

A dark, atmospheric photograph of a room. On the right, a window with white curtains is set into a wall with a textured, possibly stone or brick, surface. On the left, a large, dark, abstract sculpture made of sticks and twigs dominates the foreground. The lighting is dramatic, with strong highlights from the window and deep shadows elsewhere.

STORYLAB

Line Buur Skovgaard, Viborg Bibliotekerne

PROJEKT STORYLAB

- 2-årigt udviklingsprojekt støttet af Slots- og Kulturstyrelsens 'Udviklingspulje'.
- Et samarbejdsprojekt mellem skole, bibliotek, en lydkunstner og animationspædagog omkring multimodal storytelling.
- Metoden: Animation
 - Særligt fokus og stærke kompetencer i kommunen.
 - Animation kan inkludere mange forskellige udtryksformer og mange evner kan komme i spil.
- Koblet på danskundervisning med forståelse for genre, karakterer, historie etc.
 - Fase 1: Introduktionsoplæg ved en børnebibliotekar, som er ekspert på monstre samt fortællingen.
 - Fase 2: Eleverne læser bogen 'Monster' i klassen og arbejdede med det materiale, som 'projektlæreren' havde lavet.
 - Fase 3: Tre dages 'bootcamp' på biblioteket, hvor de fik undervisning i animation, lyd samt storyboard.
- Multimodal storytelling giver mulighed for at arbejde med nogle temaer og emner, som kan være besværlige at favne udelukkende sprogligt.

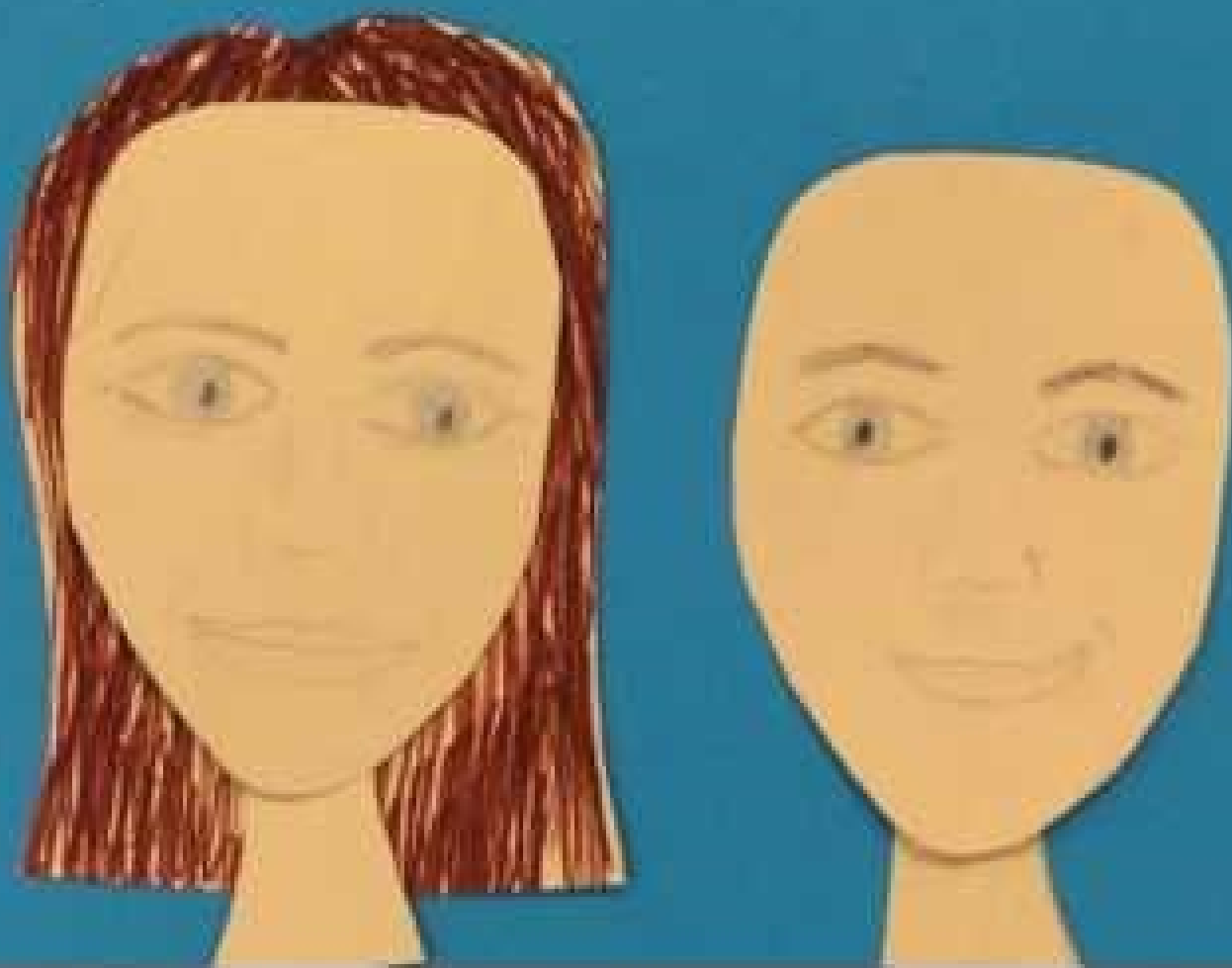


TELL ME A STORY...



