**Temaforløb om eksistens og identitet - med inddragelse af computerspillet “Walking Dead: The Game”**

Grundbogsafsæt i “Eksistentialisme i dansk”, Systime: [https://eksistentialismeidansk.systime.dk](https://eksistentialismeidansk.systime.dk/?id=p255)

8 moduler á 90 min.

Overordnet modulplan:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Fagligt fokus | Faglige mål | Begreber | Arbejdsform |
| **Modul 1** | Eksistentialisme på tværs af medier og tider  Eksistentielle ståsteder og definitioner  Definitioner på identitet og identitetsdannelse | Analysere og fortolke fiktive tekster    Demonstrere kendskab til digitale mediers indhold og funktion  Udvikling af fagsprog og indsigt i eksistentielle læsninger | Eksistens, eksistentialisme, eksistensfilosofi, identitet | Leksikalsk undersøgelse (informationssøgning) af begreberne eksistens og identitet  Eksistentiel læsning af kortfilm: “Connected” (2009) af Jens Raunkjær Christensen & Jonas Drotner Mouritsen eller “Helium” (2014) af Walther og Magnusson  Placering ift. grundtemaer i eksistentialistisk litteratur jf. “Eksistentialisme i Dansk”, Systime. |
| **Modul 2** | Forståelse for analyse af ikke-fiktive tekster - og sagprosa  Analytiske tilgange til meningsjournalistik  Tekstfokus i “Kan det måles og vejes? Jeg står og kigger ned i et hul” (2017) af Søren Bøjgaard og Anette Schleicher.  <https://www.jv.dk/debat/Kan-det-maales-og-vejes-Jeg-staar-og-kigger-ned-i-et-hul/artikel/2550556> | Analysere og vurdere ikke-fiktive tekster  Anvende forskellige mundtlige og skriftlige fremstillingsformer formålsbestemt og genrebevidst, herunder redegøre, kommentere, argumentere, diskutere, vurdere og reflektere | Sproglig-kommunikativ analyse  Sagprosa og meningsjournalistik  Retoriske og argumentationsteoretiske begreber herunder appelformer og Toulmins argumentationsmodel | Øvelse 1:  Foretag en sagprosaanalyse af teksten “Kan det måles og vejes? Jeg står og kigger ned i et hul” (2017)  Øvelse 2:  Find 2-3 Facebook-opdateringer eller tweets af Svend Brinkmann, der fungerer som et debatindlæg i en aktuel debat og berører eksistentialisme og/eller identitet.  Analyser debatindlægget med udgangspunkt i Toulmins argumentationsmodel.  Øvelse 3: Meme-produktion  I skal undersøge og formidle en af Brinkmanns eksistentielle og identitetsmæssige betragtninger gennem et multimodalt produkt - et “meme” (eller flere).  I skal således med afsæt i jeres analyser fra øvelse 1 og 2 sammenfatte holdninger, centrale betragtninger og/eller livsanskuelser. I kan med fordel inddrage flere statusopdateringer eller tweets fra Brinkmann i dette for at etablere et bredere billede af ovenstående. |
| **Modul 3** | Kendskab til Albert Camus og dennes eksistentielle perspektiv  Tekstfokus på Peter Seeberg: “Hjulet” (1962)  Komparativ læsning og intertekstualitet | Analysere og fortolke fiktive tekster  Udvikling af fagsprog og indsigt i eksistentielle læsninger  Perspektiverende og komparative læsninger | Fransk eksistentialisme og Sisyfos-myten, det absurde, fremmede og valgene samt amor fati-begrebet.  Modernisme og absurdisme. | Øvelse 1:  Forfatterportræt af Peter Seeberg med fokus på eksistentielt fokus, amor fati-begrebet og skrivestil  Øvelse 2:  Eksistentiel læsning af “Hjulet” af Peter Seeberg med inddragelse af modellen og grundtemaerne fra grundbogen.  Komparativ læsning af “Hjulet” ift. “Sisyfos-myten” |
| **Modul 4** | Viden om Jean Paul Sartres syn på eksistentialisme.  Konkret afsæt i “Eksistentialisme er en humanisme”  Tekstfokus på Karen Blixen: “Ringen” (1958)  Komparativ læsning og intertekstualitet | Analysere og fortolke fiktive tekster  Udvikling af fagsprog og indsigt i eksistentielle læsninger  Perspektiverende og komparative læsninger | Sartre: Angst, valg og handling.  Intertekstuelle referencer og komparativ læsning med fokus på bibelske referencer, syndefald og folkeeventyr. | Øvelse 1:  School of Life, Philosophy: om Sartre: <https://www.youtube.com/watch?v=3bQsZxDQgzU>  Se filmen og noter minimum fem fokuspunkter, du/I synes er vigtige i hans filosofi ud fra filmklippet og dagens lektier.  Øvelse 2:  Analyse og fortolkning - eksistentiel læsning - af “Ringen inddragelse af modellen og grundtemaerne fra grundbogen.  Øvelse 3:  En kort digital præsentation i Prezi med centrale pointer og stikord fra analysen og fortolkningen. Præsentationen er afsæt for en fremlæggelse i slutningen af modulet. |
