

BOTTOM ROCKS

Om at bringe sig selv i spil, koste hvad det vil.



UNDERVISNINGSMATERIALE
FRA 13 ÅR

| WWW.ZEBU.NU | | BILLETTER: 71 99 88 77 |

ZeBU: Bottom Rocks

INDHOLDSFORTEGNELSE

Om forestillingen	3
Introduktion til læreren	4-5
Teateroplevelsen	6-9
Tal om teateroplevelsen	6
Billeder fra forestillingen	7
Forestillingsanalyse – beskrivelse, tema og perspektivering	8-9
Skriv en anmeldelse	10
Om IRL-metoden, elevark	11-14
Interview med instruktør og skuespillere i "Bottom Rocks"	11-13
Spørgsmål til interviewet	14
Temaarbejde	15-17
At træffe små og store valg	15-16
Mine valg	17
Teaterlaboratorium	18-22
Manual til læreren	18-19
Arbejd selv med IRL-metoden	20-21
Zenekunst i undervisningen - Workshops	22



ZeBU: Bottom Rocks

OM FORESTILLINGEN

Bottom Rocks – om at bringe sig selv i spil, koste hvad det vil
Fra 13 år

Hvad er en vinder, og hvornår er man en taber? Vær med til at finde svarene i en teaterform, hvor nye svar hele tiden kan dukke op i samspil med publikum.

DET ENESTE, DER ER NOGENLUNDE SIKKERT, er, at der ikke findes en entydig vej mod succes og lykke. Det såkaldte 'rigtige valg' kan vise sig at være en blindgyde, mens det 'forkerte valg' pludselig kan åbne op for nye muligheder. Det er ofte præget af tilfældigheder, når vi foretager valg, og konsekvenserne kan være svære at overskue.

DEN UNGE HOVEDPERSON Kasper står midt i en orkan af krav og forventninger, der kræver, at han vælger. Hvad vil du være? Hvilken uddannelse vil du have og hvor? Vil du med til fest, eller skal du hellere lave lektier, og har du lyst til en smøg? Hvilken gruppe skal han vælge for slet ikke at snakke om alt det der med kærligheden?

I BOTTOM ROCKS skal der træffes mange valg. Publikum er med til at tage nogle af dem, og ser konsekvenserne heraf. Konsekvenser der gør, at titlen Bottom Rocks enten får betydningen, at det er hårdt at ramme bunden, at det er på bunden, det fede sker, eller at det hele går ud på netop ikke at ramme bunden.

BOTTOM ROCKS er udviklet med og for unge, som en del af ZeBU og det tidligere ZeRUMs IRL metodeudviklingsprojekt i samarbejde med Børnekulturens Netværk. IRL står for In Real Life, og er en spilleform, hvor både skuespillere og publikum er med til at påvirke forestillingens udfald – der er således ikke to forestillinger, som er ens.

Koncept og instruktion: Jørgen Carlslund

Medvirkende: Jan Overgaard Mogensen, Julie Riis og Carl Martin Norén.

Lyddesigner: Asger Kudahl

Lysdesigner: Sonja Lea

Kostumier: Sofie Fribo Østergård

Afvikler: Emil Øhlens

Tekniker: Frederik Nielsen Skals og Súi Joensen

Varighed: 60 min.



ZeBU:

Øresundsvej 4

2300 København

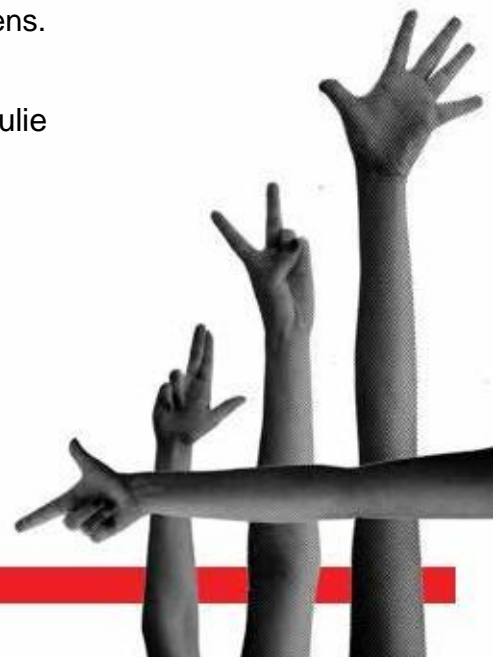
S t: 71 99 88 77

e: info@zebu.nu

w: zebu.nu

Undervisnings-
materiale: AKTØR v.
Maria Holst Andersen
Layout og grafik:
Milla Stærmosé Kær
Foto:
Rune Lundø

Billederne i materialet er beskyttet af loven om ophavsret og må derfor kun bruges til undervisning, der relaterer sig til dette materiale.



INTRODUKTION TIL LÆREREN

Kære lærer,

Dette undervisningsmateriale lægger op til aktiv stillingtagen til forestillingens temaer og kunstneriske formsprog. Du vil finde opgaveark, der er lige til at printe ud og aflevere til eleverne, så I hurtigt kan komme i gang med at tale om og arbejde med de indtryk og temaer, I blev præsenteret for i jeres møde med *Bottom Rocks*, herunder også IRL-metoden.

I afsnittene om "Teateroplevelsen" finder du inspiration til, hvordan man kan åbne op for en samtale med eleverne om deres personlige oplevelser med forestillingen. I afsnittene "Temaarbejde" finder du inspiration til, hvordan eleverne kan arbejde med forestillingens tematiske forhold. I afsnittene: "Teaterlaboratorium" finder du inspiration til, hvordan eleverne med egen krop kan arbejde med teater og dramaøvelser som en måde at bearbejde/arbejde med forestillingens omdrejningspunkter samt IRL-metoden, som forestillingen er skabt ud fra.

Således bliver materialet et supplement til det formsprog, hvorunder forestillingen er skabt.

