

Nye genrer og nye fortællemåder

Kendte tilgange – Danskfaget i 10'erne

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

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougat

AARHUS UNIVERSITET



Program: Nye genrer, nye fortællemåder

- Indledning med hovedpointer: Kendte tilgange
- Genrer
- Fortællinger
- Hypertekstfortællinger
- Billedfortællinger
- Computerspilsfortællinger
- Facebook- og Instagram-fortællinger
- Sms-novelle-fortællinger
- Blog-fortællinger
- Crossover-fortællinger (eventyr og rap)

Mine pointer

Nye medier og genrer i danskundervisningen

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougat

AARHUS UNIVERSITET

Nye medier – ændret faglighed?

- Unge bruger i dag ca. 7.45 timer om dagen på it. (TNS Gallup 2010)
- Og 3 timer online
- Danske og svenske børn har den tidligste netdebut i Europa (7 år)
- Computerspil, Youtube, lektier, sociale medier
- Adgang til viden
- Forholde sig til det – og til den

Fartbøller på skolevejen

21.000 studerende eller 43 procent af alle studerende har beskaffet sig med viden af skolevejen


Sikrere skolevej

Truslen om klap i kørselskort sænker hastigheden

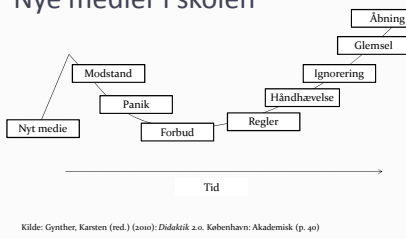


Kildekritik

- Islaminfo.dk




Nye medier i skolen



Kilde: Gynther, Karsten (red.) (2000): Didaktik 2.0. København: Akademisk (p. 40)

Medier

- Repræsentationsformer (multimedialitet) skaber stemning



Hovedpointerne

- Nye medier og genrer i dansk – brug det, I kender
 - Viden om fortællinger
 - Viden om genrer
 - Viden om repræsentationsformer (modaliteter)
 - Viden om kommunikation
- Kildekritik
- Remediering (Bolter & Grusin 1999)
- Kommunikative kompetencer
- Det receptive og det produktive

Genrer

Kernedanskfaglighed

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougst

AARHUS UNIVERSITET

Genrer

- Epik, lyrik og drama – og sagprosa
 - Fortælling
 - Novelle
 - Roman
 - ...
- Brug
 - Instruerende
 - Berettende
 - Fortællende
 - Informerende
 - Argumenterende
 - Manipulerende
 - Lyriske
 - Dramatiske

Forår
 Roman
 Peter Jensen
 Forlaget
 Gyldendal

Genrer

- *Jeg stjal en plade chokolade i Netto i går. Jeg var sulten og havde ingen penge*

Genrer

- Biblioteksrykkerne

Genrer

- Genren er en forventning, en læsemåde og noget i teksten
- Leg med det – genrerne
- Vekselvirkning mellem produktion og analyse

Fortællinger

Kernedanskfaglighed

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougst

AARHUS UNIVERSITET

Fortællinger

- Fortæller
- Tid
- Sted
- Personer
- Konflikt (egentlige fortællinger)
- 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, træet 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, træet 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 tæmt 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 (1791-1864)

Hypertekstfortællinger

Nye gener og medier i dansk

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougst
 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?

- 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.
- Hansen var lykkelig. Han havde i mange år været træt af sit ensformige liv. Så Hansen købte sig en stor sejlbåd for forsikringspengene og sejlede jorden rundt.
- Vi må hellere slutte denne latterlige historie nu. Den er jo fuld af løgn. Det er fuldkommen utroverligt med pølsevogne i Jerslev. Det er en lillebitte landsby i Vestsjælland.

