

IMPOSSIBLE

En magisk live-film uden ord



Med: Mia Lerdam og Mads Wille

Idé/instruktion/scenografi: Edward Lloyd Pierce.

Live video- og lyddesign: Turpin Napoleon Djurhuus og Jes Theede.

Dramaturgi: Simon K. Boberg.

Spilleperiode: 22. november - 20. december 2014.

Billetpriser: KUN 40 kr. v/ min. 6 unge under 25 år. Normalpris: 130 kr. eller 60 kr. for unge.

Billetbestilling: Køb og print billetterne selv på www.teaterbilletter.dk eller kontakt Husets Teaters billetkontor på anette@husetsteater.dk eller tlf. 33 25 13 76 (man-fre kl. 14-18).

Yderligere information: Kontakt venligst teatersekretær Pernille Kragh, pernille@husetsteater.dk eller 33 25 13 76.

Ryk undervisningen i teatret for bare 40 kr. pr. billet, når Husets Teater blænder op for urpremieren på IMPOSSIBLE.

IMPOSSIBLE er et moderne eventyr, der genfortæller myten om Orfeus og Eurydike som en poetisk live-film uden ord. Forestillingen bøjer tid og rum i et unikt univers, der kombinerer teater med elementer fra klassiske science fiction-film og trylleri, og samtidig inddrager den nyeste digitale teknologi.

Kraftigt inspireret af en af filmkunstens pionerer, den franske multikunstner Georges Méliès, fortæller vi historien om en mand, der mister sin kone og trodsigt beslutter sig for at hente hende tilbage til livet. Som Orfeus begiver han sig ud på en skæbnesvanger rejse, der bringer ham dybt ind i hjertet og langt ud i rummet.

IMPOSSIBLE er en forestilling om tidløs kærlighed og dens umulighed for alle sci-fi-fans mellem 10 og 1000 år!

Undervisningsmateriale

Af cand. mag. i Teater- og Performancestudier, Pernille Kragh.

Formålet med dette undervisningsmateriale er at give inspiration til, hvordan IMPOSSIBLE kan anvendes af undervisere, som ønsker at kombinere undervisningen med en teateroplevelse.

Materialet henvender sig primært til elever i 8.-10. klasse og på de første år af de studieforberedende uddannelser, men kan ved underviserens mellemkomst også benyttes af både ældre og yngre elever, ligesom forestillingen på forskellig vis kan være udfordrende for alle aldre.

Undervisningsmaterialet er inddelt i tre kapitler, som hver tilbyder en tematisk vinkel på forestillingen og som følges op af forslag til arbejdsopgaver, spørgsmål til diskussion i plenum og supplerende litteratur:

1. Medier i kunsten (især velegnet til mediefag og billedkunst)
2. Science fiction – samtidens spejl (især velegnet til dansk, engelsk og samfundsfag)
3. Orfeus og Eurydike – myten i moderne kunst (især velegnet til dansk og oldtidskundskab)

Der er desuden mulighed for at arrangere en åben prøve, en introduktion, en artist talk eller lignende efter aftale med Husets Teater. For yderligere information kontakt venligst Pernille Kragh på pernille@husetsteater.dk / 33 25 13 76.

Kapitel 1: Medier i kunsten

Filmens oprindelse dateres traditionelt til 28/12-1895, hvor brødre Lumière foretog den første offentlige filmforevisning i Grand Café i Paris. Forud for denne visning havde verden set flere apparater, der via hurtigt skiftende billeder gav illusionen af bevægelse. Bl.a. kunne den amerikanske opfinder Thomas Edison i 1889 præsentere kinetoskopet, hvor en enkelt tilskuer, bøjet over en kasse med et kighul, så direkte ned på en filmstrimmel som blev belyst bagfra. Men brødre Lumière svar altså de første som kunne vise en filmoptagelse for et større publikum.



Kinetoskop-salon i San Francisco i 1894.

Gennem tiden har filmen vundet stort indpas i hele verden, og der er blevet udviklet et fælles filmsprog, dvs. en særlig måde at fortælle og udtrykke sig på med levende billeder, både i biografen, på tv og ikke mindst i kunsten – på museet, i koncertsalen og i teatret. IMPOSSIBLE genfortæller myten om Orfeus og Eurydike som live-film uden ord. Skuespillerne på scenen optager filmen, mens publikum sidder i salen og ser på. Udover at det giver nogle interessante muligheder for historiefortælling, giver det et sjældent indblik i processen at optage film.



Auguste (1862-1954) og Louis (1864-1948) Lumières er krediteret som verdens første filmmagere.

En analytisk værktøjskasse

Når film anmeldes i aviserne og på tv, er der typisk stort fokus på skuespillernes præstationer og filmens plot og manuskript. Disse elementer er også de mest dominerende, når man fortæller en historie. Det er sjældent at man som almindeligt publikum tænker over, hvor meget der egentlig fortælles gennem de æstetiske og tekniske valg, som filmens instruktør har truffet.

Bogen *Levende Billeder*, redigeret af Mimi Olsen og Hans Oluf Schou, opfordrer til at man får et grundigt kendskab til de filmiske virkemidler – dels for at få mere ud af at se film, dels for at blive opmærksom på hvornår film og tv forsøger at manipulere med os, for eksempel gennem propaganda eller reklame. Med andre ord kan man lære at læse mellem billederne, på samme måde som vi læser mellem linierne. Olsen og Schou opstiller et begrebsapparat over form, indhold og opbygning/sammensætning af de

levende billeder, som er godt at kende både når man skal analysere andres værker og når man selv skal producere film eller tv. I boksen nedenunder kan I se en sammenfatning af den filmiske værktøjskasse.