Om IRL-metoden:

Bottom Rocks – er udviklet med og for unge, som en del af ZeBU og ZeRUMs IRL- metodeudviklingsprojekt i samarbejde med Børnekulturens Netværk. IRL står for 'In Real Life', og er en spilleform, hvor både skuespillere og publikum er med til at påvirke forestillingens udfald.

Forestillingsformen skaber således et inkluderende og interaktivt dramatisk univers, som anerkender skuespillerens autonomi, publikums levende tilstedeværelse og det uventedes allestedsnærvær.

Den grundlæggende tanke ved IRL-metoden er, at man ikke kan forudsige eller kontrollere fremtiden, men kun agere i øjeblikket med en klar intention og en bevidsthed om de mønstre, som til alle tider har formet menneskers liv.



INTRODUKTION TIL LÆREREN fortsat

Forestillingen er ikke skabt ud fra et fast manuskript, som vi kender det fra klassisk teater. Der er således ikke to forestillinger, som er ens, da meget af handlingen ud fra en given struktur bliver improviseret frem under selve forestillingen.

IRL-metoden rummer et teaterpædagogisk potentiale, der på en særlig måde taler til de unge og de ungdomskulturelle samfundstendenser, der er på spil i dag. Niels Ulrik Sørensen, lektor ved Institut for Læring og Filosofi, Aalborg Universitet, beskriver i en rapport* ungdomsårene som en periode, hvor man oplever nye og ukendte sider af sig selv, hvilket skaber opbrud i ens selvforståelse og identitet. De unge oplever i stigende grad at stå alene med ansvaret for at træffe stadig flere valg i livet. Valg der handler om at udforme sin identitet; Hvem er man? Hvem er man i gang med at blive? Hvad vil man? - hvilket har vist sig at være en stor opgave for nutidens unge.

IRL-metoden er en teatermetode, som kan være et redskab til, at de unge på en æstetisk og eksperimenterende måde kan få muligheden for at øve sig i at finde sig selv i kaos og lære at navigere i den uvished, det er ikke at vide, hvad et valg vil bringe og betyde.

Forestillingen *Bottom Rocks* kan danne grundlag for et fagligt forløb eller temaarbejde i fagene drama samt dansk eller samfundsfag, hvor drama som æstetisk læreproces kan inddrages.

Rigtig god fornøjelse med forestillingen og undervisningsmaterialet.

* Sørensen, Niels Ulrik: *"Når det er svært at være ung i DK - unges beretninger om mistrivsel og ungdomsliv"*. CEFU, 2011.



TEATEROPLEVELSEN

Tal om teateroplevelsen

Øvelsen kan laves efter, I har set forestillingen

Denne øvelse er en forkortet udgave af 'Teateroplevelser'. Formålet med denne øvelse er at tage udgangspunkt i jeres individuelle oplevelser med forestillingen. Øvelsen spørger: Hvad var den vigtigste oplevelse for dig? Derved opdager man, at også lyset, lydene, hosteanfaldet og vennernes reaktioner er vigtige for teateroplevelsen.

Det gør ikke teateroplevelsen mindre, tværtimod viser det, at vi har en kompleks forståelse af teateroplevelsen. Rigdommen i disse oplevelser er værd at holde fast i, og det er det, øvelsen understøtter.

Øvelsen kan laves på 45 minutter. Brug gerne billederne, plakaten og andet pressemateriale fra forestillingen som hjælp til denne opgave.

Se mere om Teateroplevelser på www.scenet.dk/teateroplevelser.

Teateroplevelser er udviklet af postdoc. Ph.d Louise Ejegod Hansen, Aarhus Universitet. Trine Eibye, souschef/ dramapædagog, Randers Egnsteater, og Pernille Welent Sørensen, konsulent, Teatercentrum. Projektet er støttet af Randers Kommune, scenekunst netværket i Region Midtjylland, Teatercentrum og Aarhus Universitet.

Metodegennemgang

1. Jeres erindringer om forestillingen er sikkert forskellige, og nu skal det handle om, hvad, I hver især synes, var vigtigt/godt eller spændende ved teateroplevelsen.
2. Hop et par gange, så I er parate til at gå i gang med øvelsen.
3. I skal tænke på forestillingen, og på det, I synes, var vigtigt. I skal i stilhed skrive det, I oplevede, var vigtigt, ned.
4. Efter ca. ti minutter må I gerne begynde at tale sammen om det, I skriver.
5. I færdiggør jeres skriftlige fremstillinger i jeres eget tempo.
6. Vælg den af jeres erindringer, som I selv synes, fortæller bedst om jeres teateroplevelse.
7. Læs hinandens tekster for at synliggøre jeres forskellige oplevelser med den samme forestilling.



