

4. Opgaver til før, under og efter *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*

Til dansklæreren: Værklæsning og fire danskmoduler

Materialet "Før, under og efter *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* er tænkt som materiale, hvorfra man som dansklærer kan plukke indhold, der kan sammensættes til fire (eller flere) danskmoduler med *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* som værklæsning.

Materialet er udviklet med fokus på at træne eleverne i hhv. skriftlighed, analyse og mundtlighed, og tanken er, at man fx kan lave ét modul med fokus på skriftlighed, ét modul med fokus på analyse og endelig ét modul med fokus på mundtlighed - og så selvfølgelig opleve *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* live, der hvor stykket kan opleves tættest på jer.

Det er oplagt at arbejde med stykket ud fra forskellige tematiske indgangsvinkler - afstemt efter indhold, niveau og klassetrin. De tematiske indgangsvinkler kan for eksempel være: Krig, Sorg, En større sag, Religion eller Moderroller.

Formidlingsmaterialet til *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* er skrevet direkte til eleverne.

OPGAVER FØR OPLEVELSE AF *SKÆBNEN*

Opgave 1: Skriv en scene

Opgave 2: Dagbog - fra moderens perspektiv

Opgave 3: Analyse af *Skæbnen* - VR-versionen

Opgave 4: Samtalesalon om *Skæbnen* - VR-version

OPGAVER UNDER OPLEVELSE AF *SKÆBNEN*

Opgave 5: Refleksionsspørgsmål

OPGAVER EFTER OPLEVELSE AF *SKÆBNEN*

Opgave 6: Hvad er meningen med sorg?

Opgave 7: Skriv dig ud af sorgen - tre små skriveøvelser

Opgave 8: Analyse af *Skæbnen* - begge versioner

Opgave 9: Analyse af *Skæbnen* - gennem remediering

Opgave 10: Dialogcirkel om sorg og krig

Opgave 11: Samtalesalon om *Skæbnen*

Opgave 12: Inspiration til videre læsning

1.

OPGAVER FØR OPLEVELSE AF SKÆBNEN

Inden I skal opleve VR-opsætningen af Christian Lollikes *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* er der forskellige veje frem mod at blive klædt godt på til oplevelsen.

Først og fremmest foreslår vi, at I læser manuskriptet inden, I kommer til forestillingen. I kan med fordel læse VR-versionen af værket før forestillingen og vente med at læse den fulde version til efter forestillingen.

I kan læse en kort beskrivelse af værkets handling her: Introduktion til værket. Det er rart at være godt klædt på inden, I dukker op - for *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* er intens både i lyd og indhold.

I det følgende finder I forskellige øvelser til arbejdet med *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* før forestillingen:

- en tilgang med et skriftligt fokus (to øvelser)
- en tilgang med et analytisk fokus (en øvelse)
- en tilgang med fokus på at træne mundtlighed (en øvelse)

I udgangspunktet kræver øvelserne, at I har læst *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* for at kunne besvare dem. Det står i opgaven, hvis man kan gennemføre den uden at have læst *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*.

Opgave 1: Skriv en scene

Kan gennemføres uden at have læst *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*

Formål:

Formålet med denne skriveøvelse er at få dig i gang med at skrive en scene til et teaterstykke. Opgaven er simpel og kræver bare, at du har en computer, du kan skrive på eller et stykke papir og en blyant.

Opgavebeskrivelse:

Del 1: En scene med to karakterer:

- Du skal forestille dig en scene med to karakterer, hvoraf den ene er hovedperson.
- Det VÆRST tænkelige sker nu for de to karakterer.
- Hvordan klarer din hovedperson det?

Skriv løs i 3 minutter.

Del 2: Samme scene - men nu...

- Nu sker der noget ENDNU værre!
- Hvad gør din hovedperson?

Skriv løs i 3 minutter.

Del 3: Ret din tekst igennem og tilføj sammenhænge - og læs den så op for din sidemakker. Minder jeres fortællinger om hinanden?

2.

Opgave 2: Dagbog - fra moderens perspektiv

Formål:

Formålet med denne skriveøvelse er at få dig til at arbejde dig ind på moderens tanker og følelser, efter hun indser, at hun har mistet sin søn.

Opgavebeskrivelse:

- Du skal skrive som om, du skrev dagbog - og altså forestille dig, at du er moderen.
- Du skal starte din tekst med: Kære Dagbog...
- Du skal skrive om, hvad der skete i dagene omkring dødsfaldet? Hvad skete der op til, du fik beskeden om, at du havde mistet din søn i krig? Hvad skete der efterfølgende - og dagene derefter? Du skal med andre ord fortælle narrativet.

3.

Opgave 3: Analyse af *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* - VR-versionen

Formål:

Formålet med denne øvelse er at få dig til at anvende sorgforskningsteori som en del af dine analytiske betragtninger i læsningen af “Skæbnen”. I første omgang introduceres du derfor kortfattet til sorgteorien før og nu, og denne teori skal du efterfølgende anvende til at analysere moderens udvikling - eller mangel på samme - gennem “Skæbnen”.

Opgavebeskrivelse:

Læs teksten “Sorgteori før og nu” og noter dig, hvordan det psykiatriske blik på sorg har udviklet sig fra Kübler-Ross’ fem-stadies-teori om sorg til Stroebe og Schouts to-spors-model.

- Foretag med baggrund i din viden om sorgteori en analyse af moderens udvikling - eller manglende udvikling - i sin sorgproces over at miste sin søn. Anvend konkrete tekstnedslag fra *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* i din karakteristik af moderens sorgproces.
- Diskuter, hvordan man kan karakterisere moderens sorg. Inddrag teksten “Sorgteori før og nu” i diskussionen. Hvilke fordele og ulemper er der ved en sådan fremstilling set i forhold til “Skæbnens” budskab?
- Gennemgå analyse og diskussion i mindre grupper eller på klassen.

4.

Opgave 4: Samtalesalon om *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR - VR-version*

Formål:

Formålet med denne samtalesalon er at påtage jer en danskfaglig rolle i samtalen om “Skæbnen”. I kan med fordel have danskfaglige begreber liggende ved siden af jer, når I fører samtalen - på den måde, kan I nemlig øve jer i at kvalificere jeres mundtlighed med fagsprog. Der skal være fem personer til denne opgave.

Sådan foregår samtalen:

- I skal hver påtage jer en rolle at tale ud fra. Der er fem forskellige roller: Den redegørende type, Den analyserende type, Den argumenterende og diskuterende type og Den vurderende type. Endelig er der værtsrollen. Værtens rolle er at stille spørgsmål og få samtalen til at flyde, hvis den er ved at gå i stå. Værten skal også sørge for, at alle kommer til orde i løbet af samtalen.
- I skal iscenesætte samtalen: Måske skal I finde et rum med gruppeborde eller sofaer, måske skal I ud at gå en tur i området omkring gymnasiet eller noget helt tredje. Sørg for, at der er gode rammer for, at samtalen kan foregå frit og uden for mange forstyrrelser.
- Målet med samtalen er ikke nødvendigvis at finde rigtige svar, men at udforske danskfaglige begreber og viden på forskellige taksonomiske niveauer.

Vejledning til samtalen:

- Lyt aktivt til hinanden, og stil åbne, opfølgende spørgsmål.
- Hjælp hinanden med at tale ud fra forskellige danskfaglige fokuspunkter - og udfordr gerne hinandens brug af fagsprog.
- Hav gerne et print af “Skæbnen” og en række danskfaglige begreber med til samtalen.

Opgavebeskrivelse:

I skal deltage i en danskfaglig samtale, der skal udspringe af jeres læsning af “Skæbnen”. Følgende refleksionsspørgsmål danner udgangspunkt for diskussionen - og I skal selv forsøge at fortsætte spørgerækken:

- Jeg kan lagde mærke til, at.... (den redegørende type)
- Jeg kan ikke lade være med at undre mig over, hvordan det kan være, at... (den analyserende type)
- Når det nu skal forestille at være en mor, der mister sin søn, så synes jeg, det er mærkeligt, at... (den argumenterende og diskuterende type)
- Det, der fungerer godt i stykket er.... (den vurderende type)

Afslutning:

Efter samtalesalonen skal hver gruppe skriftligt opsummere hovedpointerne fra deres diskussion og reflektere over, hvad man får ud af at arbejde med et manuskript på baggrund af en samtalesalon. Hovedpointerne deles med resten af klassen.



5.

OPGAVER UNDER OPLEVELSE AF *SKÆBNEN*

Inden I skal opleve VR-opsætningen af Christian Lollikes *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* er der forskellige veje frem mod at blive klædt godt på til oplevelsen.

Først og fremmest foreslår vi, at I læser manuskriptet inden, I skal opleve forestillingen. I kan med fordel læse VR-versionen af værket før forestillingen og vente med at læse den fulde version til efter forestillingen. Vi har også udviklet en række opgaver, I kan arbejde med som optakt til forestillingen.

Uanset hvad, er det rart at være godt klædt på inden, I dukker op for at opleve stykket - for *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* er intens både i lyd og indhold.

Opgave 5: Refleksionsspørgsmål

Det særlige ved et VR-teaterstykke er, at du som publikum er helt og aldeles isoleret under hele stykket. Derfor må du vente med at besvare nedenstående refleksionsspørgsmål til umiddelbart efter, du har oplevet *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*.

Du kan læse mere om netop beskuerens rolle i VR-værker i denne tekst: 3.VR-værker i danskundervisningen.

Formål:

Disse refleksionsspørgsmål skal du besvare umiddelbart efter, du har oplevet *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*. Formålet er at fastholde de indtryk, du har fået, mens du har set stykket. Sørg derfor for at notere svarene, så du kan medbringe dem til næste danskmodul, hvor I skal bearbejde *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*.

