

Praktiskt filmarbete i undervisningen



Denna text är en del av Praktiskt filmarbete i undervisningen – ett kollegialt stödmaterial för undervisningsutveckling.

Texten är skriven av bild- och medielärarna Elin Jönsson och Elisabet Jonsved inom ramen för ESF-projektet BLIVA – Behovsdrivet lärande med innovativa verktyg och arbetssätt.

Övriga delar av materialet samt filmer som relaterar till texten finns på webbplatsen Pedagog Stockholm:

[Praktiskt filmarbete i undervisningen | Pedagog Stockholm](#)



EUROPEISKA UNIONEN
Europeiska socialfonden

Utbildningsförvaltningen
Avdelningen för stöd kring lärande och
elevhälsa, Medioteket

Trekantsvägen 3, Liljeholmen
11743 Stockholm
elin.s.jonsson@edu.stockholm.se

Innehållsförteckning

1. Film till vilken nytta?	3
2. Kameran	4
3. Berätta med kamera och redigeringsprogram	5
3.1 En scen, flera klipp	5
3.2 Bildutsnitt, perspektiv och kamerarörelse	7
3.3 Bildföljd och förväntan på sammanhang	7
3.5. Ljud och musik	10
3.6 Tid och berättande	12
3.7 Repliker och voice over	14
3.8 Pålagd text	15
4. Redigeringsprogram	18
5. Att arbeta praktiskt med film i undervisningen	19
5.1. Konkretisera uttrycksformen	20
6. Slutdiskussion	22
Tips för att komma i gång	23

1. Film till vilken nytta?

Den teknologiska utvecklingen har gjort att de flesta av oss idag bär en kamera i fickan som vi kan kommunicera med. Vi kan även välja mellan en mängd olika applikationer om vi vill redigera och bearbeta vårt material. Sociala medier skapar möjlighet för oss att med några knapptryck publicera det vi skapat och nå ut med våra budskap. Bildspråk kan argumenteras vara på väg att bli våra elevers främsta språk och många elever konsumerar och kommunicerar dagligen med rörliga bilder i olika sociala kanaler. Kunskap om kamerans förmåga att skildra världen och att kunna använda redigeringsprogram blir alltmer viktiga kompetenser att ha.



Detta material har två mål som till viss del även är sammankopplade. Det ena målet handlar om att diskutera hur vi designar vår undervisningspraktik. Oavsett i vilket syfte vi vill använda en kamera och ett redigeringsprogram i vår undervisning behöver vi förhålla oss till att resultatet är en multimodal uttrycksform där ord, bild och ljud samverkar. Det spelar ingen roll om eleverna använder kameran till att spela in en laboration eller skapar fiktiva berättelser, när vi använder kamera och redigeringsprogram kommer vi behöva göra en mängd val som i sin tur påverkar elevernas kunskapsrepresentationer. Denna text kommer diskutera hur vi som lärare inte bara kan ge våra elever i uppgift att *göra en film* utan att precisera vad det är vi ber dem om. Förmodligen skulle få av oss be dem *skriva en text* utan att tydliggöra vad för typ av text vi förväntar oss.

Det andra målet är att uppmärksamma några av de språkliga normer som vi måste förhålla oss till när vi använder en kamera och ett redigeringsprogram för att berätta. Vi kommer betrakta det filmiska berättandet som ett brett multimodalt uttryck med ord, ljud och bild i samspel. Genom att inta detta perspektiv kan vi rusta oss med en analytisk förmåga som även täcker det breda spektra av rörliga bilduttryck som vår samtid består av; från Instagramstories och youtube-klipp till långfilmsformatet som visas på biograferna. Förhoppningen är att materialet ska väcka tankar som kan leda till nya sätt att angripa och organisera undervisningen i klassrummet.

2. Kameran

Ända sedan kameran uppfanns i mitten på 1800-talet har den fascinerat människor genom sitt naturtroga sätt att skildra världen. Om vi skriver ordet katt med en penna eller ett ordbehandlingsprogram så finns det ingen egentlig relation mellan de bokstäver som formar *ordet* katt och *djuret* katt. Fotograferar vi en katt så ser vi djuret katt på bilden. Vi kan dessutom se vilken färg kattens päls har, kroppens form och hur lång svansen är. För att fotografiet ska bli till krävs att en katt befunnit sig framför kamerans lins och att fotografen valt att trycka in kamerans knapp just i det ögonblicket. Att se på ett fotografi och att se på den fysiska världen har på så sätt stora likheter, allt som krävs är att vi använder vår synförmåga. Varje fotografi har dock en inneboende dubbelhet – kameran skildrar objektivt den fysiska världen men fotografen gör subjektiva val.

Väljer vi i stället att filma katten kan vi, utöver att se kattens färg och form, se hur den rör sig. Vi kan se om den haltar, om den rör sig snabbt eller avvaktande. Vi kan se och höra om den fräser eller spinner mjukt. Världen är i ständig rörelse och en filmkamera kan fånga dessa rörelser på ett sätt som inget annat medium kan.



Kamerans förmåga att skildra det som befinner sig framför linsen gör även att vi kan använda den för att manipulera tid och rum. Vi kan ses i realtid via ett videomöte oavsett om ena parten befinner sig fysiskt i Malmö och den andra i Umeå. En föreläsning eller ett luciatåg kan spelas in och ses efteråt för de som inte kunde komma den tid som eventet ägde rum. Kameran kan alltså användas för att överbrygga tid och rum utifrån tre basala premisser: rikta linsen, tryck på kamerans avtryckare, låt tid passera. Utifrån dessa grundläggande premisser har olika språkliga normer utvecklats i samklang med maskinen kamera. Dessa normer behöver vi förhålla oss till oavsett i vilket syfte vi vill använda en kamera.

Det finns flera möjligheter och anledningar till att använda en kamera i en undervisningskontext, vilket inte minst märktes tydligt under covid-pandemin. Kameran kan vara ett viktigt redskap i ett flippat klassrum eller användas för att spara tid vid en redovisning, genom att eleverna spelar in

sina presentationer i stället för att de linjärt håller sin presentation en efter en fysiskt i klassrummet. Inom ramen för svenska och bild kan eleverna skapa egna fiktiva berättelser. I samhällskunskap kan de skapa reklamfilmer eller propagandistiska budskap för att utveckla sin kritiska förmåga och kameran kan användas för att dokumentera laborationer eller skapa egna instruktionsfilmer i naturvetenskapliga ämnen för att nämna några exempel.