ELEVOPGAVE

zeBU: Bottom Rocks

TEATEROPLEVELSEN

Billeder fra forestillingen

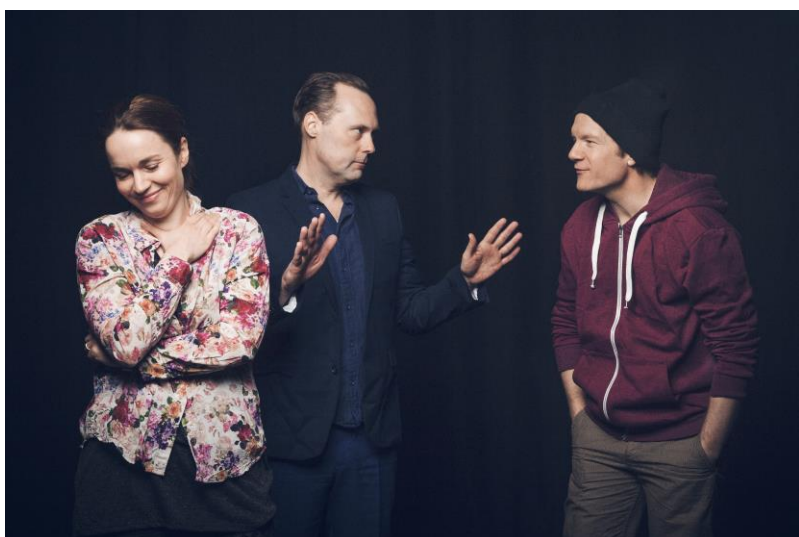
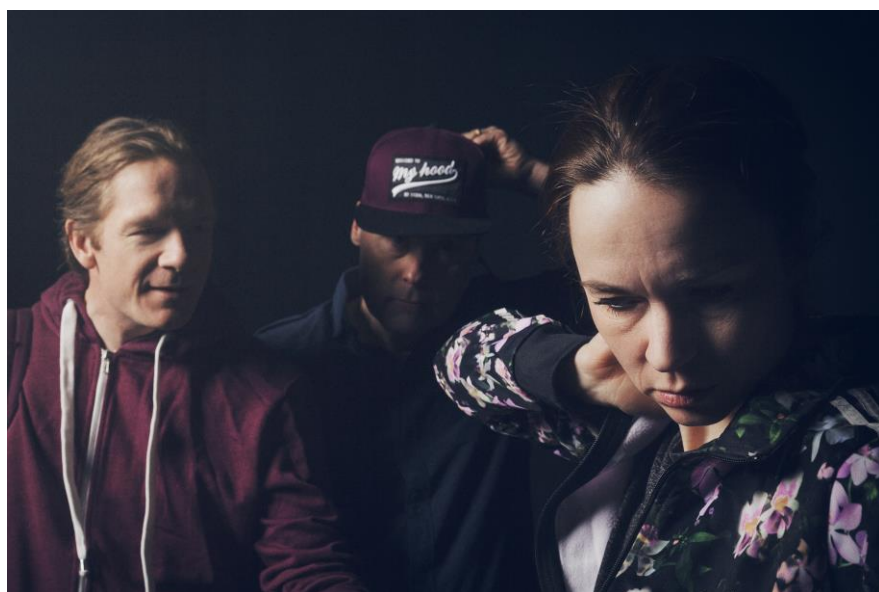


Foto: Rune Lundø

TEATEROPLEVELSEN

Forestillingsanalyse– beskrivelse, tema og perspektivering
Øvelsen kan laves efter, I har set forestillingen

Se på billederne på forrige side. Beskriv og analyser forestillingen ud fra billederne og det, du kan huske fra forestillingen. Herunder finder du spørgsmål, der kan hjælpe dig til at tale om forestillingen.

BESKRIVELSE

1. Rummet:

Hvor bliver forestillingen spillet? Er rummet stort, småt, mørkt, lyst eller andet? Hvordan er publikum placeret i rummet? Forestil dig, at forestillingen blev spillet et helt andet sted end i teatret - hvordan ville det være?

2. Scenografi – rekvisitter:

Hvordan er scenen bygget op? Hvorfor tror du, at man har valgt at opbygge scenen på den måde? Hvilke associationer skaber scenens opbygning hos dig? Hvilke ting og hvilke farver har figurerne med på scenen? I forestillingen bruges der forskellige rekvisitter – hvilke? Hvordan bliver de brugt?

3. Karaktererne:

Beskriv karaktererne på scenen. Hvilke forskellige karakterer møder vi på scenen? Hvordan kan man kende forskel på karaktererne? Arbejder de med forskelligt kropssprog, gestik og mimik? Eller er der en rekvisit, der særligt hører til den enkelte karakter?

4. Lyden/musikken og lyset:

Beskriv lyden/musikken i forestillingen? Hvilken funktion (-er) har lyden/musikken i forestillingen? Hvilken funktion har lyset i forestillingen? Hvilken stemning skaber lyden/musikken og lyset i forestillingen? Nævn konkrete eksempler på situationer fra forestillingen.



ZeBU: Bottom Rocks

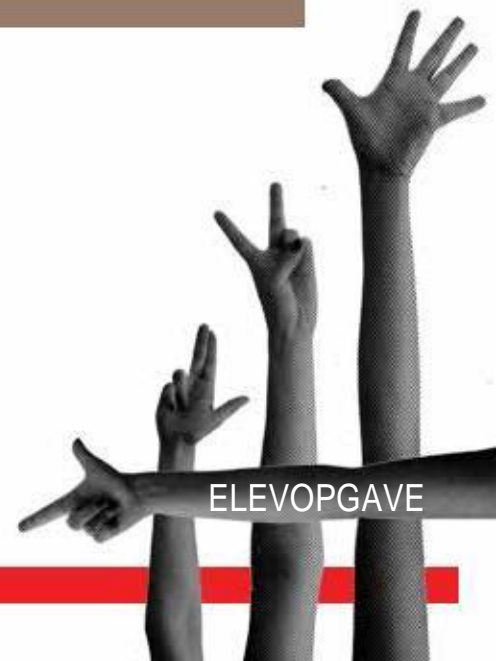
TEATEROPLEVELSEN, fortsat

TEMA OG FORLØB

1. Hvad handler forestillingen om? Hvilke tematikker bliver sat i spil i forestillingen?
2. Hvordan er forestillingen bygget op? Hvilke forskellige scener og situationer opstår der i den forestilling, I har set? Prøv evt. at sætte forestillingens handling ind i berettermodellen.
Er berettermodellen brugbar i denne sammenhæng? Hvorfor? Hvorfor ikke?

PERSPEKTIVERING

1. Hvorfor tror du, at Teater ZeBU har valgt at iscenesætte netop denne forestilling?
2. Hvilke tanker vækker forestillingen hos dig?
3. Tror du, at der er et budskab? Hvorfor? Hvorfor ikke?



ELEVOPGAVE

ZeBU: Bottom Rocks

SKRIV EN ANMELDELSE

Skriv en anmeldelse af forestillingen *Bottom Rocks*. En anmeldelse er en kritisk vurderende omtale, der kan være rosende eller mindre begejstret – eller et sted midt imellem. En anmeldelse handler om holdninger – hvad synes du om det, du har set, og hvorfor?