Opgavebeskrivelse:

Reflekter over følgende:

- hvad var dit første indtryk, da du fik VR-briller og headset på?
- hvordan udviklede dit første indtryk sig gennem forestillingen?
- hvordan føler du nu - umiddelbart efter du har oplevet *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*?
- hvad lagde du særligt mærke til gennem din oplevelse af *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*?
- hvad er forskellen på det klassiske teaters scenografi og scenografien i *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*?
- hvilken rolle spiller lyd, lys og musik i *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*?



6. & 7.

OPGAVER EFTER OPLEVELSE AF SKÆBNEN

I har nu oplevet VR-opsætningen af Christian Lollikes *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* og skal i gang med at bearbejde jeres oplevelse danskfagligt.

I det følgende finder I forskellige øvelser til arbejdet med “Skæbnen” efter forestillingen:

- en tilgang med et skriftligt fokus (to øvelser)
- en tilgang med et analytisk fokus (to øvelser)
- en tilgang med fokus på at træne mundtlighed (to øvelser)

I udgangspunktet kræver øvelserne, at I både har læst og oplevet *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* for at kunne besvare dem.

Opgave 6: Hvad er meningen med sorg?

Formål:

Formålet med denne opgave er at få dig til at reflektere over sorg, som er et af de store temaer i *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* - og det skal du gøre uden at tænke over, hvad du skriver. Så: Skriv løs uden at slette og rette undervejs.

Opgavebeskrivelser:

- Forsøg at svare på følgende: Hvis der fandtes en medicinsk behandling mod sorg, ville du så bruge den?
- Forsøg at svare på følgende: Hvorfor tror du, at sorgen eksisterer rent evolutionært?
- Forsøg at svare på følgende: Hvad er sammenhængen mellem sorg og kærlighed?

Rejs dig op og find en makker i klassen, som du kan dele dine refleksioner med. Gå dernæst tilbage til din plads og skriv videre:

- Hvilke perspektiver havde din makker på muligheden for en medicinsk behandling mod sorg?
- Hvilke perspektiver havde din makker på sorgen som et evolutionært fænomen?
- Hvilke perspektiver havde din makker på sammenhængen mellem sorg og kærlighed?

Opgave 7: Skriv dig ud af sorgen - tre små skriveøvelser

Formål:

Formålet med denne opgave er at give dig inspiration til, hvordan du også kan skrive om den sorg, moderen oplever. Faktisk stammer skriveøvelserne fra forskning i sorg - og er én af de måder, man forsøger at få sørgende til at arbejde med deres sorg og på den måde lære at leve med sorgen.

Opgavebeskrivelser:

- Skriv et brev til den afdøde (du bestemmer selv, om du skriver som dig selv, den afdødes ven, moderen eller en helt fjerde).
- Skriv et brev til moderen (du bestemmer selv, om du skriver som dig selv, sønnen, en ven eller en helt fjerde).
- Skriv et brev til moderen, som hun først modtager i fremtiden (du bestemmer selv, om du skriver som dig selv, den afdødes ven, moderen eller en helt fjerde).

8.

Opgave 8: Analyse af *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* - begge versioner

Formål:

Formålet med denne opgave er at træne jer i at foretage en analyse og fortolkning af VR-versionen af *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* og efterfølgende sammenligne den med den lange version af *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*.

Arbejdsspørgsmål:

- Redegør for handlingen i *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*? Kom ind på både VR-versionen og den lange version.
- Undersøg, hvordan du vil karakterisere kompositionen i *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*?
- Hvilken rolle spiller hhv. fortælleren, koret og drengesopranen? Foretag en karakteristik af dem på baggrund af deres replikker.
- Hvordan fremstilles forholdet mellem moderen (jeg-fortælleren) og sønnen? Kom herunder ind på de værdier, som drengen er opvokset med.
- Hvordan beskrives moderens hykleri set fra sønnens perspektiv?
- Hvilken rolle spiller haven som symbol i teksten?
- Hvilken rolle spiller musik for vores fortolkning af stykket?
- Hvilken rolle spiller moderens henvendelser til Gud og Satan i stykket?
- Hvilke genrer fra 1. Kort introtekst om dramaets historie: Fra klassisk drama til VR-drama vil du mene, *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* er inspireret af?
- Sammenlign handlingen i VR-versionen med handlingen i den lange version - hvilke forskelle og ligheder er der, og hvilken rolle spiller de?

9.

Opgave 9: Analyse af *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* - gennem remediering

Formål:

Formålet med denne opgave er at få jer til at arbejde med jeres analyse af *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* gennem remediering. Når man arbejder med analyse gennem remediering, træner man samtidig at tænke undersøgende og kreativt.

Opgavebeskrivelse:

- I skal tage fat på én af scenerne i *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* og derudfra bearbejde den med enten lyd, collage, skuespil eller som en tale.
- Se skemaet på næste side for en nærmere beskrivelse af, hvad der kræves af jer ifht. den måde, I vælger at arbejde med jeres analyse af *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* på.

	Lyd	Collage	Skuespil	Tale
Opgaven	I skal udvælge én af scenerne i <i>Skæbnen - en spøgelseshistorie</i> i VR. Scenen skal I bearbejde ved at skabe et lydunivers, der iscenesætter den stemning, der er i scenen. I må arbejde digitalt og analogt - eller begge dele, og I bestemmer selv, om I vil læse scenen op i sammenhæng med lyduniverset. Forbered en kort præsentation af jeres koncept - og udfør det.	I skal udvælge én af scenerne i <i>Skæbnen - en spøgelseshistorie</i> i VR. Scenen skal I bearbejde visuelt gennem en eller flere collager, der kan visualisere handlingen i scenen. Collagen skal skabes i hånden af magasiner, aviser og fotografier - og der må ikke indgå tekst i collagen. Forbered en kort præsentation af jeres koncept - og vis collagerne mens I forklarer, hvordan de ska forstås.	I skal udvælge én af scenerne i <i>Skæbnen - en spøgelseshistorie</i> i VR. Scenen skal I nu iscenesætte som enten et klassisk drama, et naturalistisk drama, et episk drama eller et absurd drama. (I kan hente inspiration til genrene i teksten: Kort introtekst om dramaets historie: Fra klassisk drama til VR-drama) Iscenesæt en scenografi, øv jer på scenen og spil den efterfølgende for klassen.	I skal udvælge én af scenerne i <i>Skæbnen - en spøgelseshistorie</i> i VR. Scenen skal I bruge som tematisk udgangspunkt for at skrive en tale om sorg og krig. I bestemmer selv, hvilken talegenre, I vil skrive i og hvem, talen skal være fra. I skal holde talen for resten af klassen og forklare, hvad det er for en kommunikationssituation, talen holdes ind i (Ciceros pentagram).

IO.

Opgave 10: Dialogcirkel om sorg og krig

Formål:

Formålet med denne opgave er at få jer til at tale om emner, der kan være svære at tale om. I dette tilfælde er det sorg og krig. Jeres dansklærer er ordstyrer.

Opgavebeskrivelse:

I skal inddele jeres klasse i fem dialoggrupper. Hver dialoggruppe skal have et garnnøgle.

Garfnøglet kastes rundt mellem talerne. Først får I nogle samtalepørgsmål og dernæst får I nogle samtaletemaer at tale ud fra.

Samtalepørgsmål (stillet af dansklæreren):

- *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* får mig til at tænke på...
- Jeg undrer mig over, at...
- Hvis jeg var moderen, ville jeg...
- Hvis jeg var sønnen, ville jeg...

Samtaletemaer (stillet af dansklæreren)

- Sorg?
- At ofre sig for noget større end én selv?
- Krig?
- Tab?
- Forhold mellem mor og søn?
- Religion?

Dialogcirklerne fortsætter så længe, I kan tale sammen - og til sidst er garfnøglet måske brugt helt op.

11.

Opgave 11: Samtalesalon om *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*

Formål:

Formålet med denne samtale salon er at udforske de eksistentielle, etiske og æstetiske spørgsmål, der kan være opstået efter I har oplevet *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*. Samtalesalonen træner jer i refleksion og dialog. I vil blive udfordret på både personlige erfaringer og almene menneskelige problemstillinger.

Sådan foregår samtalen:

- I skal udpege en vært for samtalen. Værtens rolle er at stille spørgsmål og få samtalen til at flyde, hvis den er ved at gå i stå. Værten skal også sørge for, at alle kommer til orde i løbet af samtalen.
- I skal iscenesætte samtalen: Måske skal I finde et rum med gruppeborde eller sofaer, måske skal I ud at gå en tur i området omkring gymnasiet eller noget helt tredje. Sørg for, at der er gode rammer for, at samtalen kan foregå frit og uden for mange forstyrrelser.
- Målet med samtalen er ikke nødvendigvis at finde rigtige svar, men at udforske forskellige perspektiver og uddybe forståelsen af de eksistentielle temaer, som optræder i "*Skæbnen*". I vil helt sikkert finde ud af, at I har haft mange af de samme oplevelser med stykket - men også, at der er elementer i stykket, som I har opfattet helt forskelligt. Prøv at gå ind i både det, I er enige i - og der, hvor I har forskellige holdninger.
- I må gerne perspektivere jeres oplevelse af *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* til andre teaterstykker, litteratur, kunst, film og så videre.

Vejledning til samtalen:

- Lyt aktivt til hinanden, og stil åbne, opfølgende spørgsmål.
- Respekter forskellige synspunkter, men udfordr hinandens tanker med argumenter.
- Hav gerne et udprintet manuskript af *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* med til samtale salonen - det kan hjælpe jer med at genkalde konkrete steder i stykket.

Opgavebeskrivelse:

I skal deltage i en struktureret samtale, der skal udspringe af jeres oplevelse af *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*.