TJEKLISTE TIL FILMANALYSEN.

Billedet

Man skelner mellem en indstilling, en scene og en sekvens. En **indstilling** kaldes også et skud og kan godt vare flere minutter, men vil altid være det mindste led i en film eller tv-udsendelse. En **scene** består af minimum to indstillinger og der klippes fra den ene til den anden, men alle indstillinger i scenen skal foregå på samme tid og sted. En **sekvens** består af en række scener som kan foregå i forskellige tider og på forskellige locations, men som sammen udgør en større fortælle-mæssigt afsluttet enhed.

Når man ser på den enkelte indstilling, kan der hentes megen information i de æstetiske og tekniske valg der er truffet. Læg især mærke til:

- **Beskæring.** Hvor tæt på/langt fra er vi på det viste. Bliver et ansigt for eksempel beskåret, så vi kun ser øjnene.
- **Perspektiv.** F.eks. frø- eller fugle- eller frontal-perspektiv.
- **Komposition.** Opbygningen af billedet.

Mise-en-scène

Mise-en-scène er fransk for at sætte i scene og omhandler alt det "rundt om" selve billedet. Her skal man især bemærke:

- **Lyssætning.** Her kan man virkelig påvirke atmosfæren i en film, tænk bare på film så forskellige som den klassiske film noir *Casablanca* (1942) og komedien *Juno* (2007).
- **Farver.** Ofte bruges farver symbolsk og atmosfære-skabende. Et totalt fravær af farver kan også være et valg, som f.eks. *Sin City* (2005) som imiterer tegneseriens æstetik.

- **Location.** Hvor foregår handlingen? En kirkegård, en rumstation, en storby, en ørken, hver location bidrager til filmens stemning og selvfølgelig handling.

Kameraet

Forskellige typer af kameraer giver også forskellige typer af effekter.

- **Det statiske kamera.** Et kamera sat fast på stativ, så det ikke bevæger sig under optagelsen. Det helt statiske kamera anvendes dog efterhånden sjældent.
- **Det bevægelige kamera.** Nu om stunder bruger man ofte det såkaldte **steadicam**, som er et kamera der spændes fast på fotografen, så kameraets bevægelser fremstår rolige og glidende. **Håndholdt** kamera giver et noget rystet og gyngende billede, men fremstår også mere rå og realistisk. De danske dogme-film fra 90'erne (f.eks. *Festen* (1998), *Idioterne* (1998), *Mifundes Sidste Sang* (1999) o.a.) er et godt eksempel på anvendelsen af håndholdt kamera. Man kan også få kameraet ud at køre på en såkaldt dolly, en lille vogn på hjul med kamera monteret på.
- **Det subjektive kamera.** Nogle film vælger at lade kameraet optræde som et subjekts øjne, så vi, seerne, får samme synsindtryk som en af fortællingens karakterer. Man får, med et klassisk engelsk udtryk flittigt brugt i filmbranchen, deres *point of view* (POV). Et godt eksempel på brugen af det subjektive kamera er Ole Christian Madsen's *Nordkraft* (2005), hvor man får lov at følge karakteren Maria's tur til Christiania hvor hun skal aflevere noget hash - kameraføringen understreger den kaotiske situation og hendes panik under flugten fra politiet. Se evt. her: <http://www.youtube.com/watch?v=hbOPS7ZXSbs>

Klipning

Når man har optaget alle filmens scener, skal de klippes sammen til et hele. Her begynder filmen for alvor at leve. Der træffes rigtig mange valg i redigerings- og klipningsprocessen, som får afgørende betydning for filmens generelle udtryk og effekt. Når man beskæftiger sig med klipning er det oplagt at lægge mærke til om klipningen er **synlig** eller **usynlig**. Gør klipperen opmærksom på sig selv ved at gøre skiftende mellem scenerne markante, eller forsøger klipperen at forsvinde bag fiktionen, ved at gøre klipningen næsten umærkelig. Tænk for eksempel på to så forskellige film som Baz Luhrmans *The Great Gatsby* (2013) og Richard Linklaters *Boyhood* (2014). Se evt. her: <http://www.youtube.com/watch?v=IgcuBOVMGsg> og her: <http://www.youtube.com/watch?v=QoYmmrT3Oz8>

Når man observerer valg i forhold til klipning kan det være godt at lægge mærke til:

- Tempo og rytme. Bliver der klippet hurtigt og abrupt eller får seeren lov at dvæle ved hvert enkelt skud.
- Teknik. Bruges der fade in og fade out dvs. der blændes fra en scene over i en anden.
- Kontraster. Er det en harmonisk overgang fra en scene til en anden, eller klippes der fra f.eks. noget meget roligt til noget meget makabert eller voldsomt.
- Komposition. Sammensætningen af scener kan godt afsløre instruktørens intention eller overvejende budskab.
- Symbolik. Valget af scener og motiver kan være ladet med betydning ud fra kompositionen.

Billedeffekter

Takket være moderne teknologi er vi i dag i stand til at manipulere med de færdige optagelser. Dels kan vi fryse billeder (**freeze frame**), sætte hastigheden ned (**slow**

motion) eller sætte hastigheden i vejret (**fast motion**), få dem til at spille baglæns eller vise flere billeder på en gang (**split screen**), dels kan vi bruge såkaldte CGI (Computer Generated Images), også kaldet special effects og skabe ting på billederne, som slet ikke har været der i virkeligheden. *Ringenes Herre*-trilogien (2001-2003) er nok et af de bedste eksempler på en film som indeholder massevis af CGI. Hold øje med hvilke billedeffekter filmen gør brug af.

