

Et undervisningsmateriale til forestillingen

UNDERSKOVEN



GLIMT

KLASSETRIN: 3. -7. klasse

**VELEGNET TIL FAGENE: Dansk, Idræt, Musik og
Drama.**

MEDVIRKENDE //

PERFORMERE:

Lars Gregersen

Camila Sarrazin

Filippa Suenson

Glenn Ziqver Xavier

Hanne Raffnsøe

Henriette Groth

KOREOGRAFI, SCENOGRAFI OG

KOSTUMER:

Camila Sarrazin

INSTRUKTION:

Lars Gregersen

PRODUCERET AF:

GLIMT

TIL LÆREREN

Underskoven er en forestilling om at stoppe op, skærpe sanserne og være nysgerrig omkring den måde, man møder verden på.

Handlingsmæssigt gennemgår pigen i *Underskoven* en klassisk udviklingshistorie. Hun udsættes for en række prøvelser og kommer ud af skoven som et mere modent menneske. Men det fysiske univers, vi præsenteres for i *Underskoven*, er langt fra forudsigeligt eller klassisk. Fantasien sætter præmisserne for, hvor langt vi kan drives ind i det surrealistiske univers. Et magisk parallelunivers, som vi bliver draget længere og længere ind i.

Som scenekompagni arbejder vi med at kombinere ekstrem fysik, visuelle billeder og fantasifuld brug af scenografi – hvilket alt sammen kommer til syne i *Underskoven*. Rammerne for *Underskoven*, en tur igennem Kalvebod Fæled på Amager, vil skabe et ekstra lag på oplevelsen i form af det interaktive element, der tilføjes, når eleverne fysisk selv skal følge med pigen rundt i skoven.

Dette undervisningsmateriale vil både komme rundt om forestillingens temaer, dens magiske univers og den helt særlige form, der omrammer fortællingen.

Da materialet henvender sig til 3. -7.klasse, vil der være forskel på, hvor dybt man kan gå i de forskellige temaer. I faget dansk henvender temaet *Det magiske univers* sig mest til 3.-5. klasse, hvor temaet *Identitet* henvender sig mere til 6.-7. klasse.

Fagene idræt, musik og drama repræsenteres gennem temaet *Kroppen som talerør, Lyduniverset* og *Site-specific teater*, som også henvender sig til 6. -7. klasse. Det er muligt for dig at plukke dele af materialet og bruge interessante bidder til videre arbejde med forestillingen eller decideret udprinte de enkelte temaafsnit inkl. arbejdsspørgsmål og dele dem ud i klassen.

DET PRAKTISKE

- Sørg for at eleverne medbringer tøj, der passer til vejrforholdene og skovens terræn. Gummistøvler anbefales varmt!
- Mobiltelefoner og andet elektronisk udstyr SKAL slukkes helt og lægges i den udleverede rygsæk inden forestillingens start. Rygsækken er desværre kun til låns, så husk at aflevere den igen, når I kommer ud af skoven.
- Vi cykler i samlet flok fra Naturcenter Vestamager, Granatvej 3-15, 2770 Kastrup. Ved umuligt cykelvejrs kontakter vi jer ang. alternativ transport/mødested.
Kontakt venligst Mette Hornbek (mette@glimt.info), hvis I har deltagere, der ikke kan medbringe egne cykler, og hvis I har deltagere, der ikke er i stand til at cykle selv.
- HUSK at tisse af inden vi forlader Naturcenteret!
- Snak venligst ikke privat inde i skoven.
- Det er muligt at spise madpakker ved Naturcentret før eller efter forestillingen
- Forestillingen varer ca. 90 minutter inkl. cykelturene frem og tilbage
- Kontakttelefon i forbindelse med forestillingen: 28605521 (besvares på forestillingsdagen)

INDEN I SER FORESTILLINGEN

Inden klassen skal se forestillingen, vil det være en god idé at tale med eleverne om dét at se teater. Prøv at forberede eleverne ved at åbne op for snakken, om hvad teater er for noget.

Hvis eleverne har været i teateret før, så forklar, hvordan denne forestilling kan være en anderledes oplevelse, da de selv skal gå med rundt i skoven og ikke sidde stille i en mørk sal.