Følgende spørgsmål danner udgangspunkt for diskussionen (Værten beslutter rækkefølgen for spørgsmålene):

1. Har mennesket brug for at tro på noget større end livet i sig selv?
2. Har du prøvet at miste evnen til at skelne mellem virkelighed og drøm?
3. Hvorfor kan vi have brug for, at skudsalver ledsages af violiner eller anden musik?
4. Handler sorg om tab eller genoprettelse?
5. Hvad er din skæbne?
6. Består livet af tilfældigheder?
7. Hvad er sorg?
8. Hvad skal der til, før du vil melde dig til hæren for at kæmpe for Europas værdier?
9. Er Gud god og Satan ond?
10. Hvornår har du sidst følt dig ensom?
11. Hvornår har du sidst følt en angst for at miste en eller noget, du har kært?
12. Hvilken musik sætter du i ørerne, hvis du skal udføre en ubehagelig handling?
13. Hvordan bærer du rundt på dine døde?

Afslutning:

Efter samtale salonen skal hver gruppe skriftligt opsummere hovedpointerne fra deres diskussion og reflektere over, hvilke spørgsmål der var mest udfordrende, og hvilke perspektiver der overraskede dem mest. Hovedpointerne deles med resten af klassen.

12.

Opgave 12: Inspiration til videre læsning

Måske er du blevet inspireret til at beskæftige dig mere med emner som sorg, død og skæbner? I hvert fald følger her en inspirationsliste til videre læsning - også med et litteraturhistorisk blik. Din dansklærer kan helt sikkert hjælpe dig med yderligere tekstforslag.

Jakob Knudsen: *Se nu stiger solen*, 1891 (salme)

Marie Bregendahl: *En dødsnat*, 1927 (roman)

Tom Kristensen: *Angst*, 1930 (digt)

Morten Nielsen: *Døden*, 1943 (digt)

Mikkel Brixvold: *Så efterlades alt flæskende*, 2014 (lyrik)

Naja Marie Aidt: *Har døden taget noget fra dig, så giv det tilbage*, 2017 (roman)

Anne Lise Marstrand-Jørgensen: *Sorgens grundstof*, 2017 (roman)

Caroline Albertine Minor: *Velsignelser*, 2017 (noveller)

Svend Brinkmann: *Det sørgende dyr*, 2018 (fagbog)

Amalie Langballe: *Forsvindingsnumre*, 2019 (roman)

Lone Frank: *Størst af alt*, 2020 (fagbog)



2. Breddespor

Skæbnen

- en spøgelseshistorie i VR

- i et teknologisk perspektiv
- i et æstetisk perspektiv
- i et filosofisk perspektiv

Exit Stage

Teknologisk perspektiv

Exit Stage

Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR **- i et teknologisk perspektiv**

Lærervejledning til materialet

Til *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* har vi udviklet et formidlingsmateriale i to spor: Et dybdefagligt spor målrettet danskundervisningen på ungdomsuddannelserne og et breddespor, der sigter mod en bredere målgruppe og kan anvendes på tværs af fag, fagligheder og uddannelsestyper.

Det breddefaglige spor, som du finder i dette materiale, sigter mod en bredere målgruppe og kan anvendes af mange forskellige fagligheder og uddannelser, herunder eksempelvis højskoler og professionsuddannelser.

Breddesporet organiseres omkring tre tematiske indgange, som åbner materialet mod forskellige perspektiver og anvendelsesmuligheder: æstetik, teknologi og filosofi. De tre indgange fungerer som formidlingsmæssige greb, der gør det muligt at anvende og inddrage *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* i undervisningen i flere forskellige fag.

I det følgende finder du som underviser materiale til breddesporet “*Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* - i et teknologisk perspektiv”, der kan bruges før, under og efter du skal se VR-forestillingen med dine elever. Materialet er skrevet i et sprog, der henvender sig direkte til eleverne.

Beskrivelse af FØR, UNDER, EFTER - til læreren **FØR**

Inden I skal opleve VR-opsætningen af Christian Lollikes *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*, er der forskellige veje frem mod at blive klædt godt på til oplevelsen.

Først og fremmest foreslår vi, at eleverne har læst introduktionen til værket *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*, da det er en intens oplevelse - både i lyd og indhold. Derudover anbefaler vi, at eleverne har læst teksten, der introducerer til VR-teknologien generelt: “VR i et teknologisk perspektiv”. I forlængelse af teksten findes forskellige cases og eksempler på værker, der kan indtænkes i undervisningen.

UNDER

Her finder du som underviser refleksionsspørgsmål, der enten kan bruges som efterbearbejdning umiddelbart efter, eleverne har oplevet VR-forestillingen, eller som lektie til næste undervisningsgang.

EFTER

I dette afsnit foreslår vi forskellige indgange til faglig undersøgelse og bearbejdning af stykket med spørgsmål, der åbner for et teknologisk blik på stykket, som du kan plukke fra til den efterfølgende undervisning. I EFTER finder du også samtalekort, der har en mere åben form, som sikrer en friere samtale om de temaer, som forestillingen berører.

God fornøjelse.

Stine Vølund og Line Højgaard Porse
Ledere af Exit Stage Formidling

OPGAVERTIL **FØR** OPLEVELSEN AF SKÆBNEN - EN SPØGELSESHISTORIE I VR

Introduktion til *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*

Forestillingen *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* opleves gennem Virtual Reality, hvor publikum følger en mor, der går rundt i sit tomme hus. Gennem VR-brillerne er publikum med i hjemmet, mens moren mindes sin søn, der er død i krig for Europa. Mens hun beder såvel Gud som djævlén om at få ham tilbage, opruller hun mindet om ham. Gennem hendes splintrede, sorgramte beretning hører vi om hendes søn, der drager i krig for de europæiske værdier og falder. Nu hjemsøger han sin mor i det tomme hus. Har hun fået sin søn tilbage?

Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR findes i tre forskellige udgivelser: Som forestilling, der opleves gennem Virtual Reality og som manuskript i to forskellige versioner, som hæfter sig til de to forskellige opførsler af stykket: som iscenesat koncert i Konservatoriets Koncertsal med Copenhagen Phil og som VR-oplevelse af Exit Stage. Manuskriptet til førstnævnte version er det fulde manuskript, hvor der blandt andet optræder en baggrundshistorie, hvor fortælleren mindes sin søns liv som aktivist før, han drager i krig. Denne del er udeladt i manuskriptet til VR-versionen, der af hensyn til mediet, er forkortet.

VR i et teknologisk perspektiv

Virtual Reality (VR) er en betegnelse for en teknologi, hvor du via et headset oplever en computerskabt simuleret virkelighed. Headsettet registrerer dit hoveds bevægelser og ændrer billedet, du ser, for at give dig en omsluttende oplevelse. Den simulerede virkelighed kan yderligere understøttes af 3D-lyd i headsettet og interaktion gennem controllere.

VR er en teknologi, der hører under kategorien XR, der står for eXtended Reality. Herunder hører også andre lignende teknologier som Augmented Reality (AR) og Mixed Reality (MR).

Ved de to teknologier AR og MR bliver de computerskabte elementer lagt ovenpå den fysiske verden ved hjælp af en skærm eller en brille. Brugeren af skærmen eller brillen kan bevæge sig frit rundt og stadig se den fysiske verden, mens det computerskabte kan opleves som en del af den fysiske verden.

VR-teknologi kaldes også for immersiv VR, fordi den menneskelige sanseoplevelse efterlignes i den virtuelle verden, og hjernen bliver snydt til at tro, at den virtuelle verden er virkelig. Det sker fordi VR-brillen sørger for, at brugeren omsluttés totalt af den computerskabte verden. Hvis der ydermere integreres lyd- og sanseoplevelser gennem controllere, bliver omsluttelsen endnu mere omfattende. Sagt med andre ord: Jo mere teknologien integrerer publikums sanser, jo højere immersion.

Årsagen til at hjernen snydes til at tro, at den virtuelle verden er virkelig, skal findes i forskellige former for perceptuelle illusioner, der skyldes visuel dominans. Visuel dominans betyder, at det visuelle sanseapparat – altså dit syn – dominerer over alle dine andre sanser. Med andre ord dominerer det synsindtryk, du modtager gennem VR-brillen over dine andre sanser. Det er derfor, du kan få fornemmelsen af, at rummet forsvinder under dig, hvis det er det, du ser i VR-brillen, selvom dine fødder faktisk står solidt plantet på et trægulv. Det er også derfor, du får lyst til at trække dig lidt tilbage, hvis du gennem VR-brillen ser et menneske, der trænger helt ind i din intimsfære.

VR i kunst, litteratur og dramatik

Som publikum, der skal opleve et VR-værk, bliver du typisk placeret på en stol eller i et afgrænset rum iført VR-briller og høretelefoner. Måske kan du se det for dig; et sådant setup gør, at du som publikum er totalt blokeret fra den fysiske verden og i stedet er du udelukkende til stede i den digitale verden, du nu befinder dig i. I mange VR-værker kan du være en del af et aktivt publikum, der kan interagere med værket, når du oplever det tredimensionelt og med en 360-graders-synsvinkel, der ofte er understøttet af 3D-surround sound, eller højttalere i headsettet.

Hvis du har prøvet at opleve et VR-værk, hvor du kan bevæge dig fysisk rundt, så har du måske undret dig over, hvordan den rumlige oplevelse, du får gennem VR-brillen antyder langt flere kvadratmeter, end hvad der faktisk er i det fysiske rum, du befinder dig i? Det skyldes et koncept, der kaldes forandringsblindhed.

Forandringsblindhed betyder, at dine øjne er blinde over for små forandringer. Derfor er det ikke så underligt, hvis du oplever, at den væg, du netop har set bag dig i VR-brillen, pludselig er erstattet af et nyt rum, næste gang du vender dig rundt. Du mister ganske enkelt orienteringen i det fysiske rum, fordi din synssans dominerer over din kropslige sansning af rummet.

