



# Lärarhandledning Digitala historier

Ett filmpedagogiskt projekt för årskurs 1-6

*Får fritt användas och kopieras inom Stockholms län vid angivande av källan.*



# INTRODUKTION TILL DIGITALA HISTORIER

Du håller nu lärarhandledningen till Film Stockholms filmpedagogiska projekt **Digitala historier** i din hand.

Den här handledningen är tänkt att inspirera och förbereda dig inför projektets olika moment. Här får du bakgrunden till digitalt historieberättande och vi berättar hur vi har anpassat ursprungsidén för att passa skolans förutsättningar och arbetet med yngre barn.

En digital berättelse ser ut som en kortfilm och bygger helt och hållet på en persons berättelse. Den är multimedial, vilket innebär att den rymmer olika former av medie-innehåll. Du kan till exempel arbeta med video, stillbilder, cd-skivor, skanner och andra medier.

I projektet Digitala historier blir filmerna cirka en minut långa. Manuset som eleverna skriver bör rymmas på en A4-sida. Antalet bilder som eleverna bör använda är cirka tio stycken.

Det är den personliga berättelsen som är grunden i en digital historia. Berättelsen läses in i datorn av eleven själv. Det är först när berättelsen är färdig som eleverna kan börja arbeta med bilderna.

När alla filmerna är färdiga visas de för eleverna i klassrummet. Filmerna kan sedan brännas på en DVD som kan användas till att ha flera visningar för andra elever, lärare, skolledare, politiker och övriga som kan vara intresserade av hur skolan har jobbat tillsammans med sina elever.

**Välkommen till Digitala historier!**

**Film Stockholm**

<http://www.filmstockholm.se>

## Bakgrund till digitalt historieberättande

Sedan urminnes tider har vi människor berättat historier för varandra. Vi berättar dem på jobbet, vid middagsbordet och en del av oss berättar dem också på Internet. Den digitala tekniken ger oss möjlighet att använda dessa historier till att göra enkla filmer. Genom att välja ut lämpliga teckningar, fotografier eller videomaterial kan vi enkelt bilda våra historier och därefter lägga till musik och texter där vi önskar.

Idén till konceptet digital storytelling, digitalt historieberättande, föddes i San Francisco i USA 1993. Sedan dess har människor över hela världen kunnat lära sig tekniken och hur man kan berätta sina historier med hjälp av detta mycket starka medium. Detta är mycket tack vare Joe Lambert och Nina Mullen som driver Center for Digital Storytelling i Berkeley, Kalifornien. Under våren 2000 startades föreningen digitalbridge i Malmö. Föreningen arbetar för att sprida kunskapen om digitalt historieberättande i Sverige. Digitala historier är ett projekt som Film Stockholm arbetar fram i samarbete med föreningen digitalbridge.

### Varför lära sig multimedieteknik?

Att lära sig tekniken betyder mycket för människors självkänsla och för demokratin i den digitala tidsåldern. Genom att använda den digitala tekniken kan människor göra sin röst hörd på Internet och i andra forum.

Att göra en digital historia är dessutom väldigt givande för både barn och vuxna. Genom detta medium kan man uttrycka sina tankar och känslor, samt ge sin syn på världen på ett starkt och slagkraftigt sätt. Det är inte bara roligt att arbeta med film, med hjälp av dagens teknik är det också mycket enkelt. Blandningen av bilder, ljud, animationer och text gör också att arbetet blir oerhört lustfyllt. Man behöver inte vara en stjärna på att skriva eller rita för att göra en bra digital historia.

Under projektet kommer handledaren att undervisa i de olika momenten. De olika stegen i arbetet kommer att vara manusarbete, bildmanus och redigering. Tillfällena kommer att ligga med några dagars mellanrum så att de uppgifter som eleverna får kan vara färdiga till nästa träff. I denna manual kommer du att kunna läsa om vad som händer vid varje tillfälle och hur du och dina elever kan förbereda er. Om du vill veta mer om digital storytelling kan du läsa mer på <http://www.storycenter.org> eller <http://www.digitalbridge.nu>.

### Lycka till med ditt arbete!

Julia Granath  
*Ordförande i föreningen digitalbridge*

## 7 viktiga element i digitalt historieberättande

Digitalt historieberättande består av sju element som utgör ett bra redskap i skapandet av en historia, men är också en beskrivning av själva innehållet i konceptet.

### 1. Poäng

Första elementet handlar om att berättelsen ska ha en poäng. Med poäng menas det meddelande eller budskap som berättaren vill förmedla med sin historia.

### 2. Dramatik

Andra elementet behandlar frågan om dramatik. En bra historia bygger upp en spänning som gör att vi sitter kvar och lyssnar till slutet. Historien etablerar ett begär i början som vi måste få tillfredsställt.

### 3. Känslomässigt innehåll

Tredje elementet tar upp det känslomässiga innehållet. Om en berättelse gör oss emotionellt berörda kan vi lättare ta till oss budskapet och leva oss in i historien.