Lad dig inspirere af det, som har gjort særligt indtryk på dig fra forestillingen.

Nar du er tilfreds med din anmeldelse, kan du sende den til info@zebu.nu. Vi giver dig besked, hvis/når din anmeldelse bliver offentliggjort på vores hjemmeside eller facebookprofil. Du skal skrive til os, hvad du hedder, hvor gammel du er, og hvilken skole du kommer fra.

På [Teateravisen.dk](http://www.teateravisen.dk) kan du finde inspiration til din anmeldelse og læse anmeldelser af ZeBUs andre forestillinger, her Peer Gynt: <http://www.teateravisen.dk/selvfedme-selvbedrag-og-selverkendelse.html>



OM IRL-METODEN

Interview med instruktør og skuespillere i *Bottom Rocks*

Nedenfor kan du læse et interview med instruktøren og skuespillerne fra *Bottom Rocks*, som svarer på spørgsmål om forestillingen, IRL-metoden, det at skabe en forestilling for unge, og hvordan de oplever ungdommen i dag.

Læs interviewet – og besvar efterfølgende spørgsmålene til interviewet.

INTERVIEW:

1) *Hvordan arbejder I med IRL-metoden i "Bottom Rocks" – og hvordan er forestillingen bygget op?*

Instruktør Jørgen: Vi har valgt at arbejde med én fast karakter og lade de to andre skuespillere vælge frit, hvilke karakterer, de spiller. De kan vælge karakterer, de kender og har brugt før, som præsenterer de nære relationer omkring hovedkarakteren, men de kan også frit vælge helt nye karakterer.

I den her forestilling arbejder vi konkret med et ydre plot og et indre plot. Det ydre plot handler om at tage valg i forhold til sin fremtid. Det indre plot handler om Kaspers søgen efter kærlighed eller sex. Det er en måde at arbejde dramatisk på.

Forestillingen er bygget op omkring tre akter. I første akt præsenteres hovedfiguren Kasper og alle bifigurerne omkring ham. Skuespilleren Martin spiller altid hovedfiguren Kasper. Julie og Jan, de to andre skuespillere, har til opgave at bringe alle de karakterer i spil, som skal indgå i dagens forestilling. Det er skuespillernes opgave at byde frit ind med ideer og situationer - og lade tilfældigheder opstå. Tilfældighederne opstår automatisk, i og med at skuespillerne improviserer. Hvis skuespilleren Jan går ind og vil spille Emil, og skuespilleren Julie kommer ind og siger: "Øh Torben, hvorfor har du ikke taget opvasken" – så er Jan nødt til at spille Torben.

I slutningen af første akt skal vi helst have en scene, som antyder, hvad hovedproblemet er i denne forestilling, og hvor der er mest tyngde handlingsmæssigt. Når den scene er etableret, går vi ind i anden akt. Det sker ved, at én af spillerne trykker på en lydknop og derved signalerer til de andre, at nu har vi lukket første akt og går ind i anden akt.

Når vi starter anden akt, er det en grundregel, at man ikke må bringe nye personer i spil. I anden akt gælder det om at gå et lag dybere i de konfliktmuligheder, der lå i scenerne i første akt. Her er det skuespilleren Martins opgave at bygge bro imellem handlingerne, så de hænger sammen. Han bliver påvirket af situationer og relationer - og det skal helst smelte sammen i hans karakter. Handlingen skal samles i en hovedhandling omkring hovedpersonen Kasper.

fortsættes...

OM IRL-METODEN, fortsat

INTERVIEW fortsat:

I slutningen af anden akt skal der være en hovedkonflikt. I tredje akt skal vi skærpe hovedkonflikten mest muligt, så vi får et resultat. F.eks. at Kasper går helt ned, eller at han klarer sig godt. Vi skal helst have lukket de andre handlingsbroer, så vi når frem til en slutning - og publikum ikke sidder tilbage med løse ender.

Skuespiller Jan: I første akt smider vi en masse ingredienser i gryden, så tænder vi for den. I løbet af anden akt begynder det at koge og dufte og blive til en masse. I tredje akt brænder det på, eller koger over - eller vi spiser det, der er til sidst.

2) Hvad er skuespillerens vigtigste opgave, når man skal skabe en IRL-forestilling?

Skuespiller Julie: At sige ja, til det der kommer. At stille sig åben og turde at kaste sig ud i ikke at have tænkt noget bestemt, når man træder ind på scenen. Man skal slippe kontrollen, hvilket kan være en kæmpe stor udfordring.

Skuespiller Jan: At være tro mod sig selv - og det, der sker både i dig selv og i de andre. At lytte til de andre på scenen – både hvad de siger, og hvad de gør. For at improvisere bliver man nødt til at være nærværende. Men for at improvisere godt, så er man samtidig nødt til at have nogle regler.

Skuespiller Martin: I og med at jeg har været meget vant til at arbejde med manuskript, så føltes det lidt ukonkret at arbejde med IRL-metoden i starten. Den største udfordring er, at der er rigtig mange regler og teknikker, man bliver nødt til at bruge for at få spillet til at fungere - samtidig med at man skal være total åben.

Instruktør Jørgen: Det er vigtigt med feedback, når man har spillet en forestilling. Selvom forestillingen ikke vil blive den samme i morgen, så er det vigtigt at tale om, hvad der skete, hvad der var det interessante i spillet - om vi f.eks. brugte rekvisitterne på en god måde eller mindre god måde, hvad der virkede godt eller mindre godt i spillet osv.

3) Hvordan er det for jer at inddrage de unge i forestillingen via panelet?

