



Velkommen til en spændende del af din billedkunstundervisning, hvor vi dykker ned i verdenen af digitale fortællinger og interaktive medier. I denne del af kurset vil vi udforske, hvordan digitale platforme og avancerede teknologier kan ændre måden, vi fortæller og oplever historier på. Du vil lære om forskellige digitale værktøjer, fra animationer til videospil og virtuel virkelighed, og forstå, hvordan disse medier kan bruges til at skabe medrivende og dynamiske historier.

Vi vil se på, hvordan digitale kunstnere skaber komplekse verdener og karakterer, der inviterer os ind i nye og fascinerende oplevelser. Du vil få mulighed for at udforske din egen kreativitet ved at skabe digitale fortællinger, der kan engagere og inspirere andre.

Dette afsnit af din kunstundervisning er ikke kun en chance for at lære om nye teknologier, men også en mulighed for at reflektere over, hvordan disse medier kan påvirke vores forståelse af historier og den menneskelige oplevelse. Vi vil også diskutere de etiske overvejelser og de potentielle udfordringer, som digitale narrativer kan medføre.

Gør dig klar til at dykke ned i en verden, hvor kunst møder teknologi, og hvor din kreativitet kan udfolde sig på helt nye måder. Vi er på vej ind i fremtidens kunst – og du er med på rejsen!

### **Mål for undervisningen:**

- Jeg skal kunne identificere og forklare, hvad digitale narrativer og interaktive medier er.
- Jeg skal kunne forstå forskellen mellem traditionelle og digitale narrativer.
- Jeg skal kunne analysere og sammenligne forskellige former for digitale narrativer og deres påvirkning på publikum.
- Jeg skal kunne skabe et originalt digitalt narrativ ved brug af forskellige digitale medier og platforme.

### **Digitale narrativer**

Digitale narrativer, eller digitale fortællinger, er historier, der fortælles ved hjælp af digitale medier. De kan omfatte tekst, billeder, lyd og video, og ofte er de interaktive, hvilket betyder, at du som seer eller bruger kan påvirke historien eller udforske den på forskellige måder. Det, der gør digitale narrativer forskellige fra traditionel historiefortælling, er netop denne brug af teknologi og interaktivitet.

Traditionel historiefortælling, som vi finder i bøger eller teater, følger normalt en lineær struktur med en begyndelse, midte og slutning. Men digitale narrativer kan bryde denne struktur. De kan tillade dig at vælge, hvilken vej historien skal gå, ændre slutningen, eller endda udforske forskellige perspektiver af samme historie.

Et eksempel på et digitalt narrativ kan være et videospil, hvor du som spiller kan træffe beslutninger, der påvirker historiens gang og slutning. Et andet eksempel kan være en interaktiv dokumentar på internettet, hvor du kan klikke dig rundt og vælge, hvad du vil lære mere om.

Disse digitale narrativer bruger teknologi til at gøre historiefortællingen mere engagerende og personlig. Mens traditionelle historier ofte er passive, hvor du blot lytter eller læser, så kræver digitale narrativer din aktive deltagelse og kan ændre sig baseret på dine valg og handlinger.

### **Hvordan kan interaktive medier som videospil eller virtuelle realiteter påvirke tilskuerens oplevelse af en historie?**

Digitale narrativer refererer til historier, der fortælles gennem digitale medier som computere, tablets eller smartphones. I modsætning til traditionel historiefortælling, som du måske finder i bøger eller teater, tillader digitale narrativer tilskueren eller brugeren at interagere med historien på forskellige måder.

For eksempel, i en traditionel bog, følger du en lineær sti, som forfatteren har bestemt. Men i et videospil eller i en virtuel realitet, kan du selv vælge, hvordan historien skal udfolde sig baseret på dine beslutninger og handlinger. Dette gør oplevelsen mere personlig og engagerende, fordi du ikke kun er en tilskuer, men også en deltager i historien.