En kamera kan även fungera som en isbrytare i ett grupparbete. Genom att eleverna filmar, tittar på den digitala displayen och diskuterar det de filmat blir de aktiva tillsammans. Kameran kan också få dem att fysiskt besöka olika platser tillsammans genom dess premiss, att det som ska filmas måste befinna sig framför kameran.

Vi som lärare kan även lära oss mycket av att titta på de yngre elevernas fotografier eller rörliga bilder. Att fotografera är att välja ut och värdera, via barnens bilder kan vi få syn på deras synvinklar, perspektiv och vad som intresserar eller fascinerar dem.

3. Berätta med kamera och redigeringsprogram

I följande stycken ska vi fördjupa oss i några parametrar av berättande där ord, rörlig bild och ljud samverkar. Vi kommer diskutera kamerans och redigeringsprogrammets möjlighet att skildra händelser och skeenden genom exempelvis; klipp, bildutsnitt, perspektiv, kamerarörelse, bildföljd, musik, ljud, berättande, repliker, voice over och text.

Att gestalta är att konstruera oavsett vilken uttrycksform vi använder. Texten kommer beröra hur alla gestaltningssval påverkar hur en mottagare kommer att uppfatta budskapet. Oavsett hur och i vilket syfte vi vill använda en kamera i vår undervisning behöver vi förhålla oss till dessa gestaltungsproblematiker och möjligheter.

3.1 En scen, flera klipp

När vi filmar en händelse eller en rörelse kan vi välja att skildra den från en enda synvinkel vilket skulle kunna jämföras med att titta på teater i en salong; vi sitter framför scenen och ser det som utspelar sig på scenen. Vi kan inte se några närbilder eller uppleva det som händer på scenen ur ett fågelperspektiv. På motsvarande sätt kan en kamera ställas upp på en bestämd plats, vi trycker på inspelningsknappen och låter händelsen (scenen) utspela sig framför kameran. Ett alternativ till detta sätt att skildra något är att vi väljer att filma om samma händelse flera gånger från olika synvinklar och sedan sammanfoga materialet i ett redigeringsprogram.

I videosekvensen under ser ni handlingen "dricka kaffe" skildras på två olika sätt. I det första exemplet skildras handlingen i en enda tagning från

samma synvinkel. I det andra exemplet skildras handlingen i fyra korta klipp med två olika bildutsnitt. I exempel två har ett redigeringsprogram använts för att sammanfoga de fyra olika klippen, på så sätt skapas illusionen av att de fyra klippen skildrar samma rörelse. I själva verket fick personen vid filminspelningen dricka ur kaffekoppen tre gånger; varje gång filmades rörelsen ur ett nytt bildutsnitt.

Klicka på länken för att komma till videoklipppet:

[Titta på 'Dricka kaffe' | Microsoft Stream](#)



Att fundera på:

- Vilka bildutsnitt används?
- Hur påverkar de två olika sätten att använda bildutsnitt skildringen av händelsen "dricka kaffe"?
- När skulle de två olika gestaltningarna kunna vara användbara?

Här har vi grunden i det filmiska berättandet. I stället för att kameran används på det enklast möjliga sättet; ställa upp den på en fast plats, trycka på inspelningsknappen och låta den dokumentera det som händer framför linsen, utnyttjas de konventioner- det filmiska språk- som vuxit fram kring pionjärerna bland filmarna filmhistoriskt. Att skildra en händelse från flera olika synvinklar är en basal grammatik att kunna urskilja och förstå sig på. Ur vilka olika synvinklar går det att urskilja en handling? Och hur påverkar det vår förståelse för det vi ser? Hur ofta tänker vi på att det döljer sig ett tidsbrott mellan varje klipp? Det som till synes är en kontinuerlig handling (lyfta koppen och föra den till munnen) är egentligen uppbrutet i tre handlingar som sammanfogats.

Genom att förstå vad som sker "bakom kulisserna" skapas en kritisk förståelse för de meningserbjudanden som rörlig bild innebär. För att kunna förstå det som sker bakom kulisserna behöver vi både öva själva på att skapa filmiska uttryck samt diskutera hur de filmiska uttryck vi möter är uppbyggda. Vi behöver ha ord och begrepp för att kunna föra samtal

om dessa konversationer. Några av dessa grundläggande begrepp presenteras under nästa rubrik.

3.2 Bildutsnitt, perspektiv och kamerarörelse

Hur nära vi går vårt motiv med kameran kommer att ha betydelse för hur en mottagare tolkar det den ser. Vill vi framhäva hur en person reagerar på något blir en närbild på ansiktet mycket lämpligare än att filma personen med en översiktsbild där det blir svårt att se ansiktsuttrycket. Vill vi däremot etablera en plats där något ska utspela sig behöver vi backa med kameran och fånga en översiktsbild som ger mycket mer information om platsen än en helbild eller närbild ger. Hur högt eller lågt vi håller kameran eller hur vi rör kameran i förhållande till motivet skapar också betydelser för tittaren. Ur ett *godperspektiv* skapas illusionen av att någon är stor och mäktig medan ett *fågelperspektiv* tvärtom ger intrycket av att någon är mindre än den egentligen är. Håller vi kameran på frihand och tillåter att det blir skakiga rörelser i filmandet kommer det ge intryck av ett mer dokumentärt förhållningssätt än en kamera på stativ inger. Flackar vi med kameran på ett oplanerat sätt utan att använda de klassiska kamerarörelserna *panorering* och *tilt* kan det ge intrycket av en subjektiv kamera, det vill säga att vi ser utifrån en specifik persons ögon.

Vi behöver alltså känna till och förstå betydelsen av olika bildutsnitt, kameraperspektiv och kamerarörelser för att kunna göra medvetna val när vi filmar. Vi behöver även kunna de olika begreppen för att ha ord att analysera och diskutera hur andra gjort val i de filmiska uttryck vi möter. I filmen nedan visas och förklaras de vanligaste bildutsnitten, kameraperspektiven och kamerarörelserna (4.11 min).

[Titta på 'Bildutsnitt' | Microsoft Stream](#)



3.3 Bildföljd och förväntan på sammanhang

De flesta av oss håller nog med om att “jag gillar paj” betyder något annat än “gillar jag paj”. Ordföljden är en grammatisk resurs som används för att uttrycka en skillnad i betydelsen. På samma sätt fungerar bildföljden. Vi läser ihop bilder som placeras efter varandra på en tidslinje i ett redigeringsprogram. I vilken ordning bilderna placeras

kommer att påverka hur filmsekvensen tolkas och förstås. Ogenomtänkt bildföljd kan dessutom resultera i att en mottagare inte förstår sammanhanget mellan de olika bilderna och får därmed svårt att tolka det den tittar på.