Skuespiller Julie: Det fralægger jo nogle gange os noget ansvar, at de kan bestemme, hvem vi er, eller hvordan vi reagerer og hvilke valg, vi tager. Jeg har f.eks. spurgt panelet, om jeg skulle tilgive Kasper for noget, hvor jeg egentlig ikke selv ville have tilgivet ham. Men det valgte panelet, at jeg skulle - og så måtte jeg stille mig åben og sige ja til det valg, de havde truffet.

fortsættes...



OM IRL-METODEN, fortsat

INTERVIEW fortsat:

Instruktør Jørgen: Det handler om at gøre dem til en del af spillet, hvor alle byder ind for at få en del af oplevelsen af nærvær. De bliver aktive medspillere via deres valg - i stedet for at være passive betragtere. Vi inddrager de unge i et forsøg på at komme i øjenhøjde med dem – for de ved i virkeligheden bedst selv, hvordan de har det.

4) I har også inddraget de unge i jeres research arbejde og prøveforløbet – bl.a. som prøvepublikum. Hvad har I lært om ungdommen i dag - og er der noget, der har overrasket jer?

Skuespiller Martin: De unge skifter sprog, de skifter musiksmag. Det er en helt anden verden at undersøge. Følelserne er de samme, men de bruger et helt andet sprog til at tale om det.

Skuespiller Jan: Det har overrasket mig, når de beskriver, hvad en vinder og en taber er. De beskriver og bedømmer mere en taber ud fra personlige egenskaber - og ikke om man er god til dit og dat, eller har mange penge. De beskriver f.eks. også en taber, som en person, der ikke vil tage imod hjælp eller hjælpe sine venner – eller selv vælger ikke at have nogen venner. Dem, der ekskluderer sig selv.

Skuespiller Julie: Det har også overrasket mig at opleve, hvor meget nogen af dem lever deres liv i den virtuelle verden, f.eks. ved at spille eller via Skype. Nogle piger fortalte mig, at når de havde sagt farvel til hinanden i skolen, så gik de hjem og loggede på Skype og faldt til sidst i søvn foran Skype med deres veninde på skærmen. Så sov de ligesom sammen. Det faktum, at man hele tiden kan være på og være i kontakt med hinanden. Det er jo rigtig svært at sætte sig ind i, hvordan det er, at mobilen på en måde er groet sammen med kroppen. Det er en slags forlængelse af dem selv. De unge skal have mobilen fysisk på sig hele tiden, på sin krop, så de kan mærke, når der sker noget.

5) Hvorfor synes I, at forestillingen "Bottom Rocks" har relevans for de unge i dag?

Instruktør Jørgen: Der er den umiddelbare indholdsmæssige relevans: at den handler om noget, som de er midt i på flere forskellige måder. Når vi har spurgt dem, om handlingen og situationerne i forestillingen er genkendelige for dem, er det helt tydeligt, at det er det. Forestillingen bliver på en måde et spejl, som de kan holde op foran sig og reflektere sig selv i.

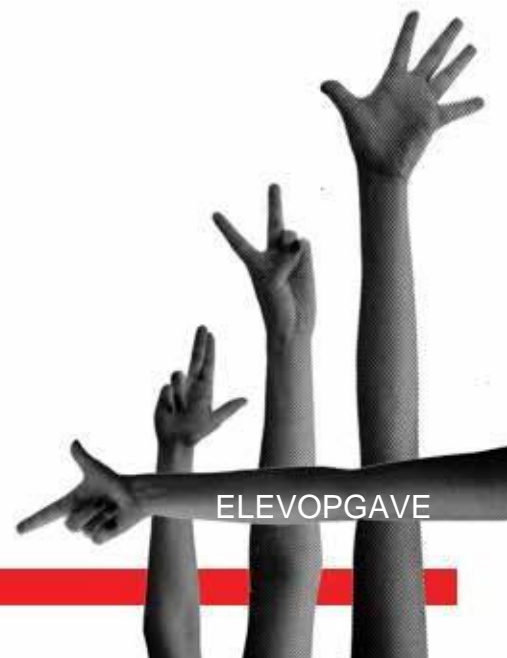
Skuespiller Julie: Jeg håber, at når de unge ser, at det da gik ok for Kasper - selvom han ikke lige valgte det, som hans venner f.eks. valgte – så håber jeg, at de kan tage det med videre i deres liv og se, at det går nok alt sammen. At det ikke nødvendigvis er så uoverskueligt altid med alle de der valg.



OM IRL-METODEN, fortsat

SPØRGSMÅL TIL INTERVIEWET:

- 1) Prøv med dine egne ord kort at formulere, hvad IRL-forestillingen *Bottom Rocks* indeholder, og hvordan den er bygget op?
- 2) Hvordan forstår du skuespilleren Jans metafor med gryden? Prøv at omformulere metaforen med dine egne ord. Gerne med et konkret eksempel.
- 3) Hvad skal man kunne som skuespiller, når man arbejder med en IRL-forestilling?
- 4) Hvordan er det ifølge skuespillerne at være ung i dag? Og hvad har overrasket dem i mødet med de unge?
- 5) Kan du genkende noget af det, de siger om at være ung i dag? Hvorfor – hvorfor ikke?



TEMAARBEJDE

At træffe små og store valg

Øvelsen kan laves efter, I har set forestillingen

I forestillingen møder vi den unge hovedperson Kasper, som står over for en masse valg og beslutninger, han skal træffe. Det er valg i forhold til situationer, der opstår lige her-og-nu – f.eks. om han har lyst til en smøg eller alkohol, om han skal tage med til fest eller hellere skal lave lektier osv.? Men han står også over for større valg, der har betydning for hans fremtid – f.eks. hvad han vil være, hvilken uddannelse han skal have, hvad hans drøm er osv.?

Inddel klassen i grupper à max. fire personer. Hver gruppe skal arbejde med opgaverne nedenfor:

Opgave A:

I *Bottom Rocks* er der ikke to forestillinger, der er ens, da meget af handlingen bliver improviseret ud fra en bestemt struktur under forestillingen. Kasper bliver i hver forestilling stillet over for nye valg og beslutninger, han skal træffe.