### 4. Berättarrösten

Fjärde elementet handlar om att berättarens röst ska anses som en stor gåva. Med hjälp av den egna rösten kan man förmedla ett djupt budskap och en närhet till publiken.

### 5. Ljudillustrationer

Femte elementet är kraften hos en ljudillustration. Detta innebär att ljud har en stark förmåga att påverka vår varseblivning av synintryck. Musik kan till exempel enkelt ge stämning åt en film.

### 6. Disposition

Sjätte elementet handlar om disposition. I digitalt historieberättande kan man laborera mycket med det visuella och det auditiva, men det gäller att hitta en bra balans mellan de olika elementen.

### 7. Tempo

Sjunde elementet tar upp tempot, vilket kanske är det viktigaste bakom framgångsrikt historieberättande. Rytmen i en historia kan vara avgörande för att hålla publikens intresse vid liv.

# Teknik som behövs

## **Dator**

Har man Mac så ingår redigeringsprogrammet iMovie och har man PC så ingår

MovieMaker. Film Stockholm har baserat allt sitt arbete på iMovie då den anses lätt att använda och ha bra kapacitet.

## **DV-kamera**

behövs om man vill ha filmade avsnitt

## **Digital kamera**

används om man vill fotografera nya bilder och ladda ner direkt i datorn. Ersätts

numera ibland av mobil-kamera även om det kan bli lite sämre resultat.

## **Scanner**

behövs om man har pappersbilder eller annat som ska användas.

# Arbetsgången i Digitala historier

Arbetet är upplagt så att en filmhandledare och läraren leder arbetet. Men det går naturligtvis lika bra med en filmkunnig lärare. Om inte skolan eller mediecentralen har en filmhandledare eller mediepedagog finns det många duktiga mediepedagoger som frilansar.

## **1. Lärarworkshop**

**4 timmar**

*Filmhandledare och lärare*

Presentation av projektets arbetsgång  
Genomgång av skannertekniken  
Genomgång av redigeringsprogrammet

## **2. Manuskrivande**

**3 timmar**

*Filmhandledare, lärare och elever*

Från idé till färdig film.  
Genomgång av idéer  
Inspiration av hur man arbetar med bildmanus  
Genomgång av stillbildskameran

## **3. Fotografering av bilder till filmerna**

**2-4 timmar**

*Lärare och elever*

Lärarna hjälper eleverna att fotografera av sina bilder och föra över dessa till datorerna.

## **4. Redigering**

**ca 6 timmar**

*Filmhandledare, lärare och elever*

Eleverna läser in sina historier i datorerna  
Eleverna redigerar sina filmer

## **5. Visning, utvärdering**

**2 timmar**

*Filmhandledare, lärare och elever*

Visning av filmerna i klassrummet  
Muntlig utvärdering av projektet med gruppen

# 1. LÄRARWORKSHOP

## Filmhandledaren och lärare

Innan du drar igång projektet Digitala historier tillsammans med dina elever är det viktigt att du har kunskap om hur projektet är uppbyggt och om hur verktygen som eleverna kommer att använda fungerar. För att underlätta arbetet i klassrummet är det bra med en lärarworkshop för dig och dina kolleger. Ni kan vara 4-6 personer som genomför workshopen. Du kommer under en halvdag att få möjlighet att skapa en kortversion av en digital historia.

### **Workshopen genomförs i fyra olika steg:**

- Inled med en diskussion om hur projektet kommer att genomföras på din skola.
- Därefter skriver du ett kort manus till en personlig historia som du kan berätta på cirka en minut. Denna historia läser du in i en dator.
- Sedan samlar du in ett bildmaterial som du kan illustrera din historia med. Bildmaterialet kan bestå av t.ex. fotografier, bilder, videoklipp m.m.

OBS! Tänk på upphovsrätten!

Läs om upphovsrätten på Film Stockholms webbplats, <http://www.filmstockholm.se>, klicka på Film i skolan, Göra film

- Slutligen redigerar du materialet genom att lägga samman den inlästa historien med dina bilder. Du kan även lägga till musik eller andra ljudillustrationer som du vill ha med i din digitala historia (Tänk på upphovsrätten). Dessutom kan du till exempel lägga in texter samt efterbehandla bildmaterialet i datorns redigeringsprogram på olika sätt.

## 2. MANUSSKRIVANDE

Filmhandledaren, lärare och elever

Vid första träffen med eleverna arbetar man med manusskrivande. Filmhandledaren visar hur en digital historia kan se ut, vilket kan fungera som inspiration för eleverna när de ska skriva sina egna manus. Det är bra om du inför denna gång har berättat för eleverna att de ska göra film. På så sätt kan eleverna före detta tillfälle börja fundera på vad de vill göra film om.

