

ZOMBIE JÆGER



INDHOLD

Velkommen	3
Praktisk info	3
Om forestillingen	4
Kreditering	4
FØR FORESTILLINGEN	
Del 1: RESEARCH OM TEMAER OG KONTEKST	5
Del 2: TEATEROPLEVELSER OG FORVENTNINGER	6
Del 3: DEN GODE TEATEROPLEVELSE	7
IND I FORESTILLINGEN	
Tema 1: ZOMBIEGENREN – DE LEVENDE DØDE	8
Tema 2: KAN TEKNOLOGIEN FORVANDLE MENNESKER TIL ZOMBIER?	11
Tema 3: VENSKAB OG FÆLLESSKAB UNDER PRES	15
Tema 4: GYS – HVORFOR KAN VI LIDE AT BLIVE BANGE?	18
EFTER FORESTILLINGEN	
Hvad husker du?	23
Forestillingsanalyse	24
Find vej	25

Undervisningsmaterialet indeholder emner og temaer, der bliver behandlet i forestillingen, og som kan fungere som oplæg til diskussion i klassen. Materialet egner sig som afsæt til tværfaglige forløb i folkeskolens mellemtrin og udskoling og for elever, der måske skal inspireres til læsning, og kan f.eks. benyttes i fagene dansk, historie, samfundsfag, drama og film eller som led i uddannelsesvejledningen. Skolematerialet kan benyttes i de enkelte fag som forberedelse til eller efterbehandling af forestillingen. Fordybelsen i baggrunde, nye perspektiver og sammenhænge er med til at øge forståelsen og på den måde også teateroplevelsen.

Rigtig god fornøjelse.
Teater Vestvolden

VELKOMMEN & PRAKTISK INFO

Vi har glædet os rigtig meget til at præsentere vores nye halloweenforestilling *Zombiejæger*.

I dette skolemateriale skal I både arbejde med zombiegenren, kunstig intelligens og gysets virkemidler. I skal undersøge, diskutere og prøve nogle af teatrets virkemidler selv – både før og efter I har oplevet forestillingen.

Hvorfor er vores fortællinger fulde af zombier, monstre og andre uhyggelige væsner? Hvorfor kan vi egentlig godt lide at blive bange, når vi samtidig helst vil være i sikkerhed? Og hvad sker der med os, når verden pludselig bliver usikker, og vi bliver nødt til at finde ud af, hvem og hvad vi kan stole på?

Zombiejæger bruger gys og zombieuniverset til at stille spørgsmål om frygt, mod, tillid, teknologi og det at være menneske.

Vi håber, at materialet gør jer nysgerrige på forestillingen, og at I tager jeres egne spørgsmål og tanker med ind i teatersalen.

Skolematerialet egner sig som afsæt til tværfaglige forløb i folkeskolens udskoling og for elever, der måske skal inspireres til læsning, og kan f.eks. benyttes i fagene dansk, historie, samfundsfag, drama og film eller som led i uddannelsesvejledningen. Skolematerialet kan benyttes i de enkelte fag som forberedelse til eller efterbehandling af forestillingen. Fordybelsen i baggrunde, nye perspektiver og sammenhænge er med til at øge forståelsen og på den måde også teateroplevelsen.

Rigtig god fornøjelse.

Teater Vestvolden

SKOLEBILLETTER TIL 40 KR.

Den såkaldte T40-ordning henvender sig til skoler og uddannelsessteder med unge under 25. Kort og godt betyder T40, at en billet til Teater Vestvolden kun koster 40 kr. per elev i en klasse med min. seks personer under 25 år

SPILLESTED

Teater Vestvolden
Hvidovrevej 241
2650 Hvidovre

OM FORESTILLINGEN



Zombiejæger er bygget på den populære bogserie af samme navn af Nicole Boyle Rødtne. Historien er skrevet specielt til Teater Vestvolden og dramatiseret til scenen af Gunvor Reynberg.

Vi befinder os i en verden, hvor en zombievirus har forvandlet de døde til menneskeædende zombier. Menneskene lever bag mure og forsøger at beskytte sig mod truslen udenfor.

Da Victor bliver fanget alene i en skaterhal, beslutter han sig for at begive sig ud på en farefuld rejse mod Camp V for at finde sin mor. Med sig har han Zara – en informationsservice i en zombiejæger-app, der giver ham råd, information og hjælper ham med at finde vej.

Undervejs møder Victor Liv, som også er alene og leder efter sin far. De to børn må lære at stole på hinanden og stå sammen for at overleve i en verden, hvor faren kan gemme sig lige om hjørnet.

Men *Zombiejæger* handler ikke kun om at overleve zombier.

Det er også en fortælling om venskab, tillid, mod og medmenneskelighed – og om at turde handle og træffe sine egne valg, når verden omkring én er blevet kaotisk. For hvem kan man stole på? Hvornår skal man følge de råd, man får? Og hvor meget betyder et andet menneske, når man står over for noget, man ikke kan klare alene?

Midt i gru, gys og grin viser *Zombiejæger*, at der stadig kan være håb, selv når verden ser allermest håbløs ud.

Forestillingen bringer zombieuniverset til live på scenen med projektioner, animationer, dukker og nyskrevet stemningsskabende musik og skaber en verden, hvor det uhyggelige, det spændende og det humoristiske mødes.

KREDITERING

MEDVIRKENDE

Evi Arnsbjerg Brygmann
Andreas Forné

HISTORIE SKREVET SPECIELT TIL TEATRET AF

Nicole Boyle Rødtne

INSTRUKTØR

Mette Ovesen

TEGNER/ILLUSTRATOR

Bodil Bang Heinemeier

SCENOGRAFI OG DUKKER

Annika Nilsson

MANUSKRIPT

Gunvor Reynberg

LYSDESIGNER

Flora Brandt

LYD OG PROGRAMMERING

Weronika Andersen

ANIMATIONER OG PROJEKTIONSDESIGN

Fredrik Lindgren

INSTRUKTØRASSISTENT

Laura Sylvester Walters

FORLAG

Alvida

KOMPONIST OG LYDDESIGN

Mathias Nielsen

PROGRAMMERING

Thomas Bolvig

SPEAK

Christina Bech, m.fl.