Videospil som 'Minecraft' eller 'Life is Strange' er eksempler på interaktive medier, hvor du kan påvirke historiens gang. I 'Minecraft' kan spillere bygge og udforske deres egne verdener, hvilket skaber unikke historier baseret på deres valg. I 'Life is Strange' tager dine valg direkte indflydelse på handlingens udvikling og slutningen af spillet. Disse former for digitale narrativer udvider mulighederne for, hvordan historier kan fortælles og opleves, hvilket gør dem forskellige fra mere traditionelle historiefortællingsformer.

### **Hvilke teknologier anvendes i skabelsen af digitale narrativer, og hvilken rolle spiller de i formidlingen af historier?**

Digitale narrativer bruger en række forskellige teknologier til at fortælle historier. Nogle af disse teknologier omfatter computersoftware, internettet, mobilapplikationer, videospil og virtual reality (VR) systemer.

- **Computersoftware:** Der findes mange programmer og værktøjer designet til at hjælpe folk med at skabe digitale historier. Disse kan omfatte tekstbehandlingsprogrammer, billedredigeringssoftware, og software til at lave animationer eller film. Disse værktøjer gør det muligt for skabere at kombinere tekst, billeder, lyd og video for at fortælle en mere engagerende og interaktiv historie.

- Internettet: Internettet giver en platform for at dele digitale narrativer med et bredt publikum. Websites, blogs, og sociale medieplatforme kan alle bruges til at fortælle og udbrede historier. Plus, internettet tillader interaktion med læserne eller seerne, som kan kommentere, dele eller endda ændre historien.
- Mobilapplikationer: Mange digitale historier leveres gennem apps på smartphones og tablets. Disse kan inkludere interaktive bøger, spil, eller læringsværktøjer. Mobilapps gør det muligt for brugere at opleve historier på farten, ofte med tilføjede elementer som touch-skærmsinteraktioner eller GPS-funktioner.
- Videospil: Videospil er en kraftfuld form for digital fortælling, hvor spillerne kan dykke ned i en historie og påvirke dens udfald gennem deres handlinger. Spiludviklere bruger avancerede programmeringssprog og grafik for at skabe detaljerede verdener og komplekse karakterer.
- Virtual Reality (VR): VR-teknologi tilbyder en helt fordybende måde at opleve historier på. Ved at bruge et VR-headset kan brugere føle sig som om de er en del af historiens verden. VR kan bruges i alt fra uddannelsesprogrammer til underholdning, og det giver en helt unik måde at opleve og interagere med digitale narrativer på.

Hver af disse teknologier spiller en rolle i at formidle historier på nye og spændende måder. De ændrer den måde, vi opfatter og interagerer med fortællinger på, og giver mulighed for mere engagement, interaktion og personlig involvering.

### **Kender vi kunstnere, der arbejder med digitale narrativer, og forklare, hvordan de integrerer digitale teknologier i deres kunstværker?**

Der er mange kunstnere, der arbejder med digitale narrativer og integrerer digitale teknologier i deres kunstværker. Her er nogle eksempler:

- Janet Cardiff og George Bures Miller: Dette kunstnerpar er kendt for deres lydvandring. De bruger lydoptagelser og GPS-teknologi til at lede publikum gennem fysiske rum, mens de fortæller en historie. Publikum lytter gennem hovedtelefoner og oplever en historie, der blander det fysiske miljø omkring dem med lydlandskabet, som kunstnerne har skabt.
- Pipilotti Rist: Hun er en schweizisk kunstner, der skaber videokunst, som ofte omhandler temaer af krop og teknologi. Hun bruger videoinstallationer til at skabe fordybende rum, hvor seerne kan blive absorberet i en digital fortælling gennem farverige og ofte drømmeagtige scener.
- David O'Reilly: Han er en animator og kunstner, der bruger computerspil og animation til at skabe unikke digitale verdener. Hans værker, som spillet "Everything", udforsker livet, universet og vores plads i det gennem digitale narrativer, hvor spillerne kan opleve at være alt fra et atom til et helt univers.
- Chris Milk: Han er kendt for at bruge virtual reality (VR) til at skabe emotionelt indgribende og fordybende fortællinger. Et af hans kendte værker, "The Treachery of

Sanctuary", er en interaktiv installation, der bruger teknologi til at forvandle seernes skygger til fugle.