Några exempel på digitala historier finns att se på:

<http://www.hundrahistorier.se> samt <http://computerinteraction.se/filmstockholm/>

Börja med en berättelseövning där eleverna får rita det hus där de bor och berätta en historia som har utspelat sig där. Denna övning är bra att göra i mindre grupper så att alla barn får chans att berätta. Övningen är bra för att stimulera berättandet och få barnen att se att de kan berätta om vad som helst.

Efter detta får barnen berätta om sina filmidéer. Även här är det bra om grupperna är små. De andra eleverna, närvarande lärare och handledaren kommer att kommentera och uppmuntra berättandet och kreativiteten. Det är viktigt att ta del av varandras historier och komma med synpunkter. På så sätt kommer historierna att bli bättre och eleverna mer engagerade i varandras digitala historier.

De manus som de digitala historierna bygger på kommer att kunna vara mellan en halv och en sida långa. Det är viktigt att hålla denna begränsning eftersom en lång berättelse tar längre tid att redigera.

Det är också viktigt att eleverna förstår att de till nästa träff skall ha med sig ett färdigt manus och de bilder som de vill ha med i filmen.

### **Vad är en bra berättelse?**

Genom berättelser lär vi känna varandra och oss själva. Vi har alla äldre släktingar eller bekanta som kan berätta om hur det var när de var små och hur saker och ting var förr i tiden. Genom berättelser lär vi oss saker om vår historia, men också om vår samtid. Nyheterna i tidningar och på TV är också en slags historieberättande med syfte att visa oss vad som händer i världen och ge oss en bild av hur världen ser ut. Berättelser kan vara sanna eller påhittade.

Berättelser som visas i multimedia har stor möjlighet att bli mycket starka. Blandningen av berättarens egen röst, bilder, musik och det subjektiva perspektivet gör att dessa kortfilmer är lätta att ta till sig. En historia som är uppbyggd av de 7 viktiga

elementen har stora förutsättningar att engagera publiken.

Det är bra att ställa sig frågan: Vem vill jag visa filmen för? Det är bra att ha någon i åtanke när man berättar. Vissa berättelser kanske till och med görs för att visas för en speciell person. För att berättelsen ska komma så naturligt som möjligt kan man till exempel låtsas att man berättar den för en kompis. På så sätt kommer man närmare det muntliga berättandet även om man ska skriva ner berättelsen till ett manus.

Något som också är bra att tänka på är att bilder ibland kan komplettera eller ersätta text. I vissa fall kan man visa något genom en bild istället för att säga det med ord. En bra digital historia behöver begränsning för att inte bli för övertydlig. Något som barn ofta gör när det handlar om berättande med bilder är att berätta vad som syns på bilden. I en digital historia är bilderna ett komplement till historien och inte tvärtom. Ett exempel är när någon berättar: "Här är jag och min pappa när vi var på Liseberg i Göteborg". "På den här bilden åker vi berg och dalbana". Istället för att beskriva bilden kan de välja att berätta om hur de kom dit, om det hände något spännande, om karusellerna var läskiga o.s.v.

De flesta digitala historier berättas i första person vilket gör att publiken lättare kan leva sig in i filmen eller berättelsen. Man kan givetvis berätta om någon annan, men det viktiga är att den som berättar är jaget. Det är också bra om berättelsen är subjektiv. Om filmen liknar ett referat med bilder till, kommer publiken inte att titta och lyssna lika intresserat. Genom Digitala historier får man en chans att berätta precis vad man vill och nästan precis som man vill. Genom processen kommer både elever och lärare att lära sig mycket om berättande och teknik. Alla kommer också att komma in i det tänkande som rör bilder, ljud och framför allt historier.

## **Manusarbete**

Manuset som eleverna skriver kommer att ligga till grund för de färdiga filmerna. Manuset kommer också att underlätta arbetet med att samla bildmaterial under arbetets gång. I projektet Digitala historier är det viktigt att lärarna är med och tar del i elevernas arbete, både i skrivandet och i det mer tekniska arbetet. Att integrera manusskrivandet i det vanliga skolarbetet kan vara både kul och lärorikt. Berättelserna kan handla om vad som helst men ska komma från eleverna själva. Det kan vara berättelser som har med teman i skolan att göra eller bara egna personliga berättelser. Det kan handla om resor, favoritplatser, fritidsintressen, ja vad som helst.

Filmhandledaren eller du som lärare, kommer att introducera arbetet kring manusskrivande vid den första träffen med eleverna, men det är viktigt att redan tidigt väcka intresset hos eleverna för den film de ska göra. I skolan kan du och eleverna prata allmänt om film, vilka filmer barnen såg senast och vad som gör en film bra respektive mindre bra. Det är bra att göra barnen uppmärksammade på att de ska göra en film och att de kan använda alla de element som kan rymmas i en sådan: Stillbilder, rörliga bilder, tal, musik, text och animationer.

## **En poäng**

Innan man börjar skriva sitt manus bör man vara klar med vad man vill förmedla med sin berättelse. Vilken poäng vill man komma fram till? Poängen med berättelsen om resan till Liseberg kan till exempel vara att personen hade så mysigt att hon eller han gärna åker dit igen. Det kan också handla om att relationen till pappan blev förändrad

efter den här resan.