I videosekvensen under är två filmade klipp ihopsatta i ett redigeringsprogram. När du klickar på länken kommer du se två möjliga versioner av bildföljd (0.30 min).

[Titta på 'Bildföljd' | Microsoft Stream](#)

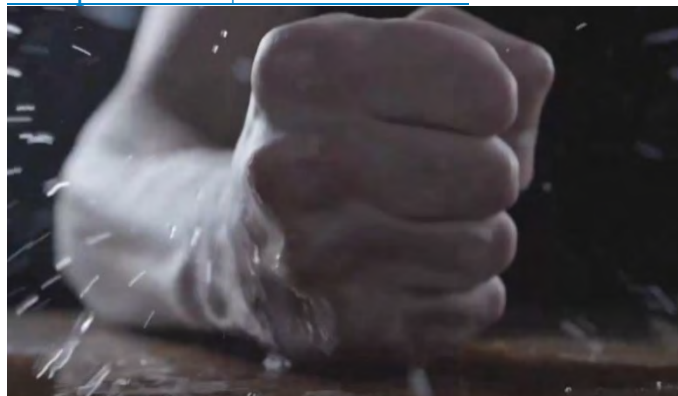


Att fundera på:

- Vilka två bildutsnitt är personen skildrad med?
- Vad gör personen i klippet och vilka ansiktsuttryck har hon?
- Hur påverkar ordningen på de två klippet din tolkning av det du ser?

När bilder läggs i en viss ordning på en tidslinje i ett redigeringsprogram skapas automatiskt en förväntan på sammanhang, eftersom det är så vi har lärt oss att läsa rörlig bild; som ett berättande. Klicka på länken nedan för att se ett exempel på hur tre bilder läses ihop när de följer på varandra i en viss ordning (0.24 min).

[Titta på 'Flickan' | Microsoft Stream](#)



Klippet är en del av Statens medieråds material "Bilder och verkligheter" som författarna till denna text skapat.

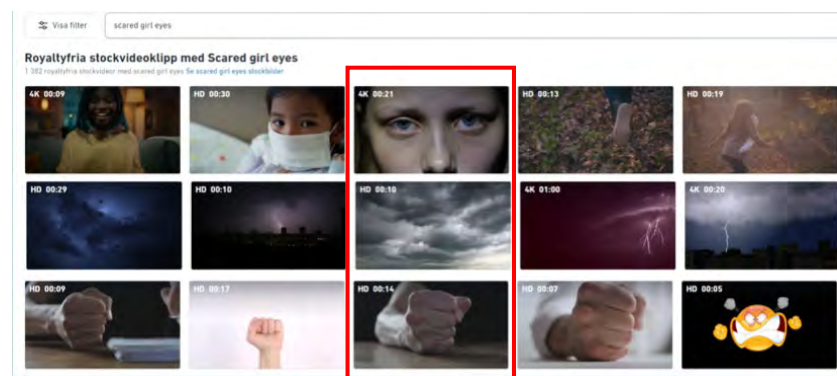
Att fundera på:

- Vad ser du? (bildelement, färger med mera)
- Hur ser du? (bildutsnitt, kameravinklar, ljussättning med mera)
- Vad hör du? (musik, ljudeffekter, atmosfärljud)
- Hur hör du? (tonalitet, rytm, dynamik med mera)

Den första bilden visar en extrem närbild på en person som har ljus hår, rynkade ögonbryn och flackande blick. Den andra bilden visar en kameraåkning genom mörka moln och regn. Den tredje bilden visar en närbild på en knuten hand som slår i ett bord. Samtidigt som bilderna spelas upp en i taget hör vi ljudeffekter i form av åska och en dov smäll när näven slår i borden. Stämningsskapande musik ligger hela tiden på i bakgrunden. Videon väcker frågor såsom: Vilka är personerna? Har personerna någon slags relation? Hur mår personen i bild ett? Hur känner personen i bild tre? Vad har hänt innan denna sekvens? Vad kommer hända efteråt? Vad betyder de mörka molnen och regnet i detta sammanhang?



De tre bilderna som visas i videon är utvalda och köpta från en bildbank och har således egentligen ingenting med varandra att göra. Men när de läggs i följd efter varandra på en tidslinje läser vi ihop dem likt ord som placerats bredvid varandra i en mening.



Som mottagare börjar vi automatiskt försöka skapa sammanhang mellan bilderna för att urskilja ett budskap. Alla olika kommunikativa val som avsändaren gjort styr våra associationskedjor. Hur vi läser bilderna beror också på oss som mottagare. Våra förkunskaper, erfarenheter och åsikter har betydelse för hur vi ser och tolkar det vi ser. Någon kanske tolkar

videon som att det är en ung flicka som blir utsatt för någon form av fysiskt hot. Läser mottagaren även näven som "manlig" kommer det påverka tolkningen. En annan mottagare kanske gör läsningen att personen i bild ett känner en stigande frustration som utmynnars i att personen slår näven i bordet. De mörka molnen skulle då kunna tolkas som en metafor för ilska.

Om vi skulle byta ut bild ett till en annan bild hade det påverkat tolkningen av videon. Fundera över hur ni tolkat bildsekvensen om bild ett visat någon av dessa tre personer i stället?

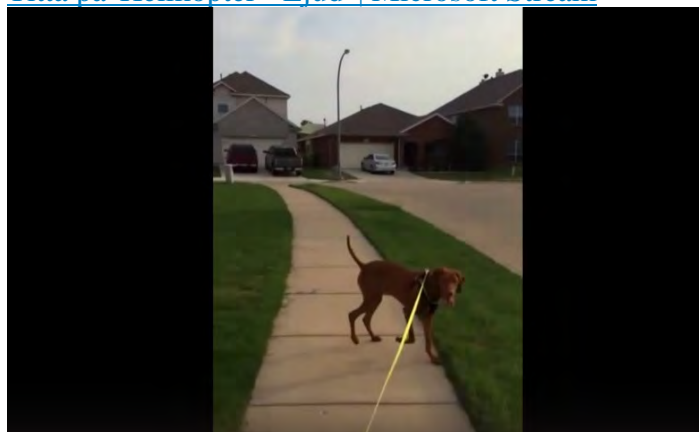


3.5. Ljud och musik

En kamera fångar förutom bild även upp ljud vid inspelningstillfället. I efterarbete i ett redigeringsprogram kan rörliga bilder kombineras med ytterligare ljud som ljudeffekter, musik och atmosfärljud. Även tystnad kan vara ett aktivt val av en avsändare. Ljud, musik och tystnad kan användas för att skapa stämningar, väcka förväntningar, spela på känslor eller för att berätta något utöver det bilden visar. Om en mottagare hör ljudet av en helikopter kommer detta skapa en föreställning om en helikopter, trots att ingen helikopter visas i bild. Ljudet kan på så sätt skapa en synvilla. Beroende på sammanhang och på de bilder som visas kommer en mottagare även associera till olika typer av helikoptrar; en polishelikopter som spanar, en militärhelikopter som närmar sig eller en ambulanshelikopter i brådskande fart.

