



KONTEXT

*Hembygdsrörelsen
talar om ting*

*Handledning
i film- och ljudproduktion*



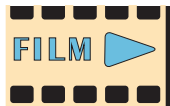
SKÅNES HEMBYGDSFÖRBUND

Handledningen är tryckt med finansiellt stöd från
Region Skåne och Svenska Postkodstiftelsen.

Text: Malin Pehrsson och Maria Casagrande
Illustrationer: Marie Åkerlund och Eva Brumark
Framsidesbild: Malin Pehrsson
Grafisk formgivning: Tanja Susec

© Skånes hembygdsförbund 2019
Tryckt av All-Media Öresund AB, Malmö
ISBN 978-91-639-8274-3

I boken förekommer symboler, som samtliga betyder att det finns mer
material att hämta på Skånes hembygdsförbunds hemsida:
www.hembygd.se/skane



INNEHÅLL

Förord	3
1. Planera	5
2. Välj föremål och berättelse	11
3. Tänk igenom berättandet	15
4. Förbered produktionen	23
5. Lär känna tekniken - filmproduktion	32
6. Lär känna tekniken - ljudproduktion	35
7. Lär känna tekniken - sladdar och filformat	39
8. Spela in	43
9. Redigera	48
10. Visa och sprid	53
Slutord	63
Tack till	64

FÖRORD

Hembygdsrörelsen har en lång tradition av muntligt berättande och en lika lång tradition av att samla och förvalta föremål. Samlingarna innehåller mängder av spännande allmogeföremål, arkeologiska fynd och fotografier, men också t.ex. veteranbåtar och slipsar. De är för det mesta tillgängliga att se på i inredda miljöer, utställningar eller i öppna magasin, men det berättas inte mycket om föremålen på plats. Bara vid visningar kan man få del av deras historia. De flesta har sitt ursprung innan 1950, vilket gör att allt färre människor har en egen relation till föremålen. Besökarna förstår inte längre hur de har använts, eller vilken betydelse de hade för människorna som använde dem en gång. Tingen har med åren blivit svårbegripliga och tysta.

Vi tror på den inneboende kraften i föremålen. De utgör och har alltid utgjort en stor och viktig del av människors liv. Föremål väcker minnen, associationer och en lust att berätta. De är med andra ord utmärkta katalysatorer för just berättande. Det finns i hembygdsrörelsen ännu en stor kunskap om föremålen som förvaltas, liksom en önskan att berätta om dem. För att ta tillvara detta initierade Skånes hembygdsförbund projektet ”KONTEXT - att låta tingen tala”.

Tillsammans med nio modiga pilotföreningar har vi under 1,5 år prövat metoder för hur man kan berätta om föremål i film och med ljud för att göra dem angelägna för fler. Vi har diskuterat vad föremål kan berätta, vilket ansvar man har när man väljer föremål och berättelser och hur man kan tänka för att anpassa sitt berättande till olika målgrupper. Vi har lärt oss vad som krävs när man planerar och förbereder sin produktion, hur man kan pröva sina idéer mot en publik, hur man med enkel teknik kan filma och spela in ljud, hur man går tillväga för att redigera materialet och slutligen hur man kan göra det tillgängligt digitalt och invid föremålen.

Pilotföreningarna har fått erfara att konsten att berätta i film eller med ljud med fördel görs i grupp eftersom det kräver olika kompetenser, att det är en god investering att lägga mycket energi på att förankra sin idé

och planera arbetet och inte minst att det tar tid att lära sig ett hantverk, om än med aldrig så enkel teknik. Framför allt har föreningarna insett att det kräver öppenhet och nyfikenhet att berätta på nya sätt, och att det finns så mycket att vinna på att göra just det!

Pilotföreningarnas samlade erfarenheter ligger till grund för ett fortsatt arbete med tillgängligt berättande i den skånska hembygdsrörelsen. I er hand håller ni nu ett av resultaten med projektet; en handledning för hur hembygdsföreningar och andra kulturarvsaktörer, men också privatpersoner, kan arbeta med föremål och berättelser och göra film eller ljud av dessa. Den är en sammanfattning av vad vi har lärt oss. Hoppas att handledningen inspirerar också er till att sätta igång. Det finns många spännande historier som väntar på att få berättas!

För Skånes hembygd förbund, Lund, september 2019

Malin Pehrsson, projektsamordnare

Maria Casagrande, projektledare och hembygdskonsulent

www.hembygd.se/skane

1. PLANERA

Det kanske började med nyfikenhet, en idé, en berättelse eller ett föremål. Oavsett vilket så är ni nu här med handledningen i hand, redo att köra igång. Det första att ta itu med är planeringen.

DEFINIERA PROJEKTET

Det är viktigt att tidigt i processen gemensamt diskutera vad det är för produktion ni står inför. Det gör det möjligt för alla som deltar att från början förstå vad det är som ska göras och vara överens om vad som är slutmålet. Utifrån denna avsiktsförklaring utgår sedan detaljplaneringen.

Det finns modeller för hur man kan arbeta med att dra upp riktlinjer för ett projekt.



RESURSER

En förutsättning för att kunna komma igång är att inventera vilka resurser som finns att tillgå.

- Vilka är det som ska arbeta med projektet?
- Vilka kompetenser finns i gruppen?
- Hur mycket tid är ni, som grupp och var och en, villiga att lägga på arbetet?
- Vad är det som tar mest tid? Var behövs mest resurser?
- Vad har ni för budget?
- Finns det ekonomi till att anlita externa krafter? I så fall vilka och till vilka moment?

ROLLER OCH ANSVAR

Personer har olika kompetenser, olika mycket tid och olika motivation till sitt deltagande. Att tidigt diskutera gruppens alla förväntningar, inte minst på varandra, främjar ett gott samarbete i processen och leder till en samsyn på uppgiften ni har framför er.

Prata igenom ansvars- och arbetsfördelningen och tilldela gruppdeltagarna olika roller, om ni tycker det känns rätt.

Diskutera: Vem är bra på vad? Vem samordnar? Vem gör efterforskningar? Vem är regissör? Vem ordnar med det tekniska? Vem fixar kaffe? Samma person kan ha flera roller!

Roller som behövs i förarbetet:

- **Researcher**
Kollar upp vilket material som finns att använda, gör efterforskningar.
- **Redaktör**
Granskar manus och storyboard, ser till att fokus hålls och att urval och avgränsningar görs.
- **Storyboard-tecknare**
Kan skissa enkla bilder.
- **Manusförfattare**
Gillar att skriva.

Roller som behövs under inspelning:

- **Produktionsledare**
Har övergripande ansvar för att manus följs och att tider hålls.
- **Regissör**
Kan ge tydliga direktiv, är inte rädd för att säga vad hen tycker.



- **Filmare och teknikansvarig**
Filmare, gör ljudupptagningar, håller koll på att det tekniska fungerar.
- **Scenograf**
Ser till så att inspelningsplatsen ser bra ut och att skådespelare har rätt kläder osv. Har också hand om rekvisita.



Roller som behövs i efterarbetet:

- **Redigerare**
Räds inte teknik, kan tänka sig att lägga ner lite mer tid i projektet.

Eventuellt behövs även:

- **Berättare/Berättarröst**
Har en behaglig röst och kan tala fritt eller efter ett manus utan att det låter konstlat.



När ni bildat en arbetsgrupp och tillsatt de olika rollerna är er uppgift att skapa en ram för arbetet genom att noggrant definiera syfte, mål och målgrupp.

DEFINIERA SYFTET

1. Diskutera **varför ska vi berätta?** och **varför ska någon bry sig om denna berättelse?**
2. Formulera ett svar som alla är med på.
3. Låt denna syftesformulering styra det fortsatta arbetet.

Exempel:

Syftet är att nå ut med de kulturhistoriskt viktiga berättelser som vi förvaltar.

eller

Syftet är att de som lyssnar öppnar upp sig och själva börjar berätta.

DEFINIERA MÅL

Medan syftet beskriver *varför* ni genomför projektet, beskriver målen mer konkret *vad* ni vill uppnå. Målen är tänkta att hjälpa er uppnå ert syfte.

Exempel. Vi vill:

- Synas på nya platser
- Nå nya målgrupper
- Få fler besökare
- Visa bredden i våra samlingar



Det finns mycket att lära om hur man kan arbeta med mål.

DEFINIERA ER MÅLGRUPP

Det är oerhört viktigt att diskutera vilken målgrupp ni riktar er mot med en specifik produktion. Målgrupp kallas en viss grupp människor som ni bedömer är intressanta som mottagare av ert budskap. Det kan till exempel handla om olika åldersspann, geografisk placering, intressen eller livsstil.

De berättelser som blir bäst när jag guidar är de jag brinner för mest och de som jag anpassar för min målgrupp.

Anja Petersen,
antikvarie och utställningspedagog
på kulturmagasinet
i Helsingborg.

Ju mer ni vet om er målgrupp desto bättre underlag har ni när ni ställs inför olika valmöjligheter. Ert budskap blir också effektivare om ni vet vilka mottagare ni riktar er till. Diskutera därför vilka ni vill berätta för. Att vilja nå alla, eller så många som möjligt, är inte att defi-


niera en målgrupp. Bestäm er för en relativt snäv målgrupp, som ändå kan innefatta många människor.

Exempel:

Vuxna 50+ som bor i kommunen

eller

Familjer som kommit nya till vår kommun de senaste fem åren



Vi i Åstorps hembygdsförening ville nå personer som inte kan svenska och anpassade våra filmer till att kunna förstås oavsett språk.

LÄR KÄNNA ER MÅLGRUPP

När ni definierat vilka ni vill berätta för är det dags att lära sig mer om dem. Försök på alla sätt att samla in information om målgruppen. Ställ frågor när ni får besökare från er målgrupp. Hur hittade de till er? Vad är de intresserade av? Vad skulle de vilja att ni berättade om? Prata med vänner och bekanta som är (eller känner någon som är) från er målgrupp. Anteckna och diskutera i produktionsgruppen.