Poängen är således det man vill förmedla med hjälp av sin berättelse. Alla historier berättas för att förklara något och målet är att få tittarna att förstå det man har att säga. Ibland kan det dock vara lätt att skriva sin publik på näsan, men det är mer effektivt att påverka någon som är omedveten om det. Ett enkelt exempel på en sådan poäng är ordspråk: ”Tala är silver men tuga är guld”, ”Man ska inte ropa hej förrän man är över bäcken”.

Det sätt man väljer att berätta sin historia på blir avgörande för hur åhörarna kommer att uppfatta innehållet. Eftersom alla delar i berättelsen kan tjäna syftet med poängen är det nödvändigt att definiera målet med skrivarbetet efter berättelsens poäng.

## **Dramatik**

Vad är det som gör att vi läser en femhundra sidor lång bok eller följer en tv-serie varje vecka? Oftast är det berättelsens dramaturgiska uppbyggnad. Välskrivna historier bygger upp en spänning som håller publiken fast till slutet.

De flesta filmer vi ser på bio eller tv utgår från samma enkla mönster. I början etableras en konflikt som måste lösas under berättelsens gång. Anledningen till att vi blir sittande framför tv:n är för att vi vill veta hur konflikten kommer att lösas.

Konflikten kan ofta formuleras som en dramatisk fråga. En dramatisk fråga kan vara: ”Kommer pojken att få flickan?” ”Kommer hjälten att nå sitt mål?” ”Vem är den skyldiga i en mordgåta?” När dessa frågor är besvarade är historien över. TV-serier, romaner och filmer brukar ofta vara raffinerade i sitt sätt att nå fram till svaren på dessa frågor.

Vad kan då den dramatiska frågan i en digital historia vara? Ja, man skulle nog kunna lösa en mordgåta på en minut, men det kan kanske bli lite kort om tid. Frågorna kan gärna vara koncentrerade till det personliga.

”Hur nådde jag mitt mål?” ”Varför nådde jag inte mitt mål?” ”Är det någon speciell person som jag gillar och som har påverkat mig?” ”Vilka händelser har påverkat mig i mitt liv?” ”Varför är min kompis min allra bästa kompis?” ”Vad kännetecknar äkta kärlek?”

Det finns ett oändligt antal frågor som kan bidra till att man bygger upp dramatiken i en digital historia. Viktigt med den dramatiska frågan är att publiken får veta svaret på frågan i slutet av berättelsen. Den dramatiska frågan är det som driver historien framåt.

## **Känslomässigt innehåll**

De flesta av oss har säkerligen någon gång känt sig emotionellt involverad i en bok eller en film. Ibland så pass involverad att vi har känt oss som en av de inblandade och inte velat släppa historien. Det finns inget som engagerar oss åskådare så mycket som ett känslomässigt innehåll. Berättelser som kommer från hjärtat träffar oss oftast i hjärtat. En historia som handlar om grundläggande emotionella företeelser som kärlek, döden och känsla av saknad har lättare att tränga direkt in i våra hjärtan. Människor känner ofta igen sig i dessa frågor och kan enkelt ta dem till sig. Detta gör att berättelsen får och kan behålla publikens uppmärksamhet.

I skolan och i massmedierna uppmanas berättandet ofta att vara objektivt och sakligt. En berättelse som får oss åhörare att lyssna extra är för det mesta subjektiv och skiljer sig från de referat och beskrivningar som ofta görs. Många gånger kan arbetet med digitala historier vara ett bra sätt att ta itu med saker som kan vara svåra att prata om. I en digital historia uppmanas man att berätta utifrån sig själv.

## Exempel på manus

Ett exempel på ett manuskript till en digital historia är en film som gjordes under projektet *Min digitala självgeografi* i Malmö i april 2000. Denna berättelse kommer även att användas som exempel för att demonstrera ett bildmanus längre fram. Under tiden du läser kan du fundera på berättelsens poäng, dess dramatiska fråga och om berättelsen talar till dig.

### Mitt favoritställe på jorden

*En film om Gunnered (text)*

*Mitt första minne här i livet är när jag och min mormor sitter på trappan till det gula huset. På ett torksträck hänger min nytvättade klänning och solen skiner. Jag var bara två år vid detta tillfälle och inget speciellt hände men jag kommer ihåg den här stunden fortfarande. Ända sen jag var liten har jag och min bror varit här varje sommar. Det var här jag lärde mig att mata höns, plocka blåbär, cykla och bara njuta av livet. De som lärde mig allt det här var mormor och morfar.*

*Morfar Allan (text)*

*Morfar var den store, starke och hjulbente bonden som alltid berättade historier för oss. Ofta berättade han samma historier varje gång vi var och hälsade på men det gjorde ingenting.*