KOSTUMIER OG REKVISITTER

Henrik Børgesen

AFVIKLING

Dennis Nielsen

FORESTILLINGSIDÉ OG PRODUKTION

Teater Vestvolden

FØR FORESTILLINGEN – DEL 1

Research om temaer og kontekst

Til læreren: Det er op til dig, hvor mange deløvelser, dine elever skal lave. Øvelserne er til for at forberede eleverne på at skulle i teatret og åbne for de temaer, som forestillingen handler om. Øvelserne er tilrettelagt sådan, at øvelserne "Efter forestillingen 1+2" følger op på "Før forestillingen 1+2", så vi anbefaler, at I laver noget fra begge kategorier.

Formål: At forberede sig på den kunstneriske oplevelse.

I skal bruge: Forestillingens plakadbillede, som er på forsiden af skolematerialet. Teksterne "Velkommen" og "Om forestillingen" og adgang til internettet. Noget at skrive med og på / computer m. skriveprogram.

Del 1

Læs i fællesskab teksten "Velkommen" og "Om forestillingen" og se på billedet fra forestillingen. Tal om følgende spørgsmål.

- Hvad tror du, det her er for en slags teaterforestilling? (Sjov, alvorlig, trist, osv.) Beskriv hvad du ser på billederne. Hvilke temaer tror du forestillingen handler om ud fra billederne og teksterne?

Del 2

Inddel jer i grupper og lav research på internettet om forestillingen *Zombiejæger*

- På baggrund af de oplysninger, I finder, så tal om, hvad I tror, I kan forvente af forestillingen? Vælg tre ting, I har fundet ud af og del dem med klassen.

FØR FORESTILLINGEN – DEL 2

Teateroplevelser og forventninger

Til læreren: Formålet med denne øvelse er at eleverne skal forholde sig til, at de måske har fordomme om det at gå i teatret, få det italesat og derved måske bedre kunne være i den ubehagelige "fremmedhedsfølelse", der kan opstå, når man er i en uvant situation.

Formål: Forberede sig på teateroplevelsen og afmystificere genren "teater".

I skal bruge: Noget at skrive med og på/computer m. skriveprogram.

Del 1

Reflekter over jeres tidligere teateroplevelser:

- Hvad har du set i teatret før? Kunne du lide det? Hvad kunne du lide/ikke lide ved den? Hvad ville være en god forestilling efter din mening? Måske har I set noget sammen som klasse tidligere. Har I forskellige meninger om forestillingen? Var det en god oplevelse? Hvorfor/hvorfor ikke? Skriv tre fordomme ned som du har om teater. Del med klassen.

Del 2

Hvad forventer du af forestillingen *Zombiejæger*?

- Læs i fællesskab teksten "Om forestillingen" og se billedet fra forestillingen. Hvad tænker du umiddelbart lyder fedt, og hvad tænker du umiddelbart, du er tilbageholdende over for? Hvad kunne være det bedste/værste der kunne ske i *Zombiejæger*?

FØR FORESTILLINGEN – DEL 3

Den gode teateroplevelse

Reflekter over følgende spørgsmål i klassen:

- Teater er jo *live* modsat fx en film – hvad tror du, det gør for oplevelsen? Hvordan tror du, dem oppe på scenen har det? Hvad skal man selv gøre, når man er inde for at se en forestilling?

Hvordan kan man hjælpe andre med at få en god oplevelse før, under og efter forestillingen?

Skriv jeres svar ned, og når I har set forestillingen, kan I sammen følge op på spørgsmålene og se om fordommene og forventninger blev be- eller afkræftet.

IND I FORESTILLINGEN

TEMA 1: ZOMBIEGENREN - DE LEVENDE DØDE

“Men få dage efter kom de døde op fra havet. De gik mod byerne med ét formål: at æde menneskekød. Zombier, kalder vi dem. De levende døde.”

Sådan begynder *Zombiejæger*. Et krydstogtskib er sunket, flere hundrede mennesker er druknet – men de døde bliver ikke ved med at være døde. Få dage senere kommer de op fra havet og bevæger sig mod byerne.

Men hvad er en zombie egentlig? Hvorfra stammer forestillingen om de levende døde? Og hvorfor er vi så fascinerede af historier, hvor mennesker vender tilbage fra døden som monstre?

Hvad er en zombie?

De fleste kender zombier fra film, serier, bøger, computerspil og tegneserier. En zombie ligner et menneske, men er ikke længere det menneske, det var engang.

Zombiefiguren har rødder i haitiansk folkløse og Vodou. Her var zombien ikke oprindeligt det menneskeædende monster, vi kender fra moderne fortællinger. Zombien var snarere et dødt menneske, der var blevet bragt tilbage til livet, men havde mistet sin egen vilje og kunne kontrolleres af andre. Det uhyggelige var derfor ikke først og fremmest, at zombien angreb de levende – men tabet af frihed, personlighed og kontrol over sig selv.

Den menneskeædende zombie opstod langt senere i populærkulturen. I George A. Romeros gyserfilm *Night of the Living Dead* fra 1968 bliver de døde levende og angriber de mennesker, der endnu ikke er blevet ramt. Filmen fik enorm betydning for den måde, vi siden har forestillet os zombier på.



Zombierne er ikke ens i alle fortællinger. Nogle er langsomme, andre kan løbe. Nogle er døde, der er blevet levende igen, mens andre er levende mennesker, der er blevet forvandlet af en virus, sygdom eller smitte.

Men nogle ting går ofte igen:

- Mennesket mister helt eller delvist sin personlighed og menneskelighed.
- Zombien angriber de levende.
- Et bid eller en smitte kan forvandle andre mennesker til zombier.
- Samfundets normale orden bryder sammen.
- De overlevende må kæmpe for at beskytte sig selv og hinanden.

I *Zombiejæger* er smitten også central. Zombierne lever uden for muren og jager i flokke:

“Og hver gang de bider en, kommer der flere af dem og færre af os.”

Når de døde vender tilbage

Mennesker har fortalt historier om døden og om de døde, der vender tilbage, længe før den moderne zombie blev opfundet. I religioner, myter, sagn og litteratur møder vi forestillinger om genopstandelse, liv efter døden, spøgelser, genfærd og andre væsener, der på forskellige måder overskrider grænsen mellem liv og død.

Det er måske ikke så mærkeligt.