Teater kræver noget ekstra af koncentrationsevnen. Derfor er det stadig meget vigtigt at eleverne forstår, at selvom de ikke sidder i et traditionelt teater, så skal der ikke tales privat undervejs.

Teatrets virkemidler vil gøre, at eleverne bliver udsat for et bombardement af sanseindtryk. Fortæl gerne om rammerne for forestillingen, og den mulige interaktion der vil opstå mellem performere og publikum. Alle de sanseindtryk teatrets virkemidler skaber kan gøre, at man kan blive overvældet, hvis man ikke er vant til det. Afklar derfor også gerne med eleverne, hvad man skal gøre, hvis man i en situation pludselig føler sig utryg. Ved at skabe en bevidsthed om teatrets form, skulle der gerne opstå trykthed eleverne imellem, inden I ser forestillingen – og så skulle I gerne være rustet til en unik oplevelse i Naturpark Amager.

FAGLIGE MÅL

Indhold og opgaver i dette undervisningsmateriale imødegår flere punkter i Folkeskolernes Fælles Mål 2009, og opgaverne giver mulighed for at koble de faglige mål med forestillingen *Underskoven*.

DANSK

Formål:

At sætte fokus på elevernes indlevelsessevne ved at præsentere dem for et fantasiunivers og udvikle deres æstetiske forståelse.

Opgaverne vil give mulighed for, at eleverne kan give udtryk for fantasi, følelser og erfaringer. De vil få mulighed for at udtrykke egne meninger i diskussioner og vurdere, hvad der er saglig argumentation ved også at lytte aktivt til andres mundtlige fremstillinger.

De vil blive præsenteret for dramaet som medie og udtryksform – og får mulighed for at forholde sig analytisk og reflekterende til dette.

DRAMA

Formål:

At give eleverne en indsigt i teatrets særlige kommunikationsform, men også øge forståelsen af den dramatiske udtryksforms særlige kropslige, æstetiske og sociale muligheder.

IDRÆT

Formål:

At bidrage til forståelsen af kroppen og dens muligheder og få indsigt i, hvordan kroppen kan udtrykke ligeså meget som det talte ord.

MUSIK

Formål:

At eleverne vil få et nyt perspektiv på, hvordan musik kan anvendes. De vil blive præsenteret for et udtryk, hvor musik vil kunne stemningspåvirke en situation, og få mulighed for at udtrykke sig om deres oplevelse.

TIL ELEVEN

DET MAGISKE UNIVERS (3. – 6. Klasse)

I *Underskovens* univers sker der uventede ting. Vi møder sære væsener, og til tider ser det ud som om naturlovene ophæves. Men inden I bevægede jer ind i Underskoven, mødtes I jo ved Naturcentret – i den virkelige verden.

- Beskriv det sted, I alle mødtes: Hvordan så der ud? Hvad er det for et sted?



Der findes mange historier om mennesker, der bevæger sig fra den virkelige verden, som vi kender den, over i et eventyrligt univers. Nogle eksempler er *Alice i Eventyrland* og *Narnia*, hvor hovedpersonerne falder ned i et hul eller går ind i et garderobeskab og på forskellig vis kommer ind i en eventyrverden.

- Nævn andre fortællinger eller film, hvor hovedpersonen starter i den virkelige verden, men pludselig kommer ind i et magisk univers.
- Giv eksempler på noget, der er fantasi, og noget, der er virkelighed i forestillingen.
- Diskutér, hvornår i forestillingen, I sammen med pigen bevæger jer over i det magiske univers?

Mennesker har en fantastisk evne til at kunne forestille sig ting. Vi har alle en fantasi. Nogle har mere fantasi end andre.

- Forsøg at definere begrebet fantasi. Hvad er det at have fantasi for dig?
- Har du en god fantasi? Var det nemt for dig, at leve dig ind i universet?
- Er det positivt eller negativt at have en god fantasi?

- Diskutér udtrykkene:
 - "Kun fantasien sætter grænser."
 - "At have en livlig fantasi."
- Nævn et tidspunkt i forestillingen, hvor du enten blev bange, eller hvor noget fik dig til at grine.

I vores drømme kommer vores fantasi ofte i brug. Tit sker der ting, som ikke kan ske i virkeligheden. Man taler tit om drømme som noget godt – tænk bare på udtrykket "at få sin drøm til at gå i opfyldelse."