Arbeta med fokusgrupper: dialog och delaktighet

Att arbeta med fokusgrupper är ett användbart verktyg för att undersöka en grupp människors uppfattningar, åsikter, värderingar, tro och attityder. Genom att kontakta personer som tillhör er valda målgrupp och bjuda in dem till dialog kan ni få värdefulla insikter.

En fokusgrupp kan hjälpa er att löpande utvärdera ert arbete och leda er rätt. Att ge besökare chansen att påverka skapar också delaktighet. Samtidigt knyter ni nya kontakter.


Det finns massor med roliga sätt att lära känna och arbeta med en fokusgrupp. Pröva!



SKILLNADEN MELLAN MÅLGRUPP OCH FOKUSGRUPP

Målgrupp: den grupp som ni vill nå med ert budskap.

Fokusgrupp: innehåller strategiskt utvalda personer ur målgruppen, som ni träffar eller vidtalar för att lära er om dem och ta tillvara deras tankar.



*Det är alltid bra om någon
som inte är inblandad i
projektet läser manuset.*

Cecilia Gagge,
Bara härads hembygdsförening

2. VÄLJ FÖREMÅL OCH BERÄTTELSE

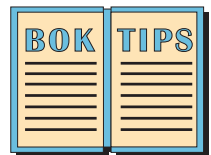
Efter att ni definierat syfte, mål och målgrupp kan ni börja arbeta med urvalet av föremål och berättelser. Det blir aldrig bra att berätta allt om allt. Det gäller att hitta fokus, och hålla sig till det. Visst kan det göra ont att välja bort älsklingsämnen och favoritanekdoter, men det måste göras.

När man ska berätta gäller det att fokusera.

Henrik Valentin,
författare och dramatiker.

FÖREMÅLSURVAL

Ibland har ett föremål en väldokumenterad proveniens, så att man kan berätta vem som använt just det, till vad, och vad det betydde för personen. Om denna information saknas kan man ändå berätta om föremålets funktion, genom att kombinera det man faktiskt vet med en del fiktion. Alla föremål kan "laddas" med berättelser för att bli mer spännande och angelägna. Ett föremål kan t.ex. användas för att förstärka ett budskap i en berättelse, utan att man egentligen berättar om föremålet som sådant. Föremålet får då snarare en symbolisk än en praktisk betydelse i berättelsen. Se kapitel 3, avsnittet "Hur ska vi berätta?"



Originalföremål som "var med" kan ha en särskild "magi" och dragningskraft. Men det är först när vi lyckas förmedla berättelserna om dem som den kommer fram. Även kopior eller ett originalföremål utan direkt koppling till berättelsen kan bära just denna berättelse.

Använd någon av följande metoder för föremålsurval:

- Låt representanter ur er tilltänka målgrupp välja. Vilket föremål intresserar dem?
- Välj ett föremål som bär på en berättelse. Välj en samling med föremål som hör ihop bara om det är viktigt för berättelsen. Om inte, håll er till ett föremål per berättelse.
- Välj en berättelse utan tillhörande föremål och hitta sedan ett föremål som kan symbolisera berättelsen.
- Välj ett "tyst" föremål i era samlingar som ni inte vet så mycket om och ta reda på vad det skulle kunna berätta.
- Välj ett föremål ni brukar få många frågor om från besökare.
- Välj ett föremål som ni i gruppen brinner för.
- Välj ett föremål som kan berätta något som ni inte så ofta berättar.
- Välj ett föremål som ni har personliga minnen kring.

För varje film har det kommit fram ny kunskap om föremålen. Det har skapat en nyfikenhet inför framtiden.

Lars-Åke Ljungdahl,
Osby hembygdsförening

VAD SKA VI BERÄTTA?

Nu har ni ett föremål i åtanke och det är det dags att specificera vad som ska berättas om det. Kanske har någon i gruppen berättelsen klar för sig i huvudet. Men för att berättelsen ska bli intressant för målgruppen måste ni noggrant diskutera vad den ska innehålla. Vad, av allt det ni skulle kunna berätta, är det mest intressanta för dem?

Ställ frågor till föremålet

Ta fram föremålet och samlas kring det. Utse någon som för anteckningar. Turas om att ställa frågor till föremålet. Diskutera vad det kan berätta. Utgå gärna från nedan frågor och fortsätt sedan ställa egna utifrån era olika intressen och personligheter. Vad berör eller engagerar er?



Praktiskt

- Vad är det för något?
- Hur upplevs föremålet?
- Hur känns det? Hur ser det ut? Hur luktar det? Hur låter det?
- Vad har det använts till?
- Hur fungerar det?
- Hur har det tillverkats?
- Hur hamnade det här?

Personligt

- Vem har använt föremålet?
- Vad betydde föremålet för brukaren?
- Vad väcker föremålet för känslor/associationer/minnen hos dig?
- Vad tror vi att det väcker för känslor/associationer/minnen hos besökarna?

Unikt?

- Vad kan vi berätta som ingen annan gör?
- Vad brukar berättas om liknande föremål?
- Vad finns redan på t.ex. YouTube?



Sök personöden

Berättande kan handla om föremålets funktion och tillverkning, men det är först när vi lägger till ett mänskligt lager, föremålets betydelse för oss som människor, som berättelsen verkligen lyfter. Försök därför koppla berättelsen till en person. I mötet med en annan människa, om än historisk, kan vi spegla oss själva och igenkänning skapas. På så sätt blir berättelsen inte bara begriplig, utan också angelägen för mottagaren.

Exempel:

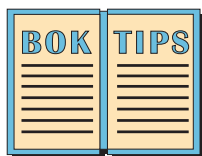
Vissa föremål kan vara klurigare än andra när det gäller att hitta vad som engagerar och skapar anknytning. Ta en stenyxa som exempel. Inga personliga berättelser finns bevarade. Men man kan börja berätta om hur avancerat det var att tillverka en stenyxa med den tidens verktyg, vad den användes till och hur det revolutionerade dåtidens samhälle. Därefter kan man säkerligen förstå, och berätta om, vilken betydelse den hade för en stenåldersfamilj.

Det börjar med en plog och slutar med ett levnadsöde.

Henrik Valentin,
författare och dramatiker.

LILLA URVALSHJÄLPEN

- Välj bort – berätta inte allt. Hitta fokus.
- Försök att se på det utifrån: var finns de starka berättelserna?
- Vad engagerar er målgrupp?
- Vad engagerar er?



3. TÄNK IGENOM BERÄTTANDET

BERÄTTANDETS KONSEKVENSER OCH ANSVAR

Att välja vilka och vems berättelser ni berättar är en handling genom vilken ni skapar det förflutna. Att upprepa samma berättelser formar t.ex. människors bild av historien minst lika mycket som att föra in nya perspektiv eller att undvika att berätta något. Ni har därför ansvar för att era val är medvetna och genomtänkta.

Hembygdsföreningar och museer ser ofta sig själva främst som förvaltare och kunskapsförmedlare, när ni i själva verket är aktiva kulturskapare.

När ni gör en film- eller ljudproduktion, utifrån ett specifikt syfte, blir det plötsligt tydligt att ni är avsändaren och att det är ni som bestämt hur berättelsen ska berättas. Många som är vana vid att förmedla sitt budskap muntligt, i dialog med sina åhörare, kan känna sig obekväma med att på det här sättet "cementera" en berättelse. Rädslan för att inte ha tillräckligt på fötterna för att kunna uttala sig kan verka paralyserande och uppgiften kännas övermäktig.

Den goda berättelsen är den där ni tar ställning, där ni vet vad, varför och vem.

Anja Petersen,
antikvarie och utställningspedagog
på Kulturmagasinet
i Helsingborg.

För att komma framåt måste ni:

- Reflektera över er roll som aktiva kulturskapare
- Acceptera att det inte är en objektiv sanning ni förmedlar. Att berätta om historiska händelseförlopp är alltid en konstruktion, baserad på olika källor
- Vara öppna med vilka källorna är, vad ni baserar era uttalanden på och vilka kunskapsluckorna är, alltså vad ni inte vet. Tips! Ställ er frågan: hur vet vi detta?
- Fundera på vems/vilkas perspektiv ni berättar utifrån

- Fundera över var ni kan leta för att hitta fler/andra perspektiv
- Fundera över vilka människor som är aktiva subjekt i berättelserna
- Våga ta ställning och lita på er egen förmåga att bidra med intressanta perspektiv.

HUR SKA VI BERÄTTA?

En berättelse kan berättas på många olika sätt. När ni väljer hur ni ska berätta är det viktigt att ha mottagaren av er berättelse, målgruppen, i åtanke.

Välj intressanta perspektiv

Gör aktiva val kring vilket/vilka perspektiv ni vill få med i berättelsen. Välj ett perspektiv där det finns intresse, som berör eller engagerar er och er målgrupp.

Exempel: Ett enkelt vardagsföremål kan berätta om tvätt och tvagning. Eller så kan det berätta historien om änglamakerskan Hilda Bengtsson som dömdes till döden efter att ha dränkt spädbarn i en zinkbalja.



Två skådespelare ska på några minuter gestalta berättelsen om änglamakerskan och zinkbaljan. Vilka roller ska de spela? Istället för att välja förövaren, Hilda Bengtsson, fundera på vilka andra perspektiv som väcker intresse och känslor. Tänk om en av dem spelade en mor som ovetandes lämnat sitt barn att *dö* och den andre en polis som berättar för henne vad som hänt?

VÄLJ ETT PASSANDE BERÄTTARPERSPEKTIV

Vem berättar berättelsen? Vilken position för handlingen framåt? Försök att se på er idé med en utomståendes blick. Vilka röster är det den möter? Valet av berättarperspektiv påverkar hur berättelsen mottas.

- **En allvetande berättare**
Vanlig i kunskapsförmedlande sammanhang.
- **Förstapersonsperspektiv**
Ska ni berätta om ett livsöde är det kraftfullt att personen själv berättar ur ett förstapersonsperspektiv. En person som känner, känt eller observerat personen/händelsen det handlar om talar också ur ett förstapersonsperspektiv.
- **Tredjepersonsperspektiv**
Både berättare och åhörare observerar situationen.