- 1) Hvilke store valg skulle Kasper træffe i den forestilling, I har set?
- 2) Hvilke konsekvenser medførte de valg, han traf?
- 3) Diskutér om han ud fra jeres vurdering tog et "rigtigt" eller "forkert" valg?
- 4) Kan I fra jeres eget liv genkende de situationer, valg og beslutninger, som Kasper stod over for i den forestilling, I så? Kom gerne med eksempler.

Opgave B:

- 1) Hvad er en vinder? Og hvad er en taber?
- 2) Er Kasper en vinder eller en taber ud fra de valg, han træffer? Hvorfor - hvorfor ikke?
- 3) Diskuter om der er et fælles facit for, hvornår man er en vinder eller en taber. Eller er det mere noget subjektivt bestemt?

fortættles.....



ELEVOPGAVE

TEMAARBEJDE, fortsat

Opgave C:

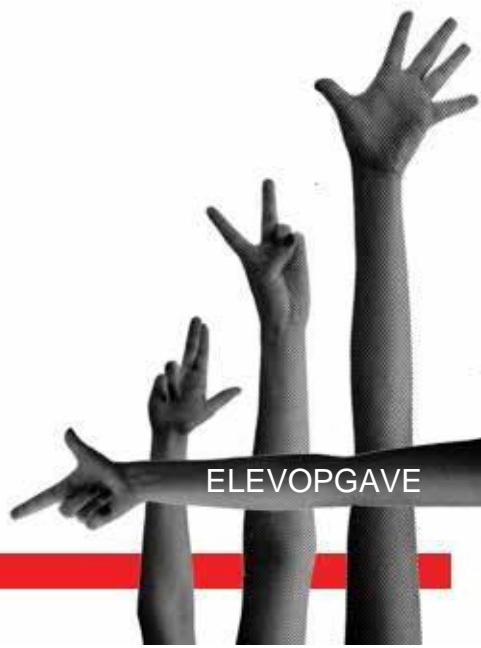
I forestillingen er der nogle fra publikum, som optræder i et panel, der skal være med til at træffe beslutninger for skuespillerne.

- 1) Nævn nogle af de beslutninger, som panelet traf i den forestilling, I så?
- 2) Udvælg en situation og overvej, hvilke konsekvenser publikums valg fik for den enkelte situations udfald - og dermed også handlingen i forestillingen?
- 3) Forestil jer, hvad et andet valg i den situation ville have betydet for handlingen og Kaspers vej.

Opgave D:

Det kan nogle gange være svært at træffe valg – andre gange kan det være mindre svært.

- 1) Nedskriv enkeltvis en situation eller et dilemma, som du står overfor lige nu, hvor du evt. har svært ved at finde ud af, hvilket valg, du skal træffe.
- 2) Find igen sammen i gruppen. En person præsenterer sin situation eller dilemma over for de andre i gruppen, der agerer som panel. Overvej evt. at give personerne i panelet bestemte roller - f.eks. kan én person tale *for*, en anden person kan tale *imod*, en tredje kan være observatøren midt imellem, som kan overveje fordele og ulemper osv.
- 3) Brug ca. 5 min. pr. dilemma. Byt derefter roller.



TEMAARBEJDE

Mine valg

Der vil hele vores liv igennem være både små og store valg, vi skal træffe. Og vores liv former sig efter de valg, vi træffer. Nogle valg har større betydning end andre.

- 1) Hvem har indflydelse på de valg, du træffer?
- 2) Har du oplevet situationer, hvor du har truffet valg på andres vegne?
- 3) Når man har truffet et valg, kan man så vælge om?

Værditrappen:

Det kan nogle gange være en god idé at overveje, hvorfor man vælger, som man gør – og hvad der ligger til grund for de valg, man træffer. At træffe et valg kan være baseret på de personlige værdier, ønsker og drømme, man har. I værditrappen kan du få et overblik over dine værdimæssige prioriteter lige nu – og som i sidste ende kan have betydning for de valg, du træffer.

1) Nedskriv på et ark ti værdier, som er vigtige for dig i dit liv lige nu – det kan f.eks. være venner, familie, interesser, skole osv. Nedskriv derefter hver enkelt værdi på et A4-ark for sig.

2) Find sammen to og to. En person starter med at lægge sine ti A4-ark med værdier ned i en linje på gulvet. Arkene skal placeres i prioriteret rækkefølge – dvs. man starter med det, som har størst værdi lige nu. Derefter den næste osv.

3) Når de ti ark er placeret i prioriteret rækkefølge, stiller man sig ovenpå det ark, som har størst værdi. Den anden person spørger derefter ind til placeringen. F.eks.: "Lige nu har *familien* større værdi for dig end *skolen* har. Hvorfor?". Når man har svaret på det, hopper man over på ark nummer to i rækken. Den anden person spørger igen ind til placeringen osv.

4) Når I har gennemgået alle ti ark, bytter I funktion. Og husk på, at det, som har størst værdi for dig lige nu, måske ikke har det om f.eks. et år.

Spå om din fremtid:

Måske har du lige nu ikke et overblik over, hvor du befinder dig om ti år. Men måske har du allerede nogle idéer til, hvad der skal ske i din nærmeste fremtid f.eks. om et år. Man kan måske tænke, at man skal gøre noget bestemt om to år, men så kan det vise sig, at man ændrede mening og valgte at gøre noget helt andet.

Du skal nu forsøge at spå din fremtid. Forstil dig, at du kan se længere ind i din fremtid. Hvad drømmer du om? Hvad kunne du tænke dig, at der skal ske? Nedskriv i en tidslinje, hvordan dit liv vil se ud de næste ti år. Lav to kolonner på et ark. I den første kolonne skriver du 'År'. I anden kolonne skriver du 'Hvad laver jeg'.

God fornøjelse med din spådom.

