



Hypermedier

– mere end tekster

Indledning	3
Hyper er mere end tekster	6
At skrive til nettet og på nettet	8
Praktiske overvejelser forud for et forløb	9
Praktisk forløb, et eksempel	11

Noget af materialet er venligst viderebearbejdet med tilladelse fra Lise Thomsen

**Pædagogisk
IT-tema**
Hypermedier

Indledning

Den største hypertext i verden er internettet. Et stort sammensurium af tekst, lyd, billeder og film linket sammen i en mere eller mindre logisk kontekst. Det var vist ikke det, Gutenberg havde tænkt sig, da han udviklede bogtrykkerkunsten til den vestlige verden men tiden og teknologien arbejder for forandringer.

Hvor bogen oprindeligt var lineær, er nettet med sin uforudsigelige knopskydning lige det modsatte.

Forstavelsen "hyper" betyder, at det er noget "ud over", hvilket igen betyder, at teksten er forbundet med andre tekster. I moderne tekstteori beskrives tekster som mangetydige og i en indirekte og ikke synlig dialog med andre tekster. Hyperteksten har en fremtrædelsesform, der viser og bruger denne forbundethed.

Hypertekster hverken kan eller skal læses lineært. De er ofte skrevet i flere betydningslag, der ikke på forhånd kan fastsættes på kun én måde. Læserens valg af tekstelementer afgør, hvilken "sluttekst" og oplevelse læseren sidder tilbage med. Denne form for forløb eller læseprocesser lader sig lettere gøre i cyberspace end i trykte bøger, hvor læseren nemt har en forventning om, at teksten starter på første side og slutter på sidste. Hypertekstforfatteren fratages således en del af sin autoritet, idet læseren får mulighed for at lade sin associationsevne styre læsningen og forståelsen af teksten. En tekst, der ikke længere ligger fast, men blot danner udgangspunkt for en anden tekst – den virtuelle tekst.

Hyperteksten giver adgang til andre og supplerende tekster, illustrationer og andre former for data. Eller man kan indlægge et alternativt fortælle-mønster. Der stilles nye krav til forfatterens kreativitet og autoritetsopfattelse, hvad angår det skrevne værks suverænitet. Kontrollen med, hvad der læses af hvem og hvordan ændres således afgørende.

Selve skriveprocessen bliver betydningsfuld. Mens det trykte resultat sjældent forandres, kan fx et elektronisk digt revideres igen og igen.

I den tekstbaserede hypertext er visse ord fremhævede, fx med en divergerende farve, og herfra har man mulighed for at springe til en anden tekst. Linkene til andre tekster bliver en del af den tekst, man læser og hermed også fortolkningen af denne.

Linkene kan også angives uden for selve teksten, fx med pile, der angiver at man kan læse videre lineært, eller som ikoner, der angiver, at man kan springe til de temaer, som forfatteren finder relevante.

Verdens største hypertext

Hypertext – En elektronisk labyrint

Bag hyperteksten, som vi ser den på skærmen, ligger der en struktur, vi som læsere som oftest ikke er klar over, og som vi som oftest heller ikke har brug for at vide noget om.

Der kan være tale om en hierarkisk struktur eller en stjernestruktur eller et netværk af associationer, som vi danner på baggrund af de erfaringer, vi har i forvejen. Som brugere kan vi dog kun vælge mellem de muligheder, der er lagt ind i teksten.

Den skønlitterære bog bliver læst fra side et og til sidste side; leksika og telefonbøger ved begyndelsesbogstav.

Tekster har en læsemåde, der svarer til den funktion, de udfylder. Tekstens funktion svarer til udformning. Bøger er ret sjældent i avisformat og omvendt.

Bogen rummer muligheder, som skærmens tekster ikke har, og skærmen giver teksterne muligheder, som bogen ikke har. Fx er længere tekster rarest at læse på papir, mens det er nemmere at søge i en tekst på skærmen.

Hvis man vælger at læse et uddrag af en bog, ser man, hvor uddraget hører til. Anderledes forholder det sig med hyperteksten, hvor man kun ser det, man vælger – uafhængigt af den øvrige sammenhæng. Hyperteksten kan således skifte betydning afhængigt af, hvor læseren kommer fra, når han møder teksten, og hvor han går hen efter mødet med teksten.