Lydsporet

Blot fordi det nu handler om levende *billeder*, betyder det ikke at lyden er ligegyldig. *Levende Billeder* citerer den japanske filminstruktør Akira Kurosawa for at sige at lyden "fordobler betydningen af et billede". Mange vil sikkert også kunne genkende den oplevelse, at en gyserfilm uden lyd holder op med at være (helt så) uhyggelig. Lyden påvirker vores sansning og oplevelse af filmen i lige så høj grad, som de billeder vi ser.

Når man skal analysere en film eller en filmsekvens, skelner man som regel mellem synkron og asynkron lyd. Den **synkron** lyd er alle de lyde som bliver optaget "ude i marken", også kaldet **reallyd**. Det kan både være lyde fra det vi ser på billedet, men også ting som foregår lige udenfor rammen. **Asynkron** lyd er den lyd som bliver lagt på i redigeringsprocessen i studiet. Det kan både dreje sig om effektlyd - for eksempel slagssmålslyde - eller om underlægningsmusik som øger spændingen og dramaet i en film. Det kan også være soundtracket som simpelthen dikterer stemningen i en film. Hvem kan for eksempel forestille sig Sergio Leones *Den gode, den onde og den grusomme* (1966) uden Ennio Morricones legendariske soundtrack til? Lyt evt. her:

<http://www.youtube.com/watch?v=Eo-DlkLfEiM>

I forbindelse med lydsporet er det godt at lægge mærke til sammenspillet med billedsiden.

Værktøjskassen er en komprimeret udgave af den introduktion Olsen og Schou giver i *Levende Billeder*. Der er mere uddybende forklaringer af de enkelte begreber at hente i første kapitel, udbygget med masser af eksempler på film og illustrerende billeder. Her fungerer det mest som et overblik, som kan være nyttigt inden teaterturen. Før I skal ind og se IMPOSSIBLE, anbefaler vi at I gennemgår disse kategorier. Vent med at tage noter, men forsøg at opleve forestillingen som et hele. Ikke længe efter forestillingen er slut, kan I med fordel sætte jer enkeltvis eller i grupper og forsøge at notere de vigtigste observationer ned. På den måde vil I ikke gå glip af helhedsindtrykket, mens I har travlt med at notere detaljerne. Forestillingens vigtigste træk skal nok komme tilbage til jer, hvis I snakker om dem kort efter oplevelsen er slut.

Arbejdsopgaver

Diskutér jeres oplevelser fra IMPOSSIBLE. Benyt de seks kategorier af filmiske virkemidler som rettesnor.

- Var der noget som var særligt iøjenfaldende?
- Lagde I mærke til, hvor mange og hvilke typer af kameraer som blev benyttet?
- Tænk over billederne, mise-en-scene, kameraføring, klipning, billedeffekter og lydspor.
- Hvad tror I forestillingen forsøger at fortælle?

IMPOSSIBLE inspiration

Udover at historien er baseret på myten om Orfeus og Eurydike, henter IMPOSSIBLE inspiration flere steder. En af de helt store inspirationskilder er **George Méliès**



George Méliès (1861-1938)

(1861-1938). Han var fransk filmpioner og egentlig oprindeligt tryllekunstner af profession. Han var selv til stede ved Lumière-brødrenes filmforevisning på Grand Café. Han øjnede straks mulighederne for at anvende dette nye apparat i sine tryllekunster og der gik ikke lang tid, før han købte et filmkamera af en britisk producent. Den nok mest kendte af George Méliès' filmproduktioner er *Voyage dans la lune* fra 1902, som er tilgængelig på youtube her:

http://www.youtube.com/watch?v=_FrdVdKlxUk

Et eksempel på en nytolkning af denne klassiker er Smashing Pumpkins' musikvideo til nummeret *Tonight Tonight* fra 1995 – det var nemlig et remake af *Voyage dans la lune*, men med bandets medlemmer og i farver. I kan se Smashing Pumpkins bearbejdelse af filmen her:

<http://www.youtube.com/watch?v=NOG3eus4ZSo>

Denne fortolkning af George Méliès' værk giver også et godt indblik i, hvordan inspiration fra fortiden kan påvirke og forme kunst i samtiden.

Stilmæssigt lånes der desuden fra tidlig science fiction og fantasy (**Jules Verne** og **H.G. Wells**) og fra moderne, neo-surrealistiske filmskabere som **Michel Gondry** (*Evigt solskin i et pletfrit sind* 2004, *The Science of Sleep* 2006) og **Charlie Kaufmann** (*Being John Malkovich* 1999). Den

billedrige fortælling skaber en drømmeagtig logik, som kombineres med en **Buster Keaton**-inspireret stumfilmstil, hvor det absurde i det at skabe en film som en live-teaterforestilling, bliver underholdende i sig selv. Hvis I ikke kender Buster Keaton, kan I se et eksempel fra stumfilmen *Neighbours* (1920) her: http://www.youtube.com/watch?v=mW_GEDc9RwE



Charlie Kaufmann, Michel Gondry og Kate Winslet på settet til *Evigt solskin i et pletfrit sind*.

Forud for arbejdet med IMPOSSIBLE, var det kunstneriske hold på workshop med **Vincent de Rooij**. Vincent de Rooij er hollandsk performer og videokunstner og er en af samtidens pionerer indenfor kombinationen af live-historiefortælling og film. Opgaven holdet blev stillet var at lave en live-film, på samme måde som IMPOSSIBLE gør det, hvor der fortælles uden ord, og hvor hverdagsobjekter skal forvandles fra deres sædvanlige funktioner til en del af fortællingen. Workshoppen dannede grundlaget for det videre arbejde med forestillingen. Læs mere om workshoppens indhold her:

http://www.vincentderooij.nl/pages/?page_id=13

Forslag til arbejdsopgaver.