*Videoklipp där morfar berättar en historia.*

*Mormor Gun (text)*

*Mormor var kvinnan som lagade världens godaste mat och som var mysigast av alla att krama. Jag kommer ihåg alla mornar jag har vaknat av doften från hennes nygräddade plättar som hon gjorde speciellt för mig.*

*Jag minns alla fikastunder vi hade. Elvakaffe, kaffe på maten, eftermiddagskaffe och kvällskaffe. För oss barn var kaffet inget som lockade utan alla kakor som mormor hade bakat.*

*När morfar blev en pensionerad bonde funderade han varje vinter på om han skulle sälja Gunnered eller inte. Som tur var gjorde han aldrig det och vi kan fortfarande åka hit när vi vill.*

*Nu finns inte min mormor och morfar längre men när jag kommer hit känns det som de fortfarande bor här. Det är vad jag vill tro i alla fall.*

Denna text resulterade i en tre minuter lång film där det också användes fotografier, text, musik och videomaterial.

## Bildmanus

Eleverna bör också göra varsitt bildmanus som de kan utgå ifrån när de redigerar ihop sina filmer. Bildmanusen beskriver var i berättelsen som de olika bilderna ska ligga. Det enklaste sättet att göra ett bildmanus är att sätta upp en bild på ett papper och sedan skriva ner texten bredvid bilden. Till bildmanusarbetet behövs endast stora pappersark och kriterier att skriva och rita med.

### Varför gör man bildmanus?

Ett bildmanus främsta syfte är att planera hur filmen ska se ut innan man påbörjar redigeringen. Här kan man bestämma vilka bilder som ska vara med i filmen, i vilken ordning de ska komma och hur de ska användas för att ta fram syftet och poängen med

berättelsen. Här bestäms också hur filmen ska se ut kronologiskt. Vad som händer först, i mitten och sist. Vilken bild du vill ha till vilken del i berättelsen. Bildmanuset är ett viktigt moment i filmarbete och bör göras grundligt.

Bildmanuset kan göras enkelt på ett stort vitt ark, exempelvis A2. Det skrivna manuset ligger till grund för detta arbete. Bilderna som barnen har med sig kommer att väljas ut och läggas där de passar bäst in i berättelsen. Texten som hör till varje bild kan skrivas under bilderna. Det är bra att gå igenom manuset och bilderna för att se om något ska läggas till eller strykas. Om det saknas bilder så fotografera nya bilder eller rita egna teckningar som ni sedan kan fotografera av och föra över till datorn.

Här följer ett bildmanus som är gjort med bilder till den text du läste tidigare.



Intro med musik



Mitt första minne här i livet är när jag och min mormor sitter på trappan till det gula huset.



På ett torkstreck hänger min nytvättade klänning. och solen skiner. Jag var bara två år vid detta tillfälle och inget speciellt hände men jag kommer ihåg den här stunden fortfarande.



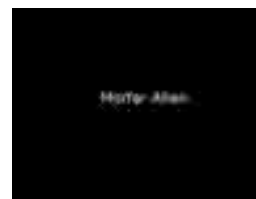
Ända se jag var liten har jag och min bror varit här varje sommar. Det var här och lärde mig att mata höns, plocka blåbär,



cykla och bara njuta av livet. De som lärde mig allt det här



var mormor och morfar.



Morfar var den store, starke och hjulbente bonden som alltid berättade historier för oss.

Intro med musik Mitt första minne här i livet är när jag och min mormor sitter på trappan till det gula huset. På ett torkstreck hänger min nytvättade klänning. och solen skiner. Jag var bara två år vid detta tillfälle och inget speciellt hände men jag kommer ihåg den här stunden fortfarande. Ända se jag var liten har jag och min bror varit här varje sommar. Det var här jag lärde mig att mata höns, plocka blåbär, cykla och bara njuta av livet. De som lärde mig allt det här var mormor och morfar. Morfar var den store, starke och hjulbente bonden som alltid berättade historier för oss.

Detta är början av bildmanuset till en digital historia. Som du kan se är manuset uppdelat i mindre delar. Till delarna har bilder valts ut så att de passar till texten. När berättaren säger att hon lärde sig att cykla har hon valt en bild där hon sitter på en cykel. När hon presenterar sina morföräldrar visas en bild av dem. Morfadern presenteras vidare med en textruta och sedan med en bild. Bilderna är ganska enkla och konkreta. Om man inte har bilder som passar till det man berättar kan man istället använda metaforer. Vissa digitala berättelser använder enbart teckningar eller abstrakta bilder. Det kan vara ett bra sätt att visa vad man vill uttrycka utan att man har fotografier.

## Bildmaterial

Material som kan vara med i filmerna är bilder i form av fotografier, teckningar och allt annat som får plats i en skanner eller som går att fotografera av. Det kan vara brev som man fått av någon eller utdrag ur en dagbok eller liknande.