Døden er en af de mest grundlæggende grænser i menneskelivet. Vi ved, at alt levende skal dø. Men i fortællinger kan vi bryde den regel og spørge:

Hvad nu, hvis døden ikke var slutningen?

Tanken kan være både håbefuld og skræmmende. Det kan lyde fantastisk at få et menneske, man har mistet, tilbage.

Zombiehistorien vender imidlertid tanken på hovedet. Den døde vender tilbage – men ikke nødvendigvis som det menneske, vi kendte. Kroppen er der stadig. Men hvad med minderne? Følelserne? Personligheden? Evnen til at tænke og vælge?

Den levende døde bliver dermed en slags mørk eller forvrænget genopstandelse: **Mennesket besejrer døden, men mister måske samtidig det, der gjorde det menneskeligt?**

Hvorfor angriber zombies de levende?

I mange moderne zombiehistorier nøjes de døde ikke med at vende tilbage. De angriber de levende – ofte for at spise dem.

Det gør zombies til et særligt uhyggeligt monster. Noget, der engang var et menneske, er nu blevet en trussel mod andre mennesker. Men betyder det, at zombies er ond?

En klassisk zombie planlægger normalt ikke sine handlinger og beslutter ikke, at den vil gøre noget ondt. Den drives snarere af en ukontrollerbar trang eller drift. Den æder, angriber og smitter uden at overveje, om det er rigtigt eller forkert.

Derfor kan man også spørge:

Kan et væsen være ondt, hvis det ikke selv kan vælge mellem godt og ondt?

Og måske er noget af det uhyggeligste ved zombies netop, at mennesket er forsvundet, mens kroppen og dens drifter er blevet tilbage.

Monstre mellem menneske og uhyre

Zombies er ikke det eneste kendte monster, hvor noget menneskeligt bliver forvandlet til noget farligt.

I Bram Stokers roman *Dracula* fra 1897 møder vi vampyren. Dracula befinder sig også mellem liv og død og lever af de levendes blod. Et menneske, der bliver offer for vampyren, kan selv ende som vampyr.

I fortællinger om varulve er monstret derimod et levende menneske, der forvandles til et dyrisk rovdyr. Mennesket mister helt eller delvist kontrollen og bliver farligt for andre.

De tre monstre er forskellige:

- **Zombies:** Den døde krop vender tilbage og angriber de levende.
- **Vampyren:** Den udøde opretholder sin eksistens ved at tage blod fra de levende.
- **Varulven:** Det levende menneske forvandles og mister kontrollen over sine menneskelige drifter.

Men de leger alle med grænsen mellem menneske og monster. Og måske er det netop derfor, de bliver ved med at fascinere os. For bag monstret gemmer der sig et spørgsmål om os selv:

Hvad skal der til, før et menneske ikke længere er et menneske?

Tal sammen

Tal om spørgsmålene i mindre grupper og derefter sammen i klassen.

1. Hvilke zombiefilm, -serier, -bøger eller -spil kender I?
2. Hvilke regler gælder normalt for zombier? Hvordan bevæger de sig? Hvad vil de? Hvordan bliver man til en zombie?
3. Hvorfor tror I, mennesker fascineres af historier om døde, der bliver levende igen?
4. Hvad er mest uhyggeligt: Et monster, der altid har været et monster – eller et monster, der engang var et menneske?
5. Er en zombie ond, hvis den ikke selv kan bestemme, hvad den gør?
6. Hvad har zombien, vampyren og varulven til fælles? Og hvad adskiller dem?
7. Forestil jer, at et menneske dør og vender tilbage med den samme krop, men uden sine minder, følelser og personlighed. Er det stadig det samme menneske?
8. Hvad synes I er vigtigst for at være et menneske: kroppen, hjernen, minderne, følelserne, relationerne til andre – eller noget helt andet?

Opgave – Skab jeres egen zombie

Zombiehistorier følger ofte bestemte regler – men forfattere, filmskabere og spiludviklere ændrer også på dem.

Arbejd sammen i grupper og forestil jer, at I skal skabe zombierne til en helt ny fortælling.

Bestem:

- Hvordan opstår jeres zombier?
- Er de døde, der genopstår, eller levende mennesker, der bliver smittet?
- Kan de tænke?
- Kan de tale?
- Kan de huske deres tidligere liv?
- Kan de føle noget?
- Hvad får dem til at angribe mennesker?
- Kan de selv bestemme over deres handlinger?
- Kan de blive mennesker igen?
- Hvordan kan man beskytte sig imod dem?

Præsenter jeres zombie for resten af klassen.

Tal bagefter om, hvilke valg der gjorde jeres zombie mest uhyggelig.

GEM SPØRGSMÅLET

I *Zombiejæger* møder vi zombier, der engang var mennesker. Men vi møder også Zara – en teknologi, der ikke er et menneske, men som kan tale med Victor, give ham information og fortælle ham, hvad han bør gøre.

Gem derfor jeres svar på spørgsmålet:

Hvad gør et menneske til et menneske?

Vi vender tilbage til det senere.

TEMA 2: KAN TEKNOLOGIEN FORVANDLE MENNESKER TIL ZOMBIER?



Til læreren: Dette tema introducerer eleverne til kunstig intelligens med udgangspunkt i Zara og Victors brug af hende i forestillingen. Eleverne undersøger, hvad AI kan og ikke kan, og reflekterer over forskellen mellem at bruge teknologi som et værktøj og at lade teknologien træffe valg for os. Temaet sætter særligt fokus på tillid, kritisk tænkning, fri vilje og menneskelig dømmekraft. Gennem Victors valg undersøger eleverne, hvad der kan ske, når vi stoler på teknologi, som ikke nødvendigvis har alle oplysninger eller forstår hele den situation, vi befinder os i.

Temaet bygger samtidig videre på zombiefiguren fra Tema 1 og stiller spørgsmålet:

Kan vi mennesker blive en slags moderne zombier, hvis vi holder op med at tænke selv og blindt følger det, en AI fortæller os?

Til eleverne

“Jeg er en informationsservice i Zombiejæger-appen, udviklet af regeringen til at hjælpe dig med at beskytte dig selv og din familie.”

I *Zombiejæger* er Victor på en rejse gennem en verden fyldt med zombier. Men han er ikke alene. Han har Zara med sig.

