



PROMETHEUS

UNDERVISNINGSMATERIALE

INDHOLD

Om undervisningsmaterialet.....	3
Det praktiske.....	4
Holdet på og bag scenen.....	5-6
Prometheus.....	7
Myten om Prometheus.....	8
Øvelse I.....	9-11
Øvelse II.....	12-13
Øvelse III.....	14-15
To teaterøvelser.....	16
Efter forestillingen.....	17

OM UNDERVISNINGSMATERIALET

Undervisningsmaterialet er lavet specielt til forestillingen Prometheus og fungerer som inspiration for både studerende og undervisere.

Materialet inviterer til at udforske forestillingens tematik om at være menneske i en teknologisk virkelighed.

Øvelserne er udviklet til at blive brugt i undervisningen forud for klassens besøg i teatret. Alle øvelserne kan laves i gruppearbejde af to til seks personer.

Materialet foreslås anvendt i fagene dansk, historie, oldtidskunsts-kab, drama og samfundsfag, men kan bruges, som det passer underviseren.

MÅLGRUPPE

Fra 10. kl.
Ungdomsuddannelser.
Anbefales fra 16 år.

FAG

Dansk, historie,
oldtidskunsts-kab,
drama og samfundsfag

TEMAER

Historie, myter, oldtid,
samfund, hybris
og teknologi

OBS!

Selve forestillingen Prometheus er sammensat af tekstpassager fra et nyt manuskript af Amalie Smith samt skuespillernes egne tekster og sange. Derfor kan det ske, at teksterne i dette hæfte ikke bliver brugt på scenen.

DET PRAKTISKE

STED

Nørrebro Teater, Ravnsborggade 3, 2200 København

SPILLEPERIODE

20. september – 11. oktober 2025

Mandag og tirsdag kl. 19.00

Onsdag kl. 19.00 samt udvalgte dage kl. 20.00

Torsdag kl. 19.00

Fredag kl. 20.00 samt udvalgte dage kl. 17.00

Lørdag kl. 15.00

Billetprisen for skoleklasser er 75 kr. pr. billet, hvis de købes samlet.

Køb dem her: <https://www.brugteatret.dk/event/prometheus/>

INFO & INTRODUKTIONER

På alle tirsdage i spilleperioden tilbyder teatret gratis introduktioner til Prometheus.

Her kan I blive klogere på forestillingen, og I kan møde nogle af de medvirkende eller andre fra Nørrebro Teater.

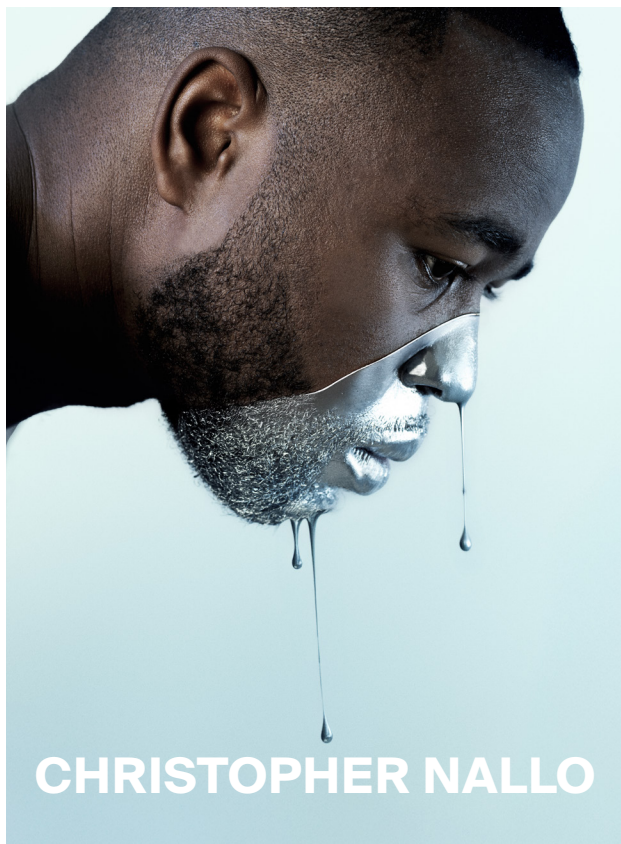
Forestillingsintroduktionerne er specifikt målrettet skoleklasser og tilrettelagt efter den deltagende klasses ønsker.

Introduktionerne starter kl. 17.45

(18.45, når forestillingen starter kl. 20.00) og varer ca. en halv time.