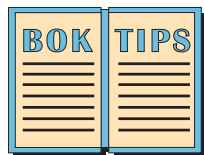
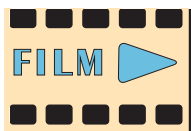
BERÄTTARSTILAR

Nästa avvägande är vilken berättarstil er produktion ska ha. Vi utgår här ifrån att det är produktioner som syftar till att förmedla kunskap. Vilken typ av berättande passar då för er produktion?

Några vanliga berättarstilar:

- **Föreläsning/föredrag**
Ett längre muntligt anförande med fokus på att presentera information eller undervisa om ett särskilt ämne.
- **Intervju**
Berättelsen förmedlas genom frågor och svar i ett samtal mellan två eller flera personer.
- **Dokumentär**
Berättelsen baseras på verkliga händelser som skildras med dokumentär stil.
- **Teater**
Berättelsen spelas upp, scenarier skapas/återskapas.
 - **Spelscener/tablåer**
Korta spelscener med en naturlig dramatik.
 - **Berättarteater**
Handlingen syftar till att berätta fakta eller förmedla kunskap till publiken. Kräver inte samma dramaturgiska utveckling som i vanlig teater.

- **Instruktivt**
Hur man gör något. ”Så här använder du en sädesharpa: Först häller du korta strån, agnar och säd i inmatningen. Sedan...”
- **Sagor, sägner och poesi**
Leta upp sagor, sägner och berättelser som kan ladda föremålet med nya betydelser och minnesvärda sammanhang. Räds inte skönlitteratur och poesi.



Våga göra något annorlunda!

Fundera på vilket intryck ni vill att er produktion ska göra. Kanske måste ni våga ta ut svängarna lite för att uppnå önskad effekt. Våga prova andra och annorlunda sätt att berätta på! Kanske kan ni göra en helt konstnärlig film om föremål, där känslor snarare än fakta förmedlas?

FAKTA OCH FIKTION

Hur kan man balansera fakta och fiktion i sitt berättande? Svaret på frågan är att det beror på bland annat berättelsens karaktär, vem som berättar och vad syftet med berättelsen är.

Många känner krav på att vara absolut sanningsenliga och på att det måste finnas skriftliga källor till det som förmedlas. Som kulturarvsaktörer har ni rätt att framföra er tolkning av fakta som ni har till ert förfogande, så länge ni redovisar det som just en tolkning. Dramaturgiskt blir en berättelse ofta så mycket bättre när fakta och fiktion kombineras.

Det finns olika förhållningssätt till att balansera fakta och fiktion i berättandet. Här är några förslag:



Lögndetektortest

- Använd fakta som underlag men bygg en konstnärlig tolkning utifrån den. Det är viktigt att förmedla att det är just en konstnärlig tolkning det handlar om. Jämför t.ex. en skönlitterär bok baserad på historiska händelser.
- Välj en version av ett händelseförlopp och håll er till den. Den dramaturgiska uppbyggnaden kräver att man tar ställning. Att säga att "det kan ha varit så" och "det kan ha varit så" blir inte bra dramaturgiskt.

Att berätta om historiska händelseförlopp är alltid en konstruktion, baserad på olika källor. Var bara ärlig med vad ni gör och redovisa hur berättelsen kommit till. Var öppen med vilka källorna är och även vilka kunskapsluckorna är. Ni kan till exempel ställa frågan: Hur vet vi det vi vet?

Fundera på och diskutera:

- Vad är fördelarna/nackdelarna och möjligheterna/riskerna med att blanda fakta och fiktion?
- Blir berättelsen mer eller mindre tillgänglig/relevant för målgruppen?

BERÄTTELSENS DRAMATURGI

Dramaturgi är läran om hur man berättar på ett spännande sätt.

Astrid Lindgren fick en gång en fråga från en journalist:

- Astrid, vad är egentligen en bra historia?
- Jo, en bra historia är ungefär som en gädda.
- En gädda?
- Ja, en gädda, den tar ett bett sen sitter du fast. Och sen kommer det en lång matnyttig del och så avslutas det med en snärt. Det är en bra historia.



Redan de gamla grekerna visste att en bra berättelse ska ha en tydlig början, mitt och slut. Extra viktig är berättelsens början, där det gäller att fånga publiken. Hur utvecklas sedan historien? Hur blir det spännande och intressant? Hur slutar det? Vad är slutklämmen?

Strukturera upp berättandet och försök få till en intressant dramaturgi. Gör en grovskiss.



INVENTERA MATERIAL OCH GÖR RESEARCH

Vilken typ av material vill ni använda? Kanske har ni arkivmaterial, foton och dokument som hör till berättelsen? Kanske finns det material som andra producerat som ni vill använda er av?

Arkivmaterial

Att visa upp originaldokument och foton kan göra berättelsen starkare och det finns många bra sätt att använda arkivmaterial i film.

- Filma av dokument och foton som ligger utspridda på ett bord. Svep över dem och zooma in på viktiga detaljer.
- Skanna in foton och lägg in bilderna i filmen. Det går utmärkt att blanda rörlig bild med stillbilder.
- Har ni filminspelningar från förr som hör till berättelsen eller kan förstärka den så använd med fördel dessa.

Material från webben

På webben kan man hitta det mesta. Men det betyder inte att det är fritt fram att använda det. Läs på vad som gäller om ni är intresserade av att använda material som ni hittat på nätet.

Vi har tagit fram en guide för användande av webbmaterial.



MÅLGRUPPSANPASSA BERÄTTANDET

Nu har ni gjort ert urval och har en idé om vad ni ska göra och hur. Återvänd nu till er tilltänkta målgrupp och tänk igenom er idé utifrån begreppen angelägenhet, relevans och begriplighet.

Angelägenhet

- Har ni hittat ingångar som hjälper målgruppen att anknyta till berättelserna och känna att det har med dem att göra? Tror ni att målgruppen känner att berättelserna är betydelsefulla för dem?

Relevans

- Har ni valt berättarperspektiv som tilltalar målgruppen?
- Har ni hittat röster som passar målgruppen?

Begriplighet

- Har ni funderat över behovet att anpassa språk, ordval och tilltal till målgruppen?
- Har ni anpassat informationsmängden? Hur mycket klarar/orkar målgruppen? Kan ni filtrera bort onödig information?
- Hur kan ni ge information på ett sammanhängande och ordnat sätt, som fungerar för dem?

Anpassa efter målgruppens eventuella specialbehov

Människor är olika och det är svårt att anpassa sitt berättande så att det passar alla i en vald målgrupp. Vi tar till oss information och kunskap på så många olika sätt. Till det kommer att vi har olika behov av anpassning till t.ex. syn- och hörselnedsättning, olika neuropsykiatriska funktionsnedsättningar eller till olika språk. Fundera över om ni vill ta särskild hänsyn till några av dessa specialbehov i er kommande produktion.



Anpassa efter visnings-/spridningsplatsen

Vill ni visa era produktioner på YouTube? Här är några tips på vad undersökningar har visat fungerar där:

- Filmer om hur man gör något.
- Människor som berättar utifrån sig själva och är engagerade i något.
- Att svara på frågor som besökare/tittare/lyssnare har. T.ex.: ”Dagens fråga” eller ”Fråga Ola om brandsäkerhet”.
- Känslor, gripande historier.
- Visa vad det handlar om, men ge inte alla svar – ”leave them hungry”.
- Call to action – filmer som uppmanar åhörarna att göra något.
- Kort!
- Roligt!

Tips! Hitta klipp som ni själva gillar och analysera vad som är bra med dem!

4. FÖRBERED PRODUKTIONEN

En god planering är A och O, det har redan framgått. Även produktionen i sig kräver noggrant förarbete. Att lägga mycket kraft på detta sparar tid när ni sedan ska filma, spela in ljud och redigera.

BILDUTSNITT

Att berätta med bilder är en konst. Vi människor läser in massor av information ur en bild, även om den bara visas i några sekunder. Det finns en hel del enkla tips på hur man berättar effektivt med bilder. Bildutsnitt är det som syns i bild. Vi börjar med att gå igenom olika typer av bildutsnitt.

Etableringsbild

Etableringsbilden berättar snabbt var vi är, vilken tid det är, årstid, klockslag osv.



Helbild

I en helbild ser man hela människan i en miljö. Detta gör att man får med mycket bakgrund och sammanhang. Man berättar med bakgrunden och kommer samtidigt människan närmre.



Halvbild

Halva människan syns i bild. Man ser fortfarande var hon befinner sig, men kommer människan ännu närmre.



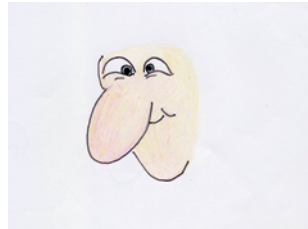
Närbild

När man vill lära känna en karaktär eller ett föremål går man nära. Man använder ofta närbilder vid dialog. Ju närmre människor filmas, desto mer känner vi med dem. Vi ser ansiktsrörelser och uttryck i minsta detalj!



Extrem närbild

Fokuserar på en viktig detalj för att göra tittaren uppmärksam på denna.



Tänk på!

- Att filma många olika typer av bildutsnitt. Det är viktigt att ha ett bra och brett material när berättelsen ska redigeras och klippas ihop. Filma både helbilder och närbilder på ansikten. Händer som arbetar är till exempel bra närbilder.
- Att ni även berättar genom sättet ni klipper er film. Sätter ni samman korta klipp med olika bildutsnitt, t.ex. en närbild och tillbaka till helbild, så kan ni få fram ett snabbt tempo. Eller så kan ni dra ut på klippen och få ett långsammare tempo.