- Brug 1 time på research af de forskellige inspirationskilder fra IMPOSSIBLE. Find jeres noter fra forestillingen frem (ovenstående opgave) og diskuter hvor i forestillingen inspirationskilderne er synlige.
- Lav en mini-workshop efter Vincent de Rooij's forestilling, med små miniproduktioner af ca. 2 minutters varighed.

Levende billeder på teatret

IMPOSSIBLE er ikke den første forestilling som indfører de levende billeder på scenen. Allerede for ca. 100 år siden eksperimenterede den tyske instruktør Erwin Piscator (1893-1966) med brugen af filmprojektioner på store lærreder, som typisk viste billeder af krigens gru og verdens armod. Piscator var glødende kommunist og hans



Hoppla wir leben! eller *Hopla, vi lever!* som det kan oversættes på dansk, var et storstilet multimedia-projekt på Erwin Piscators egen scene Piscator-Bühne i Berlin i 1927. Forestillingen omhandler en revolutionær som udskrives fra et psykiatrisk hospital efter otte år og møder sine kammerater, som er blevet tilbagelængede, selvtilfredse og er blevet en del af det system de oprindeligt kæmpede imod. Billedet viser en model af sceneopbygningen som den så ud ved premieren. Et kæmpe stillads, som dels kan benyttes som scene i flere niveauer af skuespillerne, dels kan bruges til at projicere kæmpe stillbilleder og filmprojektioner op på. Forestillingen var banebrydende for sin tid og *Hoppla wir leben!* spilles stadig rundt omkring i Tyskland - i sæson 14/15 på Residenz Theater i München.

kunstneriske virke var rettet mod en vækkelse af folket. Filmprojektionerne skulle tjene til at bringe virkeligheden ind i fiktionen og konfrontere publikum med fakta. Piscator havde stor succes blandt sine samtidige og fik i 1927 lov at opføre sit eget teater, kaldet Piscator-Bühne. Det blev konstrueret med henblik på at kunne skabe det Piscator kaldte totalteater, som skulle inkorporere alle de nye teknologier i forestillingerne. Piscators værker inspirerede siden en anden central figur i teaterhistorien, nemlig Bertold Brecht, den store tyske dramatiker, teaterinstruktør og -teoretiker, som videreførte Piscators politiske teater til det som kaldes *det episke teater*.

Det bedste eksempel på brugen af elektroniske medier i scenekunsten på den danske scene er Holland House med den kunstneriske leder Jacob F. Schokking i spidsen. Med en baggrund indenfor billedkunsten har instruktør og scenograf Jacob F. Schokking udviklet sin egen unikke teaterform - et stærkt visuelt udtryk, der frem for alt er kendetegnet ved brugen af en avanceret elektronisk billedteknik, som står centralt i samspillet med musik, tekst og handling. Schokkings markante multimediale forestillinger er uden sammenligning inden for dansk teater.

På Husets Teater har Holland House produceret *Den Gyldne Drage* i 2011, hvor den tyske dramatiker Roland Schimmelpfennigs tekst blev vakt til live i et særegent univers,

4:48 *PSYKOSE* er Holland Houses fortolkning af Sarah Kanes nyklassiker om en ung, psykisk syg kvindes selvmord. Eneste skuespiller på scenen er Trine Dyrholm, mens Kristian Halken optræder som psykiater blæst op på kæmpe videoprojektioner på lærred. Filmmediet er her med til at forstærke følelsen af en isoleret skæbne og et fraværende sundhedssystem og den manglende fysiske og psykiske nærhed. Premieren var i 2002 på Betty Nansen Teatret, men den har været genopført indtil flere gange også i udlandet hvor den i 2010 gæstede Intercity Festival i Firenze. Trine Dyrholm fik i 2002 en Reumert for sin optræden som den unge kvinde.



hvor rekvisitter ofte optrådte som videoprojektioner i stedet for som faktiske objekter på scenen. I det hele taget var der et mærkbart sammenspil mellem skuespillerne og projektionerne, ligesom den til lejligheden komponerede musik, var med til at drive forestillingen fremad.



Den Gyldne Drage med Troels Lyby, Kristian Halken, Solbjørg Højfeldt, Tilde Maja Fredriksen og Andreas Berg Nielsen blev opført på Husets Teater i 2011.

Forslag til arbejdsopgaver

- IMPOSSIBLE kombinerer teater og film. Hvad synes I om den kombination og hvorfor?
- Hvordan påvirker brugen af medier historien?
- En lille mediekunstnerisk udfordring til de kreative. Lav jeres eget koncept til en multimedieforestilling. Sæt en tidsramme for arbejdet, for eksempel max tre timer, ikke for længe. Vælg et tema: f.eks. at rejse. Forberedelse: alle medbringer et stykke inspiration hjemmefra, i form af et stykke musik, et stykke billedkunst, et foto, en youtube video, hvad som helst temaet får jer til at tænke på. På baggrund af jeres forskellige inspirationer, udfærdiges konceptet til en forestilling. Konceptet kan præsenteres mundtligt, gerne med skitser eller modeller eller eksempler på lys/lyd/video.

Kilder:

Mimi Olsen og Hans Oluf Schou (red.), "Levende Billeder", Systime, Viborg, 2012.

Erika Fischer-Lichte, Doris Kolesch, Matthias Walstatt (red.), "Metzler Lexikon. Theatertheorie.", Verlag J. B. Metzler, Stuttgart, Weimar, 2005.