Tekster læses og fortolkes forskelligt af forskellige mennesker. Der er et skel mellem teksten og læsningen af den; men i hyperteksten er der endnu et skel eller måske flere. Teksten er delt op i hypertekster, hvoraf læseren ofte kun læser nogle – i en sammenhæng, som han selv vælger.

Litteraturmæssigt arbejder vi i skolen i dag ud fra en receptionsorienteret tekstforståelse, hvor der er fokus på læseprocessen og elevernes mulighed for at digte med på teksten. Dog kan der ikke læses hvad som helst ind i teksten.

Selv om vi taler om hypertekster, indgår der også ikke sproglige tegn i strukturerne. Forfattere har for det meste en fornemmelse af at arbejde i et rum med flere dimensioner end den endimensionelle præsentation, som læseren møder på skærmen. Det elektroniske rum kaldes ofte for det virtuelle rum eller hyperspace, som består af mindre rum forbundet af link.

Med det elektroniske medium er vi ikke bundet af bogens måde at præsentere stoffet på. Læseren kan ofte selv bestemme over websidens indstillinger, fx skrifttyper og farver

Vi er heller ikke begrænset til det stumme medium, som papirmediet er. Tale og musik kan være med til at udvide udtryksmulighederne. Forestil dig en oplæst tekst med alt, hvad den kan indeholde af udtryk som fx

Hypertekst- strukturer og læserne

Ikke sproglige tegn

pauser, tempo, intonation og fx dialekt.

Brugen af billeder er ikke ny og har været benyttet før bogtrykkerkunstens fremkomst. Det nye er den lette adgang til mediet i kombination med alle andre udtryksformer. Ved billeder forstås ud over fotos clip-art, ikoner og logoer. I forbindelse med det visuelle skal også video og animationer nævnes. Kvaliteterne ift. det trykte ord er her muligheden for at vise mimik og kropssprog.

Det, du skriver i dag, kan være ændret i morgen. Du kan enten have lavet din tekst om, eller andre kan have ændret det, du linker til.

At skrive og at læse er interaktive handlinger, hvor der hele tiden kan ventes nye oplevelser og udviklinger, som man ikke forventede muligt – eller kunne tænke sig til – for 100 år siden. Desuden er det også muligt for stort set alle at være udgiver til hele verden og hermed selv påvirke det skrevne ord uden at skulle igennem et forlag. Det betyder samtidigt, at der er meget mere plads til det spontane udtryk end sammenlignet med papirmediets begrænsninger.

Der kan skelnes mellem flere hypertextgenrer:

- Informative tekster: Lægger op til udforskende læsning og ligner derfor på flere måder den almindelige bogtekst. Man kan ikke ændre teksterne.
- Konstruktive tekster, hvor systemet er mere åbent. Man kan lave sine egne noter, flytte om på afsnit og ændre i teksten.
- Sagtekster: De elektroniske sagprosattekster ligner i nogen grad de trykte, hvor der er indholdsfortegnelse, noter m.m. Læsemåden er ikke så forskellig fra den ikke lineære måde, vi læser sagtekster. Slår man op i et leksikon, får man ofte en henvisning til et andet opslag, hvor der kan hentes supplerende information.
- Hyperfiktion: Flere forfattere har eksperimenteret med fiktion bygget op efter hypertextprincippet; fx Svend Åge Madsen
- Hyperfortællinger: Mens hyperfiktion drejer sig om tekster, består hyperfortællinger oftest af flere hypermedier som lyd og animationer, se også afsnittet "Hyper er mere end tekster".

Det er vigtigt at gøre sig klart, hvilke dansk- og it-faglige mål man har for forløbet, så man ikke forsvinder i fascinationen af mediet:

- Hvilke danskfaglige mål har du?
- Hvilke kompetencer har eleverne?
- Hvad har de brug for i fx træningsrummet på forhånd?
- Hvilke it-faglige mål har du, jf. spørgsmålene ovenfor?

Et foranderligt medie

Hypertextgenrer

Dansk- og it-faglige mål

Det er vores opgave at gøre eleverne til bevidste brugere af hypertexter. Dette kan gøres ved, at eleverne selv arbejder med hypertextgenren, så de får et indblik i de bagvedliggende hypertextstrukturer.

Eleverne arbejder oftest med sagtekster i forbindelse med hypertexter; men der ligger nye muligheder i at eksperimentere med hypertextmediet i forbindelse med litteraturundervisningen. Man kan arbejde med hypertextprincippet i forsøget på at gøre eleverne bevidste om det litterære sprog. De kan selv skabe hypertexter, hvor de får lejlighed til at lege med sproget ved at omskrive, videredigte og meddigte.