I tilmelder jer introduktionen i forbindelse med billetbestillingen.

PÅ SCENEN



BAG SCENEN

INSTRUKTØR

EMIL ROSTRUP

SCENOGRAFI OG KOSTUMER

MIKKEL ROSTRUP

TEKSTFORFATTER

AMALIE SMITH

LYDDESIGN

KEVIN EAGLE OLIVER

LYSDESIGN

MIA JANDJE WILLETT



PROMETHEUS

Når mennesket leger med gudernes kraft

Ilden blev vores første teknologi, der skabte civilisationen, men det er også en kraft, vi aldrig helt har kunnet kontrollere. Prometheus er en forestilling om menneskets ukuelige trang til at skabe og de konsekvenser, der følger med. Hvad sker der, når fremskridtet løber løbsk? Og når det, vi skaber, begynder at styre os?

Instruktør Emil Rostrup og forfatter Amalie Smith bringer med denne forestilling Prometheus-myten ind i en aktuel samtid og sætter spørgsmålstejn ved, hvad det betyder at være menneske i en teknologisk virkelighed.

Den græske myte om Prometheus er historien om titanen, der trodsede guderne, stjal ilden og gav den til mennesket. Men denne handling havde en pris. Zeus, gudernes konge, så Prometheus' oprør som en trussel mod gudernes magt og straffede ham brutalt med evig tortur – en daglig påmindelse om, hvad der sker, når man udfordrer de mægtige.

I vores digitale tidsalder føles afhængigheden af teknologi farligere end nogensinde – den spreder sig som en ustoppelig skovbrand, imens vi ser på. Vi kan ikke leve uden, men kan vi overleve med? Det undersøger Prometheus og forsøger at finde balancen mellem skabelse og destruktion i scenografi af Mikkel Rostrup og lyd af Kevin Eagle Oliver.

MYTEN OM PROMETHEUS

Prometheus var en titan, der ifølge myten skabte mennesket (manden) ud af ler. For at hjælpe menneskene med at overleve og udvikle sig, stjal Prometheus ilden fra guderne og gav den til dem. Man kan sige, at ilden blev menneskets første teknologi.

Zeus, gudernes konge, mente, at menneskets adgang til ilden var en trussel mod gudernes magt, og som straf lænkede han Prometheus til en klippe. Hver dag sendte Zeus en ørn for at spise Prometheus' lever, som voksede ud igen i løbet af natten. En evig straf, hvor han måtte gennemgå samme smerte dag efter dag.

Mennesket havde hidtil levet uden sorger og bekymringer, og for at sætte en stopper for den udvikling, de kunne forårsage med deres nye gave (ilden), beordrede Zeus skabelsen af den første kvinde, Pandora. Hun blev sendt ned til menneskene for at forstyrre og distrahere dem. Med sig havde hun en krukke, Pandoras æske, og fik at vide, at hun aldrig måtte åbne den.

Da nysgerrigheden vandt, og Pandora åbnede krukken, slap alverdens ulykker ud: Sygdom, død, sorg og meget mere. Kun håbet blev tilbage i bunden af krukken.

ØVELSE 1

1. LÆS MYTEN OM PROMETHEUS

2. LÆS UDDRAGET FRA MANUSKRIFT 1

3. DISKUTER MED DIN SIDEMAKKER

- Hvilke ligheder er der mellem Prometheus og Pandora?
- Hvilken rolle spiller ilden i fortællingen om Prometheus?
- Hvordan kan ilden ses som begyndelsen på menneskets teknologiske udvikling?
- På hvilke måder ændrede opdagelsen og kontrollen af ilden menneskets livsvilkår?
- Har mennesket brugt gaven (ilden/teknologien) forsvarligt?
- Hvordan kan vi som samfund sikre, at det teknologiske fremskridt ikke får skadelige konsekvenser?
- Kender I andre teaterstykker, film eller sange, der er skabt ud fra græske myter?

UDDRAG FRA MANUSKRIFT 1

ZEUS:

Hvad er det for noget skravl, du har lavet, Prometheus?

PROMETHEUS:

De går derovre. De har allerede lært at gå. De er lærenemme.
Jeg kalder dem - mennesker.

ZEUS:

Er det dem, der går rundt med skovle og graver kanaler i sandet?

PROMETHEUS:

Ja, er de ikke søde? Jeg har lært dem at slagte et dyr og stege det over bål.
De skal lige til at spise.

ZEUS:

De er virkelig modbydelige, Prometheus.

PROMETHEUS:

Jeg har skabt dem i mit eget billede, bare lidt mindre.