Film og filmkunst:

http://www.denstoredanske.dk/Kunst_og_kultur/Film/Filmgenrer_og_-_perioder/film_%28Filmkunstens_udvikling%29

Brødre Lumieres:

http://www.denstoredanske.dk/Kunst_og_kultur/Film/Instrukt%C3%B8rer_og_filmfolk%2c_Frankrig/Louis_Lumi%C3%A8re

George Méliès:

http://www.denstoredanske.dk/Kunst_og_kultur/Film/Instrukt%C3%B8rer_og_filmfolk%2c_Frankrig/Louis_Lumi%C3%A8re

Erwin Piscator:

http://www.denstoredanske.dk/Kunst_og_kultur/Teater/Teater_scenekunst_og_-_kunstnere_i_Tyskland_og_andre_tysksprogede_omr%C3%A5der/Erwin_Piscator

Kapitel 2: Science fiction - samtidens spejl

De fleste mennesker i dagens Danmark ved godt hvad science fiction er, og kan nævne i hvert fald tre-fire science fiction-film, de enten har hørt om eller set i biografen. Især over de sidste årtier har verden set et boom af science fiction-film, båret frem af muligheden for at tilføre filmen special effects, så instruktøren får muligheden for at skabe ting visuelt, vi aldrig ville kunne lave i virkeligheden.



Star Wars (1977) var instruktør George Lucas' helt store gennembrud, og er nok en af de første film flertallet vil tænke på, når genren science fiction kommer på tale. Før *Star Wars* lagde gaderne øde og skabte køer henad gadehjørnerne foran de amerikanske biografer, blev science fiction-film betragtet som B-film. Men med *Star Wars*' imponerende special effects, fik genren en opblomstring på det store lærred. Filmen blev fulgt af først to sequels, så tre prequels og nu er der bebudet yderligere i hvert fald én sequel i *Star Wars* sagaen.

Science fact-ion

Science fiction har rødder i den utopiske fantasiroman, men som genrebegreb daterer den sig til

1920'ernes USA, hvor amerikaneren Hugo Gernsback (1884-1967) benytter termen *sciencefiction* i sit magasin *Amazing Stories*, der som det første blad nogensinde udelukkende indeholdt science fiction-historier. Som termen antyder danner den naturvidenskabelige verdensopfattelse som regel ramme for fortællingen, selvom grænserne mellem science fiction og f.eks. fantasy godt kan flyde lidt ud. Science fiction er enten en utopi (en positiv forestilling om fremtiden) eller en dystopi (en negativ forestilling om fremtiden), og da det netop drejer sig om forestillinger om fremtiden, kan man godt kalde f.eks. *Tilbage Til Fremtiden* (1985) science fiction, selvom rejsen til "fremtiden" er til år 2015, som jo næste år ikke længere er fremtiden. Hvordan instruktør Robert Zemeckis i 1985 forestillede sig år 2015, kan man se her: <http://www.youtube.com/watch?v=d68yRIE9OvQ>

Science fiction-genren er kendetegnet ved sit fokus på **teknologisk udvikling** og de samfund science fiction-fortællinger udspiller sig i, har ofte en langt mere avanceret teknologi til rådighed. Der er dog, som altid, undtagelser for reglen, hvilket f.eks. bliver synligt i en fortælling som bogen – og den efterfølgende filmatisering af – *Cloud Atlas* (bog 2004, film 2012), hvor et af de fremtidige samfund som skildres, lever på dybt primitive vilkår efter en ubeskrevet apokalypse (dommedag). Et andet populært tema er **ikke-jordiske livsformer**, som enten truer klodens eller den menneskelige eksistens (Roland Emmerichs *Independence day* fra 1996, Ridley Scotts *Alien* 1979) eller som giver os et indblik i, hvordan vi er i færd med at ødelægge vores egen eksistens (James

Camerons *The Abyss* fra 1989, Robert Zemeckis' *Contact* fra 1997). **Rumrejser** er et populært tema (George Méliès *La voyage dans la lune* fra 1902, Stanley Kubricks *Rumrejsen år 2001* fra 1968), men science fiction kan også være beretninger fra et samfund **efter dommedagen** hvor menneskeheden af den ene eller den anden grund har kørt sin egen civilisation i sæk og hvor fortællingens fremdrift er de resterende menneskers håndtering af de forandrede vilkår (Franklin Schaffners *Abernes Planet* fra 1968, Francis Lawrences *I am legend* fra 2007).



Jules Verne (1828-1905)

Science fiction gennem tiden

De tidligste science fiction-historier er skrevet før begrebet blev udviklet. Især franske **Jules Verne** (1828-1905), som er en af inspirationskilderne til IMPOSSIBLE, står for eftertiden som en af science fiction-genrens tidligste og mest fremtrædende figurer. Han er manden bag en række udødelige klassikere som *Rejsen til jordens indre* (1864), *Jorden rundt i 80 dage* (1873), *Rejsen til månen* (1865) og *En verdensomsejling under havet* (1869). Romanerne foregreb teknologiske landvindinger som først blev virkelighed mange år senere, f.eks. ubåden og rumraketten. Britiske **H. G. Wells** (1866-1946), som er en anden af sci-fi-genrens *grand old men* og endnu en inspirationskilde for IMPOSSIBLE, hører med til genrens pionerer. Nogle vil måske kunne nikke genkendende til hans to hovedværker, *Klodernes kamp* (1898) og *Tidsmaskinen* (1895), begge siden filmatiseret i Hollywood med store stjerner i hovedrollen. Wells' værker er som Vernes spækket med fremskrivninger af datidens naturvidenskab, tilsat livlig fantasi og samfundskritik. På film er det franske **George**



H G Wells (1866-1946)

Méliès (1861-1938) som fører an på sci-fi-scenen, med sin film *Un voyage dans la lune* fra 1902, der også omhandler en rumrejse længe inden rumraketten havde set dagens lys. Her bringes den umulige rejse til live med nydeligt dansende stjerner og planeter – I kan se den korte men banebrydende film her:

http://www.youtube.com/watch?v=_FrdVdKlxUk

Denne film er også en stor inspirationskilde for IMPOSSIBLE.