Det at miste orienteringen udnytter man også i den type perceptuelle illusion, der kaldes omdirigeret gang. Med omdirigeret gang kan du opleve, at du går lige ud i 50 meter, mens du i virkeligheden har gået rundt i en stor cirkel. Igen: Synssansen dominerer over den kropslige sansning, så hvis bare cirklen er stor nok, opdager du ikke, at du drejer.

VR har i de seneste år fået en stadig mere fremtrædende plads inden for kunst, litteratur og dramatik som et eksperimenterende og sanseligt fortællemedie. I modsætning til traditionelle kunstformer, hvor publikums rolle er passiv og man blot oplever værket som noget, der udspiller sig foran publikum, placerer VR publikum midt i værket. På den måde får publikum på en og samme tid en kropslig og interaktiv oplevelse. VR-brillerne og eventuelt tilhørende høretelefoner tilføjer helt konkret et digitalt filter, der udvider og udfordrer publikums traditionelle forståelse af at opleve noget kropsligt.

VR-genren er oprindeligt opstået og udviklet inden for underholdning og computerspil, men bruges i dag altså også bredt i kunstens verden: som tilføjelser til litterære oplevelser og som egentlige VR-kunstværker. Og i sundhedssektoren anvendes VR eksempelvis som simulationsuniverser, hvor en sygeplejerske kan øve sig på mødet med en patient uden, at der er en fysisk patient til stede.

Som genre og medie adskiller VR sig markant fra andre moderne medier, idet VR så at sige er en totalinstallation, der er genereret af teknologi, og hvor publikum føler sig fysisk til stede i det digitale miljø. Man kan sige, at det fysiske rum erstattes af en 3D-verden, der reagerer på publikums bevægelser med hovedet og interaktioner i det hele taget.

Inden for dramatik og brugen af teknologi i samspil med scenekunsten spiller det viborgensiske egnsteater Exit Stage en central rolle. Exit Stage er Danmarks eneste teater, der udelukkende arbejder med scenekunstens samspil med nye teknologier - senest i Christian Lollikes VR-drama *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*, hvor publikum konfronteres med etisk komplekse valg: skal man ofre sig for en fælles sag?

Når teknologier bruges til at undvige døden

Der er i dag et blomstrende marked for teknologiske løsninger, der forsøger at undvige - måske ikke døden - så i hvert fald sorgen over at miste én, du har kær. Ofte handler det om at træne en AI (kunstig intelligens) til at kunne efterligne den måde, én nu afdød person har talt, skrevet og ageret på. Ved at skabe en digital kopi af den afdøde, kan de efterladte efterfølgende blive ved med at kommunikere med den afdøde - efter døden er indtruffet. Teknologien kaldes også for Grief Bots, og begrebet dækker over, at der er tale om en form for bots, altså et lille computerprogram, der skal kunne lindre sorgen.

Sat lidt på spidsen kan vi som mennesker på den måde forsøge at undvige sorgen ved at miste. Flere virksomheder arbejder på højtryk for at kunne levere løsninger, hvor disse Grief Bots integreres i en VR-løsning, så man ikke bare kan tale og skrive med den afdøde, men også kan se på vedkommende imens. På den måde kan oplevelsen af, at den afdøde stadig er til stede, blive endnu mere immersiv.

Men hvor langt vil vi gå for at undvige sorgen ved at miste én, vi har kær? I *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* mister hovedpersonen sin søn, men på uhyggelig vis går han igen. Er de digitale kopier spøgelse og dermed uhyggelige, eller er de en form for udskydelse af sorgen? I formidlingsmaterialet til faget dansk, kan du finde teksten: “Sorgteori før og nu”, der belyser psykologiske perspektiver på, hvad sorg er.

Forslag til undersøgelse af andre værker og cases, hvor VR-teknologi indgår:

Eksempel på VR-teknologi til brug i træning af sundhedsfagligt personale:
<https://sundsimvr.dk/>

Eksempel på VR-teknologi til brug i genoptræning: <https://www.syncsense.io/dk/vr-losning>

Eksempel på VR-teknologi, der bruges i behandling af sundhedsproblemer - alt fra smertelindring, genoptræning over eksponeringsterapi for at komme af med fobier osv.: https://www.youtube.com/watch?v=KPgkmTTdx_I

Eksempler på VR-teknologi hvor bevægelse inddrages på forskellig vis:
<https://www.youtube.com/shorts/h4TwcVuPBo4>
<https://www.youtube.com/watch?v=gq3WlRqcyHo&list=PLKyneGw2IQaVMUQu7WhYjUthdlrJedvNd>

Eksempler på VR-teknologi, hvor sanseindtrykket udvides fra syns- og høresans til at blive en endnu mere immersiv oplevelse.
<https://khora.com/arcade-showroom/>

Eksempel på VR-kunstværk, hvor publikum går fra at være passive beskuerer til en 360 graders video til at blive inddraget og få en oplevelse af at være hovedperson i værket. Shirin Neshat, *The Fury*, 2023: <https://www.instagram.com/reels/CyQthhCRHCf/>

Eksempler på hvilken rolle teknologi som VR kan komme til at spille i etablering af digitale kopier, når vi ikke vil give slip på de døde:

Du forsvinder aldrig, TV2, 2025

Eternal You, Hans Block & Moritz Rieseewieck, 2024

“AI grief bots’ used to reanimate the dead”, nyhedsindslag fra ABC News, 25. marts 2025: <https://www.abc.net.au/news/2025-03-27/ai-grief-bots-used-to-reanimate-the-dead/105093136>

OPGAVERTIL **UNDER** OPLEVELSEN AF SKÆBNEN - EN SPØGELSESHISTORIE I VR

Refleksionsspørgsmål

Disse refleksionsspørgsmål skal du besvare umiddelbart efter, du har oplevet *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*. Formålet er at fastholde de indtryk, du har fået, mens du har set stykket. Sørg derfor for at notere svarene, så du kan medbringe dem til næste undervisningsgang, hvor I skal bearbejde *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*.

Reflektér over følgende:

- Hvad lagde du særligt mærke til gennem din oplevelse af *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*?
- Hvad var dit første indtryk, da du fik VR-briller og headset på?
- Hvilke teknologier findes i værket? Se også rundt i rummet - er der andre teknologier, end dem, der er på headsettet?
- Hvordan opfattede du kameraets bevægelser undervejs i stykket?
- I hvilken højde befandt du dig som publikum undervejs i forhold til det, der foregik i stykket? Frø-, normal-, fugleperspektiv?
- Hvordan bevægede du hovedet undervejs? Prøvede du at udfordre teknologien fx ved at dreje hovedet/kigge op/ned. Kunne filmen følge med, eller var der forsinkelse, så du blev dårligt tilpas?
- Hvilke forskelle og ligheder er der mellem det fysiske, konkrete rum, du netop har siddet i, og det, du oplevede gennem VR-brillerne?

OPGAVERTIL **EFTER** OPLEVELSEN AF SKÆBNEN - EN SPØGELSESHISTORIE I VR

Opgaver

Opgaver der åbner for at fokusere på forskellige elementer ved anvendelsen af VR i Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR og den deraf følgende oplevelse.

- Hvordan vil du beskrive brugergrænsefladen - hvilke handlemuligheder har du som publikum i mødet med Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR?
- Hvilken rolle spiller lyd, lys og musik i Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR?
- Hvilken balance er der mellem input til brugeren fra den virtuelle verden gennem VR-brillen og input fra den fysiske verden?
- Hvordan vil du beskrive brugen af perceptuel illusion i værket: Hvordan anvendes forskellige virkemidler til at skabe en særlig oplevelse for publikum? Se på brugen af visuel dominans, stedsillusioner (herunder fx forandringsblindhed og omdirigeret gang).
- Hvordan anvendes teknologiernes mulige virkemidler til at skabe spøgelseshistorien?
- Hvilke muligheder har du for at påvirke oplevelsen undervejs?
- Hvilke sanseindtryk modtager du undervejs - hvilke kommer fra de fysiske oplevelser og hvilke sanseindtryk kommer fra input fra teknologi?
- Hvilken betydning har teknologien: Er teknologien tydelig i oplevelsen? Er der blot tale om en film, eller kan VR i denne form noget andet og evt. mere?
- Hvordan anvendes VR som teknologi til at forandre teateroplevelsen - og filmoplevelsen sammenholdt med, hvis du så stykket på en fjernsynsskærm eller så det på en scene?
- Hvor immersiv er teknologien? Hvilke sanser appellerer teknologierne til?
- Hvis du kunne ændre noget i designet eller i brugen af VR-teknologien i Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR, hvad ville du så ændre og hvorfor? Og på hvilken måde vil du vurdere, at værket bliver styrket gennem din forandring/tilføjelse/justering?
- Se på eksempler på brugen af VR-værker til at træne sundhedsfagligt personale i at håndtere patienter. Sammenlign, hvordan VR-teknologien bruges i træningsmiljøet her med, hvordan VR-teknologien bruges til at give indsigt i en mors oplevelse af at miste sin søn - og måske miste sig selv. Hvilken rolle spiller VR-teknologien på forskellig vis? Hvad kan vil sundhedsfagligt personale kunne få ud af måden, teknologien bruges på i Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR, hvis målet er at træne dem i at håndtere mennesker i krise?

Samtalekort

Der findes to typer samtalekort: TEMA KORT og SAMTALEKORT.
Formålet med samtalekortene er at du bliver trænet i at kunne spotte forskellige vinkler på oplevelsen af teaterstykket.

1. TEMA KORT

Stykket handler om... SORG fordi...	Stykket handler om... KRIG fordi...
Stykket handler om... EUROPA fordi...	Stykket handler om... SKÆBNE fordi...
Stykket handler om... TRO fordi...	Stykket handler om... FAMILIE fordi...
Stykket handler om... SOCIALKLASSE fordi...	Stykket handler om... AT OFRE SIG FOR NOGET STØRRE END ÉN SELV fordi...
Stykket handler om... SPØGELSER fordi...	Stykket handler om... RELIGION fordi...