Men de kan også være dårlige, som når man vågner svedig og bange fra et mareridt. Nogle gange kan man drømme om noget, som man har lyst til at prøve i den virkelige verden. Nogle gange kan man også drømme om noget, som man er bange for i den virkelige verden.

- Tal om jeres drømme om natten. Kan de foregå i den virkelige verden?
- Har I lyst til, at jeres drømme bliver til virkelighed?

I vores drømme kan alt ske – det samme kan vi gøre med vores fantasi. Forestil jer, at alt det, I så i *Underskoven*, faktisk er en drøm, pigen drømmer.

- Skriv en historie om pigen på max. én A4-side. En historie om pigens dag, inden hun lægger sig til at sove.

Tænk over, om du synes, at *Underskoven* er en god drøm eller et mareridt for pigen, inden du skriver historien.

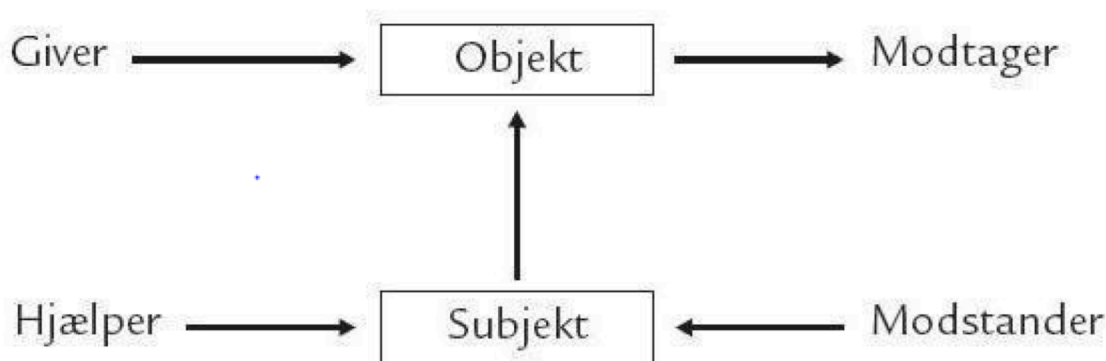
Har pigen haft en god eller dårlig dag? Eller bare en helt almindelig dag?

IDENTITET

I Underskovens vildtvoksende univers præsenteres vi for en række personer og væsener. I det næsten eventyrlige univers kan være svært at holde styr på alle de karakterer, man møder på sin vej.

Oprindeligt er Aktantmodellen udviklet til at analysere folkeeventyr, men kan også sagtens bruges til at analysere andre fortællinger. Aktantmodellen er god til at skabe overblik over forestillingens forskellige personer og konflikter. Aktantmodellen tager udgangspunkt i hovedpersonen (subjektet) og hans/hendes kamp eller mission for at opnå sit mål (objektet). Hovedpersonens projekt er det, der driver fortællingen, det forestillingen handler om.

- Sæt følgende karakterer ind i aktantmodellen: Pigen, Faren, Fløjtespilleren, Kvinden i træet, Manden på linen og Kvinden i mosen.



Forestillingens oplagte bud på en hovedperson er pigens, da det er hende, som sætter gang i forestillingens handling.

- Hvem er pigens modstandere og hjælpere? Hvad er pigens mål?
- Prøv at sætte den stumme eller heksen ind på subjektets plads – hvad sker der så?
- Diskutér om det virkelig er pigens, der er hovedpersonen.
- Pigen får sin far tilbage i slutningen af forestillingen. Er der andre karakterer der opnår noget, ligesom pigens?

Pigen gennemgår en udvikling – hun får selvfølgelig sin far tilbage – men hun ændrer sig også på en anden måde.

- Giv en karakteristik af pigens, som hun er i begyndelsen af forestillingen.
Hvilke ord kendetegner hende?

Find gerne en bestemt situation fra forestillingen, som karakteriserer pigen som person i starten.

- Hvordan udvikler pigen sig i løbet af forestillingen?
Lærer hun noget undervejs? Hvordan er hun som person til slut?
Hvilke egenskaber bruger hun for at overvinde udfordringerne?
- Hvordan opfatter du pigen og farens forhold?
Ændrer pigen og farens forhold sig fra start til slut?