| **Modul 5** | Viden om Anthony Giddens syn på eksistentialisme og identitet  Potentiel indragelse af Erving Goffmans og Joshua Meyrowitz’ perspektiver på “ansigt”/facework.  Tekstfokus på Caspar Eric: “7/11” (2014) | Analysere og fortolke fiktive tekster  Udvikling af fagsprog og indsigt i eksistentielle læsninger | Senmodernitet, identitetsdannelse, social praksis, selvrefleksivitet og medialisering.  Front stage, back stage og middle region.  Facework og “ansigtstab” | Øvelse 1:  Find eksempler på medieprodukter - såsom reklamer og tv-programmer - som tematiserer Giddens teori om identitetsdannelse i senmoderniteten og selvrefleksivitet  Øvelse 2:  Analyse og fortolkning af “7/11” ud fra Giddens teori med inddragelse af Goffmans/Meyrowitz’ begreber om facework.  Øvelse 3:  Visualisering af analyse og fortolkning. Lav et mindmap i fx Popplet eller Bubbl.us, hvor du inddrager alle de vigtigste og mest centrale pointer fra analysen. Du skal med andre ord visualisere dit analytiske arbejde, så det formidles simpelt og overskueligt. Dette danner baggrund for en præsentation. |
| **Modul 6** | Viden om virkelighedstemaet i dansk litteratur ud fra “Nye øjne at se med” - “Virkelighedstemaet i litteraturen” af Rasmus Grøn og Stine Johannesen  Ungdomsidentitet, online/offline identitet  Tekstfokus på Theis Ørntoft: “Solar” (2018) i uddrag | Kendskab til samtidens litterære tendenser og dets samspil med medieudviklingen  Analysere og fortolke fiktive tekster |  | Øvelse 1:  Beskrivelse af centrale karakteristika/nøglebegreber i introduktionen til “Nye øjne at se med” med fokus på genrekoder, subjektivitet, individualisering og globalisering.  Øvelse 2:  Analyse og fortolkning af “Solar” (2018) af Theis Ørntoft i en eksistentiel og identitetsorienteret ramme  Øvelse 3:  Individuel refleksionsskrivning over kendetegn ved nyere dansk litteratur og koblingen mellem identitet og eksistens i “Solar” |
| **Modul 7** | Identitetsdannelse på sociale medier, flydende identitet  Analyse af film og tv. Refleksion over nye medieformater.  Tekstfokus på Black Mirror, S3-E1. Titel: “Nosedive” | Analysere og fortolke fiktive tekster  Refleksion og perspektivering ift. digital identitet og mediesamfundet  Demonstrere kendskab til digitale mediers indhold og funktion samt indsigt i tilhørende etiske problemstillinger | Filmanalyse, tv-analyse  Digital identitet og identitetsdannelse på sociale medier  Digitaliseret samfund, medialisering og mediekonvergens | Øvelse 1:  Visualisering via mindmap over begrebet digital identitet.   1. Hvad er digital identitet? 2. Hvordan kan det siges at være et tema i nutiden?   Øvelse 2:  Analyse og fortolkning med fokus på tv-seriens formidling af og fokus på spørgsmålet om identitet i en digitaliseret verden.  Øvelse 3:  Podcast-produktion  I grupper skal eleverne producere korte podcasts med dialog og refleksion over digital identitet med afsæt i øvelserne, afsnittet fra “Black Mirror” og personlige refleksioner. |
| **Modul 8** | Identitetsudvikling og eksistentielle valg  Koblinger til eksistentialisme ved Sartre og Camus  Spilbegreber jf. Bo Kampmann Walther og Thorkild Hanghøj  Tekstfokus på computerspillet  “The Walking Dead: The Game” af Telltale Games | Fagsprog og -terminologi  Analysere og fortolke fiktive tekster  Demonstrere kendskab til digitale mediers indhold og funktion | Game World / Spilverden  Game Mechanincs / Spilmekanikker  Gameplay  Game Rules  Avatar  Multimodalitet, affordans og multimodal analysetilgang | Øvelse 1:  Spiltid og turtagning. Man spiller sammen på skift - den ikke-spillende tager noter ift. spilbegreber og spillets anvendelse af forskellige udtryksformer (modaliteter).  Eleverne skal have spillet 30 min. hjemme inden timen.  Øvelse 2:  Multimodal og kommunikativ analyse af “Walking Dead” med inddragelse af spilbegreberne  Øvelse 3:  Plenumdialog om læring ved computerspil samt spillets kobling til eksistentialisme ift. menneskelighed, dødelighed og valget. |