

Kurslitteratur

för kurs på grundnivå

Narration, genrer och lärande, 15 hp, LYM302

Obligatorisk kurslitteratur

Apperley, Thomas H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming* (37) 1. S. 6-23. (18 s.)

Bech Holmgaard, Sanne & Holmgaard, Aase (2016). "Animation - ett specialpedagogiskt redskap". I Jansson, M. (red.). *Introduktion till filmpedagogik. Vita duken som svarta tavlan*. Malmö: Gleerups. S. 95-110. (15 s.)

Bennett, Jane (2004) "The Force of Things: Steps toward an Ecology of Matter". *Political Theory*, 32: 3, s. 347-372.

Budach, Gabriele & Sharoyan, Gohar (2020) "Exploring 'vibrant matter' in animation making". *Language and Intercultural Communication*, 20:5, s. 464-481.

Chandler, Daniel (1997). *An Introduction to Genre Theory*. (15 s.) Finns tillgänglig elektroniskt.

Claesson, Nils (2017). *Spömaskinen: Sju förändringar och förflyttningar. Gestaltningsprocesser i animation och film*. Doktorsavhandling. Stockholms konstnärliga högskola. Urval (ca 50 s.)

Kümmerling-Meibauer, Bettina (2013). Introduction: New Perspectives in Children's Film Studies. *Journal of Educational Media, Memory, and Society* (5) 2. S. 39-44. (6 s.)

Ledin, Per (2001). *Genrebegreppet - en forskningsöversikt. Rapport nr 2*. Lund: Studentlitteratur. (37 s.)

Lüders, Marika., Prøitz, Lin & Rasmussen, Terje (2010). Emerging personal media genres. *New media & society* (12) 6. S. 947-963. (17 s.)

Williams, Richard (2009). *The animator's survival kit. A manual of methods, principles and formulas for classical, computer, stop motion and Internet animators*. London: Faber & Faber. (392 s.)

Övrigt

Relevant och aktuellt lärandematerial tillkommer.

Läsanvisningar och detaljerad information om lärandematerialet lämnas vid kursstart.

Fastställt: 2022-12-21

Giltig från och med: VT23