2. SAMTALEKORT Færdiggør sætningen på det kort, du har trukket

Jeg kunne godt lide...	Jeg blev bange, da ...
Det undrede mig, at ...	Musikken i stykket, gjorde mig opmærksom på, at...
Musikken i stykket mindede mig om ...	Musikken i stykket virkede som...
Hvis musikken i stykket skulle virke modsat af det, man hørte, skulle musikken være ...	Stykket mindede mig om...
Jeg forstod ikke...	Lyden i stykket var ...
Lyden i stykket mindede mig om ...	Lyden i stykket virkede som om....
Det mest uhyggelige var, at...	Skuespillerne i stykket var ...
Skuespillerne i stykket mindede mig om ...	Skuespillerne i stykket virkede som om...
At have VR-briller på var...	I VR-brillerne lagde jeg mærke til...
Forholdet mellem moderen og sønnen fik mig til at tænke på...	Sønnens tro på at ofre sig for det, han tror på, fik mig til at tænke på...
Temaet om krig i Europa fik mig til at tænke på...	

Æstetisk perspektiv

Exit Stage

Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR - i et æstetisk perspektiv

Lærervejledning til materialet

Til *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* har vi udviklet et formidlingsmateriale i to spor: Et dybdefagligt spor målrettet danskundervisningen på ungdomsuddannelserne og et breddespor, der sigter mod en bredere målgruppe og kan anvendes på tværs af fag, fagligheder og uddannelsestyper.

Det breddefaglige spor, som du finder i dette materiale sigter mod en bredere målgruppe og kan anvendes af mange forskellige fagligheder og uddannelser, herunder eksempelvis højskoler og professionsuddannelser.

Breddesporet organiseres omkring tre tematiske indgange, som åbner materialet mod forskellige perspektiver og anvendelsesmuligheder: æstetik, teknologi og filosofi. De tre indgange fungerer som formidlingsmæssige greb, der gør det muligt at anvende og inddrage *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* i undervisningen i flere forskellige fag.

I det følgende finder du som underviser materiale til breddesporet: “*Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* - i et æstetisk perspektiv”, der kan bruges før, under og efter du skal se VR-forestillingen med dine elever. Materialet er skrevet i et sprog, der henvender sig direkte til eleverne.

Beskrivelse af FØR, UNDER, EFTER - til læreren FØR

Inden I skal opleve VR-opsætningen af Christian Lollikes *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*, er der forskellige veje frem mod at blive klædt godt på til oplevelsen.

Først og fremmest foreslår vi, at eleverne har læst introduktionen til værket *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*, da det er en intens oplevelse - både i lyd og indhold. Derudover anbefaler vi, at eleverne har læst teksten, der introducerer til æstetik i VR-sammenhæng: “VR i et æstetisk perspektiv”. I forlængelse af teksten findes forskellige cases og eksempler på værker, der kan indtænkes i undervisningen.

UNDER

Her finder du som underviser refleksionsspørgsmål, der enten kan bruges som efterbearbejdning umiddelbart efter eleverne har oplevet VR-forestillingen eller som lektie til næste undervisningsgang.

EFTER

I dette afsnit foreslår vi forskellige indgange til faglig undersøgelse og bearbejdning af stykket med spørgsmål, der åbner for et æstetisk blik. Tanken er, at du plukker det, som passer ind i netop din undervisning. I EFTER finder du som underviser også samtalekort, der har en mere åben form, som sikrer en friere samtale om de temaer, som forestillingen berører.

God fornøjelse.

Stine Vølund og Line Højgaard Porse

Ledere af Exit Stage Formidling

OPGAVERTIL **FØR** OPLEVELSEN AF SKÆBNEN - EN SPØGELSESHISTORIE I VR

Introduktion til *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*

Forestillingen *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* opleves gennem Virtual Reality, hvor publikum følger en mor, der går rundt i sit tomme hus. Gennem VR-brillerne er publikum med i hjemmet, mens moren mindes sin søn, der er død i krig for Europa. Mens hun beder såvel Gud som djævlén om at få ham tilbage, opruller hun mindet om ham. Gennem hendes splintrede, sorgramte beretning hører vi om hendes søn, der drager i krig for de europæiske værdier og falder. Nu hjemsøger han sin mor i det tomme hus. Har hun fået sin søn tilbage?

Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR findes i tre forskellige udgivelser: Som forestilling, der opleves gennem Virtual Reality og som manuskript i to forskellige versioner, som hæfter sig til de to forskellige opførsler af stykket: som iscenesat koncert i Konservatoriets Koncertsal med Copenhagen Phil og som VR-oplevelse af Exit Stage. Manuskriptet til førstnævnte version er det fulde manuskript, hvor der blandt andet optræder en baggrundshistorie, hvor fortælleren mindes sin søns liv som aktivist før, han drager i krig. Denne del er udeladt i manuskriptet til VR-versionen, der af hensyn til mediet, er forkortet.

VR i et æstetisk perspektiv

Virtual Reality - eller VR - har i de seneste år fået en stadig mere fremtrædende plads inden for kunst, litteratur og dramatik som et eksperimenterende og sanseligt fortællemedie. Genren er oprindeligt opstået og udviklet inden for underholdning og computerspil, men bruges i dag bredt i kunstens verden - særligt i samtidskunsten, hvor det er tydeligt, at VR har indtaget scenen. Måske skyldes det, at teknologien giver kunstneren mulighed for at sætte publikum i centrum i oplevelsen af et værk?

I modsætning til traditionelle kunstformer, hvor publikums rolle er passiv, og de blot oplever værket som noget, der udspiller sig foran dem, placerer VR publikum midt i værket. VR-brillerne og eventuelt tilhørende høretelefoner tilføjer helt konkret et digitalt filter, der udvider og udfordrer publikums traditionelle forståelse af at opleve noget kropsligt. *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* er et eksempel på netop dén oplevelse: Som publikum sidder du med VR-briller og høretelefoner på og er derfor fuldstændigt omsluttet af værket. Du er så at sige inde i værket og glemmer måske fuldstændig den fysiske verden, din krop befinder sig i.

VR bruges på mange forskellige måder i kunstneriske sammenhænge. Det kan bruges som det medie, gennem hvilket publikum får adgang til værket. Det kan også være en del af en performance, hvor publikum kan bevæge sig rundt i et rum, interagere med andre eller kunstneren selv. Eller publikum kan træde ind i en parallelverden, hvor vedkommende kan bevæge sig rundt i en installation. Endelig kan det også være en anden måde at opleve et videoværk på. Nogle gange er der et narrativt forløb gennem værket, andre gange er det publikums handlinger, der afgør, hvad der kommer til at ske.

Måske spørger du dig selv, om der findes en særlig VR-æstetik? Æstetik kommer fra græsk og betyder 'det sanselige' – altså alt det, der har at gøre med det, vi sanser. Det at opleve et VR-værk må på alle måder siges at være en sanselig oplevelse, og derfor kan vi tale om et VR-værks æstetik. Tænk blot på VR-værkets grafiske udtryk, dets visuelle univers, følelsen af at være til stede i et digitalt rum, interaktionen mellem publikum og miljø og den samlede iscenesættelse, som opstår i VR-værket. Faktisk kan man sige, at VR-mediet kan forstås som bærer af en helt særlig æstetik, idet oplevelsen i høj grad aktualiserer æstetikbegrebets oprindelige betydning som 'det sanselige'.

Det særlige ved VR er således, at æstetikken ikke alene knytter sig til det sete, men til det du som publikum sanser gennem værkets æstetiske struktur. Nogle vil tale om denne æstetik gennem en teknisk-æstetisk tilgang, men VR-æstetikken kan også undersøges ud fra mange af de æstetiske kategorier, du måske allerede kender: klassisk æstetik, det grimmes æstetik eller grotesk æstetik.

På samme måde som vi kan diskutere, om vi kan lide et maleri eller en bog, kan vi diskutere, om vi finder en VR-oplevelse æstetisk tiltalende. Det sker både ud fra en personlig smagsdom – fordi oplevelsen påvirker vores sanser direkte – og ud fra en analytisk betragtning, hvor vi ser VR som et visuelt og rumligt fænomen, der - ligesom blandt andet installationskunst og performance - inddrager beskueren aktivt gennem brug af forskellige æstetiske virkemidler.

Inden for dramatik og brugen af teknologi i samspil med scenekunsten spiller det viborgensiske egnsteater Exit Stage en central rolle. Exit Stage er Danmarks eneste teater, der udelukkende arbejder med scenekunstens samspil med nye teknologier - senest i Christian Lollikes VR-drama *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*, hvor publikum konfronteres med etisk komplekse valg: skal man ofre sig for en fælles sag?

Hvad er Virtual Reality?

Virtual Reality er en betegnelse for en teknologi, hvor du via et headset oplever en computerskabt simuleret virkelighed. Headsettet registrerer dit hoveds bevægelser og ændrer billedet, du ser, for at give dig en omsluttende oplevelse. Den simulerede virkelighed kan yderligere understøttes af 3D-lyd i headsettet og interaktion gennem controllere.

VR-teknologi kaldes også for immersiv VR, fordi den menneskelige sanseoplevelse efterlignes i den virtuelle verden, og hjernen bliver snydt til at tro, at den virtuelle verden er virkelig. Når kunstnere skaber installationsværker, der skal opleves gennem VR-teknologi, kaldes det for immersive installationer, fordi de er altomsluttende. Jo mere teknologien integrerer publikums sanser, jo højere fordybelse, også kaldet immersion, opnår publikum med oplevelsen værket.