Efter første verdenskrig mistede mange troen på fremskridtet som et ubetinget gode, og en desillusioneret stemning spredte sig blandt især britiske science fiction-forfattere. Det er i denne periode at hovedværker som Aldous Huxleys dystopiske *Fagre ny verden* (1932) og George Orwells *1984* (1949) så dagens lys. Handlingen i *Fagre ny verden* udspiller sig i London anno 2540 og tager forskud på udviklingen af reagensglasbørn,

genmanipulation og sovende indlæring mens 1984 foregår i, ja, 1984, og beskriver en umiddelbart ubetydelig mands kamp med det totalitære regime han er en del af – det er i 1984 vi for første gang støder på begrebet "Big Brother", som er navnet på regimets gådefulde diktator. Her tematiseres statens systematiske overvågning af og manipulation med individet.

I 1968 skrev Philip K Dick bogen *Drømmer androider om elektriske får*, som senere blev filmatiseret af Ridley Scott i *Blade Runner* fra 1982. Her tematiseres det at være menneske gennem hovedpersonen Rick Deckards jagt på seks undslupne androider (menneskelignende robotter) som skal aflives. Maskinerne rykker endnu tættere på mennesket, helt ind under huden faktisk, i Orson Scott Card's *Enders Game* fra 1985, hvor vi følger drengen Ender, som har fået indopereret en lille videoforbindelse til en skærm i sit hoved, så hans overordnede kan holde øje med hans adfærd og fremskridt, som ung fremtidig soldat i et samfund i krig med en formodet aggressiv, ikke-jordisk race.

I vore dage har udviklingen af it haft stor betydning for sci-fi genren, faktisk så meget at man nu er ved at udvikle en undergenre, **cyberspace-fiktion**, som udnytter og problematiserer de elektronisk skabte, virtuelle verdener. Et godt eksempel på denne tendens er William Gibsons *Neuromantiker* fra 1984, der senere har inspireret filmsuccesen som mange sikkert kender på grund af sin dengang banebrydende filmteknologi og problematiseringen af netop cyberspace, nemlig Wachowski-brødrendes *The Matrix* fra 1999.

En anden variant over sci-fi-genren bygger på de muligheder genteknologien frembyder, og hvilke konsekvenser det kan have at pille ved selve skabelsesprocessen. De nok bedste eksempler er Michael Crichtons *Jurassic Park* fra 1990, som senere blev filmatiseret af Steven Spielberg i 1993, hvor en fremsynet forretningsmand får forskere til at udvinde dinosaur-dna for at skabe en dinosaur-park som udflugtsmål for alverdens interesserede. Eller Duncan Jones' film *Moon* fra 2009, der handler om astronauten Sam Bell, der er udstationeret som eneste mand til at arbejde på en mine i rummet, og som opdager, at han i virkeligheden blot er en af mange kloner af den virkelige Sam Bell, og at hans ultrakorte og triste liv bliver båret af minder fra et liv, som ikke er hans.



Still-billede fra *The Matrix* (1999) hvor handlingen udspiller sig i et post-apokalyptisk univers, hvor menneskeskabte maskiner har overtaget kontrollen på kloden og skabt store menneskefarme, hvor mennesker bliver udnyttet som energi-kilde og hvor de alle ligger i en elektronisk dvale i et stort cyberspace, hvor de "lever" i verdenen anno 1999. En lille gruppe overlevende fra virkelighedens verden, drager ind i dette cyberspace og befrier de som er villige til at lytte.

Science fiction som litteratur, film, tegneserier, radiodrama ... og teater?

Science fiction optræder i mange forskellige former i mange forskellige kunstarter. Ovenfor er en allround beskrivelse af science fiction gennem tiden i bøger og på film. Men faktisk er der også eksempler på science fiction som radiodrama. Fiktionens vide rammer i radio-formatet gør det let at fortælle om verdener vi kun kan forestille os i vores vildeste fantasi. Før *Kloderne kamp* blev filmatiseret, lavede instruktøren Orson Welles i



Enki Bilals Nikopol-triologi tegnet fra 1980-1992.

1938 et radiodrama af den, hvor handlingen blev formidlet gennem en række nyhedsoplæsninger – det skabte vild furore da det blev sendt i USA, fordi mange troede at det var virkeligt. Man kan lytte til radiodramaet i sin helhed her: <http://www.youtube.com/watch?v=W6YNHq1qc44>.

I tegneserie-verdenen har science fiction stortrivedes i mange år. På samme måde som for radio, er det for tegneserie-formatet oplagt at lave science fiction-historier, fordi alt kan lade sig gøre. Man er på ingen måde bundet af virkelighedens snærende bånd, når man fortæller. Et af de måske flotteste eksempler på en science fiction-tegneserie er Enki Bilals Nikopol-triologi, som udspiller sig i 2023 i Paris, hvor Alcide Nikopol vender tilbage til byen efter at have udtjent en 30 år lang dom nedfrosset i kredsløb rundt om jorden, blot for at finde et fascistisk styret Frankrig ovenpå to atomkrige. Der er dog også metafysiske elementer som bliver iblandet handlingen – således er de ægyptiske guder også vækket til live og svæver over jorden i en kæmpe pyramide.