KAMERAVINKLAR OCH KAMERARÖRELSER

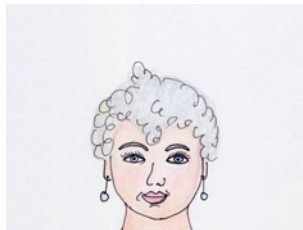
Även kameravinklar och kamerarörelser kan driva eller assistera berättandet. Ett grodperspektiv kan till exempel berätta att någon är mäktig. En tiltning där en byggnad filmas från botten till toppen kan ge tittaren en känsla av hur högt huset är.

Fundera på vilka vinklar och rörelser som kan passa er berättelse och våga testa något nytt!

Kameravinklar

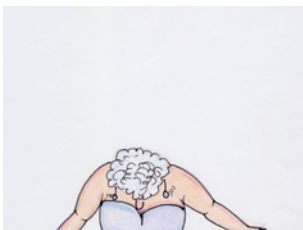
Normalperspektiv

Kameran hålls i ansiktshöjd och filmar rakt fram.



Fågelperspektiv

Kameran filmar ovanifrån. Används ofta för att göra någon mindre eller lägre i status.



Grodperspektiv

Kameran filmar underifrån. Används ofta för att få någon att se större eller mäktigare ut.



Kamerarrörelser

När det gäller kamerarörelser kan man få mycket goda resultat genom att vara lite påhittig.

Åkning

Kameran åker och filmar i en rak rörelse.

För att göra en åkning kan till exempel någon sätta sig i en rullstol och filma med stadig hand medan någon annan putt på. Eller så kanske ni kan spänna fast kameran på en skateboard och dra den i ett snöre.



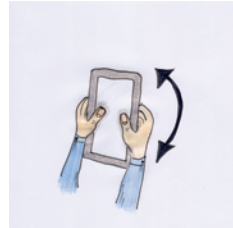
Panorering

Kameran står på stativ och vrids horisontellt.



Tiltning

Kameran står på stativ och vinklas vertikalt.



Följekamera

Kameran följer efter skådespelaren. Tittaren upplever det som att hen själv följer efter.



Handhållen kamera

Att filma utan stativ kan förstärka tittarens känsla av att själv uppleva det som händer. Det skapar en nervig känsla. Men det kan också upplevas som jobbigt och yrselframkallande med handhållen kamera.

GÖR EN STORYBOARD

En *storyboard* är en beskrivning av berättelsen i bilder, även kallad bildmanus, som visar vad som ska synas i bild och vad som ska hända. Det är en visuell plan över berättelsen och hur ni ska spela in den. Ju mer detaljerad plan ni har desto lättare kommer inspelningen gå.

En storyboard är till för att:

- i bilder beskriva produktionen, vad som ska göras och hur.
- så effektivt som möjligt kunna filma alla scener utifrån uttänkt plan.
- inte behöva spela in allt i ordning. Med en storyboard kan ni t.ex. spela in allt som utspelar sig på samma plats samtidigt.

När ni bekantat er med bildutsnitt, kameravinklar och kamerarörelser är det dags att anteckna vilka ni ska använda er av i ert projekt. I rutorna på storyboarden ritas ni in det som ska synas i bildrutan och i vilken ordning. Det behöver inte vara snyggt bara alla är med på vad det betyder.

Tips! Börja med att rita på post-it-lappar och flytta runt dem.

Vi har skapat en mall för en detaljerad storyboard som tydliggör vilken information som är viktig att ha med för varje bild.



Storyboard för: _____ Datum: _____

Nr: _____ "

Bildutsnitt: _____

Perspektiv: _____

Kamerarörelse: _____

Miljö/plats/tid: _____

Ljus: _____

Bildtext: _____

Ljud: _____

Rekvisita: _____

Berättarröst/skådespelarröst: _____

Så här använder ni mallen:

Överst skrivs projektets namn och datum. På nästa rad bildens nummer i ordningen och titel. Därefter noterar ni bildutsnitt, perspektiv, kamerarörelse. Notera miljö, plats och tidpunkt för inspelning, ljusförhållanden vid denna tidpunkt och vilken extra ljusutrustning som kan behövas. Notera om det ska synas någon text i bilden, något bakgrundsljud som ska med och vilken rekvisita som behövs. På raden för rekvisita noteras också eventuella skådespelares klädsel. På raden för berättarröst, skriv någon textrad om vad som ska hända och någon textrad om vad som ska sägas, men inte allt. Manus skriver ni först när ni är klara med storyboarden. Utöver rubrikraderna, notera också vilken känsla ni vill att tittaren ska få av scenen. Rytmen i klippet kan också vara bra att anteckna.

SKRIV MANUS TILL VAD SOM SKA SÄGAS

Ska det pratas i er produktion? Då måste ni ha ett särskilt manus för talet. Olika typer av manus är bra för olika typer av produktioner.



Generella tips:

- Använd stolpmanus istället för att läsa innantill från ett manus där varje mening står. Det är jobbigare att lyssna på inläst text än samtal, läsaren tröttnar mycket fortare. Samtal och intervjuer som är naturliga tröttar inte ut lika fort.
- Håll det enkelt – vem som helst ska kunna lyssna.
- Var aktiv och skapa god energi. Var inte tråkig!
- Jobba med rösten för att förmedla rätt känsla.

Berättarröst

För en berättare är det viktigt att inte läsa in text rakt av. Lyssnaren märker direkt att något är inläst och det är svårt att få det att låta naturligt. Bara mycket duktiga talare kan läsa innantill utan att det märks. Skriv i stället ett stolpmanus och försök att tala naturligt utifrån det. Ta många korta tagningar om det behövs och ta om tills det låter bra.

Dialoger och intervjuer

När det gäller intervjuer kan man inte skriva manus eftersom intervjupersonens svar är okända. Det gäller att vara väl förberedd, men samtidigt beredd på att följa upp vad intervjupersonen säger. Gör en intervjuguide där ni börjar med att notera syftet och vad ni måste få fram av intervjun. Därefter noterar ni vilka frågor ni tänker ställa och i vilken ordning. Intervjuguiden ska fungera som ett stöd, men glöm alltså inte att lyssna på vad som sägs!

Försök att få mer intressanta svar på era frågor genom att använda den så kallade papegojtekniken. Den innebär att ni upprepar det personen sagt, fast som en fråga.



Exempel:

- Varför ligger du här?
- Jag känner mig trött.
- Känner du dig trött?
- Ja, jag har inte sovit på flera dar...

Skådespel

Ett manus för skådespel/spelscener kan vara hur detaljerat som helst när det ges till skådespelarna som ska öva in det. Det är sedan deras jobb att få det som sägs att låta naturligt.

Kompromisser

Är ni själva eller era intervjupersoner ovilliga att tala utan manus kan ni behöva kompromissa.

Exempel: En av pilotföreningarna, Osby hembygdsförening, spelade in när ägaren till ett föremål berättade dess historia fritt från hjärtat. Efteråt transkriberade de berättelsen, bröt ner den i mindre delar och strukturerade upp den. De skrev sedan ett manus utifrån kvinnans egna ord och bad henne läsa in berättelsen igen, utifrån det nya manuset. Inläsningen gjordes bit för bit. Resultatet blev en inläsning som känns naturlig.

Läsbarhetsindex: LIX

För alla typer av manus och text ni ska använda i er produktion, fundera på textens svårighetsgrad. Vilka ord är svåra? Hur ser meningsuppbyggnaden ut? Ordval samt ordens och meningarnas längd påverkar hur texten kommer att tas emot.

Verktaget LIX, Läsbarhetsindex, kan användas för att analysera ert manus svårighetsgrad.

Gå in på www.lix.se och analysera er text. Ladda upp ett helt dokument eller klistra in sektioner i rutan. Klicka sedan på analysera. Den läsbarhetsindex-siffra ni får kan indikera om manuset passar er målgrupp eller inte.

ATT FÖRBEREDA EN LJUDPRODUKTION

När man förbereder en ljudproduktion kan man också använda en storyboard. Istället för att rita in vad som ska synas, skriv in vad som ska höras. Tänk i ljudbilder.

Vilka ljud ska höras samtidigt? Miljöljud? Berättarröst? Bakgrundsmusik? Ljudeffekter?

Vilken känsla vill ni att lyssnaren ska få?

Istället för *bildutsnitt, perspektiv och kamerarörelse* notera vilken typ av ljudbild lyssnaren ska mötas av. Till exempel en introduktionsscen med lite bakgrundsmusik och en röst som presenterar klippet. Eller kanske en intervjuscen med två personer som diskuterar något.

Det är viktigt att planera var inspelningen ska ske och vilken ljudmiljö som råder på denna plats.

Tidpunkten kan vara mycket viktig för ljudmiljön. Ska ni spela in utomhus kan ni till exempel undvika trafikbuller om ni spelar in på kvällen eller natten.

Notera hur mikrofonen ska placeras eller användas för att få bra ljud och gärna sådant som vilket tempo det ska vara på pratet eller ljudet. Även vilka som ska medverka och när de ska höras är bra information att ha med.



5. LÄR KÄNNA TEKNIKEN - FILMPRODUKTION

Teknik och berättande hör ihop. Tekniken formar och förändrar sättet vi berättar på. Nya typer av berättelser och genrer växer fram tillsammans med ny teknik. Den tekniska utvecklingen har gjort det möjligt att idag gå runt med all världens information och avancerad kameratrustning i fickan. Efterfrågan på formen för berättelser har förändrats och idag vill många kunna ta del av dem på fler sätt än i text. Att skapa film och ljud är ett hantverk med tekniken som arbetsredskap. Att lära sig använda redskapen är viktigt för att nå en slutprodukt som man är nöjd med.

Det är viktigt att lära sig ny teknik för att öka tillgängligheten till kulturarvet.

Arne Lundvall,
Hvens hembygdsförening

INKÖP FÖR FILMINSPELNING

I denna handledning utgår vi från Apples produkter iPad och det tillhörande redigeringsprogrammet iMovie. Enligt många i filmbranschen är de mest användarvänliga och intuitiva för nybörjare. Vi vill rekommendera prisvärd teknik som många kan ha råd med. Självklart kan ni använda Android och Microsoftprodukter om ni är mer vana vid det.