Årsagen til, at hjernen snydes til at tro, at den virtuelle verden er virkelig, skal findes i forskellige former for perceptuelle illusioner, der skyldes visuel dominans. Visuel dominans betyder, at det visuelle sanseapparat – altså dit syn – dominerer over alle dine andre sanser. Med andre ord dominerer det synsindtryk, du modtager gennem VR-brillen over dine andre sanser. Det er derfor, du kan få fornemmelsen af, at rummet forsvinder under dig, hvis det er det, du ser i VR-brillen, selvom dine fødder faktisk står solidt plantet på et trægulv. Det er også derfor, du får lyst til at trække dig lidt tilbage, hvis du gennem VR-brillen ser et menneske, der trænger helt ind i din intimsfære.

Som publikum, der skal opleve et VR-værk, bliver du typisk placeret på en stol eller i et afgrænset rum, iført VR-briller og høretelefoner. Måske kan du se det for dig; et sådant setup gør, at du som publikum er totalt blokeret fra den fysiske verden og i stedet udelukkende til stede i den digitale verden, du nu befinder dig i. I mange VR-værker kan du være en del af et aktivt publikum, der kan interagere med værket, når du oplever det tredimensionelt og med en 360-graders-synsvinkel, der ofte er understøttet af 3D-surround sound.

Hvis du har prøvet at opleve et VR-værk, hvor du kan bevæge dig fysisk rundt, så har du måske undret dig over, hvordan den rumlige oplevelse, du får gennem VR-brillen antyder langt flere kvadratmeter, end hvad der faktisk er i det fysiske rum, du befinder dig i. Det skyldes et koncept, der kaldes forandringsblindhed.

Forandringsblindhed betyder, at dine øjne er blinde over for små forandringer. Derfor er det ikke så underligt, hvis du oplever, at den væg, du netop har set bag dig i VR-brillen, pludselig er erstattet af et nyt rum, næste gang du vender dig rundt. Du mister ganske enkelt orienteringen i det fysiske rum, fordi din synssans dominerer over din kropslige sansning af rummet.

Det at miste orienteringen udnytter man også i den type perceptuelle illusion, der kaldes omdirigeret gang. Med omdirigeret gang kan du opleve, at du går lige ud i 50 meter, mens du i virkeligheden har gået rundt i en stor cirkel. Igen: Synssansen dominerer over den kropslige sansning, så hvis bare cirklen er stor nok, opdager du ikke, at du drejer.

Forslag til undersøgelse af andre værker og cases, hvor VR-teknologien spiller en rolle for det æstetiske udtryk:

- A&E, VR-værk, Paul McCarthy, 2021
- La Apparizione, VR-værk, Christian Lemmerz, 2017
- Psychoplankton, VR-værk, SUPERFLEX, 2022
- The Fury, videoinstallation og VR-værk, Shirin Neshat, 2023/24

OPGAVERTIL **UNDER** OPLEVELSEN AF SKÆBNEN - EN SPØGELSESHISTORIE I VR

Refleksionsspørgsmål

Disse refleksionsspørgsmål skal du besvare umiddelbart efter, du har oplevet *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*. Formålet er at fastholde de indtryk, du har fået, mens du har set stykket. Sørg derfor for at notere svarene, så du kan medbringe dem til næste undervisningsgang, hvor I skal bearbejde *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*.

Reflektér over følgende:

- Hvad var dit første indtryk, da du fik VR-briller og headset på?
- Hvad lagde du særligt mærke til gennem din oplevelse af Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR?
- Hvad er forskellen på det klassiske teaters scenografi og scenografien i Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR?
- Hvordan udviklede dit første indtryk sig gennem forestillingen?
- Hvordan føler du nu - umiddelbart efter du har oplevet Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR?
- Hvilken rolle spiller lyd, lys og musik og æstetik i det hele taget i Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR?

OPGAVERTIL **EFTER** OPLEVELSEN AF SKÆBNEN - EN SPØGELSESHISTORIE I VR

Opgaver

Opgaver der åbner for at fokusere på forskellige elementer ved anvendelsen af VR i *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* og den deraf følgende oplevelse:

- Hvordan anvendes forskellige æstetiske og visuelle virkemidler til at skabe en særlig oplevelse for publikum?
- Hvilke sanser appellerer Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR til undervejs - og hvordan?
- Hvordan vil du beskrive det æstetiske indtryk, du får af hhv. det fysiske rum, du indtræder i for at opleve Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR og det, du oplever i VR-brillerne. Hvilke sanseindtryk modtager du undervejs? Overvej, hvilke af sanseindtrykkene, der kommer fra de fysiske oplevelser og hvilke, der kommer fra input fra teknologi?
- Hvordan vil du beskrive dramaturgien i Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR? Hvilken sammenhæng er der mellem dramaturgien og den æstetiske oplevelse, som teknologierne skaber undervejs?
- Hvilke virkemidler anvendes til at skabe spøgelseshistorien?
- Hvordan anvendes VR som teknologi til at forandre teateroplevelsen sammenholdt med, hvis du så stykket på en fjernsynsskærm eller på en scene? (Du kan evt. lade dig inspirere af skemaet.
- Hvordan anvendes forskellige æstetiske virkemidler såsom lyd, farver, forløb, beskæring?

Når du arbejder med VR-værker ud fra perspektivet æstetik, er det typisk interessant at undersøge følgende:

- Motiv: Henviser værkets enkelte motiver til en bestemt motivverden - hvilken? Med andre ord: Hvad associerer du værket med?
Værkets samlede udtryk: Hvad er det for en genre, og hvordan hænger den sammen med brugen af virkemidler som fx farve, lyd, forløb, beskæring, klipning osv.
- Fortællerpositionen: Hvem er du som deltager? Er du fluen på væggen (objektiv eller alvidende fortæller) eller er du handlende (jeg-fortæller)? Hvilken betydning har fortællerpositionen for din oplevelse af værket?
- Synsvinkel: Hvilken synsvinkel oplever du fortællingen fra - som førsteperson eller tredjeperson? Hvilken betydning har synsvinklen for din oplevelse af værket?
- Dramaturgi: Hvordan oplever du værkets dramaturgi? Er der et plot? Er der vendepunkter? Er oplevelsen fragmenteret? Hvilken betydning har dramaturgien for din oplevelse af værket?
- Referencer: Hvilke referencer findes der i værket - enten i udtrykket eller det narrative forløb - til andre værker? i stykket jeres pointer træder særligt frem.

Samtalesalon om

Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR - VR-version

Formål:

Formålet med denne samtalesalon er at tale om *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* ud fra et æstetisk perspektiv. I kan med fordel have brainstormet over forskellige æstetiske blikke på stykket inden, I går i gang med samtalen - brug eksempelvis opgaverne ovenfor som udgangspunkt for jeres brainstorm. Der skal være fire personer til denne opgave.

Sådan foregår samtalen:

I skal hver påtage jer en rolle at tale ud fra. Der er fire forskellige roller:

- 1. Person 1: Du har fokus på at tale om det, du har set, hørt og oplevet helt konkret, mens du så stykket.
- 2. Person 2: Du har fokus på at tale om, hvilke betydninger og symboler, du kommer til at tænke på efter, du har set stykket.
- 3. Person 3: Du har fokus på at tale om hvordan *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* spiller ind i den samtid, vi lever i.
- 4. Person 4: Du er vært. Det er derfor din rolle, som vært, at stille spørgsmål og få samtalen til at flyde, hvis den er ved at gå i stå. Værten skal også sørge for, at alle kommer til orde i løbet af samtalen.

I skal iscenesætte samtalen: Måske skal I finde et rum med gruppeborde eller sofaer, måske skal I ud at gå en tur i området omkring gymnasiet eller noget helt tredje. Sørg for, at der er gode rammer for, at samtalen kan foregå frit og uden for mange forstyrrelser. Målet med samtalen er ikke nødvendigvis at finde rigtige svar, men at udforske jeres æstetiske blik på *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*.

Vejledning til samtalen:

- Lyt aktivt til hinanden, og stil åbne, opfølgende spørgsmål.
- Hjælp hinanden med at tale ud fra forskellige æstetiske fokuspunkter
- Hav gerne et print af *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* med til samtalen, så I kan hjælpe hinanden med at huske, hvor i stykket jeres pointer træder særligt frem.

Samtalekort

Der findes to typer samtalekort: TEMA KORT og SAMTALE KORT.

Formålet med samtalekortene er at du bliver trænet i at kunne spotte forskellige vinkler på oplevelsen af teaterstykket.

1. TEMA KORT

Stykket handler om... SORG fordi...	Stykket handler om... KRIG fordi...
Stykket handler om... EUROPA fordi...	Stykket handler om... SKÆBNE fordi...
Stykket handler om... TRO fordi...	Stykket handler om... FAMILIE fordi...
Stykket handler om... SOCIALKLASSE fordi...	Stykket handler om... AT OFRE SIG FOR NOGET STØRRE END ÉN SELV fordi...
Stykket handler om... SPØGELSER fordi...	Stykket handler om... RELIGION fordi...

2. SAMTALEKORT Færdiggør sætningen på det kort, du har trukket

Jeg kunne godt lide...	Jeg blev bange, da ...
Det undrede mig, at ...	Musikken i stykket, gjorde mig opmærksom på, at...
Musikken i stykket mindede mig om ...	Musikken i stykket virkede som...
Hvis musikken i stykket skulle virke modsat af det, man hørte, skulle musikken være ...	Stykket mindede mig om...
Jeg forstod ikke...	Lyden i stykket var ...
Lyden i stykket mindede mig om ...	Lyden i stykket virkede som om....
Det mest uhyggelige var, at...	Skuespillerne i stykket var ...
Skuespillerne i stykket mindede mig om ...	Skuespillerne i stykket virkede som om...
At have VR-briller på var...	I VR-brillerne lagde jeg mærke til...
Forholdet mellem moderen og sønnen fik mig til at tænke på...	Sønnens tro på at ofre sig for det, han tror på, fik mig til at tænke på...
Temaet om krig i Europa fik mig til at tænke på...	