Science fiction optræder altså i mange forskellige kunstarter, men ses sjældent i teatret. Her er IMPOSSIBLE et af de sjældne tilfælde. Men kan teatret tilføre genren noget nyt? Eller kan teatret måske pege på nogle elementer i science fiction, som man ellers ikke tænker over?

Forslag til arbejdsopgaver

- Læs kapitel 2 om science fiction. Se forestillingen IMPOSSIBLE. Sæt jer ned enten individuelt eller i plenum og noter de ting, som I umiddelbart husker bedst eller som I har bidt mærke i.
- Diskutér på dansk eller engelsk hvilke elementer af science fiction I har lagt mærke til i IMPOSSIBLE.
- Hvordan fungerer det med science fiction i teatret? Er det godt eller skidt? Hvorfor?
- IMPOSSIBLE blander også elementer af science fiction ind i forestillingen. Kan forestillingen på samme måde siges at spejle samtiden? Eller tjener science fiction elementerne et andet formål?
- IMPOSSIBLE henter inspiration fra mange af de ovennævnte klassikere. Kan I få øje på dem i forestillingen? Hvordan?
- Science fiction indeholder forfatterens positive eller negative forestillinger om fremtiden. De kan med andre ord fortælle noget om, hvad der rører sig i forfatterens samtid. Udvælg tre science fiction fortællinger, uanset om det er film, bøger eller andet. Research på disse tre fortællinger, og prøv om I kan finde sammenhæng mellem de temaer fortællingen skitserer og forfatterens/ instruktørens samtid.
- Skriv din egen science fiction novelle på dansk eller engelsk, som bygger på et af de klassiske science fiction temaer og som afspejler din samtid.

Kilder:

Mette B. Westergaard, Cecilie Eken og Kurt Thybo, "Ned i novellen. Grundbog", Dansk lærerforenings Forlag 2011. (Har en fin lille overbliksgivende oversigt over "aftalen mellem forfatter og læser")

Henrik Rasmussen (red.), "Gads Litteraturlleksikon", Gads Forlag, København 2001.

Jules Verne:

http://www.denstoredanske.dk/Kunst_og_kultur/Litteratur/Fransk_litteratur/1850-1900/Jules_Verne

H G Wells:

www.denstoredanske.dk/Kunst_og_kultur/Litteratur/Engelsksproget_litteratur/Engelsk_litteratur_1890-1914/Herbert_George_Wells

Science fiction:

http://www.denstoredanske.dk/Kunst_og_kultur/Litteratur/Genrebegreber/science_fiction

http://www.denstoredanske.dk/Kunst_og_kultur/Film/Filmgenrer_og_-_perioder/science_fiction/%28Film%29

Orfeus og Eurydike - myten i moderne kunst

IMPOSSIBLE fortæller historien om en mand som har mistet sin elskede og som drager dybt ind i hjertet og langt ud i rummet for at hente hende tilbage. Den historie er blevet fortalt før og bliver til stadighed fortalt igen og igen med små og store variationer. Det er nemlig en klassisk myte, som første gang blev fortalt i det antikke Grækenland – historien om Orfeus og Eurydike.

Myter er, som I her kan læse af opslaget fra Gads litteratuleksikon, mundtligt overleverede sagn, fortællinger eller fabler. Hvem der egentlig har forfattet historien kan man ikke være sikker på, og der findes flere varianter, den ene lige så legitim som den anden. De mest klassiske versioner af myten er nedfældet af Vergil (70-19 f.kr.) og Ovid (43 f.kr.-18 e.kr.), begge var romerske digtere.

Myte (af græsk mythos = ord, fortælling, sagn)

- 1) Mundtligt overleverede sagn, fortællinger eller fabler, der forklarer menneskenes og verdens skabelse, naturens kræfter og beretter om gudernes eller åndernes liv.
- 2) Eventyr eller almindeligt accepterede opfattelser, der ikke kan bevises rationelt.
- 3) Forfatteren Johs. V. Jensen (1873-1950) havde sit eget mytebegreb, som han formulerede således: "Enhver skildring, der bringer et stykke af naturen i sammenhæng med tiderne, er en myte."
- 4) Semiologen Roland Barthes (1915-1980) redegjorde i sine strukturalistiske tekster (*Mytologier*, 1957) for myten som en bagvedliggende ideologisk betydning i en tekst. De forskellige merbetydninger (konnotationer) danner denne myte.

Gads Litteratuleksikon, Gads Forlag, København 2001.

Myten

Orfeus var ifølge græsk mytologi sanger og profet fra Thrakien (det nordøstlige Grækenland). Han var søn af guden Apollon og musen Kalliope og bjergtog alle med sin musik. Så dygtig var Orfeus, at han kunne synge højere og smukkere end de forføreriske sirener. Orfeus forelskede og giftede sig med den smukke nymfe Eurydike. Den nok væsentligste forskel på Vergil og Ovids versioner af myten er, at i Vergils fortælling er det Aristaios, en af de mindre græske guder og også en af Apollons sønner, som forårsager Eurydikes død. Aristaios jagtede den smukke Eurydike for at gøre tilnærmelser, men Eurydike flygtede og trådte i den vilde flugt på en slange, som bed og dræbte hende. Ude af sig selv af sorg dragede Orfeus ned til Hades, hvor han sang så smukt og sorgfyldt at Hades fattede medlidenhed og gav ham lov at tage Eurydike med tilbage til de levendes verden. Dog stillede Hades den betingelse, at Orfeus ikke måtte se sig tilbage efter hende på rejsen ud af underverdenen. Orfeus blev overmandet af længsel og glemte for et øjeblik Hades' påbud. Han vendte sig,

blot for at se Eurydike forsvinde som røg i vinden for evigt tabt og udenfor rækkevidde. Fortabt og fortvivlet søger Orfeus ind i skovene, hvor han bevæger selv de umælende sten med sin sang. En flok mænader (ekstatiske kvinder fra guden Dionysos' følge) blev betaget af ham, og da han afviste deres tilnærmelser, flåede de ham i småstykker og kastede hans hoved i havet. Hovedet drev i land på øen Lesbos, hvor det fortsatte med at synge og gøre profetier.