TEATERLABORATORIUM

Manual til læreren

Her kan du finde inspiration og konkret materiale til, hvordan du kan arbejde med IRL-metoden. IRL-metoden kan eksempelvis være en del af undervisningen i drama i samspil med improvisationsteater – dog er det vigtigt ikke at forveksle IRL med improvisationsteater.

Vær opmærksom på, at det kan være komplekst at arbejde med IRL-metoden. Det kræver meget træning – ikke mindst for professionelle skuespillere. Derfor vil du måske opleve, at arbejdet ikke skaber den mest interessante forestilling fra starten. Men på følgende sider kan du finde inspiration til, hvordan du kan komme i gang med at tænke IRL.

Det er vigtigt at forberede de unge på, at de skal deltage i et forløb, hvor der ikke er noget fastlagt manuskript og dermed heller ikke nogen replikker. De unge skal deltage i en proces, hvor det handler om at agere i nuet, prøve ting af på gulvet, eksperimentere og improvisere. Når I tager fat på IRL-arbejdet er det en god idé undervejs at lade eleverne reflektere over det, der er sket på scenen og i samspillet med hinanden.

fortsættes...



TEATERLABORATORIUM, fortsat

Manual til læreren

Forslag til indhold og progression i forløbet til at skabe en IRL-forestilling:

Arbejd indledningsvis med forskellige improvisationsøvelser (leg, status, impuls/intention, fantasi, agere i nuet, bruge fejlen, at skabe en konflikt mm.).

Lad eleverne finde frem til en karakter. Det kan være, at de tager udgangspunkt i noget i sig selv - en særlig side eller én, der er modsat dem selv, de kan også tænke over nogle stereotyper – eks. bandemedlem, sportsdrengen, den egoistiske, den selvoptagede osv. Brug karakterkorset til at skabe dybde i karaktererne. Arbejd derefter med karakterudvikling: mimik, gestik, bevægelser, stemme mm.

Improvisation mellem to karakterer, med efterfølgende refleksion.

Fællesimprovisationer mellem flere karakterer i mindre grupper.

Arbejd med non-verbal improvisation, med fokus på kropssprog og på at mærke efter i kroppen, i stedet for at tænke.

Arbejd med de unges karakterer i nye sammenhænge. F.eks. ved at lade dem gå tur på gaden, i skolegården, i kantinen - og dermed opleve det uventede i mødet med andre mennesker.

Inddel afslutningsvis klassen i mindre grupper à max. 6 personer, som skal arbejde sammen om at skabe en mindre IRL-forestilling med deres karakterer. Se opskriften til at skabe en lille IRL-forestilling på de næste to sider. Arkene kan også uddeles til eleverne.

Det tidligere ZeRUM har i samarbejde med Skoletjenesten, MSG – Midtsjællands Gymnasium og forskellige teatre skabt metodehåndbogen "Scenekunst i undervisningen – en metodebog for grundskolen og ungdomsuddannelserne". Udgivet i 2013 af Skoletjenesten Sjælland, MSg- Midtsjællands gymnasium og ZeRUM v. ZeBU.

Her kan du bl.a. finde inspiration til øvelser i improvisation.

Se mere på: <http://www.skoletjenesten.dk/scenekunstiundervisningen>



TEATERLABORATORIUM

Arbejd selv med IRL-metoden

I skal nu selv prøve at eksperimentere med IRL-metoden på gulvet og skabe en lille IRL-forestilling. I skal være indstillede på, at I skal begynde at tænke en teaterforestilling, som et system, hvor alt kan ske, idet meget af handlingen i IRL foregår gennem improvisation.

De fire vigtigste dogmer for IRL:

De vigtigste regler for at lade skuespillere og tilskuere opleve det uventede sammen kan siges i fire udsagn, der tilsammen rammesætter den filosofiske grundtanke bag IRL.

1. **Nu'ets magi:** Ingen aftaler er vigtigere end udvekslingen i øjeblikket. Alt er tilladt, alt er muligt.
2. **Ingen fjerde væg:** Tilskuerne skal ses og høres - de er en del af teatrets system.
3. **Virkeligheden er altid anderledes:** Fejl skal ikke skjules eller rettes, men udnyttes.
4. **Konflikt giver bevidsthed:** Udvekslingen i øjeblikket opstår ved at forfølge konflikten.

De to vigtigste grundsten:

Grundstenene i IRL-metoden er **karaktererne** og et **grundtema**. Karaktererne skal udvikles og lære hinanden at kende, og rammerne skal sættes. Det er vigtigt, at den historie, der fortælles fra scenen, udvikler sig - og det er vigtigt, at skuespillerne har noget at forholde sig til. I en IRL-forestilling er udviklingen i historien vigtig. Jeres forestilling skal fortælle noget om noget.

Neden for kan I se en oversigt over nogle af de elementer, som man grundlæggende skal forholde sig til for at skabe en IRL-forestilling.

GRUNDLÆGGENDE ELEMENTER TIL AT SKABE EN IRL-FORESTILLING:

1) Aftal en grundkonflikt eller et grundtema.

Jeres lille IRL-forestilling har brug for et plot eller et grundtema som udgangspunkt for, at karaktererne kan udvikle sig.

Det vil med andre ord sige, at karaktererne agerer i en kendt ramme omkring en kendt grundkonflikt (tema) – f.eks. 'kærlighed', 'vindere og tabere', 'identitet', 'det gode samfund' mm. Find evt. selv på andre.

2) Aftal tre vendepunkter *

Vendepunkter er med til at skabe en klar ramme for jeres histories udvikling, hvorunder det er muligt for karaktererne og historien at udvikle sig.

fortsættes....

20

ELEVOPGAVE



ZeBU: Bottom Rocks

TEATERLABORATORIUM, fortsat Arbejd selv med IRL-metoden, fortsat

Et eksempel på vendepunkter kan f.eks. være, at forestillingen skal foregå tre forskellige steder. Der skal ske en udvikling og optrapning af konflikt fra sted til sted, som til slut ender ud i et mål, en forløsning – eller det modsatte.