Hårdvara:

- **iPad**
iPaden är filmutrustningens kärna. Den har både kamera och redigeringsverktyg inbyggt. Det finns olika modeller med olika lagringskapacitet. Köp en med tillräckligt med minne.

- **Mediastativ**
Ett mediastativ är en hållare för iPaden som behövs för att stabilisera filmen, för att kunna fästa en extern mikrofon och för att fästa iPaden på ett stativ. Handtagen ger också bättre grepp och stadigare film när man filmar utan stativ.
- **Stativ**
Ett stabilt stativ ger ett mer professionellt resultat. För att filma rakt är det bra om stativet har inbyggt vattenpass. Att lära sig att ställa in stativet tar lite tid.
- **Mikrofon**
Bra ljud är viktigare än bra bild. Snåla därför inte på mikrofonen. Köp en mikrofon som kan fästas på mediastativet och som har ett bra puffskydd. Köp till extra puffskydd för utomhusbruk, en ”död katt”, samt extra batterier att ha i reserv.
- **Adapters**
Beroende på vilka produkter man väljer kan det hända att de inte är kompatibla med varandra. Muttrar och skruvar eller sladdar kanske är för korta. Man kan t.ex. behöva en adapter för att kunna koppla in mikrofon och hörlurar samtidigt.
- **Hörlurar**
Det finns massor av olika modeller och prisklasser. En bra egenskap är att de ska stänga ute så mycket omgivningsljud som möjligt om ni till exempel ska filma utomhus.
- **Belysning**
Bra ljus är viktigt. Även om ni tänkt filma i dagsljus bör ni använda extra belysning. Professionell ljusutrustning, som kan ställas in för att efterlikna naturligt ljus, är dyr. Med övning på att rikta och studsa ljus kan ni använda lampor som ni redan har, t.ex. spotlights eller bygglampor.



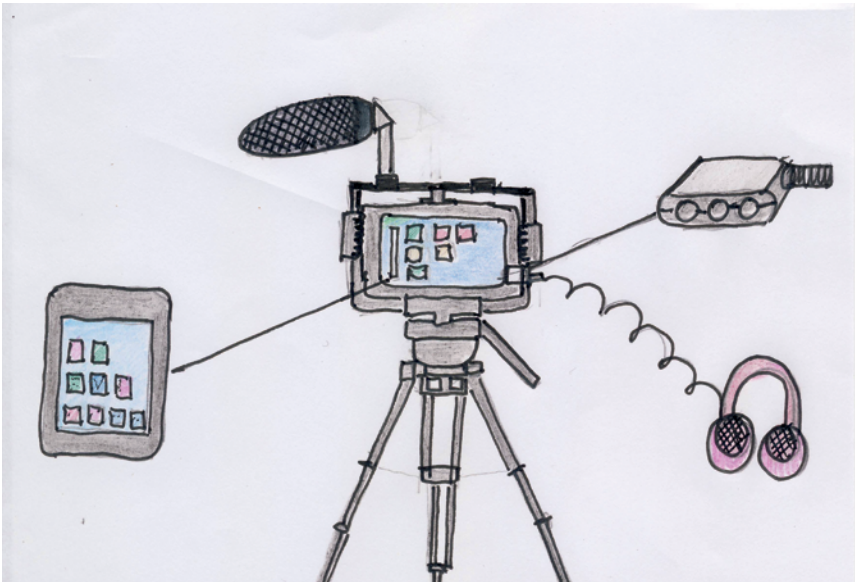
Mjukvara:

- **iMovie**
Följer med gratis när man köper en iPad.



MONTERA UTRUSTNINGEN

Det är viktigt att öva på att montera utrustningen rätt och att pröva den. På så sätt undviker ni den värsta osäkerheten när det väl är dags att filma. Sätt fast iPaden i mediehållaren och pröva hur det känns att hålla och filma utan stativ. Montera sedan hållaren på stativet och se till att den går att vinkla som ni önskar. Om ni har ett stativ med vattenpass, använd det för att se till att benen är raka och att iPaden sitter rakt på stativet. Se till att mikrofonen fästs på mediehållaren så att inga sladdar är i vägen under inspelning. Kolla att hörlurarna är kopplade så att ni hör ljudet under pågående inspelning. Sätt upp och pröva belysningen.



6. LÄR KÄNNA TEKNIKEN - LJUDPRODUKTION

INKÖP FÖR LJUDINSPELNING

I denna handledning utgår vi från inspelning med ljudspelaren Zoom och gratismjukvaran Audacity. Användarvänlighet och prisvärdhet har styrt valet av produkter. Självklart kan ni använda andra produkter och redigeringsprogram om ni så önskar. När det gäller ljudinspelningsteknik finns det en hel del bra prisvärda handhållna ljudinspelare. Tillbehören behöver inte heller bli så dyra.

Hårdvara:

- **Zoom H1n**
Enkel ljudinspelare med ett bra djup i ljudet för ett överkomligt pris.
- **Tillbehörskit: bordsstativ, handtag och puffskydd.**
Det är viktigt för att få en så bra ljudkvalitet som möjligt.
- **SD-micro minneskort, minst 16 GB**
Med ett stort minneskort slipper ni oroa er för hur mycket material ni spelar in.
- **Hörlurar**
Hörlurar som stänger ute omgivningsljud. Mini-tele, 3,5 mm-uttag.

Mjukvara:

- **Audacity**
Gratisprogram som laddas ner från nätet.



Lilla ljud-parlören

Ljud: är förtätningar och förtunningar av luftens molekyler, svängningar.

Frekvens: är antalet svängningar per sekund och mäts i Hertz (Hz). Det mänskliga örat kan uppfatta mellan 20 och 10–20 000 Hz. Tal ligger mellan ca 250 och 8 000 Hz. Med åldern hör man inte lika höga frekvenser.

Amplitud: Avståndet mellan ljudvågstoppen (eller vågdalen) och dess mittläge.

Mikrofoner

Olika mikrofoner ger olika resultat och ljudkvalitet.

Dynamiska mikrofoner

Passar bra som sång- och/eller pratmikrofon (med munnen nära). Stöttålig, hållbar och relativt billig. Har ofta lite högre brusnivå än kondensatormikrofoner.

Kondensatormikrofoner

Ger mycket hög ljudkvalitet. Hög känslighet, klarar låga och höga frekvenser mycket bra. Lågt eget brus. Generellt dyrare än dynamiska mikrofoner och mer ömtålig.

Tips! Olika mikrofoner har också olika riktningskänslighet. Om känsligheten är samma i alla riktningar kallas det ”rundtagande”.

Ljudinspelaren Zoom H1n

Zoom H1n är en ljudinspelare med två riktade kondensatormikrofoner i vinkel mot varandra, för att kunna spela in i stereo. Den har också en 3,5 mm Mic/Line-ingång för att ansluta exempelvis en myggmikrofon. Hörlurs-/Lineutgången gör det möjligt att lyssna på inspelningarna och det går även att ändra uppspelningshastighet för att exempelvis snabblyssna på en intervju.

LJUDKVALITET OCH UPPLÖSNING

Digitalt ljud kan på samma sätt som bilder ha olika upplösning. Ljudet kan brytas ner i små beståndsdelar, i 1:or och 0:or. Hur många avgör ljudets upplösning. Beståndsdelarna kallas bitar och mäts inom ett givet tidsintervall, en sampling.

Ljudkvalitet mäts i bitdjup och samplingsfrekvens. Bitdjupet beskriver hur många bitar som används för att lagra varje sampling av den analoga signalen.

Standardbitdjupet för Cd-kvalitet är 16 bitar med en samplingsfrekvens på 44,1 kHz. Det innebär 44 100 samplingar per sekund, även benämnt: 44/16.

För att spela in med bra ljudkvalitet bör du ställa in Zoomen via AUDIO knappen på 44/16. Ljudfilen kommer döpas till .wav och detta är detsamma som Cd-kvalitet.

Precis som med bilder så tar ljudfiler med högre upplösning större plats på minneskort och dator. Ju större bitdjup, desto bättre ljudkvalitet, men också större filstorlek.

Det är viktigt att kvaliteten på ljudet blir så bra som möjligt under inspelningen. Du kan senare, via redigeringsprogrammet, exportera ljudfilen till mp3.

Observera!

- Spela inte in i Mp3-format även om det tar mindre plats. Mp3 är ett komprimerat format som bara tar med 80-90 % av informationen i ljudet. Köp ett större minneskort istället!
- När du ska exportera ljudet till mp3, se till att du exporterar ut det i minst 256 kbit/s.

UPPGIFT: TESTA ERA RÖSTER!

Många har aldrig hört sin röst inspelad. Turas om att spela in era röster på olika platser i olika ljudmiljöer för att höra hur det låter i inspelningen.

Testa att spela in era röster:

- i ett litet rum
- i ett stort rum
- i ett rum med mycket möbler och textilier
- i ett kallt rum till exempel med stengolv
- under en filt eller med en jacka över huvudet
- utomhus.

Hitta en bra ljudmiljö för er produktion och håll er till den, om det inte finns särskild anledning att göra annorlunda.



7. LÄR KÄNNA TEKNIKEN - SLADDAR OCH FILIFORMAT

Att lära känna tekniken är också att kunna skilja på olika sladdar och filiformat. Ni kommer att ha nytta av detta under tiden ni arbetar med ert projekt, men också efteråt när ni ska visa och sprida produktionen.

KABLAGE

Ett vackrare ord för något så tråkigt får man leta efter. Kablage betyder kort och gott kablar i grupp. Kablar och sladdar är en viktig del av inspelningstekniken. Många har konstiga namn och finns i flera utformningar. Här går vi igenom vanligt förekommande kablar och vad de används till.

LILLA SLADDPARLÖREN

Hona och Hane

I änden av alla sladdar och kablar sitter ett kontaktdon även kallat en kontakt. Alla kontaktdon förekommer i två varianter, honor och hanar. Honor är kontakter med hål och hanar är kontakter med stift.

