



Nye genrer og nye fortællemåder

Kendte tilgange – Danskfaget i 10'erne

Slides kan hentes fra
<http://www.simon-skov-fougth.dk/main/foredrag>

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougth

AARHUS UNIVERSITET



Program

- Nye medier og genrer i dansk
- Genrer
- Fortællinger
- Hypertekstfortællinger
- Billedfortællinger
- Computerspilsfortællinger
- Facebook-fortællinger
- Sms-novelle-fortællinger
- Blog-fortællinger
- Crossover-fortællinger (eventyr og rap)

Helt på afveje – nye fortællemåder

- Genrer
- Fortællinger
- Computerspil
- Noveller på nye måder (sms-novelle)
- Selvfartællinger (blogs)
- Kendte tekster i nye klæder (rap og eventyr)
- Billedfortællinger
- Kampagnefolder



Mine pointer

Nye medier og genrer i danskundervisningen

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougth

AARHUS UNIVERSITET

Nye medier – ændret faglighed?

- Unge bruger i dag ca. 7.45 timer om dagen på it.
(TNS Gallup 2011)
- Og 3 timer online
- Adgang til viden
- Forholde sig til det – og til den

Fartboller på skolevejen

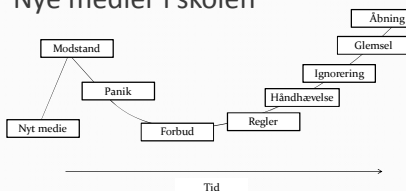
DATO: 19/10-11

Truslen om klip i kørekortet sænker hastigheden

24. oktober 1. udgave 13.9.2009



Nye medier i skolen



Kilde: Gynther, Karsten (red.) (2000): *Didaktik 2*. o. København: Akademisk (p. 40)

Medier

- Repræsentationsformer skaber stemning



Multimodalitet

- Multimodalitet
- Repræsentationsform (semiotic mode)
 - Antal (hyd)
 - Multimodal redundans
 - Funktionel specialisering
- Måde (semiotisk ressource)

Repræsentationsformer

- › **RE-PRÆSENTERER** noget andet
- › Er et udtryk for noget andet
- › Et ord re-præsenter fx en genstand

› Mursten ☐



13

Multimodalitet

- ☐ Måden, skriften er skrift på
- ☐ *Måden, skriften er skrift på*
- ☐ Måden, skriften er skrift på
- ☐ **Måden, skriften er skrift på**
- ☐ *Måden, skriften er skrift på*

14

Multimodalitet

☐ **AFFORDANS:** Potentiale

- ☐ Hus
- ☐ Reol
- ☐ Kasteskyts
- ☐ Modvægt
- ☐ Kridt



Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougat
simon.skov.fougat@filosofisk Aarhus Universitet

15

Mine pointer

- ☐ Nye medier og genrer i dansk – brug det, I kender
 - Viden om fortællinger
 - Viden om genrer
 - Viden om multimodalitet/repræsentationsformer/måde
 - Viden om kommunikation
 - Kildekritik
- ☐ Remediering (Bolter & Grusin 1999)
- ☐ Kommunikative kompetencer
- ☐ Det produktive og det receptive:
- ☐ Produktion og analyse (Tuft: Zig-zag-modellen)

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougat
simon.skov.fougat@filosofisk Aarhus Universitet

16

Genrer

Kernedanskfaglighed

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougat

AARHUS UNIVERSITET

17

Genre

- ☐ **Tal med de nærmeste – 3 min.:**
 - ☐ Hvad er en genre?
 - ☐ Hvad gør en genre?

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougat
simon.skov.fougat@filosofisk Aarhus Universitet

18

Forår

Begrebet
Sæson
Bladet
Stemmen
Tegnet
Bladet
Genre og bogen
Plastikpose
Færdig



Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougat
simon.skov.fougat@filosofisk Aarhus Universitet

19

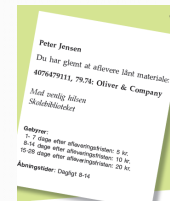
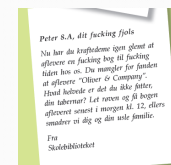
Genrer