Hyper er mere end tekster

Mange af de digitale dimser, som vi omgiver os med, er en sammensmeltning af kendte apparater. En mobiltelefon kan i dag – ud over at bruges som taletelefon – sende mail, browse websider, fotografere, optage video, navigere via satellitter og modtage FM-radio.

Du kan også få en dvd-afspiller med indbygget netværk, så den via internettet kan bruges som videoafspiller eller netradio ud over at den kan gemme det hele på den indbyggede harddisk.

Det er meget almindeligt i dag at bruge sin computer til alt, hvad der blot lugter af medier, og ikke blot som skrivemaskine. Med de nye lette bærbare computere og trådløse opkoblinger til internettet er det oplagt at bruge maskinerne i forskellige sammenhænge i skiftende fysiske rum, evt. kombineret med mobiltelefonen.

Har man brug for at indspille og redigere lyd gør man det bare på stedet. Har man brug for at optage videosekvenser, ja, så tager man den bærbare med sig og optager med et lille webcam på stedet. Og det hele kan samles og præsenteres på en webside vha. samme maskine.

I dag arbejder mange kunstnere med blandede medier som udtryk. Det er ikke usædvanligt at finde digte med en blanding af billeder, lyd, videoer og almindelig tekst på deres websteder. Det, der arbejdes med, er mangfoldigt både ift. de enkelte elementers fremtræden og den samlede struktur.

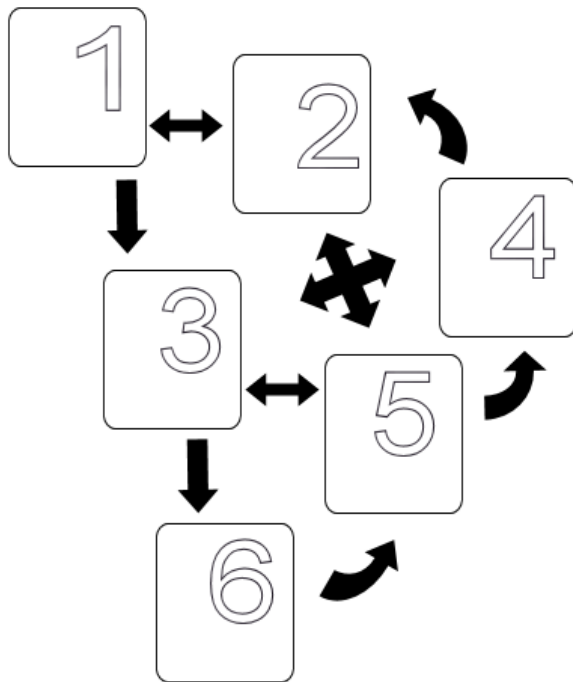
Hvorfor inddrage hypertexten i dansk-undervisningen?

Mediekonvergens

Computeren som en altnulmaskine

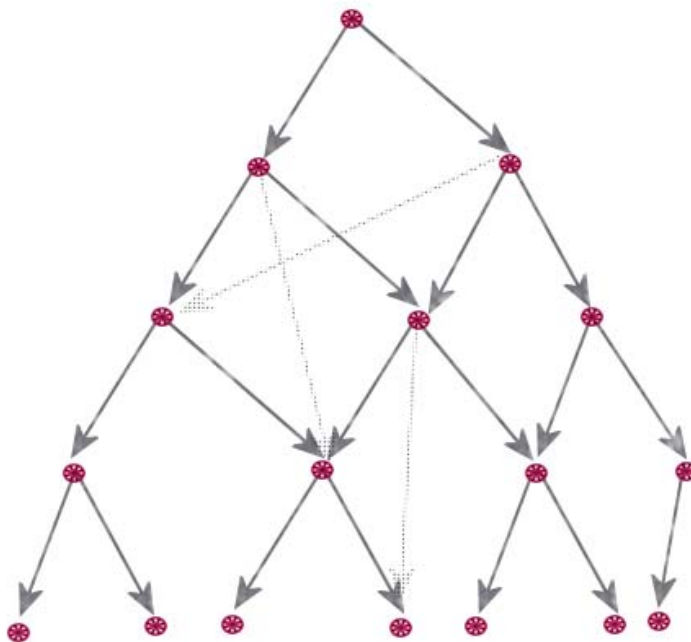
Medier som kunstnerisk udtryk

Den interaktive fortælling



Der findes mange modeller for opbygningen af hypermediefortællinger eller hypermediestrukturer, hvor man næsten frit kan bevæge sig rundt fra afsnit til afsnit, og således selv kan bestemme, hvor lang og hvor kort og hvordan historien skal være.