Filosofisk perspektiv

Exit Stage

Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR - i et filosofisk perspektiv

Lærervejledning til materialet

Til *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* har vi udviklet et formidlingsmateriale i to spor: Et dybdefagligt spor målrettet danskundervisningen på ungdomsuddannelserne og et breddespor, der sigter mod en bredere målgruppe og kan anvendes på tværs af fag, fagligheder og uddannelsestyper.

Det breddefaglige spor, som du finder i dette materiale, sigter mod en bredere målgruppe og kan anvendes af mange forskellige fagligheder og uddannelser, herunder eksempelvis højskoler og professionsuddannelser.

Breddesporet organiseres omkring tre tematiske indgange, som åbner materialet mod forskellige perspektiver og anvendelsesmuligheder: æstetik, teknologi og filosofi. De tre indgange fungerer som formidlingsmæssige greb, der gør det muligt at anvende og inddrage *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* i undervisningen i flere forskellige fag.

I det følgende finder du som underviser materiale til breddesporet “*Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* - i et filosofisk perspektiv”, der kan bruges før, under og efter du skal se VR-forestillingen med dine elever.

Materialet er skrevet i et sprog, der henvender sig direkte til eleverne.

Beskrivelse af FØR, UNDER, EFTER - til læreren FØR

Inden I skal opleve VR-opsætningen af Christian Lollikes *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*, er der forskellige veje frem mod at blive klædt godt på til oplevelsen.

Først og fremmest foreslår vi, at eleverne har læst introduktionen til værket *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*, da det er en intens oplevelse - både i lyd og indhold. Derudover anbefaler vi, at eleverne har læst teksten, der introducerer til værket fra et filosofisk perspektiv: “*VR i et filosofisk perspektiv*”. I forlængelse af teksten findes forskellige cases og eksempler på værker, der kan indtænkes i undervisningen.

UNDER

Her finder du som underviser refleksionsspørgsmål, der enten kan bruges som efterbearbejdning umiddelbart efter eleverne har oplevet VR-forestillingen eller som lektie til næste undervisningsgang.

EFTER

I dette afsnit foreslår vi forskellige indgange til faglig undersøgelse og bearbejdning af stykket med spørgsmål, der åbner for et filosofisk og etisk blik. Tanken er, at du plukker det, som passer ind i netop din undervisning. I EFTER finder du som underviser også samtalekort, der har en mere åben form, som sikrer en friere samtale om de temaer, forestillingen berører.

God fornøjelse.

Stine Vølund og Line Højgaard Porse
Ledere af Exit Stage Formidling

OPGAVER TIL **FØR** OPLEVELSEN AF SKÆBNEN - EN SPØGELSESHISTORIE I VR

Introduktion til *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*

Forestillingen *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* opleves gennem Virtual Reality, hvor publikum følger en mor, der går rundt i sit tomme hus. Gennem VR-brillerne er publikum med i hjemmet, mens moren mindes sin søn, der er død i krig for Europa. Mens hun beder såvel Gud som djæveln om at få ham tilbage, opruller hun mindet om ham. Gennem hendes splintrede, sorgramte beretning hører vi om hendes søn, der drager i krig for de europæiske værdier og falder. Nu hjemsøger han sin mor i det tomme hus. Har hun fået sin søn tilbage?

Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR findes i tre forskellige udgivelser: Som forestilling, der opleves gennem Virtual Reality og som manuskript i to forskellige versioner, som hæfter sig til de to forskellige opførsler af stykket: som iscenesat koncert i Konservatoriets Koncertsal med Copenhagen Phil og som VR-oplevelse af Exit Stage. Manuskriptet til førstnævnte version er det fulde manuskript, hvor der blandt andet optræder en baggrundshistorie, hvor fortælleren mindes sin søns liv som aktivist før, han drager i krig. Denne del er udeladt i manuskriptet til VR-versionen, der af hensyn til mediet, er forkortet.

VR i et filosofisk perspektiv

Virtual Reality (VR) er en betegnelse for en teknologi, hvor du via et headset oplever en computerskabt simuleret virkelighed. Headsettet registrerer dit hoveds bevægelser og ændrer billedet, du ser, for at give dig en omsluttende oplevelse. Den simulerede virkelighed kan yderligere understøttes af 3D-lyd i headsettet og interaktion gennem controllere.

VR-teknologi kaldes også for immersiv VR, fordi den menneskelige sanseoplevelse efterlignes i den virtuelle verden. Hjernen bliver snydt til at tro, at den virtuelle verden er virkelig, fordi VR-brillen sørger for, at brugeren omsluttet totalt af den computerskabte verden. Hvis der ydermere integreres lyd- og sanseoplevelser gennem controllere, bliver omsluttelsen endnu mere omfattende. Sagt med andre ord: Jo mere teknologien integrerer publikums sanser, jo højere immersion.

Årsagen til, at hjernen snydes til at tro, at den virtuelle verden er virkelig, skal findes i forskellige former for perceptuelle illusioner, der skyldes visuel dominans. Visuel dominans betyder, at det visuelle sanseapparat – altså dit syn – dominerer over alle dine andre sanser. Med andre ord dominerer det synsindtryk, du modtager gennem VR-brillen over dine andre sanser. Det er derfor, du kan få fornemmelsen af, at rummet forsvinder under dig, hvis det er det, du ser i VR-brillen, selvom dine fødder faktisk står solidt plantet på et trægulv. Det er også derfor, du får lyst til at trække dig lidt tilbage, hvis du gennem VR-brillen ser et menneske, der trænger helt ind i din intimsfære.

Som publikum, der skal opleve et VR-værk, bliver du typisk placeret på en stol eller i et afgrænset rum, iført VR-briller og høretelefoner. Måske kan du se det for dig; et sådant setup gør, at du som publikum er totalt blokeret fra den fysiske verden og i stedet er du udelukkende til stede i den digitale verden, du nu befinder dig i. I mange VR-værker kan du være en del af et aktivt publikum, der kan interagere med værket, når du oplever det tredimensionelt og med en 360-graders-synsvinkel, der ofte er understøttet af 3D-surround sound, eller højtalere fra headsettet.

Hvis du har prøvet at opleve et VR-værk, hvor du kan bevæge dig fysisk rundt, så har du måske undret dig over, hvordan den rumlige oplevelse, du får gennem VR-brillen antyder langt flere kvadratmeter, end hvad der faktisk er i det fysiske rum, du befinder dig i. Det skyldes et koncept, der kaldes forandringsblindhed. Forandringsblindhed betyder, at dine øjne er blinde over for små forandringer. Derfor er det ikke så underligt, hvis du oplever, at den væg, du netop har set bag dig i VR-brillen, pludselig er erstattet af et nyt rum, næste gang du vender dig rundt. Du mister ganske enkelt orienteringen i det fysiske rum, fordi din synssans dominerer over din kropslige sansning af rummet.

Som genre og medie adskiller VR sig markant fra andre moderne medier, idet VR så at sige er en totalinstallation, der er genereret af teknologi, og hvor publikum føler sig fysisk til stede i det digitale miljø. Man kan sige, at det fysiske rum erstattes af en 3D-verden, der reagerer på publikums bevægelser med hovedet og interaktioner i det hele taget.

VR i kunst, litteratur og dramatik

VR har i de seneste år fået en stadig mere fremtrædende plads inden for kunst, litteratur og dramatik som et eksperimenterende og sanseligt fortællemiddel. I modsætning til traditionelle kunstformer, hvor publikums rolle er passiv, placerer VR publikum midt i værket. På den måde får publikum på en og samme tid en kropslig og interaktiv oplevelse. VR-brillerne og eventuelt tilhørende høretelefoner tilføjer helt konkret et digitalt filter, der udvider og udfordrer publikums traditionelle forståelse af at opleve noget kropsligt.

VR-genren er oprindeligt opstået og udviklet inden for underholdning og computerspil, men bruges i dag altså også bredt i kunstens verden: som tilføjelser til litterære oplevelser og som egentlige VR-kunstværker. Og i sundhedssektoren anvendes VR eksempelvis som simulationsuniverser, hvor en sygeplejerske kan øve sig på mødet med en patient uden, at der er en fysisk patient til stede.

Inden for dramatik og brugen af teknologi i samspil med scenekunsten spiller det viborgensiske egnsteater Exit Stage en central rolle. Exit Stage er Danmarks eneste teater, der udelukkende arbejder med scenekunstens samspil med nye teknologier - senest i Christian Lollikes VR-drama *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR*, hvor publikum konfronteres med etisk komplekse valg: skal man ofre sig for en fælles sag?

Er VR en simuleret virkelighed eller ER det virkeligheden?

Se dig omkring i det rum, hvor du befinder dig netop nu. Er du sikker på, at det du ser, ikke blot er en gengivelse af noget, der ikke for alvor er virkeligt? Er du sikker på, at der ikke eksisterer en bagvedliggende virkelighed, der er den egentlige virkelighed, mens det du ser på, blot er en kopi. En gengivelse?

Hvis du kender den filmiske trilogi *The Matrix* fra 1999 skabt af The Wachowskis, så genkender du sikkert tankeeksperimentet. I filmene er menneskeheden fanget i en simuleret virkelighed, kaldet 'The Matrix', mens deres krop befinder sig et helt andet sted. Menneskene er uvidende om, at det, de ser og sanser, er skabt af en kunstig intelligens, mens deres krop er lagt i dvale, koblet til et computersystem, der leverer sanseindtrykkene.

Tankeeksperimentet kender mange også som det, den græske filosof Platon (428 [f.Kr.](#) - 348 f.Kr.) beskriver med sin hulelignelse.

