nå fram till en tiondel av dessa elever uppgår det till ca. 1220 unga vuxna. Förutom dessa önskar vi sätta upp verken på offentliga platser och scener där allmänheten kan ta del av arbetet, t.ex. bibliotek, utomhusfestivaler eller platser med signifikant betydelse för Halland.

MARKNADSFÖRING

Projektet marknadsförs i första hand via hemsida och sociala media. Linnéa Sonka, co-creator till projektet, har lång erfarenhet av att arbeta med marknadsföring och utbildning inom grafisk design.

MEDVERKANDE

Tove Rådmark är producent/koreograf för projektet. Tillsammans med Linnéa Sonka var sroll blir co-producer, marknadsföring och koreografi. För projektet vill jag engagera fem dansare, antingen via audition eller på förfrågan inför projektets start. Varje dansare undersöker var sitt tema i filmproduktionen, varav samtliga deltar i den sceniska gestaltningen. Förutom dessa behövs musiker, filmfotograf, kostymör, ljus/ljudtekniker och "yttre ögon". Scenograf är önskvärt.

TIDSPLAN

Mars	Förberedelseperiod
April	
Maj	Uppstart med konstnärer Börja arbeta med manus

Juni	Manusarbete, Musikskapande, Kostym
Juli	Residens 2 veckor skapa
Augusti	Residens 2 veckor skapa samt filma Kostym och musik färdig Ljussättning i samband med premiär Premiär i augusti eller september
September	Utvärdering av projektet
Oktober	Marknadsföring och vidareutveckling av projektet
November	Marknadsföring och vidareutveckling av projektet
December	Marknadsföring och vidareutveckling av projektet
Januari 2024	

BUDGET

UTGIFTER		
	á	
2 Musiker	20 000	40 000
5 Dansare	40 000	200 000
Producent/Koreograf/Marknadsföring	40 000	80 000
Filmfotograf	40 000	40 000
Tekniker	20 000	20 000
Lokaler	20 000	20 000
Scenograf	10 000	10 000
Kostymör	10 000	10 000
Scenografi	10 000	10 000
Kostym	10 000	10 000
	SUMMA:	440 000

INTÄKTER		
Lokaler Dansstudion Halmstad	20 000	20 000

SUMMA UTGIFTER + INTÄKTER	

Tove Rådmark 870115-5502
Safirgränd 10, 12756, Stockholm
Tele: 0737400906

E-post: tove.radmark@gmail.com

Instagram: <https://www.instagram.com/toveradmark/>

Facebook: <https://www.facebook.com/tradmark/>



EXAMINA

2021 Masterexamen i Samtida Dansdidaktik (120 hp),
Dans & Cirkushögskolan, Stockholm

2017 Lärarlegitimation för gymnasiet. Vidareutbildning
Av Lärare (VAL) (45 hp), Stockholms universitet

2013 Kandidatexamen i Danspedagogik (180 hp), Dans & Cirkushögskolan,

Övriga utbildningar/kurser (urval)

2022 Paris, fristående workshops i house, hip-hop och Movement Practice

2016 Danspedagogveckan i Karlstad

2016 Workshop Dansfilm, Ledare: Drotz Ruhn

2015 VFU-handledarutbildning (7,5 hp), Dans & Cirkushögskolan, Stockholm

2015 Estetisk Kongress

2013 P.A.R.T.S summerschool

2014 Back to the Woods, summer school, Hiphop

2009 Stockholm Balettakademien Streetutbildning, Stockholm

2008 Yrkes- och högskoleförberedande dansutbildning, Kulturama, Stockholm

2006 Åsa folkhögskola, Danskurs med inriktning streetdance (five style)

Konstnärliga uppdrag (urval)

2022 Dansare

ÄDT – Är det taget

2021 Koreograf

Polycentrism – A dance film

2019 Koreograf/Dansare

Ashes – A dance film

2018 Dansare/Koreograf

UNVOLUTION

2015 Dansare

FATTA DANS!