- Molmol Kuo & Zach Lieberman: Dette kunstnerpar skaber kunst, der kombinerer digitale medier med fysiske objekter. Et af deres projekter, "Weird Type", lader folk skrive og interagere med tredimensionelle bogstaver i det virkelige rum ved hjælp af augmented reality (AR).

Disse kunstnere integrerer digitale teknologier i deres kunst på forskellige måder, men fælles for dem er, at de udnytter teknologiens muligheder til at skabe nye fortællinger og oplevelser for publikum. De udforsker grænserne mellem den virkelige verden og den digitale verden og giver os nye måder at opfatte og interagere med kunst på.

## **Hvordan kan digitale narrativer og interaktive medier bruges til uddannelsesmæssige formål eller til at fremme samfundsmæssige ændringer?**

Digitale narrativer og interaktive medier kan bruges på mange måder til uddannelsesmæssige formål eller til at fremme samfundsmæssige ændringer. Her er hvordan:

- **Uddannelsesmæssige Formål:** Digitale narrativer kan gøre læring mere engagerende og interaktiv. For eksempel kan lærere bruge interaktive historier eller spil til at undervise i historie, hvor eleverne kan udforske forskellige tidsepoker og træffe beslutninger, der påvirker udfaldet af historiske begivenheder. I naturvidenskab kan digitale narrativer hjælpe elever med at forstå komplekse emner ved at lade dem interagere med modeller eller simulationer.  
For eksempel, hvis du lærer om solsystemet, kunne en digital fortælling lade dig udforske hvert planet på din egen tid, lære om hver enkelt, og endda "rejse" mellem dem. Dette hjælper med at gøre læringen mere levende og mindeværdig.
- **Fremme Samfundsmæssige Ændringer:** Digitale narrativer kan også bruges til at informere folk om vigtige samfundsmæssige spørgsmål og inspirere til ændringer. For eksempel kan en interaktiv historie eller et spil skabe opmærksomhed om miljøspørgsmål ved at lade brugerne se konsekvenserne af forskellige handlinger på vores planet.  
En digital fortælling kunne f.eks. lade dig følge livet af en plastikflaske fra produktionen til den ender i havet. Ved at se denne proces og dens konsekvenser, kunne folk føle sig mere motiveret til at reducere deres plastikforbrug.
- **Interaktive Museer og Udstillinger:** Museer bruger også digitale narrativer og interaktive medier til at gøre deres udstillinger mere engagerende. Besøgende kan bruge touch-skærme eller virtuelle virkelighedsbriller til at udforske artefakter, se historiske genopførelser, eller lære om kunstværker på dybere niveauer end tidligere muligt.
- **Community Storytelling:** Digitale narrativer giver lokalsamfund en platform til at fortælle deres egne historier og dele deres erfaringer. Dette kan være særligt kraftfuldt i samfund, hvor stemmer ofte bliver overset eller marginaliseret. Ved at bruge digitale

værktøjer til at fortælle disse historier, kan folk skabe opmærksomhed om vigtige spørgsmål og fremme forståelse og empati blandt forskellige grupper.

- Personlig Udvikling og Refleksion: Digitale narrativer kan også bruges til personlig udvikling og refleksion. For eksempel kan skrive og designe en digital fortælling hjælpe elever med at udtrykke sig selv, udforske deres egne identiteter og oplevelser, og udvikle vigtige færdigheder som kritisk tænkning og kreativ problemløsning.

Ved at integrere disse digitale værktøjer i uddannelsesmæssige og sociale programmer, kan vi gøre læring mere relevant og meningsfuld, samtidig med at vi fremmer positiv forandring i samfundet.

### **Hvad er en digital persona som nogle influencers bygger op og hvad kan fordele og ulemper være både for dem selv og for deres publikum?**

En digital persona er som en online version af en person, som nogen skaber og bruger, specielt på sociale medier eller på internettet. Forestil dig, at du spiller et rollespil, hvor du kan beslutte, hvordan din karakter ser ud, hvad de kan lide, og hvordan de opfører sig. På samme måde kan en influencer skabe en digital persona, som måske viser de bedste dele af dem selv eller endda opfinde nogle træk eller interesser, de ikke rigtigt har.