I klippet under hör vi ljudet av en helikopter sammanfogat med tre olika bilder. Klicka på länken för att komma till exemplet (0.27 min).

[Titta på 'Helikopter - Ljud' | Microsoft Stream](#)



Att fundera på:

- Hur påverkar de olika bilderna era föreställningar om ljudet? Vad för typ av helikopter hör vi? Vem kör helikoptern?
- Hur påverkar ljudet av helikoptern tolkningen av bilderna? Vad är det för skeenden som utspelar sig?

Ljud kan även användas för att skapa en atmosfär eller för att illustrera tid. Ljudet av syrsor kan exempelvis skapa associationer till skymningstid och sommarnatt. Begreppet ljudbild syftar på ljudsammansättningen, det vill säga hur alla olika delar tillsammans skapar en helhet. Klicka på länken nedan för att se ett exempel på hur ljud påverkar tolkningen av ett bildmaterial, samt hur ljud kan användas för att skapa en förväntning på dramatik (0.44 min). Du kommer se samma bild upprepas tre gånger men med tre olika ljudläggningar.

[Titta på 'Skog - ljud' | Microsoft Stream](#)**Att fundera på:**

- Klipp 1 - Vad ser du och vad hör du? Vad berättar ljudet om skogen? Får ljudet dig att tänka på en specifik tidpunkt eller årstid?
- Klipp 2 - Vad ser du och vad hör du? Vad berättar ljudet om skogen? Hur påverkar ljudet tolkningen av kameraperspektivet?
- Klipp 3 - Vad ser du och vad hör du? Hur påverkar kombinationen av de olika ljuden din förväntning på vad som kommer ske? Vad för typ av skeende utspelar sig?

Musik har stor påverkan på hur vi uppfattar en stämning i ett bildmaterial, musik kan även förstärka eller förändra tolkningen av ett bildmaterial. I videoklipppet under ser du samma bildsekvens upprepas med två typer av musik. Hur påverkar musiken tolkningen? Klicka på länken för att se exemplet (0.37 min).

[Titta på 'Musikens påverkan' | Microsoft Stream](#)



Exemplet är skapat av Jack Pierce.

Att fundera på:

- Hur du tolkar personernas relation till varandra genom de två olika musikläggningarna?
- Hur påverkar musiken dina förväntningar på vad som ska hända när klippet är slut?
- Inom multimodal teoribildning diskuteras blickar och blickriktningar som en grammatisk resurs, hur manifesteras detta i klippet?

3.6 Tid och berättande

Precis som vid skriftligt berättande behöver vi förhålla oss till tid när vi skapar ett filmiskt berättande. En berättelse som urskillningslöst berättar allt går inte att följa, du måste göra urval. En skicklig berättare drar ut på vissa moment för att skapa spänning och hoppar över många andra moment som är ovidkommande för berättelsen och bara riskerar att tråka ut lyssnaren eller tittaren. När vi riktar kamerans lins mot en fysisk omgivning, pressar ner kamerans avtryckare och låter tid passera kommer vi fånga rörelser på kamerans minneskort i realtid. För att komprimera eller brodera ut tid i ett filmiskt berättande behöver detta förberedas vid inspelningstillfället för att sedan slutföras i redigeringen.

Videon nedan skildrar två sätt att klippa en sekvens där en person går från sitt arbete till tunnelbanan (0.45 min). Fundera på skillnaden mellan de två sätten att gestalta promenaden? Hur var det att titta på de två olika versionerna? I vilka sammanhang/syften kan det vara relevant att använda de olika versionerna?

[Titta på 'Tid och klippning' | Microsoft Stream](#)



På liknande sätt kan ett betydelsefullt scenario broderas ut genom att skildras med flera bildutsnitt och kameravinklar. En person som ramplar i den fysiska världen hamnar förmodligen på marken inom någon sekund. Samma händelse kan skildras via kamera med flera olika bildutsnitt och kameraperspektiv eller via effekten slowmotion, så att fallet på film tar mycket längre tid. Detta skulle kunna vara en strategi för att exempelvis åstadkomma en mer målade beskrivning av händelsen, eller för att poängtera att denna händelse är särskilt betydelsefull. På liknande sätt skulle eleverna kunna skildra ett avgörande och viktigt moment i en laboration genom att händelsen broderas ut och tydliggörs med flera olika bildutsnitt. Även tempot i klippningen spelar roll för hur en mottagare tolkar bilderna. Snabba, korta klipp på rad upplevs ofta dramatiska och actionfyllda.

I videosekvensen under ser vi hur återigen en händelse skildras på två olika sätt. I första versionen filmas händelsen enbart med en helbild medan andra versionen broderas ut med hjälp av olika bildutsnitt, perspektiv och rörelser. Klicka på länken för att komma till exemplet (0.42 min)

[Titta på 'Tid och klippning' | Microsoft Stream](#)



Exemplet är skapat av Filmriket

Att fundera på:

- Hur påverkar de två olika sätten att skildra händelsen din tolkning?
- När skulle de två olika gestaltningarna vara användbara? Det vill säga i vilket syfte skulle det kunna vara användbart med den långa respektive korta skildringen?
- Vilken betydelse har musiken och ljudet?

Vid filmningen och redigeringen behöver vi ta ställning till hur vårt budskap ska förhålla sig till tid. Exempel på frågor som vi kan ställa oss är; när på dagen ska vi filma? Ska budskapet skildras kronologiskt eller icke-linjärt? Ska eleverna exempelvis filma en laboration behöver de välja om de ska presentera resultatet först och sedan vägen dit eller om de ska skildra laboration linjärt. Tjänar budskapet på om en del av ett skeende tidsmässigt broderas ut eller förkortas med hjälp av bildutsnitt och klippning? Vilket tempo i klippningen gynnar budskapet? Vilka kläder eller vilken scenografi är passande för att skildra dåtid eller framtid?