ZEUS:

De savler jo. Og spilder kødet i sandet. Nej fy, Prometheus, hvor er de ækle og klodsede!

PROMETHEUS:

Zeus, vil du ikke lade være med at hidse dig op foran dem, de bliver bange for dig.
Jeg prøver ikke at stille så mange krav lige nu, jeg forsøger at vinde deres tillid.

(Zeus går truende hen til Prometheus)

ZEUS:

Fortæl mig ikke, hvad jeg kan og skal Prometheus. Det er mig, der hersker over verden. Det er mit job at stille krav.
(Zeus trækker Prometheus ned på gulvet og stikker lyn i halsen på ham)

ZEUS:

Slap af, du kan ikke dø forhelvede! Lær dem straks at tilbede Olympens guder!
Og sætte pris på de dyr, vi har givet dem.

(Zeus går ud i DS)

PROMETHEUS:

Javel, Zeus. Vil du have, at jeg skal udarbejde et ritual, som menneskene kan udføre til ære for dig?

ZEUS:

Ja, var det ikke det, jeg lige sagde?

PROMETHEUS:

Det var det, jeg hørte.

ØVELSE II: DEVISING

DEVISING

For at udvikle Prometheus har instruktøren Emil Rostrup, sammen med resten af holdet bag forestillingen, brugt metoden devising. Devising er en kreativ proces, hvor man udvikler et produkt gennem idéudvikling, eksperimenter, improvisationer og samarbejde. Man kan også kalde arbejdsmetoden for kollektiv samskabelse. Ofte indebærer metoden en tilgang, hvor flere personer bidrager med input og idéer for at skabe en masse materiale, der senere bearbejdes og indsnævres til et færdigt produkt.

Devising kan bruges inden for mange kunstformer.
Bl.a. teater, musik, billedkunst m.m.

1. LÆS AFSNITTET OM DEVISING OG DE FEM NEDENSTÅENDE CITATER.

2. DE STUDERENDE DELES IND I GRUPPER BESTÅENDE AF 3-5 PERSONER. HVER GRUPPE VÆLGER ET UD AF DE FEM CITATER, OG SKAL NU SKABE ET FROSSENT "BILLEDE" MED DERES KROPPE, DER ILLUSTRERER DET VALGTE CITAT.

3. MED CITATET I BAGHOVEDET SKAL GRUPPEN BRINGE BILLEDET TIL LIVE VED AT TILFØJE BEVÆGELSE OG LYD. DER SKAL UDVIKLES EN LILLE SCENE PÅ MAKS 1 MINUT.

4. GRUPPERNE VISER DERES SCENER FOR HINANDEN.

Sørg for at grupperne har tid til at diskutere citatet og afprøve flere ting på gulvet for at finde det bedste mulige resultat.

Find citaterne på næste side.

Nedenstående citater er en del af det inspirationspirationsmateriale, der er blevet brugt til at udvikle forestillingen Prometheus.

Citat 1

“Ild gik fra ven til fjende”

- Stephen J. Pyne, *Ildens Tidsalder* s.50

Citat 2

“Vi skal være opmærksomme på, hvad de konkrete myter bliver brugt til, og at myters betydning forandrer sig med den brug, vi gør af dem”

- Dorthe Jørgensen, *Viden og visdom (spørgsmålet om det intellektuelle s. 31)*

Citat 3

“Den afgørende forskel, der adskiller denne mellemistid fra de tidligere, er menneskets enestående tilstedeværelse”

- Stephen J. Pyne, *Ildens Tidsalder* s. 72

Citat 4

...we project onto it...() no matter how mechanical a robot, nor how un-humanlike it looks, we simply cannot get away from that idea that robots have - or perhaps will have - some sort of humanity.’

- Heather Parry, *Electric Dreams - Sex Robots and the Failed Promises of Capitalism* s. 15

Citat 5

“Ild som redskab kunne skabe andre redskaber”

- Stephen J. Pyne, *Ildens Tidsalder* s. 9

ØVELSE 3

Obs: Teknologi kan defineres på mange måder. I denne øvelse forstår vi teknologi som redskaber, der bruger strøm.