Zara er en informationsservice i en zombiejæger-app. Hun kan tale med Victor, svare på hans spørgsmål og give ham råd om, hvad han skal gøre. Hun har information om zombier, kan hjælpe ham med at finde vej og forsøger at hjælpe ham med at overleve.

Da Victor beslutter sig for at forlade skaterhallen og begive sig mod Camp V, er Zara med ham på telefonen. Undervejs bruger Victor hende igen og igen, når han mangler information eller skal finde ud af, hvad han skal gøre.

Zara bliver på den måde både Victors informationskilde, vejviser og rådgiver. Men Zara er ikke et menneske. Hun arbejder ud fra den information, hun har adgang til. Derfor kan hun være en stor hjælp – men hun kan også mangle vigtig viden om den situation, Victor står i.

Og det stiller Victor over for et vigtigt spørgsmål: Hvor meget skal han stole på Zara – og hvornår skal han stole på sin egen dømmekraft?

Hvad er kunstig intelligens?

Kunstig intelligens – ofte forkortet AI – er teknologi, der kan udføre opgaver, som vi normalt forbinder med menneskelig intelligens.

AI kan blandt andet analysere store mængder information, genkende mønstre, forstå og skabe tekst, genkende billeder og lyd og komme med forslag eller anbefalinger.

Mange af os møder allerede AI i hverdagen. Det kan være, når en tjeneste anbefaler musik eller film, når en telefon genkender et ansigt, når et program oversætter mellem sprog, eller når en chatbot svarer på spørgsmål.

Men der er en vigtig forskel på et menneske og en AI. En AI ved og forstår ikke nødvendigvis ting på samme måde som et menneske. Den arbejder med data og mønstre og kan derfor komme med svar, der virker overbevisende, men som alligevel er forkerte eller bygger på mangelfuld information.

Derfor er et svar fra en AI ikke nødvendigvis et rigtigt svar.

AI er kun så god som den information, den har

Det bliver tydeligt flere gange i *Zombiejæger*.

Da Victor vil finde vej til Camp V, kan Zara hjælpe ham med at beregne en rute ved hjælp af de oplysninger og kort, hun har adgang til. Men da forbindelsen til nettet forsvinder, har hun ikke længere adgang til alle de oplysninger, hun normalt ville kunne bruge.

Andre gange må hun fortælle Victor, at der simpelthen ikke findes tilstrækkelige data til, at hun kan give ham et sikkert svar. Da Liv eksempelvis spørger, om zombier kan lide tunmadder, kan Zara ikke svare sikkert.

Liv foreslår:

“Vi kunne også prøve at finde ud af det selv.”

Det er en lille replik, men den peger på noget vigtigt. Zara kan søge i den viden og de data, hun har adgang til. Victor og Liv kan også være nysgerrige, gøre sig erfaringer, prøve sig frem og selv tage stilling. Zara kan hjælpe dem med at tænke. Men hun kan ikke tænke for dem.

Hvad gør os menneskelige?

I Tema 1 undersøgte vi zombien som et menneske, der har mistet noget af det, vi normalt forbinder med at være menneskelig.

Zombien tænker ikke over sine handlinger. Den føler ikke med andre. Den tvivler ikke og overvejer ikke, om det, den gør, er rigtigt eller forkert. Den handler bare.

Mennesket kan noget andet. Vi kan tænke, føle, tvivle og vælge. Vi kan sætte os i andre menneskers sted. Vi kan ændre mening, fordi vi får ny viden. Og vi kan tage hensyn til andre mennesker, fordi vi har relationer til dem.

Det bliver tydeligt i forholdet mellem Victor, Zara og Liv. Da Victor opdager såret på Livs håndled, kan Zara vurdere situationen ud fra den information, hun har. Et sår kan være tegn på et zombiebid. Et zombiebid kan betyde smitte. Derfor anbefaler Zara Victor at holde afstand.

Men for Victor er Liv ikke bare en mulig smitterisiko. Hun er hans ven. De har oplevet ting sammen. De har hjulpet hinanden, delt mad og vand og fortalt hinanden om mennesker, de har mistet.

Da de mødes igen, siger Liv:

“Jeg fortalte dig jo, at jeg IKKE var blevet bidt, men du valgte at stole mere på din lorteapp end på din ven.”

Her står Victor mellem forskellige måder at træffe en beslutning på. Han har Zaras information og risikovurdering. Men han har også sine egne erfaringer, sin relation til Liv, sin tillid til hende og sine følelser for et andet menneske.

Det betyder ikke, at følelser altid har ret, og at teknologi tager fejl. Men mennesker træffer ikke kun beslutninger ved at beregne, hvad der er mest sikkert eller logisk. Vi bruger også erfaring, følelser, empati, tillid og omsorg for andre.

Måske er det netop kombinationen, der er vigtig:

Fornuft og følelse.

Viden og erfaring.

Risiko og omsorg.

Teknologiens råd og vores egen dømmekraft.

Og her kan vi vende tilbage til zombien.

Hvis noget af det, der adskiller mennesket fra zombien, er vores evne til at tænke selv, føle med andre og træffe vores egne valg, hvad sker der så, hvis vi overlader de evner til teknologien?

Kan vi miste noget af vores menneskelighed, hvis vi lader teknologien tænke og vælge for os?



Tal sammen

Forestil jer, at Victor gør alt, hvad Zara fortæller ham, uden nogensinde at stille spørgsmål. Er Victor så stadig den, der træffer beslutningerne?

1. Hvorfor tror I, Victor vælger at stole på Zara frem for Liv?
2. Hvilken viden har Zara om situationen – og hvilken viden har Victor, som Zara ikke har?
3. Hvad kan der ske, hvis Victor kun lytter til sine følelser? Og hvad kan der ske, hvis han kun lytter til Zara?
4. Kan en beslutning være logisk rigtig, men menneskeligt forkert?
5. Kan følelser, erfaring og empati også være en form for viden?
6. Hvem har ansvaret for en beslutning, hvis et menneske træffer den på baggrund af et råd fra en AI?

Og til sidst:

Hvis zombien hverken tænker selv eller føler med andre – hvad fortæller zombien os så om, hvad det vil sige at være menneske?

Opgave – Hvem tænker?

Arbejd i grupper.

