

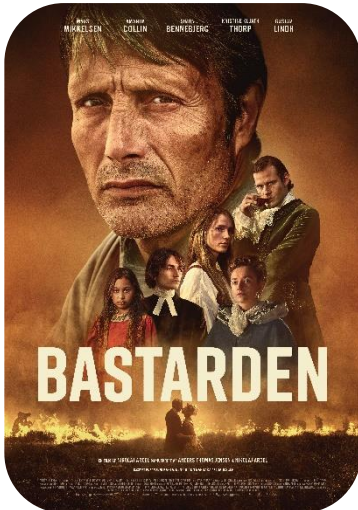


<https://mitcfu.dk/CFUFILM1135575>

Bastarden

Læremidlet	Bastarden
Medietyper(r)	Spillefilm
Fag	Dansk
Målgruppe	9.-10. klasse, ungdomsuddannelser
Nøgleord	1700-tallet, den jyske hede, hovedværk, den tredje dims, aktantmodel

Fagligt fokus



Spillefilmen *Bastarden* er en filmatisering af Ida Jessens roman, *Kaptajnen og Ann Barbara*. Den handler om Ludvig Kahlen, der i 1755 satte sig for at opdyrke den jyske hede. Projektet skete med støtte fra den danske Kong Frederik d. 5., der i mange år lidenskabeligt havde ønsket sig en koloni på stedet. Det danske Rentekammer anså det imidlertid for en umulig opgave, og kaptajnen sendes afsted finansieret af hans egen sparsomme pension. Filmen handler om Kahlens mange kampe med og mod natur og mennesker på den jyske hede.

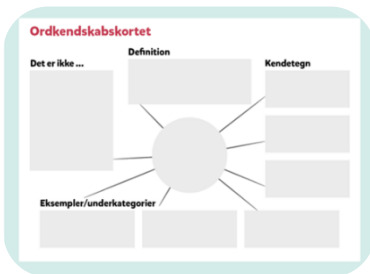
Filmen er tilladt for børn over 15 år og er sine steder temmelig barsk – fx i scenen, hvor Frederik (de) Schinkels afstraffer sine fæsteflygtninge. I sin helhed egner den sig bedst i slutningen af 9. klasse, i 10. klasse og på ungdomsuddannelser. Uddrag af filmen kan fint vises tidligere i skoleforløbet.

I dansk er *Bastarden* relevant at vise som historisk baggrundsviden og forforståelse, når elevernes skal arbejde med kanontekster fra oplysningstiden og romantikken. Men den er også en tidsløs skildring af, hvordan et menneskes mål og drømme kan se helt anderledes ud, når vi når dem, end da vi forestillede os dem. Den kan derfor fint sættes sammen med andre tekster og indgå i temaarbejde om fx "Drømme og længsler."

I *Bastarden* er der visse genstande vi møder igen og igen. Derfor er der i denne vejledning idéer til, hvordan eleverne kan undersøge filmens brug af *den tredje dims* – altså de genstande, der optræder mellem filmens karakterer og har betydning for filmens handling og hovedpersonernes indbyrdes relationer. De skal også udforske hovedkarakteren, Kahlen, ved at udarbejde flere forskellige udgaver af aktantmodellen, alt efter hvor i handlingsgangen vi slår ned.



Kort over hedelandet. Kortet til venstre er fra 1800, kortet til højre fra 1940.
Kilde: danmarkshistorien.dk