2015 Dansare/Koreograf

SOPRUMMET

2014 Dansare

Improve

2013 Dansare/Koreograf

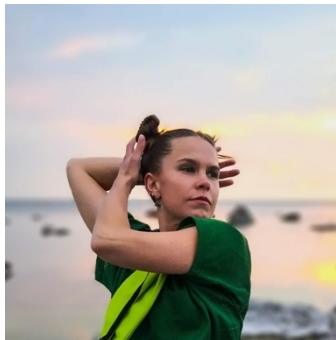
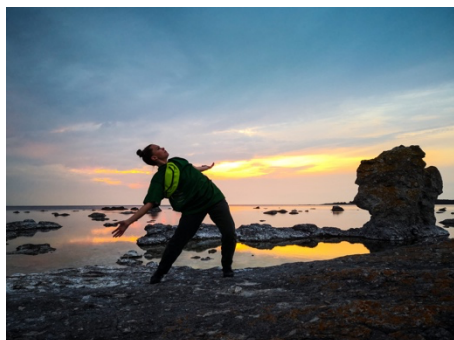
Form

2012 Dansare

Hygglige House

Kontinuerligt

Deltar i battles och liknande sceniska sammanhang



Undervisning (urval)

Scen och musikhögskolan	Danslärarutbildningen Göteborg	på uppdrag
Dans och Cirkushögskolan	Danslärarutbildningen Stockholm	på uppdrag
Kulturama Gymnasium	Dansinriktn. Stockholm	2021 tillsv
Sturegymnasiet	Dansinriktn. Halmstad	2021 tillsv.
Viktor Rydbergs Gymnasium	Dansinriktn. Stockholm	2020-2021
Wendela Hebbegymnasiet	Dansinriktn. Södertälje	2014 -2019
Kulturskolan	Stockholm	2015-2018

Övrigt

Erhållet Stipendium från DOCHs vänner år 2013

Länkar:

Trailer ÄDT :

https://vimeo.com/787142304?fbclid=IwAR05ZzAvQpm0aIDfeE3SKX_mecBPbOWPhPrxTLXdmQJfDd12_xNvZyZsU04

Polycentrism – A dance film: https://www.youtube.com/watch?v=4D65aPya6_o

Unvolution Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=DrfwL4quFsQ&t=19s>

UT° - A dance film: <https://www.youtube.com/watch?v=IftQY-ffRg&t=1s>

Ashes – A dance film: <https://www.youtube.com/watch?v=BcuF9NLaLJA>

Instagram: <https://www.instagram.com/toveradmark/>

CV I LINNÉA SONKA



070 68 49 817



linnea.k.sonka@gmail.com

ARBETSLIVSERFARENHET (i urval)

- Danslärare på Danscenter Fryshuset Stockholm i House. Även vikarierat för yrkesdans-linjen vid flertal tillfällen även då i House och Hiphop. Hösten 2015 - pågående. Fryshuset, Mårtendalsgatan 6, 120 30 Stockholm
- Danslärare och coach, 2021, för Dream Class Vibes initierat av Pa Laity Njie.
- Under slutet av 2019 arbetade jag tillsammans med Tove Rådmark om föreställningen Unvolution för att istället passa fem dansare istället för sju. Den planerade turnén under 2020 för dansföreställning Unvolution blev tyvärr inställd på grund av pandemin. Därav hann vi endast visa den omarbetade föreställningen vid ett tillfälle.
- Organiserade manifestation den 8 mars 2019. Medverkade även som koreograf och dansare i samverkan med Tove Rådmark. Koreografins syfte var att lyfta kvinnorätts frågor, skapa eftertanke och en djupare förståelse i dessa frågor.
- Koreograf och dansare i dansfilmen Ashes 2019. Se i portfolio.
- Koreograf/dansare - ett utdrag ur föreställningen Unvolution på statens kulturråd, nationell konferens 5 december 2018
- Producent, film/klipp och samordnare för dansfilmen "Tyst dansa" 2018 - initierade en dansfilm i samband med Tyst dansa uppropet under #Metoo
- Koreograf och producent av föreställning Unvolution tillsammans med Tove Rådmark med start 2017. Föreställningen sattes upp på Urban Connection på Dansenshus maj 2018. Jag var även själv dansare i föreställningen.
- Danslärare på Kulturamas yrkesdans-linje och dansgymnasium 2017-2018, Virkesvägen 21, 120 30 Stockholm
- Koreograf till stycket Endeavour, projekt under sommaren 2017 - Vinnare av showcase battle Jam Summer Session sommaren 2017
- Danslärare på Dans och dialog, projekt för nyanlända med syfte att dansa och även ha dialoger kring olika ämnen valda av samtalsledare, under 2017
- Deltagit som dansare i projektet Culture Clash i Amsterdam under 10 dagar , oktober 2016. Under projektet jobbade vi fram en föreställning på 40 minuter och deltog i battles
- Dansare i Yeyas (internationell dansare och koreograf) Company från 2014-2017
- Hållit House workshop i Amsterdam i samarbete med projektet Culture Clash 16 oktober 2016, Talentenhuis Nieuw West
- Koreograf/ledare för 8 dansare inför Fringe Festival 2016. Arbetade med detta under 1 månads tid.
- Danslärare på We Are Stockholm via studiefremjandet, ett kulturevent för ungdomar. Kungsträdgården, Stockholm. Studiefremjandet Norrtullsgatan 12N, 11327 Stockholm. Sommar 2015
- Domare på danskarusellen vid flertal tillfällen, en koreografi tävling i valfristil. Studiefremjandet Stockholm, Norrtullsgatan 12N, 11327 Stockholm, våren 2015.
- Danslärare och cirkelledare på Studiefremjandet Stockholm, Norrtullsgatan 12N, 11327 Stockholm, juni 2014 - pågående