- ☐ *Jeg stjal en Snickers i Netto i går. Jeg var sulten og havde ingen penge*

20

Genrer

☐ Biblioteksrykkerne



Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougat
simon.skov.fougat@filosofisk Aarhus Universitet

21

Fortællinger

Kernedanskfaglighed

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougat
AARHUS UNIVERSITET

Fortællinger

- ☐ Fortæller
- ☐ Tid
- ☐ Sted
- ☐ Personer
- ☐ Konflikt
- ☐ Begyndelse
- ☐ Midte
- ☐ Afslutning

Der var engang en pølsemand, der hed Hansen. Hansen er et af de mest almindelige navne i Danmark. Danmark er et land i Europa med 5,5 mio. indbyggere. Indbyggerne er borgere i et land. Lande er der mange af...

Der var engang en pølsemand, der hed Hansen. Hver morgen stod han op og gik på arbejde i Jerslev. Om aftenen kørte han sin pølsevogn hjem, træt og tilfreds oven på en arbejdsdag.

Der var engang en pølsemand, der hed Hansen. Hver morgen stod han op og gik på arbejde i Jerslev. Om aftenen kørte han sin pølsevogn hjem, træt og tilfreds oven på en arbejdsdag. Men så en mandag morgen, hvor Hansen kom ud til sin pølsevogn, opdagede han til sin skræk og rædsel, at der havde været indbrud i vognen. Den var tømt for værdier og fuldstændigt smadret.

Fortællinger

- ☐ Fortæller
- ☐ Tid
- ☐ Sted
- ☐ Personer
- ☐ Konflikt
- ☐ Begyndelse
- ☐ Midte
- ☐ Afslutning

Højt på en gren en krage sad
Højt på en gren en krage.
- simsalabimbambasaladusaladim -
højt på en gren en krage sad.

Så kom en hæslig jæger,
- simsalabimbambasaladusaladim -
så kom en hæslig jæger hen.

Han skød den stakkels krage,
- simsalabimbambasaladusaladim -
han skød den stakkels krage ned.

Nu er den stakkels krage.
- simsalabimbambasaladusaladim -
nu er den stakkels krage død.

Johan Ludvig Heiberg (1799-1866)

Fortællingen

- ☐ **POINTE NR. 1 og 2:**
 - Fortællingen som kernefaglighed
 - Vekselvirkning mellem produktion og analyse
 - Leg med det!
 - Men rammerne skal kendes, før de kan sprænges!

Hypertekstfortællinger

Nye genrer og medier i dansk

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougat
AARHUS UNIVERSITET

Hypertekstfortællinger

Der var engang en pølsemand, der hed Hansen. Hver morgen stod han op og gik på arbejde i Jerslev. Om aftenen kørte han sin pølsevogn hjem, træt og tilfreds oven på en arbejdsdag. Men så en mandag morgen, hvor Hansen kom ud til sin pølsevogn, opdagede han til sin skræk og rædsel, at der havde været indbrud i vognen. Den var tømt for værdier og fuldstændigt smadret.

- ☐ **Hvordan skal historien om pølsemanden slutte?**
 - A. Hansen var knust. Hans livsværk var ødelagt. Heldigvis havde han en forsikring, der dækkede alle skaderne, og Hr. Hansen fik en ny, fuldt moderne pølsevogn og gik glad på arbejde igen.
 - B. Hansen var lykkelig. Han havde i mange år været træt af sit ensformige liv. Så Hansen købte sig en stor sejlbad for forsikringspengene og sejlede jorden rundt.
 - C. Vi må hellere slutte denne latterlige historie nu. Den er jo fuld af løgn. Det er fuldkommen utroværdigt med pølsevogne i Jerslev. Det er en lillebitte landsby i Vestsjælland.

Hypertekstfortællinger

- ☐ Grupper på tre
 - Genfortæl for hinanden de forskellige historier, der er blevet læst.
 - Argumenter for jeres valg.
 - Hvad synes I om de andres historier?
 - Sammenlign personkarakteristikker
 - Hvilke ligheder og forskelle er der?
 - Hvorfor er der forskel på personkarakteristikkerne fra historie til historie? Hvad er det i teksten, der ændrer personkarakteristikken?
- Hvad synes I om måden at fortælle historier på?