Tele *Teleplugg/Telefonpropp*

Användes ursprungligen i manuella telefonväxlar, sedan till mikrofoner, hörlurar och musikinstrument. Finns numera i flera utföranden.

Mini-tele *Mini-Teleplugg*

Teleplugg med mindre kontakter, 3,5 mm. Är idag standard för hörlurar.

USB *Universal Serial Bus*

Används för informationsöverföring mellan till exempel dator och skrivare, digitalkameror, externa hårddiskar osv. USB-kontakter finns i olika utföranden.

Lightning *Apples produktnamn*

Den standard som Apple just nu använder. Tänk på att Apples nya telefoner inte har någon Mini-tele-hona och att ni kan behöva adapter.

HDMI *High-Definition Multimedia Interface*

Används ofta när man ska spela upp ljud och/eller bild från en enhet på en annan enhet.

XLR *Canon X Series Latch Rubber*

Professionella mikrofoner och högtalare har ofta XLR-kontakt. Gummit förebygger att kontakten ramlar ur. Kallas även Cannon-kontakt.

Firewire *Apples produktnamn*

Vanligast förekommande vid överföring mellan dator och digital videokamera.

Phono/RCA *Radio Corporation of America*

Phono-kontakt, även kallad RCA-kontakt, är vanlig i äldre stereoanläggningar och förstärkare. På 1940-talet användes den mellan grammofoonspelare och förstärkare. Idag ser vi den mest som kontakt mellan video och TV.

LILLA FILFORMATSPARLÖREN

- .avi** (Audio Video Interleaved) Filformat som innehåller en blandning av ljud och video. Kan vara rå-filer, men även ett paketeringsformat för komprimerade data.
- .mov** Videofilformat från Apple.
- .wav** (Wave) Ljudfilformat från Microsoft som inte komprimerar ljudet. Spela alltid in i .wav.
- .mp3** (Moving Picture Experts Group) Komprimerat ljudfilsformat.
- .mp4** Komprimerat ljud-, bild- och filmfilsformat.
- .jpeg** (Joint Photographic Experts Group) Bildformat.
- .pdf** (Portable Document Format). Digitalt dokumentformat utvecklat av Adobe Systems. Filerna visas på skärm i samma form som de har som utskrivna, så långt som skärmens upplösning tillåter.
- .aup** (Audacity Project) Filformat på sparade ljudredigeringsprojekt i programmet Audacity.

FILÖVERFÖRING

När du arbetar med ert projekt kommer du någon gång att behöva flytta filer från en enhet till en annan. Olika tekniska apparater är olika kompatibla med varandra, vilket kan vara frustrerande. Vi vill därför tipsa om några olika lösningar för att dela filer mellan olika enheter och personer.

Dator - > iPad

För att flytta små filer mellan dator och iPad (t.ex. bilder, textdokument, PDF:er och liknande) fungerar det att mejla filen till en e-postadress som du har tillgång till på iPaden. Öppna mejlet och spara ned den bifogade filen.

För att flytta stora filer från dator till iPad behöver du använda andra sätt:

Molntjänster, t.ex.

- **Dropbox**
Ladda ner gratisprogrammet Dropbox på datorn och på iPaden. Skapa en delad mapp och lägg filerna i mappen från datorn.
- **Google Drive**
Använd ett Gmail-konto och spara filen på Google Drive från datorn. Du kan dela åtkomsten till filen med en e-postadress eller logga in i Google Drive på iPaden och spara ner filen till paddan därifrån.

iPad -> Dator

För att flytta filer från iPad till dator fungerar följande lösningar:

- **Molntjänster** (se ovan)
- **Sprend**
Gratistjänst som kan skicka stora filer till en e-postadress. Gå till www.sprend.com. Ladda upp den fil du vill skicka och fyll i den e-postadress du vill skicka till. Skriv i meddelanderutan vem det är ifrån. Mottagaren får ett mejl från Sprend med ditt meddelande och med en länk till filen som hen kan ladda ner.

- **WeTransfer**
Samma typ av gratistjänst som Sprend. Se www.wetransfer.com
- **iPhone -> iPad (mellan alla nyare Apple-produkter)**
- **AirDrop**
Finns på alla nyare Apple-produkter. Smidigt sätt att dela filer trådlöst mellan Apple-produkter. När du markerat en fil och klickar på dela får du upp valet AirDrop.

8. SPELA IN

När ni lärt känna er iPad och den övriga tekniken är det dags att omsätta era planer i praktik och börja spela in. Utgå från storyboarden och pröva er fram. Det finns en del enkla tips och tricks som gör stor skillnad på filmens slutresultat. Här har vi försökt samla de som vi tycker varit mest användbara.



ATT TÄNKA PÅ NÄR DU FILMAR MED IPAD

- **Lås exponeringen och ställ in ljusstyrkan**
Fokusera kameraögat genom att trycka mitt på skärmen. Håll inne fingret för att låsa exponeringen. Ställ in ljusstyrkan med symbolen som ser ut som en sol. Höj eller sänk genom att dra upp och ner.
- **Använd inte zoom-funktionen**
Det blir nästan alltid sämre kvalitet. Gå närmare och filma eller klipp in till en närbild.
- **180-graders regeln**
Det är förvirrande för tittaren när man filmar ur för många vinklar och därför viktigt att hålla sig inom en 180-graders radie. Annars riskerar ni att era tittare blir sjösjuka!

- **Tagning!**
Spela alltid in några sekunder innan tagningen börjar på riktigt. Ha som rutin att filmaren trycker på spela in och säger: "kameran rullar". Regissören säger sedan: "är alla redo?" och "tagning!". Detta ger ett bättre material, sparar tid och gör att missförstånd kan undvikas.
- **Skapa bra redigeringsmaterial**
Se till så att den som ska redigera får ett så bra material som möjligt att arbeta med. Detta innebär att du filmar extra klipp som endast syftar till att vara redigeringsmaterial. Det kan till exempel vara närbilder på detaljer, gärna ljudlösa, som redigerarna kan använda för att lappa.

- **Förstärkta ljud**
Det kan vara effektivt att förstärka ljudet av något som är extra viktigt eller symboliskt. Exempel: en väggklocka slår, men ljudet är inte så bra. Gör en separat ljudinspelning och infoga detta i iMovie.
- Det är lätt att glömma att sätta igång den externa mikrofonen. Se till så att mikrofonen är igång innan varje tagning.
- Om det är väldigt soligt ute kan det vara svårt att se på skärmen. Ta t.ex. en jacka över huvudet och iPaden så ser du bättre.
- Lyssna på klippet direkt efter att ni spelat in det så att ni kan höra hur det låter.

NÅGRA ALLMÄNNA TIPS FÖR LJUSSÄTTNING

- **Använd dagsljuset**
Utnyttja fönsterljus. Det kan vara snyggt när ljuset kommer in från sidan, men ibland lika motiverat att ha det bakom kameran. Flytta runt, pröva.
- **Matcha ljuset**
Använd lampor som förstärker den befintliga färgtemperaturen, dvs. ljuset i inspelningsmiljön. Att ha olika färgtemperaturer ser konstigt ut. Har du professionell ljusutrustning kan du oftast ställa in färgtemperatur (CCT) och ljusmängd (intensitet). Det viktigaste, om människor är i bild, är att hudtonen känns naturlig.
- **Rikta lamporna - Studsa ljuset**
Genom att rikta lamporna mot väggar kan ljuset studsas, vilket kan ge bättre ljusförhållanden och leda till att man undviker störande skuggor. Reflektionsskärmar eller vanliga sänglakan kan också användas för att göra rummet ljusare.
- **Ljusförhållanden**
Tänk på att filma scener som hänger ihop i samma ljusförhållanden, t.ex. vid samma tidpunkt på dygnet.

UPPGIFT: ETT FÖREMÅL – EN PLATS

Uppgiften går ut på att på ett enkelt sätt presentera ett föremål och en plats på sex klipp.

Syftet är att öva med kameran och prova redigeringsprogrammet. Ta hjälp av varandra och låt alla få prova att filma. Håll det kort med ambitionen att landa i max 2-3 minuter färdig film.

Bestäm er snabbt för ett föremål och kör igång. Övningen får ta max en timme.

Följande klipp ska filmas:

1. En etablerande bild över platsen.
2. En bild på en/två personer som berättar vem de är, var de är och vilket föremål ni ska titta närmare på i er film.
3. Valfri bild på föremålet.
4. Valfri bild på föremålet.
5. Valfri bild på föremålet.
6. En bild på en/två personer som tackar för visat intresse och avrundar filmen.

Redigeringsmoment:

- Importera alla klipp i redigeringsprogrammet och skapa ett nytt filmprojekt
- Lägg klippen i ordning
- Lägg till introtext och eftertext
- Lägg på en berättarröst

När ni är klara, utvärdera resultatet och processen.



LJUDINSPELNING – STEG FÖR STEG

Här utgår vi från ljudinspelaren Zoom H1n

Förbered platsen för inspelning

- Leta efter platser med mjuk klang, långt bort från brusljud som t.ex. ventilation.
- Undvik vind till varje pris! Om det inte går, använd extra puffskydd, en s.k. ”död katt”. Men tänk på att för mycket puffskydd gör att det blir dåligt ljud.
- Undvik trafik till varje pris! Om det inte går, försök att skära bort de låga frekvenserna i efterhand i redigeringen och se hur det blir.
- Tänk på att alla sammanhängande klipp ska spelas in i samma ljudmiljö.
- Pratar du om en plats kan det vara bra att spela in på just den platsen.

Förbered ljudinspelaren

Ha alltid puffskyddet på för tal. Montera inspelaren på stativet eller använd handtaget för att undvika ljud från handen som håller i inspelaren. Håll stadigt! Använd hörlurar!

Tips för dig med hörapparat: Använd utanpåliggande lurar!