TEMATIK

- Omdrejningspunkt: *Monster* af Patrick Ness, der handler om Conor, hvis mor er alvorlig syg af kræft og ikke får det bedre - og en dag dukker et monster op...
- Et monster kan være kompliceret, have flere sider. Ligesom os - vi er som oftest rare, gode, ordentlige mennesker, men der sker noget - vi føler os ikke forstået eller forstår ikke os selv. Og så ændrer vi os.
- Et monster kan være noget vi finder på, for at forstå eller håndtere noget – og det er det, vi kan bruge en fortælling til.
- Alt det betyder, at monstre opstår i vores tanker og mareridt – ‘det farlige er vores fantasi’.
- Rammerne for deres animationer:
 - De skal skabe deres egen historie. – vedkommende men uden at gå for nært.
 - ‘At miste’ – det at acceptere en ny situation, eller noget man ikke kan forlig sig med
 - Der skulle indgå et monster. Et monster kan antage mange former. Fokus på tvetydighed.



EN VIDEO OM AT MISTE

*At miste sig selv til
anoreksi.*

*Billedliggjort ved et
monster - en indre
dæmon - der tager
over.*

HVAD KAN STORYLAB?

- Eleverne kan lære...
 - Hvordan de opfatter verden forskelligt og opnå indsigt i sig selv og andre.
 - Hvordan historier rummer mange aspekter og hvordan de kan bruge fortællinger.
 - Nye måder at formidle og udtrykke sig på.
- Fortælling hjælper os til at forstå og formidle noget, vi ikke helt forstår, har svært ved at sætte ord på eller som er kompliceret.
- Fortællingen - og produktionen - giver os en måde at snakke om noget på. Nogle almengyldige, personlige og vedkommende emner.
- *Vi mener, StoryLab giver mulighed for at stille alternative og nye spørgsmål til en opgaveløsning. Laboratoriet giver med sine fysiske rammer og digitale faciliteter mulighed for at eksperimentere med at fremstille multimodale produkter (animation, lyd og installation) i en undersøgende arbejdsproces.*

HVAD KAN STORYLAB?

- Medier, download, streaming ændrer vores verden – udfordrer vores traditionelle måde at formidle litteratur.
- Projektet er med til at nytænke dette og gøre litteraturbehandlingen aktiv.
- Udvikler biblioteket som et digitalt og kreativt værkstedsrum, hvor man både kan skabe, opleve, opdage og deltage.
- Biblioteket er ikke kun et sted for bøger men et sted for historier i alle former og hvor nye historier kan fortælles.
- Udvikler bibliotekarens rolle, som har en mere faciliterende form.

STORYLAB 2.0: interaktive kikkasser

- Genrefokus: 'Science Fiction' – giver mulighed for at snakke om nutiden, fremtiden, udviklinger, tendenser og hvad de ser.
- Eleverne bygger scenarier og miljøer, hvor de gennem lyd og tale skabte stemninger og fortællinger, som man gennem interaktive punkter kunne gå på opdagelse i.

- Temaer:

robotter

kvindekamp

tiden

amerikansk valg

bevægelser



HVORDAN GØR MAN?

- Samarbejdet med skolen
 - Tag udgangspunkt i egne styrker/kompetencer og se, hvor der er overlap med skolens mål.
 - Lærerne skal kunne se værdien i projektet og hvordan det spiller sammen med den øvrige undervisning og deres planer.
 - Find ud af, hvad der er vigtigt for skolen/underviseren ift. læringsmål, faglighed etc.
- Arbejd sammen med nogle fagpersoner med stærke kompetencer indenfor noget bestemt, som er meningsfyldt at koble med din egen faglighed.
- Og måske noget, som I kan blive klogere og bruge det fremadrettet.
- Udfordr egen rolle – tag også gerne ud af huset og oplev, hvordan rolle kan give rigtig god mening i andre kontekster.
- Eksperimenter og kvalificer – accepter, at det tit er ‘learning by doing’. Selvom det er angstprovokerende!



TAK FOR NU