

Mediet

Hvilken betydning havde musikken for din oplevelse af fortællingen mht.

- stemningen?

- handlingen?

Ville det blive en anden historie, hvis ikke musikken var med? Hvordan?

Hvilken betydning havde historiefortælleren (skuespilleren) for din oplevelse?

Er der forskel på at få *fortalt* en historie og få den *læst op*?

Hvorfor og hvordan?

En fortælling som *Diamanthulen* kalder vi også *fiktion*. Det betyder, at det ikke er en virkelig historie - men noget en forfatter har fundet på. Det er forfatteren Annette Herzog, der har fundet på fortællingen *Diamanthulen*. Film og computerspil er andre eksempler på fiktion.

Tomme pladser

Når vi oplever fiktion, er der selvfølgelig en forfatter, der har fundet på historien, i dette tilfælde Annette Herzog. Men hun har kun skrevet en del af historien - resten digter du selv, mens du læser, hører eller ser historien.

Annette Herzog har fx ikke skrevet meget om, hvordan de tre drenge Sami, Philip og Yakup ser ud, men vi ved det godt alligevel, for når vi læser eller hører historien, laver vi indre forestillingsbilleder. Det er som om, der kører en film inde i hovedet.

Derfor er man som læser selv en slags medskaber af historien. Det er også derfor, man godt kan blive voldsomt skuffet, når man ser en film, man først har læst som bog - for man havde forestillet sig noget helt, helt andet. Det, forfatteren ikke har skrevet, kalder vi de *tomme pladser*.

Er det nemmere at se 'filmen' for sig inde i hovedet, når man får historien som en fortællekoncert - end når man selv læser?

Hvorfor?

Hvordan ville det være, hvis det var et skuespil med tre skuespillere, der spillede Sami, Philip og Yakup?

Bliver din rolle som modtager af historien så en anden?

Eller hvis det var en film, der viste den samme historie?

Eller et hørespil med lydeffekter?

Eller et computerspil? Kan man forestille sig *Diamanthulen* som et computerspil?

Mange historier findes i flere forskellige medier. Fx kan du både *læse* historien om Harry Potter som bog, du kan *se* den som film, og du kan *spille* den som computerspil. Det samme gælder James Bond og masser af anden fiktion.

Din rolle som modtager af historien afhænger af, hvilket medie, der fortæller historien. Din rolle er én, hvis du læser en bog, en anden hvis du ser en film - og en tredje hvis du spiller et computerspil.

Udfyld skemaet på næste side med stikord om, hvilken rolle modtageren har i de forskellige medier, når historien præsenteres. Skriv også, hvilke styrker og svagheder, du synes, de forskellige medier har, når der skal formidles en historie.

Diamanthulen i forskellige medier

Medie	Modtagerens rolle	Styrker	Svagheder
Fortællekoncert			
Teater med skuespillere			
Høre spil med lydeffkter			
Bog			
Film			
Computerspil			
Tegneserie			

Skift medie

Gå sammen i smågrupper og forestil jer, at Diamanthulen skal udtrykkes som enten en film, et computerspil eller en tegneserie.

Vælg det tekststed, I synes er vigtigst i fortællingen og lav et storyboard over det valgte sted. I storyboardet skal I skrive og tegne det, I vil vise i jeres film, computerspil eller tegneserie. Tænk i den forbindelse over:

Perspektiv

- fugleperspektiv, her ser man scenen ovenfra
- frøperspektiv, her ser man scenen nedefra
- normalperspektiv, her ser man scenen, som om man er lige overfor det, der sker.

Billedudsnit

- supernærbillede - her går man helt tæt på og viser fx en persons øjne i hele billedet
- nærbillede - her er man stadig tæt på og viser fx en persons ansigt
- halvtotalbillede - her er man på samme afstand, som når man taler med en person
- totalbillede - her er man på afstand af personen
- fjernbillede - her er man på lang afstand af personen.

Overvej, hvad man kan opnå ved at bruge de forskellige perspektiver og billedudsnit.

Du kan finde skabeloner til de tre storyboards ved at klikke på 'storyboards'.