Kontrollera inspelningsnivån

- Ställ in inspelningsnivån med ratten närmast mikrofonerna (0-10). Be personen att prata det starkaste den tänker prata under intervjun. Justera efter detta.
- Var beredd att justera avstånd och inspelningsnivåer under intervjun. Håll mikrofonen närmre när personen talar svagare och lite längre ifrån när det blir starkare.
- Tänk på avståndet mellan mikrofon och mun. Ca 15 – 25 cm är lagom.

- Tänk på att volymknapparna för hörlurarna inte ändrar inspelningsnivån.

Kontrollera inställningar på ljudinspelaren

- Se till så att inspelaren är inställd på .wav-format och har bitdjupet 44/16 inställt.
- Inställningarna: "Bass cut" och "Auto" ska vara avstängda.

Spela in miljöljud

- Ha som vana att alltid spela in miljöljud till din produktion.
- Du bör spela in minst en minuts tystnad på den plats där övrigt ljud spelas in.
- Spela också in händelsejud. Ljud från att ni rör er i rummet eller öppnar en gnislande dörr ger atmosfär till inspelningen.

Gör en testtagning

- Jobba tillsammans för att få till ett bra ljud. Den som spelar in ger feedback till den som talar. T.ex. "tala långsammare" eller "försök att inte säga eh-h-h lika mycket".
- Använd en plastficka om du har ett manus, så att detta inte prasslar.

Redo för tagning!



9. REDIGERA

Att redigera film- och ljudinspelningar kan vara ett tidskrävande och pilligt arbete. Mängden material kan göra att det känns övermäktigt. Det är därför viktigt att redan under inspelningen se till så att den som ska redigera har ett bra, inte allt för rörigt, material att arbeta med.

REDIGERA FILM I IMOVIE

Redigeringsprogrammet iMovie är förinstallerat på alla iPads och är ganska intuitivt. Du skapar din film utifrån att lägga till klipp på en tidslinje. Tidslinjen är grunden du utgår ifrån hela tiden.

I iMovie kan du klippa i filmsekvenser, lägga till text, skapa övergångar, lägga till berättarröst, ljudeffekter och bakgrundsmusik. Du kan justera ljudnivån samt tona in och ut ljud och bild.



Bra att veta!

- När du importerar filmklipp till iMovie, så hämtar programmet information från originalklippen, men det gör inga ändringar i originalfilerna.
- Det går bra att lägga till både filmklipp och bilder i iMovie så länge de har filformat som stöds. PDF-filer går t.ex. inte att lägga till.
- En stillbild måste ligga på i minst 3 sekunder för att hinna uppfattas. Har du text med till bilden; se till så att du hinner läsa den två-tre gånger i normal takt. Du som vet vad det står läser fortare än förstagångstittaren.

Eftertexter

I iMovie är texthanteringen begränsad och mallarna passar inte så bra till eftertexter.

För att göra eftertexter med t.ex. information om medverkande rekommenderar vi att använda en dator med programmet PowerPoint.

Gör så här:

Skapa PowerPoint bilder med önskad text. Anpassa färg på bakgrund och text.

Klicka på Arkiv → Exportera → Ändra Filtyp (diskett-symbol) → JPEG flutbytesformat → Spara som.

Skicka bildfilen till iPaden via valfri filöverföringsmetod. När du har sparat filen som en jpeg är den lätt att lägga till i iMovie.

Exportera ut filmfiler ur klippningsprogrammet

När du är klar med din film är det dags att exportera ut slutprodukten ur redigeringsprogrammet. I projektläget i iMovie, tryck på filmprojektet du vill exportera. Döp filmen, om du inte redan gjort det, genom att trycka på texten där det står ”Min film”. Tryck på ”Klar” och gå längst ner på skärmen till de tre små ikonerna. Tryck på mittenikonen, en ruta med en pil, och välj ”Spara video”.

Du får nu välja vilken upplösning du vill spara ner filmen i. Vi rekommenderar att spara filmen i HD 1080. Det ger en bra kvalitet utan att skapa en alltför stor fil. En för stor fil (som det blir om du t.ex. sparar i 4K) kan bli ”tung” för vissa program att öppna. Fundera på vad som är syftet och era visningsmål med filmen. Ska den i huvudsak visas på mobiltelefoner eller på stora skärmar? Välj upplösning därefter. Du kan också ladda upp filmen direkt på YouTube utan att exportera ut den ur iMovie.

REDIGERA LJUD I AUDACITY

Börja med att ladda ner programmet www.audacityteam.org
Installera enligt instruktion och starta om datorn.

Så här kommer du igång:

1. Filöverföring och filhantering

För över filerna från Zoomen till datorn. Koppla in Zoomen i datorn när den är avstängd, då läser datorn av den som en USB-enhet och en mapp poppar upp på skärmen. Välj ”card reader” i Zoomen. Flytta eller kopiera över filerna till datorn. Viktigt! Gör inga redigeringar i filerna på själva Zoomen, kopiera bara över dem och koppla sedan ur den.

Skapa en mapp för ditt projekt på datorn där du lägger originalfilerna. Döp mappen till exempel till ”råfiler” eller ”originalfiler”, tillsammans med projektets namn.

Gör en kopia på mappen och alla filerna. Döp den till ljudprojektets namn och ”arbetsmapp”. Det är i denna mapp som du ska spara allt som har med projektet att göra.

Flytta ALDRIG denna mapp eller filerna i denna mapp. Allt måste ligga kvar på samma ställe under den tid du arbetar med filerna, annars hittar inte Audacity-projektet ljudfilerna.

2. Starta Audacity

Ändra språk till svenska om programmet inte är förinställt på det.

3. Importera ljud

Klicka på: Arkiv → importera → ljud.
Välj det eller de ljudklipp du vill redigera.



4. Få överblick

Klicka på: Visa → spårstorlek → anpassa till höjd. Spåren anpassas nu så att du kan få bättre överblick. Du kan zooma in och ut med hjälp av förstoringsglasat.

5. Ställ in ljudkvaliteten

Se till så att ljudkvaliteten är inställd på 44/16

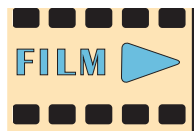
Klicka på: Inställningar → kvalitet. Ändra till 44/16

6. Spara projekt som...

Klicka på: Arkiv → Spara projekt som...

Döp filen till något som innehåller datum och versionsnummer. Spara den i samma arbetsmapp som du har arbets-ljudfilerna i. Filen sparas i filformatet .aup (Audacity Project) och kan bara öppnas i Audacity. För att spela upp filen i något annat program måste du exportera ut filen ur programmet (se avsnitt nedan). Audacity skapar själv mappar med information om de redigeringar du gör som döps t.ex. till "Test_data" eller liknande. Flytta eller rör inte dem.

Nu är det dags att börja redigera ljudet.



NÅGRA ALLMÄNNA TIPS FÖR LJUDREDIGERING

- Låt det inte gå för lång tid mellan inspelning och redigering.
- Det importerade ljudklippet ska vara luftigt och ha fina staplar.
- Tänk på att det inte är okej att ändra för mycket i personers utsagor, det finns en klipp-etik.
- "Städa" lagom mycket harklingar, fyllnadsord och missljud i redigeringen. Det personliga måste få komma fram.
- Låt talarna andas! När du klipper i tal måste in- och utandningar komma med, annars låter det stressat!
- Tänk på rytmen. Pauser är också viktiga!

FELSÖKNING

- **Allt ljud är för lågt**
Om inspelningsnivån har varit för låg kan man höja upp ljudnivån i redigeringsprogrammet, men då höjs även bruset upp. Därför är det viktigt att få ett så bra ljud som möjligt under själva inspelningen. Blir det inte bättre i redigeringsprogrammet måste du göra om inspelningen.
- **En person hörs starkare**
Mikrofonavståndet har varit olika för olika personer.
- **Ljudet skorrar**
Om ljudvågornas toppar är klippta, skorrar ljudet. Detta innebär att inspelningsnivån har varit för hög vilket inte går att fixa i programmet. Om du ser platta stycken i ljudkurvan i ljudspåret är topparna klippta. Det bästa är att spela in nya ljudklipp.
- **Det brusar i bakgrunden**
All inspelnings teknik har en grundbrusnivå, men är det väldigt mycket brus kan det bero på: ljudmiljön, omgivningsljud, inspelningsnivån och avståndet mellan mikrofonen och den som talar.

EXPORTERA UT FILEN UR AUDACITY

För att kunna exportera ut ljudfilen till ett uppspelningsbart filformat behövs tilläggsprogrammet Lame.

Gör så här:

Klicka på: Arkiv → Exportera fil.

En ”hitta Lame”-ruta kommer upp. Klicka på ”Ladda ner”.

Klicka på länken för installering för Windows eller för Mac, beroende på vilken dator du har.

Välj ”Recommended installer package”. Installera enligt instruktioner. Starta om programmet.

Nu kan du exportera ditt ljudprojekt till .wav eller .mp3. Välj kvalitet 256 kbit/s om du exporterar till mp3. En ruta kommer upp: ”mixa ihop till ett spår?” Klicka Ja. Välj var du vill spara filen.

10. VISA OCH SPRID

När du har exporterat filen ur redigeringsprogrammet till ett lämpligt filformat, kan du dela och sprida den. Vi rekommenderar att utgå från YouTube när man delar och sprider sitt material. Det är mycket smidigare att använda länkar till filmen än att hantera själva filmfilen när man ska dela den. Självklart går det bra att skippa YouTube och lägga upp sitt material direkt på en hemsida eller Facebook-sida. YouTube har dock en hel del funktioner som gör att ditt material blir tillgängligt för fler. Därför ger vi här en handledning till hur du kommer igång.

YOUTUBE

YouTube är ett bra verktyg för att visa, dela och sprida produktioner. Det finns också andra liknande webbplatser med fokus på att dela film och ljud media, t.ex. Vimeo. Fördelarna med YouTube är att det är den i särklass största medietjänsten och därmed når fler människor. Det är gratis och ett enkelt verktyg att använda.

De pilotföreningar som varit en del av projektet "KONTEXT – att låta tingen tala" producerade ett 40-tal filmer och berättelser i ljud under projekttiden. Dessa finns på Skånes hembygdsförbunds Youtube-sida. Låt er gärna inspireras av deras produktioner.