3.7 Repliker och voice over

En annan typ av ljud när vi filmar kan bestå av mänskliga röster i form av repliker, berättarröst eller annan typ av muntligt förmedlad information. Men vi hör inte bara *vad* personerna säger utan även *hur* de säger orden. Vi kan höra om personerna pratar snabbt eller långsamt eller om de viskar eller skriker. Vi kan höra om de har dialekt eller talar med brytning. Vi kan göra egna tolkningar som att personen talar med en arg, glad eller osäker röst. Både orden som uttalas och *hur* en person uttalar orden kommer därmed påverka vår tolkning.

Muntlig information kan även förmedlas via en voice-over. När vi hör en röst utan att samtidigt se personens ansiktsuttryck kan sättet att betona och uttala orden bli ännu viktigare. I relation till voice-over har det utvecklats olika genrespecifika konventioner. En fotbollskommentator har ofta ett uppskruvat röstläge och pratar snabbt medan en voice-over till en naturfilm talar lugnare och guidar oss som tittar framåt i berättelsen. I videoklipppet under har en voice-over från en naturfilm bytt plats med en voice-over från en fotbollsmatch (0.52 min).

[Titta på 'fotboll/savann' | Microsoft Stream](#)



Att fundera på:

- Hur påverkar bytet av voice-over och ljudet tolkningen av bildmaterialet?
- Vilka normer synliggörs genom det lekfulla experimentet?

3.8 Pålagd text

Rörliga bilder kan även ha textbudskap som infogats i efterhand. Exemplet under är en skärmavbild från en nyhetssändning. På bilden ser vi ett flygplan och en inklippt porträttbild. Ovanför bilden ser vi ett förnamn och ett efternamn. Vi ser en förkortning för ett politiskt parti samt en yrkesbeskrivning. När texten är placerad i anslutning till bilden drar en mottagare förmodligen slutsatsen att textinformationen hänger ihop med personen på bilden, det vill säga personen vi ser på bilden är Anna Thunell som är kommunalråd i Västerås och har partipolitisk tillhörighet i Miljöpartiet.



I originalklippet hör vi Thunell beskriva sina och partiets åsikter om Västerås flygplats via en telefon. När vi hör en röst och samtidigt ser ett porträtt och en namnbricka drar de flesta mottagare slutsatsen att rösten vi hör, texten vi läser och personen på bild hänger ihop. I nedre delen av bildrummet får vi dessutom mer textinformation som kortfattat beskriver syftet bakom beslutet att lägga ner flygplatsen (Denna information gör dessutom att vi kan gissa reportagets innehåll trots att vi endast ser en stillbild). Vart i bildrummet text placeras och dess storlek påverkar vår tolkning, Titta på nedanstående exempel, vilken typ av textbudskap skulle kunna placeras på dessa positioner?



placerad direkt på bilden med hjälp av ett redigeringsprogram. I videoklippet under ser vi samma händelse skildras två gånger - men med två olika textbudskap. Klicka på länken för att komma till exemplet (0.42 min).

[Titta på 'Text förändrar tolkningen' | Microsoft Stream](#)



Att fundera på:

- Vad ser ni? Hur ser ni?
- Har klippet några bildeffekter?
- Vad hör ni?
- Vad läser ni för text? Var på bilden är texterna placerade?
- Hur tolkar ni videoklippen? Varför tolkar ni dem så?
- Har ni sett budskap gestaltade på ett likartat sätt? I vilken kontext?
- Vad kan det finnas för fördelar med att sprida ett politiskt budskap med denna uttrycksform? Vilka är nackdelarna?

Videon visar en hund som sträcker sig fram tar en bit pizza från en tallrik. I nedre delen av bilden står texten "Vinster i välfärden förklarar av en hund". I klipp 1 står texten "din lön" vid tallriken och "Skatteverket" vid hunden. I klipp 2 står "skolans ekonomi" vid tallriken och "riskkapitalister" vid hunden.

I klippet är hundens agerande avgörande för tolkningen. När hunden sträcker sig efter pizzan och roffar åt sig fungerar denna handling som metafor, detta på grund av att vi ser skeendet kombinerat med textbudskap. Avsändarens val av text styr hur metaforen utformas och ska tolkas av en mottagare. Utifrån vår politiska ståndpunkt kommer vi förmodligen tilltalas mer av ett av budskapen. Avsändare med syfte att påverka åsikter och attityder åt en viss riktning kan vinna på att använda en uttrycksform som många känner igen från sociala medier. Genom användandet av humor och ett bildspråk som många känner igen och

uppskattar kan denna form av rörliga bilder i kombination med text bli ett effektivt sätt att locka andra till delning av sitt budskap.

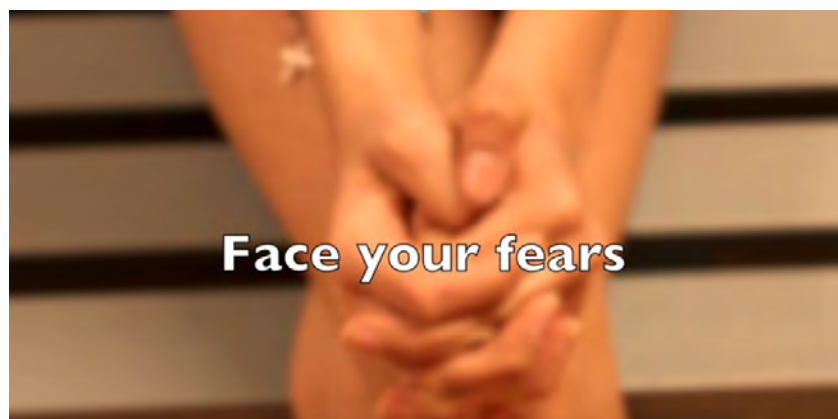
Ytterligare ett exempel på textbruk är titeltext. Den titel avsändaren väljer att använda på sitt filmklipp kommer att påverka mottagarens förväntningar. Väljs exempelvis titeln "face your fears" skapas en förväntning på att innehållet kommer beröra tematiken att möta sina rädslor. Avsändaren kan dessutom välja ett typsnitt som påverkar mottagarens associationer i en viss riktning. Typografi befinner sig någonstans mitt emellan skriftspråket och andra typer av visuell form och typsnittets form kommer påverka förväntningarna på exempelvis filmgenre. Vilka genrer skulle nedanstående typsnitt kunna tillhöra och varför?