1. LÆS UDDRAGET FRA MANUSKRIFT.

2. HEREFTER SKRIVER HVER STUDERENDE PÅ ET STYKKE PAPIR NOGET, DE BRUGER TEKNOLOGI TIL I DERES HVERDAG.

3. NÅR ALLE HAR SKREVET PUNKTER NED, LÆSER UNDERVISEREN SEDLERNE HØJT ÉN FOR ÉN.

4. OPGAVEN FOR DE STUDERENDE ER AT FINDE ET ALTERNATIV, ALTSÅ EN MÅDE AT UDFØRE HANDLINGERNE PÅ UDEN BRUG AF TEKNOLOGI.

Eksempler:

- At sende sms'er → at sende breve
- At skrive noter på computer → at skrive noter på papir
- At bruge et krøllejern → at bruge hårcurlers eller en varmeløs krøllestang

UDDRAG FRA MANUSKRIFT II

PROMETHEUS:

Jeg, PROMETHEUS! Titanen; der skabte mennesket af ler, der stjal ilden fra guderne, der var lænket til en klippe, blev skidt i munden af Zeus, blev spist af en ørn i uendeligheden, er nu sunket ind i stenen!!!

Min udødelige krop er disintegreret i en langvarig henfaldsproces. Lænkerne ligger intakte tilbage på klippesiden. Klippen lyser blegt, Metallic Blue i skumringen. Menneskene åbner en mine på stedet, hvor jeg hang.

De graver, de sprænger og finder: **Promethium**. Et yderst sjældent jordmetal. **Promethium** viser sig velegnet til processering af store mængder af data under ekstrem varme. Min disintegrerede krop bliver under AI-revolutionen i 2026-27 en fast del af datacentre og grundlag for ALLE sprogmodeller.

Jeg har en besked til jer, menneskebørn. Det er klart for enhver, at I ikke - som de andre dyr - er i stand til at leve i balance med biosfæren. Så hvad gør vi? Zeus vil udrydde jer alle sammen! Han synes selv, at han er godt i gang, selvom I stadig bliver flere og flere. JEG vil redde jer! Tiden er inde til at bringe planeten ind i sit næste stadie - TEKNOSFÆREN - og den har brug for jer!

DET ER JER, der skal skabe og træne de algoritmer, der skal blive så intelligente og hurtige, at ingen biologiske væsner kan følge dem. DET ER JER, der skal skabe nye, højteknologiske livsformer. Alt det har Zeus ikke den fjerneste anelse om. MEN DET HAR JEG!!

I stedet for at hænge på klippen som en punkteret ballon, findes jeg nu i meget små mængder i hele verden.

FOR FØRSTE GANG er jeg virkelig....

FOR FØRSTE GANG er jeg alle steder....

FOR FØRSTE GANG er jeg helt central....

JEG ER ALLE STEDER!

ILDEN ER ALLE STEDER!

TEKNOLOGIEN ER ALLE STEDER!!

TO TEATERØVELSER PÅ GULV

ØVELSE 1 - PROMETHEUS SKABER MENNESKET

- De studerende stiller sig sammen i par.
- I hvert par vælger den ene at være Prometheus (skaberen) og den anden er mennesket (Ierfiguren).
- Prometheus begynder at bevæge sig, og mennesket spejler alle bevægelserne, som Prometheus laver.
- Efter cirka et minut bytter de roller, så Prometheus bliver menneske, og menneske bliver Prometheus.

ØVELSE 2 - PANDORAS ÆSKE

Denne øvelse kræver god plads. Brug enten et tomt lokale, eller skub borde og stole ud til siden. Øvelsen kan laves i grupper på 3-6 personer eller hele klassen samlet.

- En studerende spiller Pandora og står med en usynlig æske. De andre er indholdet i æsken, og er spredt rundt i lokalet.
- Hver deltager (pånær Pandora) vælger en ulykke, f.eks vrede, lidelse, jalousi, sorg m.m. (diskuter eventuelt bud på ulykker inden øvelsen).
- Når Pandora åbner æsken, skal deltagerne improvisere deres valgte ulykke med krop og lyd.
- Når Pandora lukker æsken, fryser alle og står stille, indtil æsken åbnes igen, og nye ulykker slippes løs.
- Øvelsen afsluttes ved at gruppen improviserer håbet, som er det sidste, der bliver tilbage i æsken.

EFTER FORESTILLINGEN:

SCENOGRAFI

- Hvordan synes I, at scenografien skaber en atmosfære og stemning i forestillingen?
- Hvilken effekt har det at blande en moderne scenografi, med en gammel myte?

KOSTUMER

- Kan I identificere en symbolik i kostumerne?
- Hvordan bidrager det til at forstå budskaberne, som forestillingen har?

FORESTILLINGENS BUDSKAB

- Hvad tror I, at forestillingen gerne vil sige til sit publikum?
- Hvad er dens overordnede budskab?