Da I forlod naturcentret, forlod I også den virkelige verden. Det helt afgørende skel mellem den virkelige verden er, når vi møder de væsner, der både vil hjælpe og udfordre pigen. De skiller sig ud.

- Hvad er der adskiller dem fra pigen og faren? (kig på kostume, den måde de bevæger sig på og den måde de snakker på)
- Giv alle de væsener, pigen møder på sin vej mindst én egenskab.

Ligesom pigen forandrer sig undervejs – er der også andre karakterer, der enten ændrer sig, eller man ændrer opfattelse af.

- Hvordan stemmer væsnernes egenskaber overens med det ydre indtryk, du først fik af dem?
- Hvem er kvinden, pigen møder til sidst? Vil hun pigen det ondt? Hvad er hendes funktion i forhold til pigen?

Underskoven er skabt specielt til at foregå i Naturpark Amager. Omgivelserne og scenografien driver til tider fortællingen, men er også med til at skabe de forhindringer og prøvelser, pigen bliver udsat for. Desuden har scenografien og kostumerne stor betydning i forhold til at skabe det ikke-realistiske univers, handlingen foregår i. B.l.a. er stien spærret af med spind og snore og markerer indgangen til *Underskoven*.

- Hvad symboliserer spindene?
- Hvorfor skal pigen igennem alle disse prøvelser for at få sin far tilbage?
- Hvilke kvaliteter tilegner pigen sig på rejsen igennem *Underskoven*?

KROPPEN SOM TALERØR

En stor del af det visuelle udtryk i *Underskoven* skabes af performernes kroppe. Scenekompaniet GLiMT, der står bag forestillingen, laver fysiske forestillinger, hvor de både dyrker elementer fra dans og ny-cirkus.

- Har du hørt om ny-cirkus før? Hvad tænker du når du hører ordet?
- Kig evt. på hjemmesiden http://www.ny-cirkus.dk/index.phtml?con_id=7, for at få mere information om ny-cirkus.
- Find nogle eksempler på elementer fra ny-cirkus-genren i forestillingen.
- Giv en karakteristik af de væsner, pigen møder på sin vej, kun ud fra kropssprog – de fysiske karaktertræk, de har.
- Hvad gør det ved forestillingen, at performerne er så fysiske?
- Diskutér hvor meget kropssprog betyder. Både i forestillingen, men tænk også over situationer i hverdagen, hvor kropssprog kan påvirke din opfattelse.

SITE-SPECIFIC TEATER

Forestillingen *Underskoven* er skabt specielt til Kalvebod fæled, Naturpark Amager. Omgivelserne skaber scenografien og de omstændigheder, forestillingens handling skal udspilles i. Stedet bliver simpelthen medskaber på stykket på lige fod med skuespillerne og de greb, der ellers tages i forestillingen.

- Har du hørt om eller set andet site-specific teater?
- Hvordan var det at opleve site-specific teater?

Som site-specific forestilling kræver *Underskoven*, at man som publikum fysisk følger med pigen rundt i skoven. Omgivelserne kan jo kun skifte, hvis man går et andet sted hen, og ikke ved at skifte kulisser, som man normalt oplever det i teatret.

- Nævn steder i forestillingen, hvor I blev involveret i forestillingen. Tænk over hvor jeres tilstedeværelse påvirkede forestillingen.
- Skriv ned hvor mange sanser I fik brugt, og hvor de kom i brug i løbet af forestillingen.
- Hvordan vil det ændre oplevelsen, hvis forestillingen opsættes i et traditionelt teaterrom?
- Diskutér effekten af at blive fysisk involveret i teater.

LYDUNIVERSET

Det magiske univers i *Underskoven* er forstærket af et lydunivers. Lydene i skoven forstærkes bl.a. af 70 miniradioer, der er placeret rundt omkring i skoven. Derudover er der også live-musik spillet af nogle af performerne.

- Prøv at se, om du kan komme i tanke om steder i forestillingen, hvor du særligt lagde mærke til musikken og lydene.
- Hvad gjorde det ved oplevelsen, at skovens reallyde blev forstærket af højtalere?
- Hvordan var det selv at bidrage til musikken i forestillingen?
- Hvilken rolle synes du musikken og lydene havde i forestillingen? Hvilke stemninger skaber henholdsvis reallyden og livemusikken?
- Har I set film, hvor musik også er vigtig – spiller samme rolle som i *Underskoven*?