CV I LINNÉA SONKA

- Koreograf på Danscenter Stockholms danslinje, Åsögatan 117, 116 24 Stockholm. Mars 2014.
- Driver föreningen Kaizen i Växjö, startades 2012 tillsammans med tre andra dansare. Kaizen jobbar mestadels med undervisning i de olika streetdans-stilarna för ungdomar. Vi har även satt upp en föreställning, Deadlock och arrangerat olika event i Växjö.
- Danslärare på Kulturskolan och Move It, Växjö Kommun, Kungsgatan 29, 352 33 Växjö, 2006-2008 och Nov 2011 - Jun 2012



UTBILDNING

- Åsa Folkhögskola, 1-style House 2015-2016
- Dans och Cirkus Högskolan, Ämneslärare programmet. 2013-2014
- 1-årig dansutbildning på Juste Debout School, Paris 2012-2013
- 2-årig dansutbildning på Danscenter Stockholm, 2008-2010
- Avslutad 3-årig gymnasieutbildning, Katedralskolan, Växjö 2008

LÄNKAR (i urval)

Nedan är länkar till olika koreografiska verk samt kommunikativt material jag editerat och i vissa fall även filmat. Jag har lång erfarenhet av att arbeta med kommunikation på olika organisationer och kommer därav under anslaget kunna arbeta kommunikativt med projektet. Dessa länkar är endast upplagda i syfte för att dela arbete därav är de ej publika. Klicka på bilden för att komma vidare:



#TYSTDANSA - film, produktion och editering



Koreograf och dansare

CV | LINNÉA SONKA



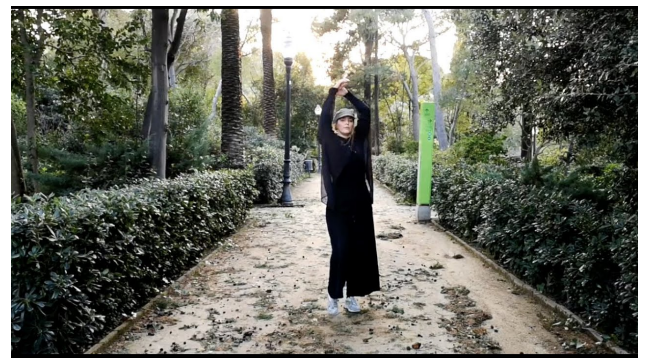
Koreografi och editering



Koreografi och editering



Koreograf samt dansare. Editering



Dansare - Freestyle samt editering



Editering



Koreograf

ÖVRIG ARBETSLIVSERFARENHET / IDEELLT ENGAGEMANG

- Koreograf/dansare - för statens kulturråd, nationell konferens december 2018
- Key Account Officer på Plan International Sverige - 2021 - pågående
- Kampanjansvarig på ActionAid Sverige 2019-2020
- Verksamhetsansvarig F2F på ActionAid 2016-2019
- Gruppledare Amnesty International 2011-2012 Koreograf