Fortælletræ



Illustrationen ovenfor viser et mere normalt fortælletræ, der giver mulighed for selv at vælge vejen gennem historien med mulighed for på et eller andet tidspunkt at nå frem til en slutning.

Selv om vi som læsere af en hypertext eller medtilrettelægger i en interaktiv fortælling frit kan digte med på teksten ved at foretage vores egne valg, skal man selvfølgelig ikke glemme, at brugerne kun kan vælge mellem de muligheder, der er lagt ud i hypertextstrukturen.

Frit valg inden for fastlagte muligheder

At skrive til nettet og på nettet

Selve teksten på skærmen kan kaldes "noden" og er karakteriseret ved, at den danner en selvstændig enhed og helst skal kunne læses på ét skærmbillede.

Ofte holder dette ikke, da teksterne i virkeligheden er fremstillet med henblik på en lineær læseproces, selv om teksterne ligger på internettet.

En tekst, der tager hypermediet alvorligt, er skrevet, så de enkelte "noder" kan læses selvstændigt og forholdsvis uafhængigt, men med link fra en "node" til en eller flere andre. Læseren bliver derved medtilrettelægger af hypertexten ved at klikke sig fra "node" til "node".

At skrive til nettet

Linkene mellem de forskellige noder kan fx være:

- Tekstlink
- Ikoner
- Klikbart billede, hvor udvalgte dele af billedet fører forskellige steder hen¹.

Skærmlayout

Det er værd at bemærke, at vi på internettet ofte føler, at vi klikker os rundt i forskellige rum i en næsten tredimensionel struktur og ikke kun en flad tekst. Netop følelsen af rum opstår i kraft af de enkelte siders layout og elementer, bestående af fx:

- Skrifttyper
- Farver
- Grafik
- Fotos
- Lyd.

Se også [Designværkstedet](#) på [emu.dk](#) om skærmlayout og informationsarkitektur:

- [Æstetik virker!](#)
Om brugergrænseflader og interaktionen med dem fra en æstetisk vinkel - og ikke en rent funktionel
- [Struktur](#)
Om at være sin egen indretningsarkitekt under tilrettelæggelsen af websider.

¹ Også kaldet hotspot.

Elevproduceret hypertext:

- [7.a](#) og [7.b](#)
To 7. klassers hypertexter over Bjarne Reuters roman "7.a"

Roman:

- [Byen og Verden](#)
Per Hultbergs roman som hypertext

Journalistik:

- [Riskær undgår formentlig fængsel](#)
Eksempel på nyheden som en hypertext
- [Kontraster – hverdagen på Thulebasen](#)
Multimediejournalistik lavet i Flash
- [Mens vi venter](#)
Om ansylansøgere. Multimediejournalistik lavet i Flash
- [Katastrofen i Kolding](#)
Jyllands-Postens multimedieberetning – lavet i Flash – om fyrværkerikatastrofe i Kolding.

Se [It-værktøjskassen](#), Webværktøj, for at få en introduktion til Flash.

Eksempler på hypertexter

Praktiske overvejelser forud for et forløb

En løsning er at arbejde direkte på internettet, hvor der i skrivende stund findes flere gratis tjenester der kan håndtere et hypermedieprojekt. Et sådant sted er <http://www.wikispaces.com/> hvor man gratis kan oprette et websted hvor flere brugere kan skrive, linke sammen, sætte medier ind etc. Hvis du vil vide mere om hvad der sker inden for område kan du google dig frem til de seneste tiltag eller læse den lille inspirationsartikel der hører til Basismodul 3 om kommunikation.

Wikier

Den "traditionelle" løsning vil være at arbejde lokalt på skolens intranet og organisere sine filer der. Dette er beskrevet i det følgende, hvor Lise Thomsen beskriver hvad hun gjorde i et af sine projekter:

Arbejde på intranet

Det er vigtigt at have en struktur, så man har styr på tekst, billede og lydfile. Hvis man arbejder på skolens lokalnet og evt. gemmer i et fælles katalog på serveren, skal man passe på, at eleverne ikke overskriver hinandens filer. Det skal derfor aftales, hvilke filnavne eleverne skal bruge.