Tänk på att inte använda upphovsskyddad musik eller bilder om filmerna ska visas utanför klassrummet. Det går att läsa mer om upphovsrätt på Film Stockholms webb. <http://www.filmstockholm.se>, klicka på Film i skolan, Göra film)

Fri musik kan exempelvis skapas i Garageband som finns i alla Mac-datorer. Eller så skapar man ljud och musik på musiklektionerna. Fri musik finns även på Multimediamyran, <http://www.multimedia.skolverket.se>.

Att välja ut rätt bilder kan kännas svårt. Om någon vill göra en film om sin hund, eller kanske om en hund som de önskar sig, behövs bilder på hundar. Vi vill också veta vem som berättar historien, vilket innebär att vi behöver minst en bild på berättaren. I historien om hundar skulle det vara bra med bilder av personen tillsammans med sin hund eller andra hundar. Detta skulle få oss att förstå hur mycket personen tycker om hundar, vilket är syftet med filmen.

Under projektet kommer vi också att uppmana eleverna att använda den digitala videokamera som kommer att finnas så att de kan filma varandra. De rörliga bilderna brukar göra att filmen blir mer levande. Det är dock viktigt att hålla ner längden på det filmade materialet. Det tar lång tid att välja ut de sekvenser som ska användas och de tar stor plats på datorerna. I bildmanusavsnittet kommer du att kunna läsa mer om hur du kan hjälpa eleverna att begränsa antalet bilder och annat material.

## Att berätta i bilder

Att göra en film är att berätta i bilder. Försök att översätta er idé och ert budskap i bilder. En bild kan få olika innebörd beroende på hur den är filmad. Fundera ut vad ni vill berätta med era bilder.

Här är några exempel på vad man kan berätta med olika utsnitt och vinklar:



### Etableringsbild

Visar åskådaren var filmen utspelar sig. Används ofta i början av filmer.



### Halvbild

Visar en mer personlig bild av objektet. Lämplig vid en intervju.



### Närbild

Vissa detaljer säger mer än ex. ett ansiktsuttryck.



### Helhetsbild

Ger ett helhetsintryck av objektet. Kan ex. visa klädstil och hållning.



### Fågelperspektiv

Ger en känsla av underlägsenhet hos objektet.



### Grodperspektiv.

Objektet uppfattas som hotfullt och respektingivande.

# 3. ATT ARBETA MED BILDERNA

Lärare och elever

## **Skannerarbete och fotografering av bilderna**

När eleverna har valt ut sitt material till filmerna, dvs fotografier, teckningar, brev eller dagbokssidor, finns det två sätt att föra över bilderna på.

Antingen kan ni använda en skanner som ni kopplar till datorn. Har skolan flera skanners går arbetet fortare, annars kan ni beräkna att det tar ett tag att läsa in varje elevs alla bilder.

Det snabbaste sättet är att fotografera av de bilder som eleverna har till sina filmer och sedan föra över dessa till datorn. Sätt upp bilderna mot en vit vägg och stabilisera kameran på ett stativ eller mot ett bord. Därefter kan ni ta alla bilder. Tänk på att inte använda blixten eftersom det reflekterar ljus i bilderna.

Fördelen med att fotografera av materialet är att ni sparar tid och eleverna kan själva fotografera av sina bilder.

Dessutom kan man direkt se hur bilderna blev och enkelt ta om bilder som inte blivit bra.

## **Filmning**

Det går också bra att filma något som behöver gestaltas i filmen som till exempel en fotbollsmatch eller en flygande fågel. Det kan också vara en introduktion till berättaren i form av en replik som: ”Hej, jag heter Sara och jag ska berätta om mitt lantställe”. Det är bra om någon lärare kan hjälpa eleverna med utlåning av kamera och visa hur den fungerar. Av erfarenhet brukar det vara så att en elev kan springa i väg och använda kameran under en längre tid, så att resten av kompisarna inte hinner eller kan filma sin del. Alla som vill filma något ska ha chans att använda kameran. Det är också viktigt att begränsa sitt filmmaterial. Ungefär tio sekunder rörliga bilder är lagom.

## 4. REDIGERING

Filmhandledaren, lärare och elever

Det är viktigt att alla elever har alla sina bilder sparade i datorn och att de har ett färdigt bildmanus att följa innan redigeringsarbetet påbörjas.

Eleverna får arbeta i grupper om två eller tre personer vid varje dator. Handledaren eller läraren kommer att ge en kort introduktion till hur den tekniska utrustningen fungerar och hur man skapar mappar på datorernas skrivbord. Därefter går vi igenom hur man spelar in en berättarröst, hur man lägger in bilder i filmen och hur man sätter ihop dessa. Efter denna genomgång är det dags för eleverna att själva påbörja sin redigering. Även om eleverna gör varsin film på samma dator kan de vara med och hjälpa varandra.

Redigeringen är den del i filmarbetet där bilderna, videomaterialet, berättarrösten och allt det andra sätts ihop till en film. Handledaren kommer att vara med och hjälpa till under hela redigeringsarbetet. Genomgången av redigeringsprogrammet kommer att ske i helgrupp med hjälp av en projektor eller liknande. Det är viktigt att det finns andra lärare som kan vara med under redigeringsarbetet för att hjälpa till.