Hypertekstfortællinger

- ☐ Opbygning: Indledning, en midte og en afslutning
- ☐ Brug konflikt-modellen.

Normalitet Konflikt Uro Løsning Ny normalitet

Hypertekstfortællinger

- ☐ Give eleverne en forståelse af, hvad hypertekster er
- ☐ Lade dem skrive hypertekst-fortællinger selv
- ☐ Arbejde med deres narrative kompetence
- ☐ Arbejde med web – især hvis den omsættes.

Hypertekstfortællinger

- Skitse til en hypertekstfiktion



28

Hypertekstfortællinger

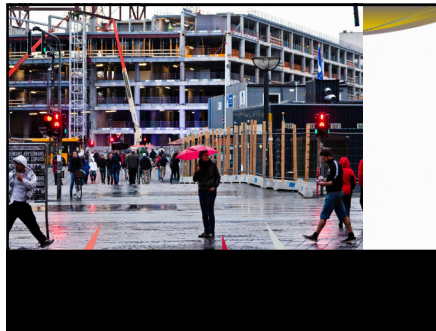
- Sat sammen med en traditionel novelle – Jesper Wung-Sung: Par ting
- **POINTE NR. 1 og 2:**
 - Brug det, I kender - fortællingen
 - Leg med det – genrerne
 - Vekselvirkning mellem produktion og analyse

29

Billedfortællinger

Nye medier i dansk

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougat
AARHUS UNIVERSITET



- Another morning
- Hvilke historier fortælles?
- Hvordan ændrer opfattelsen af billedet sig?
- Betydningen af byrummet?



Amorock: Another morning, 2010

30



- Skriv to forslag til billedets titel

Singlatchu: They're no pets, Susan

31

Billedfortællinger

- **POINTE NR. 1 og 2:**
 - Brug det I kender – fortællingen
 - Leg med det
 - Vekselvirkning mellem produktion og analyse

32



PAUSE

15 min.

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougat
AARHUS UNIVERSITET

Facebook

Web 2.0 i dansk

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougat
AARHUS UNIVERSITET

Facebook-fortællinger

- Er vores Facebook-profiler en fortælling?

- Tid
- Sted
- Personer
- Konflikt
- Begyndelse
- Midte
- Afslutning

The diagram illustrates the Actor-Model (AKTANTMODELLEN) with two main axes: the 'Kommunikations-akse' (Communication axis) at the top and the 'Konflikt-akse' (Conflict axis) at the bottom. On the communication axis, 'Giver' (Giver) points to 'Objekt' (Object), which points to 'Modtager' (Receiver). On the conflict axis, 'Hjælper' (Helper) points to 'Subjekt' (Subject), which points to 'Modstander' (Opponent). A vertical line connects 'Objekt' and 'Subjekt'.

37

Facebook-fortællinger

- Hvad kan eleverne få ud af deres egne Facebook-profiler?
- Hvilke fortællinger laver de om sig selv online?
- Privat - skole

38

Facebook-fortællinger

- Fiktive Facebook-profiler - meddigtning
- Blicher: Hosekræmmeren
- Søren Jessen: Helt af sig selv

39

Facebook-fortællinger

- POINTE NR. 1 og 2:
 - Brug det, I kender - fortællingen
 - Leg med de nye medier
 - Strategi
- PS - hvilken fortælling findes om os online?
- Google ham/hende/dig

40

Computerspil

Gys

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougat

AARHUS UNIVERSITET

41

Computerspil

- It-støttede læringsspil: *Drabssag Melved*
- Lærings-computerspil: *Global Conflicts, Mingville*
- Fritids-computerspil: *The Sims, WOW, LOL*

42

Computerspils-didaktik

- Undervise med spil: Meddigtning, medfortællinger
- Undervise i spil: Missionmaker, Gamemaker
- Undervise om spil: Genretilgang
- Underholdning?
- Styring?
- Eksperimenterende

43

Computerspils-fortællinger

- Lineære fortællinger
- Interaktive fortællinger
- Mange forskellige handlingsforløb
- Spillerens valg