Et andet eksempel kan være tre konkrete opgaver, som skuespillerne skal løse sammen undervejs i forestillingen. Hvis man i forestillingen f.eks. befinder sig på et diskotek, kan den ene opgave f.eks. være, at man skal danse sammen, en anden opgave kan være, at der sker noget særligt (dog ikke en opgave, der definerer karakterernes humør), og en tredje opgave kan være, at der skal foregå en konkurrence.

Det springende punkt i IRL er, at man ikke ved, hvordan fortællingen udvikler sig imellem de forskellige vendepunkter, da udviklingen sker her og nu og i kraft af de idéer, situationer og improvisationer, der spontant opstår på scenen. Og så er det vigtigt at forfølge konflikten.

3) Lav et karakterkors.

Lav et karakterkors for din karakter. Nedskriv på et papir: Hvad er karakterens største drøm (øverst), største frygt (nederst), største styrke (til højre) og største svaghed (til venstre).

Formål: at skabe troværdige karakterer, med tydelige motivationer og følelsesudtryk for hver handling på scenen. At arbejde bevidst mod et naturalistisk udtryk.

4) Skab evt. interaktion med publikum.

IRL arbejder med elementer af interaktion med publikum og tager således publikums input med ind på scenen, og integrerer det i historien. Det kan I også eksperimentere med. Her er nogle eksempler:

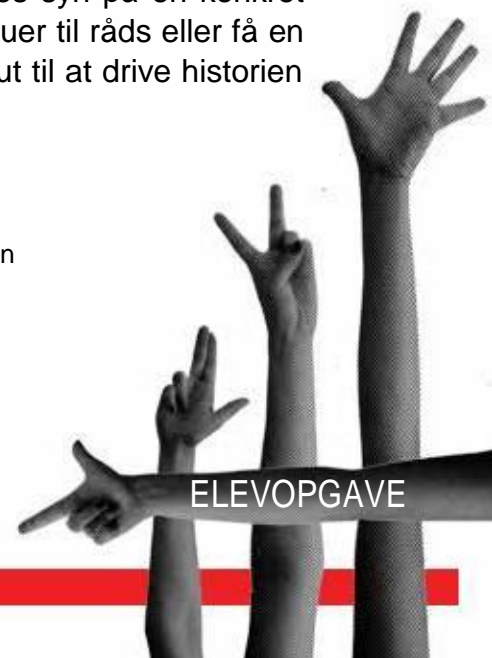
En skuespiller kan f.eks. samtale lavmælt med en tilskuer om dennes syn på en konkret situation, der er opstået på scenen. Skuespilleren kan spørge en tilskuer til råds eller få en publikum til at træffe et konkret valg og efterfølgende bruge dette input til at drive historien videre frem.

God fornøjelse med jeres IRL-forestilling

* Vi bruger i dette tilfælde vendepunkt som begreb frem for det mere dækkende, men mindre kendte begreb plotpunkt. I de professionelle IRL-forestillinger og dem, vi har skabt med unge, lader man karaktererne spille vendepunkterne – dvs. skuespillerne direkte på scenen øver sig i at skabe ikke fra starten definerede vendepunkter. Derimod er plot-punkter fra starten definerede. Det er dog vores erfaring, at elever (herunder også nybegynder i IRL-metoden) bedst kan forholde sig til begrebet vendepunkt - og derfor har vi brugt begrebet på denne måde i dette materiale.

fortsættes...

21



ELEVOPGAVE

ZeBU: Bottom Rocks

ZENEKUNST I UNDERVISNINGEN - WORKSHOPS

Zenekunst i undervisningen er ZeBUs teaterpædagogiske afdeling. Gennem involverende teaterpædagogiske projekter bygger vi bro imellem grundskole, ungdomsuddannelserne og scenekunsten, og arbejder for at skabe læring gennem teater.

Zenekunst i undervisningen tilbyder bl.a. workshops i forbindelse med ZeBUs egne forestillinger. Det kan være workshops både før og efter, I har set forestillingen. En før- og efter-workshop tager højde for fagets og klassetrinets konkrete videns- og færdighedsmål og klæder eleverne på til at arbejde med æstetiske læreprocesser med udgangspunkt i en forestillings tematik og særlige formsprog.

Formålet med før- og efter-workshops er bl.a. at give eleverne kompetencer til at få mest muligt ud af den kunstneriske oplevelse, som et besøg i teatret er, og på samme tid at klæde lærerne på, så scenekunsten og det enkelte teater kan blive en aktiv medspiller i den daglige undervisning.

Zenekunst i undervisningen tilbyder alt fra to lektioners workshops til dags-workshops, hvor vores underviser kommer ud på jeres skole og arbejder med eleverne.

Man kan vælge imellem tre typer af workshops:

1. Workshops, der supplerer den forestilling, som I skal se, eller har set, ved at tage udgangspunkt i det formsprog og de temaer, som forestillingen belyser.
2. Workshops, der arbejder med teater- og dramaøvelser med det formål at lave en mini-teaterforestilling på skolen. Denne workshop kan bruges som inspiration til at igangsætte et længere forløb med en projektuge eller skoleforestilling, eller den kan stå alene som et spændende alternativ til den daglige undervisning.
3. Workshops, der sammensættes ud fra den enkelte classes specifikke behov. Det kunne f.eks. være konfliktløsning med IRL-metoden eller forumteater, fortælleteater som metode til at forbedre elevernes mundtlige kompetencer, eller drama som metode til eksamenstræning med stille elever mm.

Læs mere på ZeBUs hjemmeside: <http://www.zebu.nu/zerum/>

Ring eller skriv til ZeBU for at høre nærmere om de enkelte workshops, priser og muligheder: Anne Burup Nymark, 40 95 66 50, anne@zebu.nu

