

## Evaluering

### **Bogen midt i medielandskabet**

Projektet er et læselyst-projekt støttet af Kulturministeriet

### **Samarbejdspartnere:**

Viborg Bibliotekerne, Nordre Skole, Inhouse Graphic, Viborg Ungdomsskole, kunstnerne Gorm Bull Sarning og Merlin P. Mann. Desuden deltog Kenneth Agernem fra Computer Clubhouse, Viborg i idéudviklingen. Kulturprinsen var tovholder på projektet.

### **Justering af projektet**

Projektet måtte justeres, pga. at lederen af Computer Clubhouse blev langtidssygemeldt. I stedet lykkedes det at få elever og lærere fra Nordre Skoles 10. klasser til at medvirke. Vi fik desuden lov til at bruge Ungdomsskolens IT-lokale samt deres IT-ansvarlige.

### **Vision**

At afdække bogens rolle i et nyt medielandskab. At afprøve hvordan litteraturens traditionelle rolle som billed- og stemningsskabende på det indre plan kan udfordres af de nye medier til at få et nyt konkret ydre udtryk i form af musik, billeder, video, 3D animation eller lign.

### **Projektets formål**

At involvere og aktivere unge på 15-16 år ( 28 elever fra Nordre Skoles 10. klasser) til på en ny måde at få et positivt møde med bogen (romanen) og læsningen.

At lade de indre billeder litteraturen skaber, udfordres af andre medier til at give et nyt og anderledes konkret ydre udtryk.

Bogen og de til projektet tilknyttede bibliotekarer/forfattere/kunstnere og mediefolk skal virke som inspiration til at de unge udtrykker læseoplevelsen og deres egne indre billeder på nye måder ved hjælp af en række nye medier.

Bogen får en ny rolle i samspil med de nye medier. Transformationen af det trykte ord og læserens indre billeder ved hjælp de nye medier giver læsningen nye dimensioner.

Projektet skal vende de unges tilgang til medierne på hovedet. I stedet for at bruge allerede eksisterende billedmateriale, skal de unge bruge og visualisere deres egne ”indre fantasibilleder”. De indre billeder kobles med den avancerede teknik til at illustrere de følelser/tanker, scenarier og det persongalleri som læsningen af bogen giver den enkelte.

De unge får mulighed for at møde en række voksne der kan deres kram. Engagerede bibliotekarer, musikere, forfattere og mediefolk udfordrer de unge til at afprøve hvordan man med ord, musik og billeder kan skabe nye billeder inde i folks egne hoveder og give disse billeder konkrete udtryk.

### **Projektets forløb**

#### **Workshop 1**

En mørk efterårsmorgen mødte de unge op på biblioteket til en orientering om fantasygenren og en booktalk om forfatteren Kenneth Bøgh Andersens to bøger: Slaget om Caïssa og Djævelens lærling. De unge fik mulighed for at vælge mellem de to bøger. Det store flertal valgte Djævelens lærling til trods for at det var den tykkeste bog. Måske fordi den fik den mest engagerede omtale?

Læs den bog du har valgt, og tænk over hvilke billeder læsningen skaber i dit hoved lød budskabet.

Desuden fik eleverne en rundvisning af en bibliotekar i alle bibliotekets afdelinger samt mulighed for at få et lånekort.

Derefter havde eleverne 14 dage til at læse den valgte bog.

## **Workshop 2**

På biblioteket mødte de unge forfatteren Merlin P. Mann, som er kendt for sin serie Taynikma, som i 2007 fik Orla-prisen.

Merlin fortalte engageret om sin tilværelse som forfatter, og om hvilke metoder man kan bruge for at skabe billeder i sine læseseres hoveder. Hvad gør man med sin gode idé, og hvordan kommer man i kontakt med sin modtager? Desuden fik eleverne mulighed for at lave en ”pitch”, en meget kort synopsis til en historie. De lærte, hvordan man slår den rette tone an i historien. Beskriv de vigtigste karakterer i din historie, lød den næste opgave. Hvordan tænker man i scener, og hvordan karakteriserer man sine personer. Hvordan udvides historien fra synopsen til en helhed? Merlin satte sig selv i spil, og var eminent til at holde de unges opmærksomhed fanget.

