

ARBEJDSARK 2

PLANLÆGNING, HOVEDPERSON, MONSTER, LOCATION OG REPLIKKER

NU SKAL I GANG MED AT PLANLÆGGE JERES GYSERSCENE.

- I skal udvikle en hovedperson og et monster
- I skal finde en location, altså det sted, hvor jeres scene skal optages

Ordene og sproget i jeres gyser scene er vigtige.

REPLIKKERNE SKAL VÆRE:

- Et ord eller en sætning som er typisk for jeres hovedperson
- Et ord eller en sætning, som er typisk for jeres hovedperson, når personen bliver bange
- Jeres hovedpersons skrig eller råb

Find en god location. Location betyder sted.

Find et sted, hvor der både er lys og skygge.

Find et sted, hvor der er mulighed for at hovedpersonen kan være alene.

Tænk over, hvordan denne location stemningsmæssigt kan understøtte at mødet mellem jeres hovedperson og jeres monster bliver max uhyggeligt. Står der feks en spand med vand under en dryppende hane, som I kan krydsklippe til?

God arbejdslyst.



TIPS OG IDEER

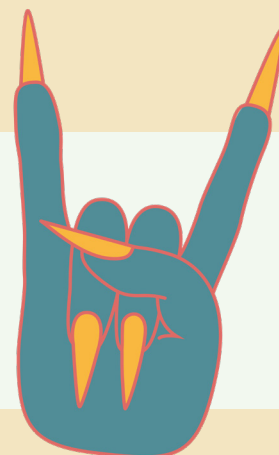
HOVEDPERSON

I skal finde på en hovedperson.

- Hvem er det, som oplever alt det uhyggelige i jeres gyser?
- Hvordan ser jeres hovedpersonen ud? Alder, køn, tøjstil?
- Hvilke karaktertræk har personen?
- Er det en person, der altid besvimer, når personen oplever stor fare?
- Er det en person, der taler højt med sig selv, skriger og udtrykker sig meget med stemmen?
- Er det en person, der bliver vred og råber af det uhyggelige?
- Eller noget helt fjerde.

HUSK at det er en af jer, der skal spille rollen, så sørg for at I har en skuespiller som vil passe til rollen.

Skriv jeres karakterbeskrivelse ned.



TIPS OG IDEER

MONSTER

I gysere er der altid et monster, eller en mega skummel person.

I skal udtænke et uhyggeligt monster til gyseren.

I skal finde inspiration i mytologi, gamle sagn og skrøner fra jeres land.

- 1.** Research forskellige uhyggelige monstre, personer i jeres land. Er der gamle historier om uhyggelige mænd i mosen, sneuhyrer eller underlige hvide damer på loftet?
- 2.** Opfind jeres eget monster inspireret af jeres research.
- 3.** Lav en kort beskrivelse af det ud fra følgende spørgsmål:
 - Hvad er monsteret inspireret af?
 - Hvad hedder monsteret?
 - Hvordan bevæger monsteret sig?
 - Hvad kan/gør monsteret?
 - Hvilke tegn viser, at monsteret er nær?
- 4.** Tegn monsteret.
- 5.** Opfind en lyd eller en replik til monsteret.