Face Your Fears

Face your fears

Titeltexten kan även placeras på en bild. Allt det vi ser på bilden kommer påverka hur vi tolkar textbudskapet. På bilden nedan ser vi en närbild. Bilden är suddig men vi kan urskilja två händer som är sammanflätade; är personen nervös för någonting?

Vi ser dessutom händerna uppifrån vilket är en indikation på att bilden är filmad i fågelperspektiv. Personen bär inga byxor, befinner sig personen i en varm miljö? Breda mörka och ljusa linjer syns under benen, sitter personen på en bänk? Allt det som syns på bilden i kombination med texten skapar förväntningar och föreställningar om det som komma skall.



4. Redigeringsprogram

För att bearbeta ett filmat material krävs någon form av mjukvara. Traditionellt tar efterarbetet längre tid än själva inspelningen. Idag är vi dock vana vid intuitiva programvaror i app-form som kan göra det mesta jobbet åt oss. Inom ramen för skolan brukar de mest centrala frågorna vara, vilka program har vi tillgång till? Vad kostar de? Orkar våra datorer med programmen? Eftersom svaren på dessa frågor är föränderliga ger vi inga konkreta tips i detta material utan skolans IT-ansvarig bör kunna bistå i dessa frågor.

Som nybörjare är det enklast att arbeta med lärplattor eftersom vi då endast behöver en hårdvara. Genom lärplattan har vi tillgång till både kamera och redigeringsprogram. Det är relativt enkelt ladda ner en app för redigering såsom iMovie. Har vi ej tillgång till lärplattor behöver vi två hårdvaror, en kamera och dator, samt en mjukvara för redigering. I ett sådant läge behöver vi ta hänsyn till överföringen av det filmade materialet från kamera till dator. Ett moment som kräver rätt sorts sladd och där vi behöver stämna av att det filmade materialet i kameran är i ett kompatibelt filformat för mjukvaran för redigering.

Ett redigeringsprogram tillåter oss att skapa montage genom att vi kan placera olika bilder och ljud på en tidslinje. Vi kan manipulera tid genom tempot i vår klippning, i vilken ordning vi lägger bilderna eller genom effekter som slowmotion. Vi kan även förstärka moment och stämningar genom musik och ljudeffekter och vi kan göra bildmaterialet svartvitt för att till exempel skapa känslan av en svunnen tid.

Många programvaror innehåller en bank med grafiskt material eller ljud och musik som vi kan välja mellan utan att behöva skapa eget. En aspekt av detta är att ju enklare ett redigeringsprogram är desto mer tenderar programmet "göra åt oss". Det innebär att mjukvarans automatiserade funktioner kommer att sätta sin prägel på vår uttrycksform. Placerar vi exempelvis stillbilder på iMovies tidslinje i en lärplatta kommer en övergång i form av en bildtoning läggas till automatiskt. Denna toning kommer göra att det ser ut som att bildernas motiv löses upp i varandra. Stillbilderna får även en automatisk rörelseeffekt, en så kallad "Ken Burns", där programmet själv skapar en zoomning i motivet. I dessa fall handlar redigeringsarbetet inte bara om att själv gestalta utan även om att ta bort programmets automatiska gestaltande. Programvaror är på så sätt inte neutrala redskap utan de påverkar på olika sätt och i olika grad vår möjlighet att uttrycka oss, detta är ett viktigt kritiskt perspektiv att bära med sig.

I videosekvensen under har två stillbilder placerats på rad på iMovies tidslinje. Sekvensen visar övergången som automatiskt skapas mellan

bilderna och effekten Ken Burns. Sekvensen visar också hur tillagd text får en automatiserad animering och layoutmässig placering.

[Titta på 'iMovie effekter' | Microsoft Stream](#)



Det finns även mjukvaror som innehåller en bildbank att välja visuellt material ur. Banken kan bestå av färdiga bilder, modeller, 3D-visualiseringar och animeringar som eleverna kan kombinera på olika sätt. Till denna typ av mjukvara behövs ingen kamera för att formulera ett budskap, utan budskapet skapas genom att eleverna väljer bland det färdiggestaltade materialet. Vid användandet av denna typ av mjukvaror behöver vi vara medvetna om att de färdiga visuella representationerna kommer att påverka elevernas föreställningar och kunskapande när de arbetar med sina uttrycksformer.

5. Att arbeta praktiskt med film i undervisningen

Gestaltande arbete handlar om att formge ett innehåll och alla parametrar av filmiskt berättande påverkar hur innehållet förstås. Använder vi en kamera utan att göra några aktiva genomtänka val så kommer kamerans förutsättningar ändå gestalta innehållet; på samma sätt som att en blyertspenna kommer att färga pappret grått om vi förutsättningslöst trycker pennan mot ett vitt papper.

I stora drag har vi nu beskrivit några av de parametrar som påverkar det praktiska arbetet med kamera och redigeringsprogram. Utifrån dessa parametrar kan vi i egenskap av avsändare göra olika språkliga val i en gestaltning.

<ul style="list-style-type: none"> • Karaktär • Kläder • Miljö • Rekvisita • Tidpunkt 	Vad vi ser
<ul style="list-style-type: none"> • Bildkomposition • Bildutsnitt • Kameravinklar • Kamerarörelser • Ljussättning/färgsättning 	Hur vi ser
<ul style="list-style-type: none"> • Klippning (tempo, kronologi, bildföljd m.m.) 	Hur vi ser
<ul style="list-style-type: none"> • Ljud • Musik • Muntlig information (Dialog, berättarröst m.m.) 	Vad vi hör
<ul style="list-style-type: none"> • Tonalitet • Rytme och tempo • Dynamik 	Hur vi hör
<ul style="list-style-type: none"> • Text (titeltext, informationsskyltar, eftertext m.m.) 	Vad vi läser
<ul style="list-style-type: none"> • Typsnitt, Layout, färger m.m. 	Hur vi läser

En listad uppställning av några av de parametrar som arbete med film består av.