Forestil jer, at en AI giver jer følgende råd:

“Jeg har undersøgt det. Det her er den bedste løsning. Du bør gøre, som jeg siger.”

Lav to kolonner:

Grunde til at stole på AI

- Hvad kan AI være bedre til end mennesker?
- Hvornår kan det være en fordel at følge dens råd?

Grunde til at tænke selv

- Hvad kan AI mangle?
- Hvornår bør man undersøge svaret?
- Hvilke ting kan et menneske vide eller forstå, som AI måske ikke kan?

Vælg derefter en situation, hvor I gerne ville bruge AI som rådgiver, og en situation, hvor I ikke ville lade AI være med til at træffe beslutningen.

Begrund jeres valg.

GEM SPØRGSMÅLET

I slutningen af Tema 1 gemte I spørgsmålet:
Hvad gør et menneske til et menneske?

Måske handler det ikke kun om vores evne til at tænke. Måske handler det også om vores evne til at tvivle, føle, vælge, vise omsorg for andre og tage ansvar for vores valg.

AI kan hjælpe os med meget. Men den kan også stille os over for et nyt spørgsmål:

Hvad skal teknologien hjælpe os med – og hvad skal vi mennesker blive ved med selv at tage ansvar for?



TEMA 3: VENSKAB OG FÆLLESSKAB UNDER PRES

Til læreren: Dette tema sætter fokus på venskab, tillid og fællesskab, når mennesker befinder sig i pressede situationer.

Til eleverne
"Så du stoler på mig nu?"

Med udgangspunkt i Victor og Livs relation undersøger eleverne, hvordan frygt og usikkerhed kan påvirke vores måde at tænke, handle og være sammen med andre på. Undervejs i *Zombiejæger* bliver de to børn afhængige af hinanden, men deres tillid bliver også sat på prøve, når frygten for zombier og smitte kommer imellem dem.

Temaet introducerer eleverne til kroppens grundlæggende reaktioner på fare – kamp, flugt og frys – og bruger dem som afsæt for at diskutere, hvorfor mennesker kan reagere forskelligt under pres.

Samtidig undersøger eleverne, hvad et fællesskab kan betyde i en krise. For *Zombiejæger* handler ikke kun om at overleve. Den handler også om, hvem vi vælger at være over for hinanden, når vi selv er bange.

Sammen eller alene?

Da Victor og Liv møder hinanden, er de begge alene. Victor leder efter sin mor. Liv leder efter sin far. Rundt om dem er den verden, de kendte, brudt sammen. De kunne have fortsat hver for sig. Men de vælger at følges.

I begyndelsen er der en helt praktisk fordel ved at være to. De kan hjælpe hinanden, holde øje med farer og dele det, de har. Men efterhånden bliver deres fællesskab til mere end en måde at overleve på.

De deler mad og vand. De beskytter hinanden. De fortæller hinanden om de mennesker, de savner. Og da Liv fortæller Victor om sin mor, der er død, tilbyder Victor at tage den første vagt, så Liv kan sove. Midt i en verden fuld af fare opstår der et venskab.

Hvad sker der med mennesker under pres?

Når mennesker oplever fare, reagerer kroppen hurtigt. Man taler ofte om tre grundlæggende reaktioner:

KAMP – FLUGT – FRYD

Kamp: Vi forsøger at bekæmpe eller konfrontere faren.

Flugt: Vi forsøger at komme væk fra den.

Fryd: Vi stivner eller bliver et øjeblik ude af stand til at handle.

Men der findes også en anden vigtig menneskelig reaktion på kriser:

Vi søger sammen.

Når mennesker oplever noget farligt eller voldsomt, kan andre mennesker give os hjælp, tryghed og følelsen af, at vi ikke står alene. Det ser vi hos Victor og Liv. De kan ikke fjerne zombierne eller få verden tilbage til, som den var. Men de kan sørge for, at ingen af dem behøver at stå alene i den.

Hvorfor har vi brug for andre?

På et tidspunkt løber Zaras batteri tør. Victor har været vant til at kunne spørge hende om vej og få information. Nu må Victor og Liv klare sig selv.

Victor siger:

“Det er lettere at huske, hvis vi er to.”

Det er en lille sætning, men den fortæller noget vigtigt om deres forhold.

At være to betyder ikke bare, at de har to par hænder til at bekæmpe zombier med. De har også nogen at tænke sammen med, huske sammen med, være bange sammen med og træffe beslutninger sammen med. Venskabet bliver dermed en styrke, som ikke kun handler om fysisk overlevelse.

Tal sammen:

- Hvorfor tror I, Victor og Liv vælger at følges?
- Hvad kan de sammen, som de ikke kan alene?
- Hvorfor kan det hjælpe at være sammen med andre, når man er bange?
- Hvad giver Victor til Liv – og hvad giver Liv til Victor?
- Er man stærkere, bare fordi man er flere?
- Hvad skal der til, før en person, man lige har mødt, bliver en ven?

Hvad er en god ven?

Victor og Liv kendte ikke hinanden, da de mødtes. Alligevel udvikler deres forhold sig til et venskab. Men hvad skal der egentlig til, før vi kalder et andet menneske for en ven?

Vi tænker måske ikke så meget over, hvad venskab kræver, når alt går godt. Men når noget bliver svært, bliver det tydeligere.

Er en god ven én, der altid tror på dig?

Én, der siger sandheden?

Én, der bliver hos dig?

Én, der hjælper dig, når du har brug for det?

Eller én, der tør sige fra?

Victor og Liv bliver bange. De bliver uenige. De tvivler på hinanden og bliver vrede. Men de finder tilbage til hinanden. Måske handler et godt venskab derfor ikke om altid at være enige eller aldrig at begå fejl. Måske handler det også om tillid, tilgivelse og om at kunne finde tilbage til hinanden, når noget er gået galt.

Hvad mener i?

Tal sammen i mindre grupper:

- Hvad betyder det for jer at være en god ven?
- Hvilke egenskaber synes I er vigtigst hos en ven?
- Skal en god ven altid være loyal?
- Skal en god ven altid fortælle sandheden?
- Kan man være en god ven og samtidig sige nej eller være uenig?
- Hvad skal der til, for at man kan stole på et andet menneske?
- Kan et venskab blive stærkt igen, hvis tilliden er blevet brudt?