Det är viktigt att eleverna lär sig att vara rädd om den tekniska utrustningen så att den kan användas under lång tid.

### **Berättarens röst**

Vid varje bildruta på bildmanuset står den text som ska läsas in till just den bilden. Att dela upp texten är också bra att göra innan man läser in manuset. Det kan kännas konstigt och ganska nervöst att spela in sin egen röst. Ofta tycker man att man låter konstigt. Vi har nog alla någon gång hört vår egen röst inspelad på något band eller någons telefonsvarare och inte velat kännas vid den. Det kan också kännas ganska onaturligt att spela in sig själv. Av denna anledning är det bra att dela upp manuset i mindre stycken. Om man bara läser in en mening i taget gör det heller inte så mycket om man råkar säga fel eller får en hostattack. Det är bra att utgå från bildmanuset när man påbörjar redigeringsarbetet. Här har man texten som ska spelas in och man ser enkelt hur bilderna ska fungera i filmen.

### **Ljudillustrationer**

Även ljud är viktigt för att illustrera en digital historia. Det kan vara ljudet av musik eller ljudet av en vind som vandrar genom trädskronorna. Det kan vara trafikbuller, kor som råmar eller barn som skrattar. Det viktiga är att det är ljud som hjälper till att skapa den stämning som eleven själv vill ha i filmen.

Något som också kan hjälpa dramatiken på traven är stämningssmusik. En scen i en film kan påverka oss på olika sätt beroende på vilken typ av musik som spelas. Om man ser en bild av en hand som ska öppna en dörr och det spelas glad musik får det oss att tänka att det är något trevligt som väntar bakom dörren. Om det däremot spelas yvig stråkmusik blir vi istället inställda på att något hemskt eller läskigt väntar bakom dörren. Stämningssmusik kan hjälpa till att ge filmen dess rätta känsla. Det är därför viktigt att välja rätt musik.

Det är allra roligast om eleverna kan använda sig av musik som de har gjort själva. Om de inte har möjlighet att spela in en hel låt så kan det ofta räcka med någon som spelar ett enstaka musikinstrument, till exempel flöjt, gitarr eller trummor. Det kan också bli jättebra om någon nynnar eller sjunger något utan musikinstrument i bakgrunden.

Det är viktigt att tänka på att musik med text kan röra till budskapet i en film. Om personen i filmen säger en sak och texten i musiken en annan blir budskapet inte lika klart. Det är då lätt att blanda ihop sångtext med talad text. Det kan också vara svårt att koncentrera sig på vad som sägs i röstpålägget. Instrumental musik är enklare att använda.

### **Disposition**

Man brukar säga att en bild säger mer än tusen ord. I många avseenden är detta helt sant. Bilder kan ibland helt ersätta text. Publiken är inte dum utan kan och vill skapa sin egen uppfattning om innehållet. Bilder kan fungera som metaforer för ord som inte behöver bli sagda. Ibland kan det också vara så att avsaknaden av bilder kan vara mer talande än vad någon visuell bild är. Ett tomrum mellan bilder kan få oss att skapa egna bilder, vilket kan vara mycket givande för publiken. Något som är viktigt för att göra en bra film och för att underlätta arbetet med digitalt historieberättande är att begränsa antalet bilder, text och annat material. I en Digital historia kan det vara bra att första gången begränsa antalet bilder till tio sycken.

### **Tempo**

Tempot i en bok eller film påverkar vår upplevelse av det vi läser eller ser. Tempot kan skapas med hjälp av bilder, musik och sättet man berättar historien på. Hur bilderna visas är också viktigt. Vid redigeringsstillfället kan man välja att visa bilder under flera sekunder eller att låta bilderna blinka fram under en bråkdel sekund. Detta gör att tempot antingen känns långsamt eller snabbt.

Musikvideor har nästan skapat en egen genre av bildberättande med en massa bilder som susar förbi ens ögon. Här är tempot högt och ger inte mycket tid över för publiken att granska eller tolka bilderna var för sig. En mycket mer sänkt och lugn typ av bildberättande är Hans Willius "Svart på vitt". Här ligger bilderna framme under flera minuter med en berättelse till varje bild. Inom digitalt historieberättande kan man använda vilken berättarteknik som helst. Det kan också vara effektivt att kombinera snabbt och lugnt tempo. Hur man väljer att visa bilderna påverkar hur de uppfattas. Det är även enkelt att ändra på tempot genom att ändra musiken.

### **Redigeringsarbetet**

Börja med tala in berättarrösten. Ett bra sätt är att spela in en mening i taget.