Fordele:

For influenceren:

Beskyttelse af Privatlivet: Ved at skabe en digital persona, kan influenceren dele indhold uden at afsløre for meget om deres private liv.

Brandbygning: De kan forme et billede eller mærke, der tiltaler publikum og hjælper med at få flere følgere eller kunder.

Kreativ Frihed: Det giver dem mulighed for at være kreative og eksperimentere med forskellige stilarter eller budskaber.

For publikum:

Underholdning: Personas kan være underholdende og tilbyde en flugt fra den virkelige verden.

Inspiration: Følgere kan finde inspiration fra personaens livsstil, mode, eller holdninger.

Ulemper:

For influenceren:

Uærlighed: Hvis deres digitale persona er for forskellig fra deres rigtige selv, kan det føre til beskyldninger om uærlighed eller falskhed.

Stress: At opretholde en falsk persona kan være stressende og krævende, da de konstant skal huske på, hvad de har delt og opretholde illusionen.

Identitetsforvirring: De kan blive fanget op i deres digitale persona og miste følelsen af, hvem de virkelig er.

For publikum:

Urealistiske Forventninger: Følgere kan udvikle urealistiske forventninger til deres eget liv, hvilket kan føre til skuffelse eller lavt selvværd.

Misinformation: Hvis en influencer fremmer produkter eller livsstile, der ikke er realistiske eller ægte, kan det føre til misinformation.

Tillidsbrud: Hvis følgerne opdager, at personaen er falsk, kan det skade tilliden mellem dem og influenceren.

At have en digital persona er ikke nødvendigvis dårligt, men det er vigtigt for både influenceren og deres publikum at forstå forskellen mellem online personas og den virkelige person bag skærmen. For influencere handler det om at finde en balance, hvor de kan være ægte og ærlige, mens de også beskytter deres privatliv og skaber indhold, der appellerer til deres publikum. For publikummet handler det om at huske, at det, de ser online, ikke altid er en fuld repræsentation af virkeligheden.

Nu er det tid til at lave et par opgaver og tænke over hvad vi lige har lært.

### Arbejdsopgaver:

1. Identifikation: Find eksempler på digitale narrativer online og præsenter dem for klassen.
2. Sammenligning: Sammenlign en traditionel historie med en digital og diskutér forskellene og lighederne.
3. Skabelse: Skab en kort digital fortælling eller interaktivt medie ved hjælp af enkle online værktøjer.
4. Analyse: Analyser et digitalt narrativ ud fra opbygning, indhold og teknologi.
5. Gruppearbejde: Arbejd sammen i små grupper for at designe og udvikle en interaktiv historie, der inkorporerer tekst, billede og lyd.
6. Feedback: Giv og modtag feedback på de digitale historier, baseret på specifikke kriterier såsom kreativitet, klarhed og engagement.

Når du har svaret på opgaverne, så slutter denne episode.

Her starter ideerne til lærerne:

### Ideer til læreren:

- **Introduktion:** Start med en introduktion til digitale narrativer og interaktive medier, inklusive eksempler fra forskellige genrer og platforme.
- **Diskussion:** Faciliter diskussioner om, hvordan teknologi ændrer måden, vi fortæller historier på, og hvordan dette påvirker forfatterens og publikums roller.
- **Værktøjer og platforme:** Introducer eleverne til forskellige gratis og brugervenlige digitale værktøjer til at skabe digitale narrativer.
- **Gruppearbejde:** Organiser klassen i små grupper og giv dem en opgave at skabe en digital historie om et bestemt tema eller begivenhed.
- **Peer-evaluering:** Organiser en session, hvor eleverne præsenterer deres arbejde for klassen og giver hinanden feedback.
- **Gæstetalere:** Inviter en lokal digital kunstner eller historiefortæller til at tale med eleverne om deres arbejde og proces.
- **Refleksion:** Bed eleverne om at reflektere over deres læringsproces og hvordan brugen af digitale medier har påvirket deres fortælleevne.