Organisering af filer lokalt

Sørg for at have oprettet en mappe, hvori filer med tekst, billeder og evt. lyd gemmes. Vil man senere flytte sine præsentationer eller lave sine worddokumenter om til websider, er det strengt nødvendigt med orden på filerne, da der ellers kommer små røde kryds dér, hvor billederne burde vises. Desuden er det meget nemmere, når man skal linke de enkelte sider sammen.

Planlæg mapper og filer

Ud fra et fælles billede af Ambrosiusegen skal 7. klasse

Elevernes

lave link til forskellige historier, som omhandler træets oplevelser gennem tiden.

Der oprettes en fælles mappe på skolens server. Mappen hedder "7klasse" og undermappen "ambrosius".

Desuden oprettes der mappe med navnet "arbejdsplads", hvor forskellige tekst-, billed- og lydfiler kan lægges. Mappen bruges som et lager, hvor der kan lægges filer, som måske skal bruges, fx billeder og lyde, som der kan leges med – altså et arbejdsområde.

Efterhånden som eleverne finder ud af, hvad de skal bruge, lægges de endelige filer ind i ambrosiusmappen, som dermed kommer til at indeholde de færdige filer, som skal anvendes.



Aftal med eleverne, hvilke navne de skal give deres filer. Filnavnene kan angives på et strukturdiagram, som er hængt op i klassen med små gule post-it-sedler.

Det volder ofte vanskeligheder at navngive ud fra emnet. Fem filer med ambrosius.doc ender galt, da eleverne kommer til at overskrive hinandens filer. Man kan derfor navngive med elevernes navne, fx jesper.doc. Pas på, hvis der er flere elever med samme navn!

At have struktur fra starten sparer tid i den sidste ende, da det som oftest er her, det går galt.

Det er ikke altid nødvendigt at anvende præsentationsprogrammer eller webeditorer, selv om det selvfølgelig er oplagt. Man kan komme langt ved at anvende Word eller et tilsvarende program. I tekstbehandlingsprogrammet er det fx muligt at arbejde med flere dokumenter på samme tid og linke mellem dokumenterne.

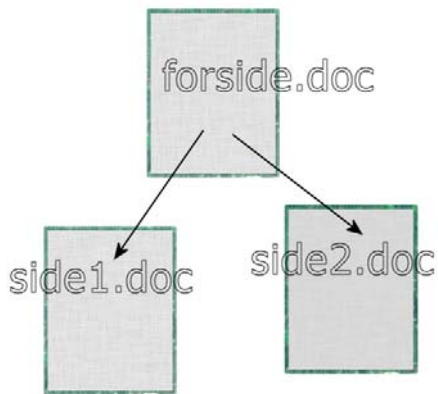
Det er også muligt at indsætte lyd og billeder og endda lave hotspot på billederne, så de kan fungere som link til andre sider, både interne sider og eksterne sider ude på webben.

En ikke uvæsentlig funktion, der kan give mere udtryk, er muligheden for at anvende farver og forskellige skrifttyper.

arbejdsområde

Eksempel på mappestruktur

Software



Praktisk forløb, et eksempel

Skriv en "interaktiv historie"

Fremstil en kort historie eller tekst, der forgrener sig.

Forslag:

- Skriv en historie selv
- Tag udgangspunkt i et billede
- Lav en eksisterende historie om, fx H.C. Andersens eventyr.

Tag evt. udgangspunkt i ældre tekster fra Det Kongelige Biblioteks samlinger:

<http://www.kb.dk/elib/lit/dan/andersen/eventyr.dsl/>

Oplæg til
dagens arbejde

Planlægning af forløb

Mål med forløbet:

- Hvilke faglige og it-faglige mål er der for forløbet?
- Hvordan skal vægtningen være mellem det faglige og det it-faglige?

Organisering:

- Alene, som makkerpar eller i grupper?
- Er forløbet en del af et samarbejdsforløb?

Hvis der er tale om et samarbejdsforløb, er det en god idé at have præcise aftaler for, hvem der gør hvad og hvornår. Fremstil evt. et aktivitetsskema.

Arbejdsperiode:

- Hvor lang tid skal forløbet strække sig over?

Elev- og lærerforudsætninger:

- Hvilke forkundskaber har eleverne – hvilke skal de have, for at kunne arbejde med forløbet?

Fremstil evt. små faktabokse med "fif", som eleverne kan bruge undervejs.