Vælg de tre egenskaber, som jeres gruppe synes er vigtigst i et godt venskab.

Sammenlign med resten af klassen.

Er I enige om, hvad der kendetegner en god ven?

Når fællesskabet koster noget

Det er én ting at tale om, hvordan en god ven bør være. Det er noget andet at leve op til det, når man selv er bange, presset eller har noget at miste.

Det oplever Victor, da han og Liv når frem til Camp V. Livs sår betyder, at hun ikke må komme ind. Victor kan komme i sikkerhed. Liv kan ikke. Victor går ind i lejren, men vender tilbage med mad, vand og oplysninger om Livs far. Og i stedet for at blive i sikkerheden vælger han at fortsætte rejsen sammen med Liv.

Her bliver venskabet til mere end ord. Victor handler på det. Det rejser et større spørgsmål:

Hvad er vi villige til at gøre for andre mennesker, når det koster noget for os selv?

Tal sammen:

- Hvor meget skal man være villig til at ofre for en god ven?
- Har man et større ansvar for sine venner end for mennesker, man ikke kender?
- Kan man passe på sig selv og samtidig tage ansvar for andre?
- Hvornår kan det kræve mod at være en god ven?
- Er det altid rigtigt at sætte fællesskabet før sig selv?
- Kan der være situationer, hvor det rigtige er at vælge sig selv?

Vælg til sidst det spørgsmål, jeres gruppe synes er sværest at svare på.

Fortæl resten af klassen, hvilket spørgsmål I har valgt – og hvorfor det er svært. Der behøver ikke være ét rigtigt svar.



TEMA 4: GYS - HVORFOR KAN VI LIDE AT BLIVE BANGE?

Til læreren: Dette tema sætter fokus på menneskets fascination af døden og vores lyst til at opsøge fortællinger, der gør os bange.

Med udgangspunkt i *Zombiejæger* undersøger eleverne, hvorfor døden og det uhyggelige fylder så meget i vores fortællinger, og hvordan gys giver os mulighed for at nærme os noget, vi frygter, fra et sikkert sted.

Eleverne introduceres til Ernest Beckers tanker om menneskets bevidsthed om sin egen dødelighed og til de film- og teaterfaglige begreber offscreen, offstage og suspense.

Temaet bevæger sig dermed fra spørgsmålet om, hvorfor vi fascineres af det uhyggelige, til hvordan film og teater konkret skaber gys og spænding.

Til eleverne

“Men få dage efter kom de døde op fra havet.”

I *Zombiejæger* er døden overalt. De døde bliver ikke engang liggende. De rejser sig og begynder at jage de levende.

Men zombier er langt fra de eneste døde, vi møder i vores fortællinger. Film, bøger, spil og gamle fortællinger er fulde af spøgelser, genfærd, vampyrer, skeletter og levende døde.

Og til Halloween pynter vi ligefrem med grave, kranier og skeletter og klæder os ud som døde mennesker og monstre.

Det er egentlig lidt mærkeligt.

Hvorfor opsøger vi frivilligt fortællinger om noget, vi samtidig er bange for?

Døden

- Det vi ved, men ikke kender

Døden er noget særligt for os mennesker. Vi ved, at den findes. Vi ved også, at vi selv en dag skal dø. Men vi ved ikke, hvordan det er at være død.

Døden er derfor både noget, vi kender til, og noget, vi aldrig helt kan kende.

Mennesker har gennem historien forsøgt at forstå og forholde sig til døden gennem religion, ritualer, kunst, myter og fortællinger. Gyset er en af de fortælleformer, hvor vi ligefrem opsøger døden og frygten.

TEORI

- Ernest Becker og frygten for døden

Den amerikanske kulturanthropolog Ernest Becker beskæftigede sig med et særligt paradoks ved det at være menneske:

Vi ønsker at leve – men vi ved samtidig, at vi en dag skal dø.

I sin bog *The Denial of Death* fra 1973 argumenterer Becker for, at bevidstheden om vores egen dødelighed har stor betydning for den måde, vi mennesker lever og skaber mening på.

Vi kan ikke fjerne døden. Men vi kan forsøge at forstå den, give den betydning og finde måder at leve med bevidstheden om den på.

Beckers tanker blev senere en vigtig inspiration for den psykologiske **Terror Management Theory**, som undersøger, hvordan bevidstheden om døden påvirker menneskers tanker og handlinger.

Set gennem Beckers tanker kan vores fascination af gys og fortællinger om døden derfor være interessant:

Måske opsøger vi ikke kun fortællinger om døden, fordi vi gerne vil forskrækkes. Måske bruger vi også fortællinger til at nærme os noget, som er svært at forstå og kontrollere.

At blive bange – fra et sikkert sted

Når vi ser en gyserfilm, læser en uhyggelig historie eller oplever Zombiejæger, kan vi komme tæt på noget farligt uden selv at være i fare. Vi ved godt, at zombierne på scenen ikke kan gøre os noget. Alligevel kan vi mærke spændingen i kroppen.

Det er en af gysets særlige muligheder:

Vi kan opleve frygten – samtidig med at vi ved, at vi er i sikkerhed.

Det samme ser vi til Halloween. Her tager vi symboler, der normalt forbindes med død og fare – skeletter, grave, blod, spøgelse og monstre – og gør dem til kostumer, pynt og leg. Vi gør på en måde det skræmmende til noget, vi selv kan kontrollere.

Men hvis vi godt ved, at det ikke er virkeligt:

Hvordan kan en film eller en teaterforestilling så alligevel gøre os bange?

Det, vi ikke kan se – Offscreen

I filmteorien bruger man begrebet *offscreen* om det, der befinder sig uden for det, kameraet viser os.

Forestil jer, at kameraet viser Victor alene. Han hører pludselig en lyd. Han vender sig mod noget uden for billedet. Vi kan ikke se, hvad han ser. Men vores fantasi begynder straks at arbejde:

Er der en zombie? Hvor er den? Hvor tæt på er den? Kommer den ind i billedet?

Noget behøver altså ikke være synligt for at være en del af fortællingen. Når vi ikke får alle informationerne, forsøger vi selv at udfylde det, der mangler.

En lyd.
En skygge.
Et skrig.
Et blik mod noget, vi ikke kan se.