Hypertekstfortællinger

- Peter Adolphsen: Luboslav Haček

Hypertekstfortællinger

- Valg
- Personkarakteristik
- Handling
- Tema

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



Billedfortællinger

Nye medier i dansk

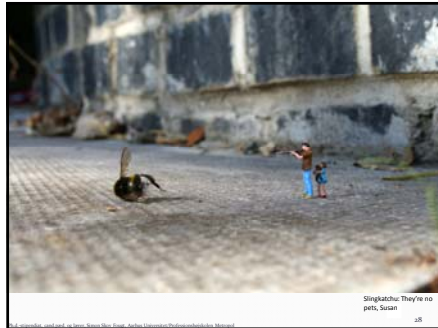
Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougst
 AARHUS UNIVERSITET



- Skriv tre forslag til billedtekst
- Hvilke historier fortælles?
- Hvordan ændrer opfattelsen af billedet sig?



Armsrock: Another morning, 2010



Digitale fortællinger

- Photostory

Computerspil

Gys

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougat
AARHUS UNIVERSITET

Computerspil

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

Computerspils-didaktik

- Undervise med spil: Meddigtning, medfortællinger
- Undervise i spil: Missionmaker, Gamemaker
- Undervise om spil: Genretilgang
- Underholdning?
- Styring?
- Eksperimenterende
- Vanskeligt for underviser at holde fagligt fokus

Computerspils-fortællinger

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

Computerspils-genrer

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

Computerspils-analyse

- **Spillets rammefortælling:** 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: Fungerer 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

- 8.kl. - The Sims

Selvfortællinger

Facebook og Instagram

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougat
AARHUS UNIVERSITET

Facebook-fortællinger

- Er vores Facebook-profiler en fortælling?
- [Izabella](#)
- Tid
- Sted
- Personer
- Konflikt
- Begyndelse
- Midte
- Afslutning

AKTANTMODELLEN

Kommunikations-aksen: Giver → Ojeblik → Modtager

Physiologisk-aksen: Hjælper → Subjekt → Modstander

Konflikt-aksen: Hjælper → Ojeblik → Modstander

Facebook-fortællinger

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

Facebook-fortællinger

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

Blogs

Nye medier i dansk

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougat
AARHUS UNIVERSITET

Blogs

- Kommunikation på nettet
- Identiteter
- Blog for personer (fx i litteratur eller kendte)
- Blog for dem selv om nære emner
- Jesper Wung-Sung: 1-2-3 nu: Blogs

Kommunikationsstrategi

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

Kampen om opmærksomhed

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

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 spillkort 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.

Sms-noveller

- **Situationen, hvor sms modtages**
- **Sproget:**
 - Korte uafsluttede sætninger
 - Forkortelser
 - Sammentrækninger
 - Engelske udtryk og tegn.
 - Navne forkortes til forbogstavet.
 - Diverse alternative stavemåder: cføli, c u, 2tal, knuz og najz.

Og dog bevæger den sig

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

Sms-noveller

- Skriv selv
- Max 140 tegn pr sms.

Eventyr

Rap-style

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougat
AARHUS UNIVERSITET

Klods Hans som rap

- Eventyrtræk i Klods Hans
- Rapgenretræk
 - Rimord
 - Bogstavrim
 - Vokalrim
 - Moderne ord

Afslutning

De centrale pointer

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougat
AARHUS UNIVERSITET

Afsluttende

- Nye medier og genrer – tag udgangspunkt i det kendte
- Fortællinger
- Genrer
- Medier
- Leg med genrer og repræsentationsformer (modaliteter)

Litteratur

1. ...
2. ...
3. ...
4. ...
5. ...
6. ...
7. ...
8. ...
9. ...
10. ...
11. ...
12. ...
13. ...
14. ...
15. ...
16. ...
17. ...
18. ...
19. ...
20. ...
21. ...
22. ...
23. ...
24. ...
25. ...
26. ...
27. ...
28. ...
29. ...
30. ...
31. ...
32. ...
33. ...
34. ...
35. ...
36. ...
37. ...
38. ...
39. ...
40. ...
41. ...
42. ...
43. ...
44. ...
45. ...
46. ...
47. ...
48. ...
49. ...
50. ...
51. ...
52. ...
53. ...
54. ...



Tak for ordet

Ph.d.-stipendiat Simon Skov Fougat



AARHUS
UNIVERSITET MEROPEL

- sifo@dpu.dk
- www.simon-skov-fougat.dk

© 2013 Simon Skov Fougat. All rights reserved. 55