Ordkendskabskort

Ideer til undervisningen

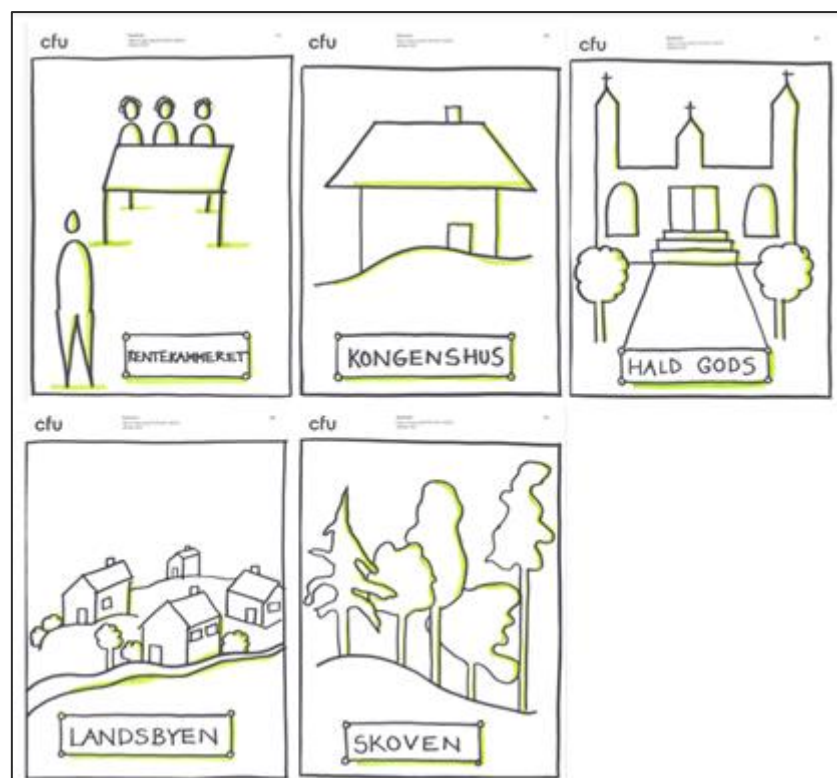
Før filmvisning

- Lad eleverne søge informationer om, hvad en hede egentlig er. Lad dem også undersøge hedelandets omfang før og efter opdyrkningen ved at lede efter Danmarkskort, der viser netop dette. Brug fx denne hjemmeside fra Aarhus Universitet: <https://danmarkshistorien.dk/vis/materiale/hedeopdyrking>
- Undersøg, hvad ordet *bastard* betyder – både den direkte og overførte betydning. Du kan fx sammen med eleverne udfylde et ordkendskabskort. Lad evt. eleverne komme med bud på, hvad det betød for et menneske at være en bastard i 1700-tallet og i dag. Diskutér, hvilke elementer i samfundsudviklingen, der har haft betydning for den store forskel.

Under filmvisning

Eleverne skal under filmvisningen spionere på filmens persongalleri og grupperinger. Det kan de fx gøre på følgende måde:

- Under elevmateriale på filmens post i mitcfu.dk findes en række tegninger over de centrale steder i Bastarden (se herunder).



Tanken er, at du som lærer printer tegningerne og hænger dem forskellige steder på tavlen. Eleverne skal – mens de ser filmen – skrive på post its hvilke

Tre bud på filmens tredje dims:

*Vi er ikke i samme klan. Er du med? Sådan siger Kaptajn Kahlen til Anmai Mus, da hun kaster **klanpinden** til ham.*



*Hvad gør du? Er du idiot? En **tåbider** spiser jo børn!, skriger Anmai Mus til Kahlen.
Den er meget mere bange for dig, end du er for den, svarer han.*



*Her. Så du ikke glemmer mig i mellemtiden. Sådan siger Frøken Edel til Kahlen, da hun rækker ham sit **lommelærklæde** efter hans første katastrofale besøg hos Frederik (de) Schinkel.*

personer, der er knyttet til hvilke steder. Nogle elever vil måske få øje på, at taterne holder til i skoven, mens præsten er knyttet til landsbyen. Når filmen er færdig, placerer eleverne deres iagttagelser på tavlen. Oversigten kan nu bruges til at rangere steder og personer i forhold til magt, rigdom og muligheder.

Efter filmvisning**Den tredje dims**

Bastarden er en film, der åbenlyst leger med at lade genstande spille på symbolske betydninger. I filmanalyse kalder vi det for *den tredje dims*. Ikke alle genstande er tredje dimser. Kun dem som skærper og fortætter filmens konflikter og temaer.

- Lad eleverne arbejde sammen to og to. De skal komme med konkrete bud på 3. dimser og skrive små tekster om, hvordan genstandene fortæller med på filmens temaer.
- Saml op i klassen, og udvælg de tre vigtigste. Forfin i fællesskab elevernes tekster om netop disse genstande.

Undersøg forskellige udgaver af aktantmodellen

Historien om kaptajn Kahlen er i høj grad en fortælling om et menneskes mål og drømme – men også om hvordan mål og drømme kan ændre sig over tid. Netop derfor er aktantmodellen et godt redskab til at undersøge hovedkarakteren og hans udvikling nøjere.

- Lad halvdelen af klassen arbejde sammen om at udarbejde en aktantmodel med kaptajn Kahlen som subjekt **baseret på den første halve time af filmen.**
- Lad den anden halvdel af klassen udarbejde den samme model **baseret på de sidste 15 minutter af filmen.**
- De to grupper præsenterer deres arbejde i klassen. Diskutér nu årsager til forskelle og ligheder ved de to modeller.

Supplerende materialer

- Spillefilm: En kongelig affære (2012): <https://mitcfu.dk/CFUFILM1070696>