## **Workshop 3**

I Ungdomskolens musiklokale fik eleverne i to mindre hold lejlighed til at prøve at sætte musik og lyde til en scene de havde udvalgt fra bogen. Musiker og komponist Gorm Bull Sarning viste de unge hvordan man kan bruge musikken til at skabe stemninger og udfordrede de unge til selv at prøve at trykke på knapperne, til at indtale lyde og få det hele til lyde flot, uhyggeligt og professionelt. Der blev lavet to spændende lydsekvenser med drøn på. De to kompositioner blev efterfølgende overført til cd'er.

## **Workshop 4**

Fra Inhouse Graphic i Aarhus lånte vi Naja Maria Kragelund og Linda van Asperen til at bistå de unge med at omsætte deres egne indre billeder til plakater i A3 format. Desuden lånte vi Viborg Ungdomsskoles IT-lokale, da der her var adgang til mere avancerede computerprogrammer. Der blev primært arbejdet med CS-2 pakken og heri programmet photoshop, som kun enkelte elever havde forsøgt at håndtere før. Denne workshop strakte sig over flere dage.

Eleverne startede med at tegne skitser i 1:1, som bagefter dannede grundlaget for det videre arbejde. De unge blev opfordret til at arbejde sammen to og to, og de blev desuden opfordret til at finde deres ”egen” rolle i bogen. Det kunne være f. eks. hovedpersonen, et af de mange fantasivæsner, eller en del af landskabet. Det betød, at de skulle forholde sig til den stemning, de ønskede at vise, når de skulle fotografere.

Resultatet blev en række flotte, farvestrålende og personlige plakater, der blev ikke sparet på de dramatiske effekter.

De færdige resultater blev leveret til et professionelt trykkeri, som trykte forlæggen i A3 størrelse.

## **Afslutning**

Projektet blev evalueret med eleverne og med de involverede samarbejdspartnere samt afsluttet med en fernisering og en udstilling på biblioteket af plakater og lydsekvenser.

Udstillingen blev derefter vist på Nordre Skole.

## **Kombinationen af IT, bog og musik er god!**

Eleverne var generelt meget positive overfor mødet med kunstnerne og mediegrafikerne, og selv om nogle fandt dele af forløbet kedeligt, syntes mange som Kenneth: ”Jeg var faktisk positivt

overrasket over bogen – den var god. I det hele taget var det et godt forløb, en god forandring fra den normale skolegang.” og Jonas mente: ”Jeg synes kombinationen af IT, bog og musik var rigtig god”.

Lisbet Christiansen, lærer for 10. klasse siger: ” Projektet gav mulighed for at opleve læsning på en ny måde. Styrken ved projektet var at professionelle personer blev tilknyttet, og de formåede på bedste vis at få eleverne som medaktører. Hele forløbet var tilrettelagt uden for skolen, hvilket også gjorde sit til at øge interessen”.

Lisbet Christiansen fortsætter: ”Som lærer må jeg sige , at oplevelsen af at læse en bog og bagefter på en kreativ måde vise, hvad bogen havde sat i gang i de unges hoveder, var rigtig god. Ved at arbejde kreativt med bogens indhold fik også svage og normalt ”uinteresserede” læsere faktisk læst bogen. Jeg vil fremover tænke mere på den kreative dimension ved læsning og efterbehandling af bøger. At fremme den indre fantasi og billeddannelse er måske noget af det vi skal være mere opmærksomme på i skolen.”

### **Konklusion**

Projektets styrke lå i ideen om at vende tilgangen til bogen på hovedet. Samt i kunstneres engagement, der gjorde mødet mellem de unge og kunstnerne meget positivt.

Der var ikke tid nok til at dygtiggøre sig i photoshop-programmet, men plakaterne blev til trods herfor meget professionelle og flotte. Lærerne gav udtryk for at ville arbejde videre med denne måde at ”sælge” litteraturen på.

10.01.08

Birgit Krøijer  
Centerchef  
Kulturprinsen