44

Computerspils-genrer

Action	<i>Counter-Strike, Gran Turismo</i>
Adventure	<i>Myst, Riven, Syberia, Heavy Rain</i>
Rollespil	<i>World of Warcraft, EverQuest</i>
Simulation	<i>FIFA, The Sims, SimCity</i>
Småspil	<i>Syvakabale, Angry Birds, Farmville</i>
Strategi	<i>Civilization, Patrician, Starcraft</i>
Partyspil	<i>Dance Dance Revolution, Singstar</i>

45

Computerspils-analyse

- **Spillets rammeftælling:** Hvordan er spillets overordnede fortælling bygget op? Beskriv fortællingens tid, sted, personer og konflikt.
- **Game play:** Hvordan har spilleren mulighed for at interagere med omgivelserne? Kort sagt: Fungere spillet – er det sjovt eller er det kedeligt?
- **Spildynamikker:** Hvilke dynamikker er de vigtigste i spillet? Er det fx konkurrence, udforskning, løsning af gåder, samarbejde eller at kunne udvikle nye egenskaber med ens figur?
- **Miljø og personer:** Hvilket miljø foregår historien i og med hvilke personer?
- **Perspektiv:** Hvordan er historien fortalt? Er det 1. person eller 3. person perspektiv?
- **Spillerens fortælling:** Hvilke fortællinger skaber man selv, mens man spiller?

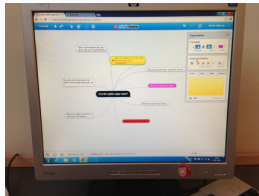
Computerspil - gys

- Hvad kendetegner gysergenren? Fx uhyggelig atmosfære, lyd og musik, ondskab, overnaturlige væsener...
- Spillets regler
- Løse gåder, objekter, overleve
- Læsning, skrivning, analyse, fortolkning

Computerspil - medskrivning

- Skriv starten på artikel, novelle, anmeldelse, feature...

Computerspil - genre



Computerspil

- **POINTE NR. 2:**
 - Brug det I kender – fortællingen
 - Meddigtning - skriv starten på artikel, novelle, anmeldelse, feature...
- **Overvejelse:**
Skal vi genindføre et "data-fag" i skolen – programmering for begyndere

Blogs

Nye medier i dansk

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougat

AARHUS UNIVERSITET

Blogs

- Kreativ skrivning: Katinka, 13 år
- Blogspot.dk

Blogs

- Kommunikation på nettet
- Selvfortællinger 2
- Identiteter
- Blog for dem selv om nære emner
- Blog for personer (fx i litteratur eller kendte)

Kommunikationsstrategi

- Formål
- Målgruppeanalyse
- Analyse af interesser
- Sprog
- Billeder
- Andre virkemidler



Kampen om opmærksomhed

- Forskellige blogs
- Kommentere hinandens
- Kampen om opmærksomhed
- Blogger.com
- Blogspot.com
- E Levintra

Blog-fortællinger

□ **POINTE NR. 1 og 2:**

- Brug det, I kender – fortællingen
- Leg med de nye medier
- Vekselvirkning mellem produktion og analyse
- Meddigtning
- Strategi

Sms-noveller

It og medier i udskolingen

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougat
AARHUS UNIVERSITET

08:00
Jeg tror ikke jeg har brækket noget. Højre ben sover. I klemme. Kun denne hånd helt fri. Et hul som et spillekort ved mine fødder. Jeg elsker lyset!

08:10
Hvis jeg slipper ud. Det er som at blive født to gange!

11:00
Hvorfor tænker jeg på dig? 1000 år siden! Og så DIG af alle fra folkeskoleklassen?! Er jeg så langt ude?! 1000 år? Hvem der bare kunne leve i 20!

12:05
Jeg er holdt op med at råbe. På grund af ilten. Og ribbenene. Jeg hoster så jeg tror det er slut. Slut?

□ Jesper Wung-Sung:
Og dog bevæger den sig.
Alinea 2010.

Og dog bevæger den sig

- Kan købes på Alina.dk
- 4 dage med sms'er

Sms-noveller

- Skriv selv
- Max 140 tegn pr sms.

Sms-noveller

- Skitse

Sms-fortællinger

□ **POINTE NR. 1 og 2:**

- Brug det, I kender – fortællingen
- Leg med de nye medier
- Vekselvirkning mellem produktion og analyse

Cross-overs

Eventyr, rap-style

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougat
AARHUS UNIVERSITET

