

Kurslitteratur

för kurs på grundnivå

Animation och lärande 15 hp, LYM306

Obligatorisk kurslitteratur

Apperley, Thomas H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming* (37) 1. (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. (15 s.)

Bennett, Jane (2004) The Force of Things: Steps toward an Ecology of Matter. *Political Theory*, 32: 3 (26 s.)

Budach, Gabriele & Sharoyan, Gohar (2020) Exploring 'vibrant matter' in animation making. *Language and Intercultural Communication*, 20:5 (18 s.).

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. (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. (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: 2023-12-14

Giltig från och med: VT24