Udbredelse

Historien om Orfeus og Eurydike har vundet indpas mange steder i kunsten. I digtekunsten er folkevisen *Harpens Kraft* spundet over Orfeus og Eurydike. Der er blevet komponeret operetter og balletter om Orfeus og Eurydike af komponister som Gluck, Offenbach og Stravinsky. I teatret er Orfeus og Eurydike også en populær historie. Udover IMPOSSIBLE kunne man f.eks. tidligere i år opleve en forestilling baseret på Ovids *Metamorfoser* i Det Røde Rum på Det Kongelige Teater.

Orfeus og Eurydike er ikke eneste eksempel på en myte som har fundet vej gennem tiden til den moderne kunst. Rigtig mange kunstnere indenfor litteratur, musik, teater og billedkunst henter inspiration fra de overleverede myter. Se bare på film som Coen-brødrenes *O Brother Where Art Thou* fra 2000, som er en moderne fortolkning af historien om Odysseus. Hvis I ikke kender filmen, kan I få et indtryk fra traileren her: <http://www.youtube.com/watch?v=l1C2gCXo4Gs>. *Phaedra's Love*, et skuespil af Sarah Kane fra 1996 gendigter historien om Fædra, som begår selvmord i raseri over at stedsønnen Hippolytos afviser hendes tilnærmelser. Myterne er heller ikke alle fra det



Der findes også mange eksempler på, hvordan myten om Orfeus og Eurydike er blevet fortolket i billedkunsten gennem tiden. Her er det *Orpheus and Eurydice* af George Frederic Watts (1817-1904). Olie på canvas.



Metamorfoser på Det Kongelige Teater er baseret på Ovids klassiske fortælling, som bl.a. genfortæller historien om Orfeus og Eurydike. Forestillingen vandt i 2014 en Reumert som årets forestilling.

gamle Grækenland – nordisk mytologi har f.eks. også været populært materiale for kunstnere verden over, især i romantikken i slutningen af 1800-tallet, hvor både Grundtvig, Öehlenschläger og Wagner omskriver gamle nordiske myter og bruger dem i deres værker. Brugen af myter begrænser sig heller ikke kun til kunst. Freud brugte f.eks. myten om kong Ødipus til at beskrive det han kaldte Ødipus-komplekset, når en mand fandt sig seksuelt tiltrukket af sin mor.

Myterne dukker til stadighed op i kunsten og hele tiden i nye variationer. IMPOSSIBLE fortolker historien

om Orfeus og Eurydike på sin helt egen måde og kombinerer den med science fiction-genren. Ligesom i science fiction fortæller den måde vi vælger at gengive myterne på noget om vores samtid. Derfor er det godt at kende den oprindelige fortælling, for at kunne analysere på de forskelle der måtte være i den nye fortolkning. Ph.d. Alexandre Tafteberg foreslår i sin afhandling om Fædra-myten, at myten er at betragte som en skabelon, der indeholder billeder som har kunnet indfange folks opmærksomhed siden antikken. Han skriver: "En myte indebærer måske universelle spørgsmål, men hver myteversion kommer med svar, der er forankret i tid og sted. Nyere forfattere, der omfortolker græske myter, har imidlertid til hensigt at indgå en "pagt" med deres læsere. Denne pagt består i at lade som om aktuelle emner i virkeligheden er universelle og tidsløse." Med det i baghovedet løses nedenstående arbejdsopgaver.

Forslag til arbejdsopgaver

- Genlæs myten om Orfeus og Eurydike. Diskuter i grupper eller i plenum hvordan myten bliver fortolket i IMPOSSIBLE. Siger dette noget om samtiden? Hvad bibringer det mytiske materiale til forestillingen og historien?
- Vælg en myte, det kan både være en myte fra det gamle Grækenland eller fra den nordiske mytologi, shinto-mytologi o.a. Research på myten: hvad går den ud på, hvordan er den blevet genfortalt gennem tiderne?
- Skriv din egen novelle/drama over myten.

Kilder:

Henrik Rasmussen (red.), "Gads Litteraturleksikon", Gads Forlag, København 2001.

Otto Gelsted, "Guder og Helte", Thanning og Appel, København 1956.

Orfeus og Eurydike:

http://www.denstoredanske.dk/Symbolleksikon/Gr%C3%A6sk_og_romersk_mytologi/Orfeus_og_Eurydike

http://global.oup.com/us/companion.websites/9780195397703/student/archives/vergil_aristaeus/

http://www.denstoredanske.dk/Kunst_og_kultur/Litteratur/Latinsk_litteratur/Roms_litter%C3%A6re_guldalder/Ovid

Fædra:

http://dac.au.dk/fileadmin/dac/Kort_resume_paa_dansk..pdf

http://www.denstoredanske.dk/Sprog_religion_og_filosofi/Religion_og_mystik/Guder_i_antik_litteratur/Hippolytos?highlight=hippolytos