



Kursplan

Fakulteten för konst och humaniora
Institutionen för språk

4EN020 Digitala narrativ, 15 högskolepoäng
Digital Narrative, 15 credits

Huvudområde

Engelska

Ämnesgrupp

Engelska

Nivå

Avancerad nivå

Fördjupning

A1N

Fastställande

Fastställd 2024-01-30.

Kursplanen gäller från och med hösttermin 2024.

Förkunskaper

1–90 högskolepoäng i engelska eller litteraturvetenskap inklusive ett självständigt arbete om 15 högskolepoäng eller motsvarande, eller,

1–90 högskolepoäng inklusive ett självständigt arbete om 15 högskolepoäng i ett annat humanistiskt eller samhällsvetenskapligt ämne eller motsvarande, samt Engelska 6/Engelska B eller motsvarande.

Mål

Efter avslutad kurs ska de studerande kunna:

- redogöra för olika typer av digitala berättelser,
- identifiera hur digitalisering förändrar former av berättande och normer för berättarkonst,

- kritiskt diskutera grundläggande idéer och teorier som rör digitala berättelsers betydelse för samtida kommunikationsmedel, kunskapsbildning och kreativa uttryck,
- analysera mediespecifika möjligheter hos estetiska digitala medier och deras roll i konstruktionen av berättelser,
- använda samtida forskningsanalytiska metoder, såsom intermedialitet och transmedial narratologi.

Innehåll

Kursen introducerar studenterna till de huvudsakliga typerna av digitala berättelser och utforskar de grundläggande teoretiska och analytiska frågorna och utmaningarna som är förknippade med dem. Genom teori och praktik förväntas studenterna utveckla en omfattande förståelse för hur digitala medier påverkar framväxten av nya typer av berättelser som har en direkt inverkan på redan etablerade former av berättande.

Kursen behandlar den historiska utvecklingen av studiet av digitala berättelser samt mer samtida tillvägagångssätt för deras kontextualisering.

Kursen kommer också att kritiskt belysa hur digitala berättelser engageras i kommunikation och främjar kunskap om aktuella kriser, såsom klimatkrisen, genom sina unika och fenomenologiskt unika medel för kreativt uttryck. Dessutom kommer kursen att introducera teorier som erbjuder potential för analys av digitala berättelser, såsom intermedialitet och transmedial narratologi.

Undervisningsformer

Undervisningen består av föreläsningar, seminarier och grupparbeten.

Examination

Kursen bedöms med betygen A, B, C, D, E eller F.

Betyget A utgör det högsta betygssteget, resterande betyg följer i fallande ordning där betyget E utgör det lägsta betygssteget för att vara godkänd. Betyget F innebär att studentens prestationer bedömts som underkända. Betygskriterier för A-F-skalan kommuniceras till studenten via särskilt dokument. Studenten informeras om kursens betygs-kriterier senast i samband med kursstart.

Kursen examineras genom skriftliga och muntliga uppgifter, samt en gruppuppgift.

Om universitetet beslutat att en student har rätt till särskilt pedagogiskt stöd på grund av funktionsnedsättning, har examinator rätt att ge ett anpassat prov eller att studenten genomför provet på ett alternativt sätt.

Omexamination ges i enlighet med Lokala regler för kurs och examination på grundnivå och avancerad nivå vid Linnéuniversitetet. I det fall student med funktionsnedsättning har rätt till särskilt pedagogiskt stöd beslutar examinator om anpassad eller alternativ examination.

Kursvärdering

Kursvärdering genomförs under kursen eller i nära anslutning till kursens avslutning. Resultat och analys av genomförd kursvärdering ska skyndsamt återkopplas till de studenter som genomfört kursen. Studenter som deltar vid nästa kurstillfälle ska senast vid kursstart informeras om föregående kursvärderingsresultat och genomförda

förändringar i kursen.

Kurslitteratur och övriga läromedel

Anable, Aubrey. *Playing with Feelings: Video Games and Affect*. University of Minnesota Press, valfri utgåva. (134 s.)

Bell Alice. *Possible Worlds of Hypertext Fiction*, Palgrave Macmillan, valfri utgåva. (ca. 200 s.)

Bell, Alice, Astrid Ensslin, och Hans Kristian Rustad, red. *Analyzing Digital Fiction*. Routledge, valfri utgåva. (ca.200 s.)

Elleström, Lars. *Transmedial Narration: Narratives and Stories in Different Media*, Springer Nature, valfri utgåva. (135 s.)

Hatavara, Mari, Matti Hyvärinen, Maria Mäkelä och Frans Mäyrä, red. *Narrative Theory, Literature, and New Media: Narrative Minds and Virtual Worlds*. London: Routledge, valfri utgåva. (ca. 300 s.).

Hayles, N. Katherine. *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, University of Notre Dame, valfri utgåva. (42 s.)

Henry, Jenkins. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press, valfri utgåva. (ca. 60 s.)

Koenitz, Hartmut. *Understanding Interactive Digital Narrative: Immersive Expressions for a Complex Time*. Routledge, valfri utgåva. (ca.190 s.)

Manovich, Lev. *The Language of New Media*. MIT Press, valfri utgåva. (59 s.)

Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Uppdaterad utgåva. MIT Press, valfri utgåva. (ca. 200 s.)

O'Sullivan, James. *Towards a Digital Poetics: Electronic Literature and Literary Games*, Springer International Publishing AG, valfri utgåva. (130 s.)

Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Andra utgåvan, Johns Hopkins University Press, valfri utgåva. (260 s.)

Thon, Jan-Noël. *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. University of Nebraska Press, valfri utgåva. (250 s.)

Material som tillhandahålls av institutionen, 400 s.
Digitalt material tillhandahålles i kursens lärplattform.