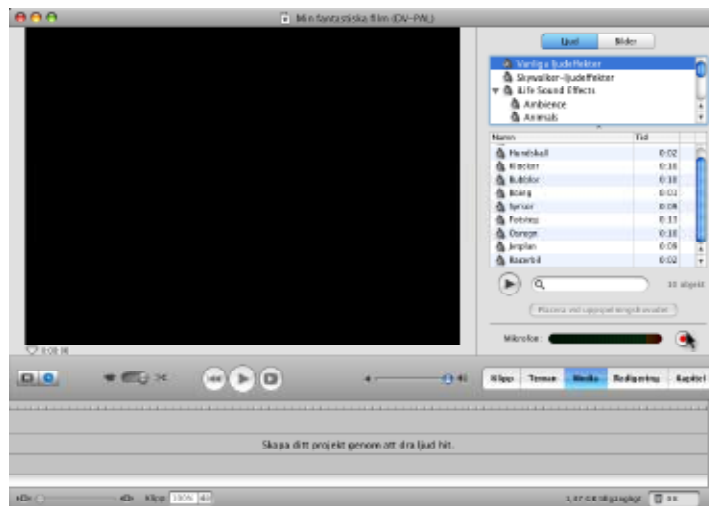
## Välj att spela in rösten via en mikrofon eller via en DV-kamera:

- Antingen talar man in sin berättelse via en mikrofon som är kopplad till datorn. Spara berättarrösten i redigeringsprogrammet. Fördelen är att det går fort att spela in rösten direkt till datorn. Nackdelen är att en del bakgrundsljud kan komma med om man sitter med datorn i ett klassrum.

- Att spela in rösten direkt till en DV-kamera kan vara bra om man vill sitta i ett tyst rum när man ska läsa in sin berättarröst. Filmhandledaren eller läraren kan hjälpa till att spela in varje elevs röst på ett DV-band och därefter kan eleven själv få lyssna och godkänna.

Fördelen är att och om en elev skulle råka radera rösten i datorn, kan man alltid importera den igen från DV-bandet.

Nackdelen är att det tar lite längre tid att spela in varje elev och därefter importera ljudet till datorn.



Gör det som är lättast utifrån den utrustning som finns på skolan och den tekniska kunskap som ni själva har!



Nästa steg är att lägga bilder efter manuset. Bilderna importeras in i dokumentet och kan sedan läggas in vid den del av röstspålggaget som det är tänkt.

# 5. VISNING OCH UTVÄRDERING

## Filmhandledaren, lärare och elever

När alla elever är färdiga med sina filmer samlas vi för att gemensamt titta på vad alla gjort. Eleverna kan också bjuda in sina skolkompisar och andra lärare att titta på filmerna. Att visa sin film för sina kompisar är ett bra sätt att avsluta ett intensivt arbete på. Det är också kul att visa något man lagt ner mycket tid och energi på, och som man är nöjd med.

Att trycka upp ett antal DVD-skivor med samtliga filmer på är både ett roligt minne för eleverna samt ett sätt att spara filmerna på skolan!  
Låt gärna eleverna själva få skapa omslag till DVD-skivorna.

Visa gärna filmerna på till exempel föräldramöten, temadagar, öppet hus och liknande.

## Film och medier – De nya skolämnena

Att i tidig ålder få en begriplig och lustfylld introduktion till film och andra medier är ovärderligt i det massmediesamhälle som vi idag lever i. Det är viktigt för att unga människor skall få en ökad förståelse för hur de nya medierna fungerar, hur de påverkar vårt sätt att tänka och vårt sätt att reagera. Att bli en aktiv, kritiskt tänkande mediekonsument är någonting man måste lära sig. Ett steg på vägen är att eleverna redan tidigt får chansen att göra egna filmer.

De flesta människor upplever också arbetet med att göra sin första film som väldigt lustfyllt. Det ger dem ett uttrycksmedel som de har saknat tidigare. Speciellt betydelsefullt brukar detta kännas för de elever som har svårt att uttrycka sig på andra sätt. De kanske har svårt för att skriva, inte gärna talar högt inför en grupp, inte tycker om att teckna eller göra egen musik. För dessa elever kan mötet med det filmiska uttrycksmedlet bli extra viktigt.

I och med att arbetet med film och andra medier lyftes fram i de nya kursplanerna för grundskolan, har mandatet och ansvaret för arbetet med rörlig bild i skolan ökat. Film Stockholm vill verka för att arbetet med rörlig bild bereds större plats och får mer resurser inom och utöver skolans ämnesundervisning.

Film Stockholm har en mer utförlig iMovie-manual på sin webbplats.  
<http://www.filmstockholm.se>, klicka på Film i skolan, Göra film

Det finns mer tips och information på Film Stockholms webbplats,  
<http://www.filmstockholm.se>, klicka på Film i skolan.

*Film Stockholm är ett regionalt resurscenter för rörlig bild i Stockholms län. Verksamheten drivs av Stockholms läns landstings kulturförvaltning med stöd av Svenska Filminstitutet. Film Stockholm verkar för att utveckla filmkulturen i länet med fokus på barn och unga.*