Det kan være nok til, at vi selv skaber et billede af det uhyggelige. Nogle gange kan det, vi forestiller os, være mere uhyggeligt end det, vi faktisk får lov til at se.

Fra offscreen til offstage

På teatret er der ikke et kamera, der bestemmer, hvad vi kan se.

Men teatret kan bruge et lignende princip. Her kan man tale om offstage – det, der foregår uden for det synlige scenerum. Hvis Victor står på scenen, og vi hører en zombie fra kulissen, er zombien en del af fortællingen, selvom vi ikke kan se den.

En skuespiller kan også reagere på noget uden for scenen.

Vi ser måske Victors ansigt.
Vi ser, at han bliver bange.
Men vi ser ikke det, han ser.
Så må vi selv forestille os det.
På den måde bliver publikum medskabere af gysset.

Når vi venter på det værste – Suspense

Gysset handler ikke kun om det, vi ikke kan se. Det handler også om det, vi venter på.

Her møder vi begrebet: *Suspense*.

Suspense er spænding, der opstår, fordi publikum ved eller fornemmer, at noget kan ske, men ikke ved præcis hvornår eller hvordan.

Filminstruktøren Alfred Hitchcock var berømt for at arbejde med suspense. Han forklarede forskellen mellem overraskelse og suspense med et eksempel:

Forestil jer to mennesker, der sidder ved et bord og taler sammen. Pludselig eksploderer en bombe under bordet.

BANG!

Det er overraskelse.

Men forestil jer i stedet, at publikum ved, at der ligger en bombe under bordet. Personerne ved det ikke. De fortsætter deres samtale. Nu sidder publikum og venter: Hvornår eksploderer den? Opdager de den? Når de at komme væk?

Det er suspense.

Vi bliver spændte, fordi vi forventer, at noget vil ske. Hitchcock arbejdede også med det, publikum ikke fik lov til at se. I den berømte brusebadsscene i *Psycho* fra 1960 får vi blandt andet hurtige glimt af et bade-forhæng, en mørk skikkelse, en kniv, et skrig, vand og blod.

Vi ser ikke volden som én tydelig, sammenhængende handling. Vi får brudstykker. Resten skaber vores fantasi.

Offscreen og suspense kan derfor arbejde sammen:

Vi kan ikke se faren – men vi ved eller fornemmer, at den er der. Og vi venter på, at den viser sig.

Gysets værktøjskasse

Film og teater kan bruge mange virkemidler til at sætte vores fantasi og frygt i gang:

Lyd

Vi hører noget, før vi ser det.

Mørke

Vi kan ikke se alt omkring os.

Stilhed

Vi begynder at vente på, at noget bryder den.

Overraskelse

Noget sker, når vi ikke forventer det.

Offscreen/Offstage

Noget er til stede i fortællingen, selvom vi ikke kan se det.

Suspense

Vi ved eller fornemmer, at noget er på vej – og spændingen opstår, mens vi venter.

Tal sammen

- Hvorfor tror I, mennesker fascineres af fortællinger om døden?
- Hvorfor kan det være spændende at blive bange, når vi samtidig ved, at vi er i sikkerhed?
- Hvorfor kan noget, vi ikke kan se, være mere uhyggeligt end noget, vi kan se?
- Hvad er forskellen på overraskelse og suspense?
- Hvornår arbejder vores egen fantasi med i en gyser?
- Hvor går jeres egen grænse mellem sjovt uhyggeligt og for uhyggeligt?

Opgave – Skab gys uden et monster

Arbejd i mindre grupper. I skal skabe en kort scene, der gør publikum spændte eller utrygge.

Der er én regel:

I må ikke vise det, publikum skal være bange for.

Det skal være **offstage**.

I kan bruge lyd, stilhed, lys og mørke, bevægelse, tempo og skuespillernes reaktioner.

Forsøg også at skabe **suspense**:

Lad publikum forstå, at noget er på vej – uden at vide præcis hvornår eller hvordan.

Vis scenerne for hinanden.

Tal bagefter om:

- Hvad forestillede publikum sig befandt sig offstage?
- Hvornår opstod spændingen?
- Hvilke virkemidler havde størst effekt?
- Var det mest uhyggelige noget, I så – eller noget, I selv forestillede jer?

Når I ser zombiejæger

Læg mærke til, hvordan *Zombiejæger* skaber gys.

Prøv især at finde eksempler på:

- **Offstage** – noget I kan høre eller forestille jer, men ikke se.
- **Suspense** – et øjeblik, hvor spændingen opstår, fordi I venter på, at noget skal ske.
- **Overraskelse** – et øjeblik, hvor noget sker, uden at I er forberedt på det.

Læg også mærke til, hvordan forestillingen bruger lyd, lys, mørke og stilhed.

Og spørg jer selv:

Hvor meget af gysen skaber forestillingen – og hvor meget skaber jeres egen fantasi?

Halloween – Når vi leger med døden

Halloween betyder oprindeligt *All Hallows' Eve* – aftenen før Allehelgensdag den 1. november.

Men den Halloween, vi kender i dag, er blevet til gennem mange forskellige traditioner. I den keltiske Samhain-fest, som ofte forbindes med Halloweens historie, markerede man overgangen til vinteren. Der fandtes forestillinger om, at grænsen mellem de levendes og de dødes verden på denne tid var mindre tydelig. Senere blev 1. og 2. november i den kristne tradition dage, hvor man mindedes helgener og de døde.

I dag er Halloween for mange først og fremmest blevet til leg med det uhyggelige. Vi pynter med gravsten og skeletter. Vi klæder os ud som spøgelser, monstre og levende døde. Og vi forsøger ligefrem at gøre os selv og hinanden bange.

Nogle tager legen endnu længere. Ved en zombie crawl klæder en gruppe mennesker sig ud som zombier og bevæger sig sammen gennem byen. I København arrangerer Copenhagen Zombie Crawl blandt andet Monsters Night Out, hvor zombier, genfærd og andre monstre går i optog.

Det interessante er, at ingen forsøger at flygte fra zombierne. De forsøger selv at blive til dem. Noget, der i en gyserfilm ville være et mareridt, bliver her til udklædning, fællesskab og leg.

Måske fortæller det os noget om vores forhold til det uhyggelige: Når vi selv bestemmer, hvornår vi møder det, kan noget skræmmende også blive spændende og sjovt.