Eleverna är sällan redo att träna på alla parametrar av filmiskt berättande samtidigt. En praktisk uppgift med rörliga bilder behöver alltid begränsas. Genom att få en schematisk översikt av de olika parametrar som filmiskt berättande består av blir det lättare för både lärare och elever att sortera i vilka delar som är viktiga för just den förestående uppgiften. I svenska kanske fokus ligger på att med hjälp av bildutsnitt, musik och titeltext förmedla ett budskap. En uppgift inom ramen för fysik kanske fokuserar på att via voice-over och med olika bildutsnitt förklara en laboration och en uppgift inom idrotten handlar exempelvis om att via bildutsnitt, kameravinklar och musik skapa en instruktion till en egen koreografi.

Att fundera på:

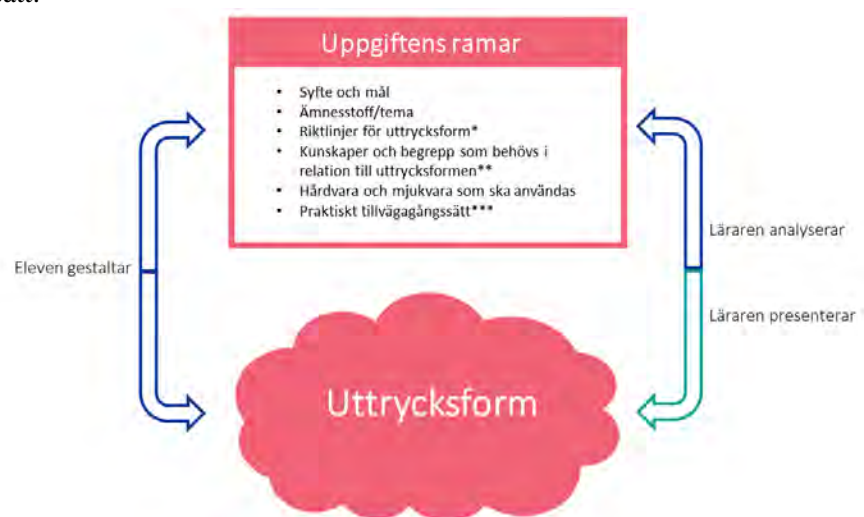
- Saknar du några berättarkomponenter i listan?
- Hur brukar du presentera en praktisk filmuppgift för dina elever? Vilka ramar brukar du ge dem?
- Vilka berättarkomponenter brukar du arbeta med i din undervisning?
- Vilka berättarkomponenter brukar dina elever ha svårast respektive lättast att anamma?
- Kan du komma på en fiktiv uppgift inom ramen för ditt ämne där 2 - 4 komponenter ingår?

5.1. Konkretisera uttrycksformen

Frågan *vad är en film?* kan tyckas navelskådande men i en undervisningskontext är frågan högst relevant. Troligen skulle vi aldrig be våra elever att "skriva en text" utan att konkretisera uttrycksformen ett tydligare sätt. Då skulle det till exempel kunna låta så här:” Ni ska skriva

en nyhetsartikel på en A4 sida med rubrik, ingress och brödtext.” På samma sätt behöver vi tänka när det gäller arbete kring filmskapande. Att många lärare upplever en osäkerhet kring att använda film som uttrycksform i undervisningen kan handla om denna godtycklighet kring vad vi menar när vi säger “film”. När vi inte närmare beskriver vad vi vill ha tillbaka från våra elever hamnar vi i en väldigt svår situation när vi sedan ska bedöma deras arbete (jämför med skriftliga uttrycksformer där vi aldrig bara kallar det “text”). Vet vi inte vad vi ska titta efter i en uttrycksform finns det en risk att vi fokuserar enbart på *vad* som berättas och inte *hur* det berättas vilket inte är en fullständig läsning av kommunikationen. Det finns även en risk att vi godtyckligt bedömer något utifrån tycke och smak i stället för att förstå ett stilgrepp som ett aktivt språkligt val. Effekten slowmotion på en bildsekvens skulle kunna tolkas som att eleven belyser ett moment som extra viktigt, vilket i sin tur är en indikation på en fördjupad förståelse för laborationens process.

När vi som lärare får tillbaka elevens arbete för bedömning blir det alltså viktigt att kunna identifiera vilka aktiva val som har ägt rum hos eleven. För att kunna göra denna identifiering behöver uppgiften eleverna fått ha tydliga ramar. Det behöver alltså finnas en transparens i vilka kunskaper och arbetsätt som ligger till grund för bedömningen och vi behöver visa våra elever hur tecken på framgång eller best practice kan se ut. Med ramar och begrepp skapar vi mer tydlighet i den godtycklighet som uttrycksformen *film* innebär. Diskursivt relevanta begrepp som rör den rörliga bilden blir avgörande för att vi tillsammans med våra elever ska kunna diskutera och analysera deras arbeten. Relationen mellan uppgiftens ramar och uttrycksformen skulle kunna illustreras på detta sätt:



*Riktlinjer för uttrycksform

Att konkretisera uttrycksformen film handlar förenklat om att sätta ramar kring de berättarkomponenterna som visades tidigare i materialet, exempelvis tid (filmens längd), bild (hur eleverna ska arbeta med kameran såsom bildutsnitt, annat bildmaterial som ska infogas), Ljud (hur de ska

arbeta med ljud och musik) text (titel, eftertext, Voice-over, annan textinformation som behövs) och andra genrespecifika parametrar som eleverna ska förhålla sig till. *Exempelvis: ni ska göra en instruktionsfilm som är högst 1 minut lång. Ni ska använda 2 - 3 olika bildutsnitt och minst två kameraperspektiv när ni filmar. Slutproduktionen ska ha en lämplig titeltext och en eftertext där det står vem som skapat filmen. Filmen ska ha en voice-over som beskriver de olika momenten som visas i bild.*

****Kunskaper och begrepp som behövs i relation till uttrycksformen**

Exempelvis: Eleverna behöver ha kännedom om olika bildutsnitt och kameravinklar och hur de hanterar kameran för att filma dem. De behöver också kunna deras namn samt termen voice-over. De behöver veta att voice-over läggs till i efterhand vid redigeringen. Eleverna behöver förstå att de måste filma moment som ska skildras via olika bildsnitt flera gånger från de olika synvinklarna.

*****Praktiskt tillvägagångssätt.**

Exempelvis: 1. Spela in ert material med en iPad. 2. Lägg in materialet i iMovie. 3. Redigera klippens längd. 4. Spela in en Voice-over. 5. Lägg till titel- och eftertext.

Att fundera på:

- Hur skulle modellen kunna appliceras på en uppgift inom ramen för ditt ämne?
- Vad tar modellen ej hänsyn till? Hur skulle den kunna förbättras eller förtydligas för att du ska kunna använda den inom ditt ämne?
- Hur brukar du synliggöra och konkretisera uttrycksformer för dina elever?
- Vilka svårigheter och utmaningar brukar uppstå när du jobbar med en viss uttrycksform?