Hulelignelsen er en problematisering af virkelighedsbegrebet og en lignelse over forskellen på det vi ser, og det der er. Lignelsen tager udgangspunkt i, at vi befinder os i en hule, hvor vi kan se skygger fra den verden, der befinder sig udenfor. Den verden, der befinder sig udenfor, er idéernes verden, mens det vi oplever i hulen, er den sansede verden, som blot udgøres af kopier - skygger - af det, der findes i idéernes verden. Fordi vi kun har oplevet at leve i hulen og sanse verden her - skyggerne - som virkelighedsmateriale, så ved vi ikke, at der findes en bagvedliggende egentlig virkelighed. Den person der bryder ud af hulen, opnår erkendelsen og finder sandheden.

Hulelignelsen kan også bruges som et billede på, hvad det er, der kan være på spil med VR-teknologi. Her skelner vi mellem det vi ser gennem brillen, som kan opfattes som en form for digital kopi af noget fra den virkelige verden, og så det der faktisk er virkeligheden omkring os. Når VR for alvor bliver immersiv, og vi mærker, hvordan synssansen dominerer over alle andre sanser, så reagerer vi kropsligt, følelsesmæssigt og instinktivt på de inputs vi får gennem teknologien SOM OM, det var virkeligt. Og det gør vi også, selvom vi har erkendelsen af, at det ikke er virkeligt.

Når du skal opleve stykket *Skæbnen - en spøgelseshistorie i VR* skal du lægge mærke til, om der er nogle steder i løbet af stykket, hvor du reagerer på en måde, som om det er virkeligt - og ikke blot som om det er en simuleret computerskabt virkelighed.

At ofre sig

Har du nogensinde overvejet, hvad det vil sige at ofre sig for noget, der er større end dig selv? Hvad skal der til, før du vil ofre dig?

Hvilke forventninger er der til selvopofrelse - særligt i forbindelse med krig, politik og fællesskab?

I et debatindlæg bragt på Altinget d. 21. september 2023 skriver Vinnie Højmark, hvis mand er soldat: “Det er som om, at ingen forstår min stolthed over min mands villighed til ultimativt at ofre sig selv for den frihed og de værdier, vi sætter højt.” I indlægget argumenterer hun undervejs for, at det ikke kun er en negativ oplevelse at være pårørende til en udsendt soldat, men indebærer både frygt og stolthed. Det ultimative offer, soldatens liv, medfører en pris for de efterladte. Du kan jo overveje, om du synes, der er en forskel på, om den soldat, der vælger at blive udsendt, har børn eller ej?

Når vi forsøger at handle etisk, sætter vi aldrig os selv i centrum. Det er Vinnie Højmarks pointe, at den soldat, der vælger at blive udsendt, heller ikke sætter sig selv i centrum. Han eller hun kæmper for noget, der er større end sig selv og vælger på den måde at sætte flertallet over sig selv - og måske sin familie.

Når vi i dag diskuterer, hvad der er etisk mest korrekt at gøre, så tager vi ofte udgangspunkt i én af disse to skoler inden for etikken: Konsekvensetikken og pligtetikken.

Med konsekvensetikken er målet, at konsekvensen af en handling skal være nyttig for flertallet og ikke for individet.

Når vi ser på, om en handling er etisk korrekt, vil vi inden for konsekvensetikken vurdere det ud fra, hvilke konsekvenser den får - når vi anskuer konsekvensen ud fra præmissen om, at vi har et fælles etisk ansvar.

Omvendt med pligtetikken - her handler det om det individuelle ansvar. Det vil sige, at det etiske ansvar er individets. Derfor ser man ikke på konsekvenserne ved handlingen, som ved konsekvensetikken, men på handlingens moralske værdi. På den måde bliver det et moralsk, individuelt valg at vurdere, hvad der er den rigtige handling - og her må du ikke lade dig styre af dine følelser. Den handling du vælger, skal nemlig kunne klare at blive ophævet til almen lov. Du kan for eksempel ikke sige, at det er ok at lyve i bestemte situationer, for hvis du skal ophæve det til almen lov, får du mange andre og større problemer.

Prøv at overveje, hvad argumentet er for at skulle ofre sig fra et konsekvensetisk og et pligtetisk perspektiv? Sæt dig dernæst i en dansk politikers sted: Hvilke etiske dilemmaer står danske politikere med, når de skal bestemme sig for, om de vil sende danske soldater i krig?

Forslag til undersøgelse af andre værker, hvor overvejelser over, hvad der er virkeligt, indgår:

- Den uendelige historie, 1984, Michael Endes
- Fight Club, 1999, David Fincher
- The Lawnmower Man, 1992, Brett Leonard
- The Matrix, The Matrix Reloaded og The Matrix Revolutions, 1999, The Wachowskis
- The Truman Show, 1998, Peter Weir

Forslag til undersøgelse af andre værker, hvor der indgår etiske dilemmaer forbundet til overvejelser om udsending af danske soldater:

- “Armadillo”, 2010, Janus Metz
- “Pårørende til soldat: Jeg har ikke brug for jeres medlidenhed”, Vinnie Højmark d. 21. september 2023, udgivet på altinget.dk
- Så efterlades alt flæskende, 2014, Mikkel Brixvolt
- “Trumps udtalelse får dansk veteran til at spørge, om hans mange udsendelser har været det værd” fra d. 24.januar 2026, dr.dk
- Velkommen til frontlinjen, DR-dokumentarserie, 2024, dr.dk

OPGAVER TIL **EFTER** OPLEVELSEN AF SKÆBNEN - EN SPØGELSESHISTORIE I VR

Opgaver

Opgaver der åbner for at fokusere på forskellige elementer ved anvendelsen af VR i *Skæbnen* og den deraf følgende oplevelse.

- Sammenlign det fysiske, konkrete rum med det, du oplever i VR-brillerne - hvilke forskelle og ligheder er der?
- Hvordan vil du beskrive handlingen over tid - hvad foregår der, og hvordan påvirker det oplevelsen?
- Hvordan anvendes teknologiernes mulige virkemidler til at skabe spøgelseshistorien?
- Hvilke muligheder har du for at påvirke oplevelsen undervejs?
- Hvilke sanseindtryk modtager du undervejs - hvilke kommer fra de fysiske oplevelser og hvilke sanseindtryk kommer fra input fra teknologi?
- Hvordan anvendes VR som teknologi til at forandre teateroplevelsen - og filmoplevelsen sammenholdt med, hvis du så stykket på en fjernsynsskærm eller så det på en scene?
- Hvordan anvendes lyd som virkemiddel?
- Læs DR-artiklen: “Trumps udtalelse får dansk veteran til at spørge, om hans mange udsendelser har været det værd” fra d. 24.januar 2026 samt debatindlægget: “Pårørende til soldat: Jeg har ikke brug for jeres medlidenhed” af Vinnie Højmark fra d. 21. september 2023 og diskutér, hvad det vil sige at ofre sig for noget, der er større end én selv.
- Hvilken rolle tillægges offeret i samfundet? Brug viden fra teksten om konsekvensetik, pligtetik og dydsetik til at diskutere problemstillingen.
- Overvej hvordan *Skæbnen* - en spøgelseshistorie i VR tematiserer valg, ansvar og konsekvenser, når individet stilles over for situationer, hvor et offer synes uundgåeligt.
- Hvilken rolle synes du, at journalistisk formidling spiller i vores forståelse af offer, anerkendelse og meningen med at sætte livet på spil for en sag?
- Vurdér hvor immersiv teknologien er ved at beskrive brugen af perceptuel illusion i værket: Hvordan anvendes forskellige virkemidler til at skabe en særlig oplevelse for publikum? Se på brugen af visuel dominans, stedillusioner (herunder fx forandringsblindhed og omdirigeret gang).
- Vurdér hvor immersiv teknologien er ved at beskrive, hvordan den kropslige oplevelse var. Blev du påvirket kropsligt, følelsesmæssigt og sansemæssigt SOM OM det var virkeligt?
- Diskutér om det der foregår i VR-brillen ikke er lige så virkeligt, som det der foregår, når du går en tur i skoven? Brug Platons hulelignelse som en del af diskussionen.

Samtalekort

Der findes to typer samtalekort: TEMA KORT og SAMTALEKORT.
Formålet med samtalekortene er at du bliver trænet i at kunne spotte forskellige vinkler på oplevelsen af teaterstykket.

1. TEMA KORT

Stykket handler om... SORG fordi...	Stykket handler om... KRIG fordi...
Stykket handler om... EUROPA fordi...	Stykket handler om... SKÆBNE fordi...
Stykket handler om... TRO fordi...	Stykket handler om... FAMILIE fordi...
Stykket handler om... SOCIALKLASSE fordi...	Stykket handler om... AT OFRE SIG FOR NOGET STØRRE END ÉN SELV fordi...
Stykket handler om... SPØGELSER fordi...	Stykket handler om... RELIGION fordi...

2. SAMTALEKORT Færdiggør sætningen på det kort, du har trukket

Jeg kunne godt lide...	Jeg blev bange, da ...
Det undrede mig, at ...	Musikken i stykket, gjorde mig opmærksom på, at...
Musikken i stykket mindede mig om ...	Musikken i stykket virkede som...
Hvis musikken i stykket skulle virke modsat af det, man hørte, skulle musikken være ...	Stykket mindede mig om...
Jeg forstod ikke...	Lyden i stykket var ...
Lyden i stykket mindede mig om ...	Lyden i stykket virkede som om....
Det mest uhyggelige var, at...	Skuespillerne i stykket var ...
Skuespillerne i stykket mindede mig om ...	Skuespillerne i stykket virkede som om...
At have VR-briller på var...	I VR-brillerne lagde jeg mærke til...
Forholdet mellem moderen og sønnen fik mig til at tænke på...	Sønnens tro på at ofre sig for det, han tror på, fik mig til at tænke på...
Temaet om krig i Europa fik mig til at tænke på...	

Exit Stage