Tal sammen:

- Hvorfor tror I, mennesker klæder sig ud som døde, zombier og monstre?
- Hvad er forskellen på at møde noget uhyggeligt i virkeligheden og selv vælge at lege med det?
- Hvorfor kan noget, vi normalt forbinder med frygt og død, blive til underholdning?
- Er en zombie stadig uhyggelig, når man selv har valgt at være den?

EFTER FORESTILLINGEN

HVAD HUSKER DU?

Klasseopgave

Nu har I set forestillingen og har sikkert en masse forskellige indtryk med hjem. I denne øvelse skal I prøve at huske tilbage på jeres oplevelse og få eleverne til at sætte ord på den. Der er ikke nogen rigtige eller forkerte svar.

Fremgangsmåde

Dan en siddende rundkreds i klassen og lav en fælles associationsøvelse med eleverne. Læreren guider klassen igennem øvelsen med hjælp fra beskrivelsen herunder. Ret gerne teksten til, så den passer til, hvordan jeres teatertur forløb:

- Luk øjnene og sørg for, at I sidder godt.
- Forestil dig nu, at vi er på teatret. Vi hænger vores overtøj i garderoben og finder ind i salen til vores pladser. Måske kan du høre de andre publikummer snakke med hinanden, læg mærke til lydene indtil der bliver stille. Lyset i salen går ned.
- Forestillingen starter. Se om du kan huske de forskellige indtryk: Hvordan var lydene, musikken, lyset, scenografien, farverne, skuespillerne, kostumer? Hvordan så skuespillerne ud? (Giv eleverne tid til at tænke tilbage ca. 3 min.)
- Prøv at huske tilbage på, hvad de forskellige indtryk fik dig til at føle. Glæde, uhygge, vrede, genkendelighed, andet?

- Tænk nu på et sted i forestillingen, som du særligt kan huske, og som gjorde indtryk. Prøv om du kan genskabe situationen for dit indre blik. Hvad så du? Hvad handlede det om? Hvad hørte du? Hvordan fik det dig til at føle i kroppen? (Giv igen eleverne tid, ca. 3 min.)
- Vi nærmer os slutningen af forestillingen, hvordan endte historien? Hvad følte du? Hvordan reagerede publikum?
- Forestillingen er nu slut, og du vender langsomt dine tanker tilbage til klasselokalet og blinker dine øjne åbne, når du er klar til det.
- Lad nu eleverne sætte ord på deres tanker. I kan vælge at skrive dem ned på papir eller tage en runde, hvor hver elev får mulighed for at beskrive det øjeblik i forestillingen, som gjorde størst indtryk. Denne variation er selvfølgelig mere tidskrævende.

FORESTILLINGSANALYSE

FØRSTE INDTRYK AF FORESTILLINGEN

- Hvad havde du forventet?
- Hvordan reagerede du?
- Hvordan reagerede det øvrige publikum?
- Hvad var det bedste øjeblik?
- Hvilke scener kunne du bedst lide?
- Hvilke billeder fra forestillingen kan du stadig huske?

FORESTILLINGENS TEMATISKE SAMMENHÆNGE

Handling:

- Hvad handler forestillingen om?

Plot:

- Hvad er historiens plot/konflikt?

Tematikker:

- Hvilke temaer bliver belyst i forestillingen?

BESKRIVELSE AF FORESTILLINGEN

Genre:

- Hvordan kan spillestilen karakteriseres? (naturalistisk skuespil, cirkusagtig, mimisk, ballet, pantomime, danse- præget/kropsligt)
- Hvordan foregik rolleskiftene?
- Hvordan spillede de i forhold til hinanden?
- Hvordan var deres kropssprog, stemmebrug, gestik (arm- og håndbevægelser) og mimik (ansigtsbevægelser)?
- Hvilke skuespillere synes du var gode? Hvorfor?

Scenografi:

- Hvordan ser scenografien ud?
- Hvordan ser scenen ud?
- Hvordan er rummet indrettet? (farver, materialer, ting på scenen, kostumer).
- Hvorfor tror du, at scenografen har valgt at lave scenografi lige præcis sådan?
- Hvad vil han gerne vise?

Lys:

- Hvordan ser lyset ud? Hvordan bruges lyset?
- Hvilke forskellige stemninger er lyset med til at skabe?

Lyd:

- Hvilke lyde er der brugt i forestillingen? (tale, musik, effektløyd etc.).
- Hvilken stemning er lydene med til at skabe?

FORESTILLINGENS SAMFUNDSRELEVANS

Perspektivering:

- Hvordan kan forestillingen spejles i forhold til det samfund, vi lever i?

Nødvendighed:

- Hvorfor tror du, at Teater Vestvolden har valgt at lave forestillingen?

Budskab:

- Hvad fik forestillingen dig til at tænke over?
- Hvilken mening/budskab får du ud af forestillingen?

FIND VEJ

Hvordan finder jeg ud til Teater Vestvolden – Hvidovrevej 241?

VEJVISER

Følgende busser kører alle til Teater Vestvolden:

Bus 132, 200S kører alle ad Hvidovrevej.

Når man så står af bussen ved Hvidovre Rådhus, tjå, så er der 15 meter til teatret, som ligger i Kulturhus Risbjerggård.

Med S-tog kører I til enten Hvidovre Station eller Friheden Station og hopper derefter på bus 200S eller bus 132, der kører ca. hver 5. minut.

Det tager ca. 30 min med S-tog og bus fra København til Teater Vestvolden.

FAKTA

BILLETRESERVATION

www.teatervestvolden.dk

Mail: post@teatervestvolden.dk

Telefon: 36772300 (hverdag kl. 10-15)

Teater Vestvolden

Hvidovrevej 241

2650 Hvidovre

BILLETTER 40 KR.

Er I min. 6 unge under 25 år, der går i teatret sammen, kan I købe billetter til 40 kr. pr. stk. Den såkaldte T40-ordning henvender sig til skoler og uddannelsessteder med unge under 25. Kort og godt betyder T40, at en billet til Teater Vestvolden kun koster 40 kr. per elev i en klasse med min. seks personer under 25 år!

UNDERVISNINGSMATERIALER

Undervisningsmateriale til Teater Vestvolden forestillinger kan downloades gratis på teatervestvolden.dk.