6. Slutdiskussion

Att kunna läsa och skriva har setts som några av de viktigaste byggstenarna i en demokrati. I ett digitaliserat samhälle tar visuella och multimodala uttrycksformer alltmer plats. Vi behöver alla lära oss att på vardagsbasis vässa vår blick för hur multimodala uttrycksformer kommunicerar, för att ha vår kritiska blick redo när den väl behövs. Genom att kombinera olika bilder med ljud, musik och text kan en avsändare skapa slagkraftiga budskap som sätter våra känslor i rörelse. När vi berörs känslomässigt är vi människor mindre benägna att tänka kritiskt och använda vårt förnuft. Reklamare är skickliga på att skapa känslomässiga budskap med rörlig bild för att väcka en längtan inom oss till att vilja köpa en viss tjänst eller produkt. Att sprida politiska budskap via rörlig bild kan också vara ett effektivt sätt att väcka

människor till rörelse. Den rörliga bildens förmåga att väcka känslor är också något som kan exploateras för propagandistiska syften. När antidemokratiska rörelser skapar film med högt patos kan vår kritiska och analyserande sida träda tillbaka och i stället släppa fram känslor som ilska och upprördhet. Den inbyggda förväntan på sammanhang som rörlig bild har gör att vi kan läsa ihop en berättelse och se ett samband mellan bilder som inte behöver ha något med varandra att göra. Ljud och musik har en stor roll när det gäller att förstå hur våra känslor väcks i ett rörligt bildmaterial.

Det finns en växelverkan mellan kunskap och uppmärksamhet; det du har kunskap och förståelse om riktar du din uppmärksamhet mot, men också omvänt; när du riktar din uppmärksamhet mot något kan du öka din kunskap och förståelse. När det gäller visuella uttrycksformer måste vi träna vår uppmärksamhet i vardagen (skolan). Träning sker genom att vi lär oss diskursivt relevanta ord och begrepp i samtal och diskussion (teori) samt genom att vi skapar egna gestaltningar (praktik).

För att skolan ska komma i fatt samhällets ökade multimodala kommunikation behöver fler uttrycksformer vara involverade i elevernas lärande i många olika ämnen. Film är ett användbart medium inom många ämnen för att redovisa, synliggöra och skapa förståelse på olika sätt. Att många ämneslärare kan känna en osäkerhet inför att bedöma ett elevarbete som presenteras i filmens form är naturligt eftersom denna kompetens inte ingår i lärarutbildningarna, i undantag för de estetiska lärarutbildningarna. Bildläraren på skolan kan här vara en viktig resurs. För en bildlärare är bildspråkligt berättande inget främmande. Genom att samarbeta med den kompetensen på skolan kan ni tillsammans sätta ramar för ett filmskapande i en specifik uppgift i ett visst ämne, och på samma gång arbeta ämnesintegrerat. Som lärare skapar vi transparens i en praktisk filmuppgift genom att med diskursivt relevanta begrepp beskriva vad som denna gång blir viktigt att lyfta fram i uttrycksformen. Först när transparens är skapad blir det möjligt att analysera, diskutera och bedöma de multimodala uttrycksformer som våra elever skapar. Det outtalade är på ett sätt alltid osynligt för oss, det är först när vi sätter ord på något som det blir tillgängligt som kunskap. Genom att vi lär oss sätta flera ord på film som uttrycksform vidgas vår förståelsehorisont och kritiska synsätt på hur vi idag kommunicerar alltmer multimodalt med hjälp av digitala verktyg.

Tips för att komma i gång

Några övningar som kan användas för att komma i gång:

- Låt eleverna spela in tre olika ljud med Ipad eller mobil och låt resten av klassen gissa vad de tre ljuden berättar när de spelas upp efter varandra.

- Låt eleverna fotografera/filma varandra i olika bildutsnitt och kameravinklar. Träna på alla namn.
- Låt eleverna fotografera/filma olika objekt i skolan/på skolgården i olika bildutsnitt och kameravinklar. Diskutera hur de olika utsnitten påverkar motivet.
- Låt eleverna filma en aktivitet (ex. en lek, en sportaktivitet, ett undervisningsmoment) med en enda tagning och därefter med 3 - 4 olika bildutsnitt. Lägg ihop dem i ett redigeringsprogram; förstår man vilken aktivitet som skildras? Vad blir skillnaden mellan de olika sätten att gestalta aktiviteten? Testa att kombinera med olika musik, vad händer?
- Vinkla ett budskap: Låt eleverna fotografera/filma 5–10 klipp som bevisar att de går på världens *bästa* skola. Låt eleverna fotografera/filma 5–10 klipp som bevisar att de går på världens *sämsta* skola. Lägg in de bägge versionerna i ett redigeringsprogram och förstärk de två ståndpunkterna med passande musik. Titta och diskutera.
- Låt eleverna filma vägen från klassrum till matsal genom två filmklipp eller genom 5 - 6 klipp. Diskutera de två sätten att gestalta promenaden.
- De olika genrerna i iMovies färdiga trailermallar kan vara givande att arbeta med. Filma utvalda delar av en lektion och lägg in materialet i två olika trailermallar; hur skapar klippning, musik, typsnitt och grafik en föreställning av lektionen?
- Använd iMovies mall för skräckfilm. Försök att göra trailern "oläskig" genom att lägga in de gulligaste bilderna ni kan hitta. Fungerar det? Eller blir trailern ändå otäck? Här får ni en ingång till att i klassen diskutera hur uttrycksformen påverkar ett innehåll.

På **Kulan** hittar ni mer pedagogiskt material kring hur ni kan komma i gång att arbeta med rörliga bilder:

[Kulturform Film](#)

Forum för visuell praktik har tagit fram de pedagogiska materialen "Kamerans ABC" och "Vad vill du visa? - utforska din värld genom kameran". Kamerans ABC passar förskoleklass - åk 2 och "Vad vill du visa?" funkar för mellanstadiet, högstadiet och även gymnasiet med viss modifiering.

[Kamerans ABC](#)

[Vad vill du visa?](#)

Mediotekets filmpedagog Elisabet Jonsved erbjuder varje termin kostnadsfria kurser i praktiskt filmskapande såsom animation, green screen och filma/redigera med iPad. Kursutbudet hittar ni på **Utbildningsplattformen**.