KOM IGÅNG MED YOUTUBE

1. Skaffa ett Google-konto

YouTube ägs av Google och du behöver ett Google-konto. Det är helt gratis och du får en Gmail-adress och ett lösenord. Starta ett konto i eget namn eller för föreningens räkning genom att gå till www.gmail.com

2. **Logga in med ditt Google-konto på YouTube,**
www.youtube.com
Du kommer till ett inloggat läge.
3. **Skapa en kanal**
Gå till ”kontoinställningar” och klicka på ”Skapa ny kanal”.
Kanalnamnet har ditt för- och efternamn som standard.
Klicka på: ”Använd ett företagsnamn eller ett annat namn”.
Välj att skapa ett varumärkeskonto. Med ett varumärkeskonto kan du låta flera personer använda kanalen som kanalhanterare.
4. **Anpassa kanalen**
Lägg till en profilbild, en bakgrundsbild och information om kanalen.
5. **Börja lägga upp material!**
Klicka på Videokameran med ett + i och lägg till en video.
Följ sedan instruktionerna.
6. **Testa dig fram**
Gå en kurs på YouTubes egen online-skola, ”Akademin för innehållsskapare”, för att lära dig bemästra alla funktioner. Materialet är till stora delar på engelska.



FÖR VARJE YOUTUBE-FILM, GÅ IGENOM FÖLJANDE STEG:

- **Döp filmerna till något bra!**
Titlar är oerhört viktiga. Döp filmen efter vad den handlar om och tänk på att det måste vara begripligt och tilltalande. Jämför t.ex.: ”Körlektion 10” med ”Hur man backar runt ett hörn”.
- **Skriv en bra beskrivning av vad filmen handlar om**
Skriv en kort beskrivning på max 10 meningar om vad filmen handlar om, vad som visas, varför ni gjort filmen och vilka ni är som gjort filmen. Beskrivningen kan också innehålla länkar till er förenings hemsida och/eller andra relevanta länkar. Se till att de två första meningarna är mest engagerande och lägg eventuella länkar sist.

- **Exempel:**
Osby och trakten kring Osby har en lång tradition av lietillverkning. I filmen visar vi vad liarna användes till, hur tillverkningen gick till och berättar om liesmedernas tunga arbete. I Osby hembygdsförenings museum finns många av Osby-smedernas stämplade liar bevarade och vi vill att fler ska få se dem och lära sig om deras användning och arv!

Filmen är skapad av Osby hembygdsförening 2019 inom projektet KONTEXT – att låta tingen tala.

Medverkande: Lars-Åke Ljungdahl, Hans R Svensson & Sven Arne-berth. Berättarröst: Lars-Åke Ljungdahl. Läs mer om Osby hembygdsförening på vår hemsida www.hembygd.se/osby

Det finns en del bra tips på hur man skriver beskrivningar till sitt material.



- **Lägg till taggar**

Taggar är sökord, nyckelord, som kan representera innehållet i er film och som gör att fler hittar den. Ju fler relevanta sökord desto bättre! Man kan också skriva in sökord på andra språk, för att öka hittbarheten.

Exempel:

Lie, lietillverkning, liesmide, smide, liesmeder, smedja, slätter, Osby, Ousby, Osby hembygdsförening, Osbys historia, Skåne, Skånes historia, kulturarv

- **Texta alla dina filmer!**

- Många tittar utan ljud, t.ex. på bussen, eller andra platser där det inte är lämpligt att ha ljudet på. Text ökar tillgängligheten för alla, inte minst för hörselskadade.

- Dina videor blir lättare att hitta då all undertext blir s.k. metadata och därmed sökbar för alla.

- Efter att du textat på svenska är det lätt att maskinöversätta texten till fler språk, eller låta tittarna bidra med översättning, vilket ökar den globala räckvidden. Det är dock viktigt att dubbelkolla så att maskinöversättningen stämmer.

Så textar du dina videoklipp

1. Klicka på din kanal → YouTube Studio → videor. Nu ser du alla dina filmer i en lista.
2. Klicka på Transkriptioner i menyn till vänster. Klicka på den video du ska texta.
3. I listan ser du en rad där det står Svenska (videospråk) om du angett det. Under rubriken Undertexter klicka på ”Lägga till”.
4. Välj **Skapa nya undertexter**.
Du får nu upp ett automatiskt genererat tidsschema: tomma rutor där du kan fylla i text. Antingen behåller du det och anpassar det, eller så klickar du på ”ta bort” i den blå rutan.
5. Börja titta på filmen och justera rutorna i tidslinjen genom att dra i de blå flikarna. Du kan lägga till nya rutor genom att gå till listan till vänster och klicka på + symbolen.
6. Skriv in undertexten i listan till vänster.
7. När du är klar klicka på ”Spara ändringar” i den blå rutan uppe till höger. Rutorna sparas och nästa språk du lägger till går mycket snabbare, för du behöver inte anpassa rutorna en gång till.

Det finns guider med riktlinjer för hur du textar tal i video.



- **Tagga platsen!**
YouTube låter dig tagga geografisk plats för din video. Tag tillfället i akt att lägga in hembygdsgården för lite gratis marknadsföring.

Gör så här:

Välj en video i din lista. Klicka på ”Detaljerad information” i menyn till vänster. I den horisontella menyraden längst upp klicka på ”Avancerat”. Skriv in platsen i rutan som heter ”Videoplats”.

Titta gärna på Skånes hembygdsförbunds YouTube-kanal för inspiration!

LÄGG UPP FILMER PÅ ER HEMSIDA PÅ HEMBYGD.SE

På de flesta hemsidor är det möjligt att ladda upp film. På www.hembygd.se kan du infoga filmer på sidor, men också i nyheter och aktiviteter. Tänk bara på att filmer tar mycket utrymme i anspråk. Ett alternativ är alltid att länka till exempelvis YouTube från hemsidan.

Gör så här för att infoga film på en sida:

1. Gå till administratörspanelen
2. Tryck på ”bilder och dokument”
3. Välj ”ladda upp ny video”
4. Välj aktuell film från din dator och vänta medan den laddas upp.
Spara.
5. Gå till aktuell sida och tryck på redigera-knappen
6. Välj ”infoga film”
7. Tryck på ”Välj” bredvid filmen i listan och sedan ”Välj” längst ner på sidan
8. Spara

Gör så här för att länka till YouTube från en hemsida:

1. Gå till aktuell film på YouTube och kopiera länken
2. Gå till aktuell sida på hembygd.se och tryck på redigera-knappen
3. Tryck på ”lägg till länk”
4. Kryssa i länka till extern sida
5. Klistra in länken i fältet URL
6. Fyll i namn på länken, vad det ska stå på hemsidan
7. Spara
8. Spara sidan

SPRID FILMER VIA SOCIALA MEDIER

Du kan välja att sprida dina ljudfiler eller filmer via fler sociala media än YouTube, som exempelvis Facebook. Ju större spridning, desto bättre! Att ha materialet på YouTube gör att det kan sökas och hittas så länge man väljer att ha det där. Att lägga upp filer också på Facebook kan ge bred spridning snabbt, använt rätt. Nedan några tips för att uppnå det. Här förutsätter vi att ni redan har en Facebook-sida.

Gör så här för att bjuda in vänner:

1. Gå till din sida och klicka på ”Community” i vänsterkolumnen
2. I högerkolumnen klickar du på ”Bjud in dina vänner att gilla [sidans namn]”
3. Ange en väns namn i sökrutan och klicka på ”Bjud in” bredvid namnet.

Gör så här för att bjuda in personer som reagerat på din sidas inlägg:

1. Gå till ett av sidans inlägg
2. Klicka på ”interaktioner”. Detta visar vem som har reagerat på inläggen
3. Bredvid en persons namn klickar du på ”Bjud in” för att bjuda in personen att gilla din sida.

Din sida kan visa andra sidor i en ruta till höger om sidans tidslinje. Genom att gilla andras sidor får du kontakt också med dessa sidors följare.

Gör så här för att visa andras sidor:

1. Sök upp den sida du vill gilla
2. Klicka på de tre punkterna under bilden
3. Välj ”Gilla som din sida”
4. Om du har flera sidor, välj den det gäller i rullisten
5. Klicka på ”Skicka”.

QR-KOD

En QR-kod är en snabbänk till internet. Genom att placera QR-koder intill exempelvis ett föremål ni vill berätta om, kan besökaren nå ljudet eller filmen med sin smartphone, oavsett om materialet finns på YouTube, er hemsida eller någon annanstans på internet. Man kan länka till vilket slags material som helst och förstås också till andras material på internet.



Vi har tagit fram en guide för användande av webbmaterial.

Besökaren behöver en smartphone (eller läsplatta), en QR-kodsläsare och internettäckning. Hen öppnar sin QR-kodsläsare, riktar telefonen/plattan mot koden och bekräftar att hen vill öppna länken. Det är gratis att producera QR-koder, om man gör jobbet själv. För besökaren kostar det internettrafik, beroende på vad hen har för abonnemang.

QR-koder kan användas till mycket. Inte minst ger de er möjlighet att enklare variera berättelser. Utan att bygga om en utställning kan ni ändå tillföra ny kunskap till den, och föremålen. QR-koder kan också användas till t.ex. översättningar, turistinformation eller marknadsföring. Bra att veta är att man kan ändra innehållet på den sida koden länkar till utan att för den sakens skull behöva byta kod.

För att förbereda er, välj ett av följande alternativ:

- a. Lägg på er hemsida, YouTube-kanal eller Facebook-sida den information ni vill att besökaren ska komma till när hen läser av QR-koden. Det kan t.ex. vara bild, text, ljud eller film.
- b. Definiera vilken hemsida ni vill att besökaren ska komma till när hen läser av QR-koden.

För att skapa en QR-kod gör så här:

1. Gå till valfri hemsida där man kan generera QR-koder, t.ex. www.sv.qr-code-generator.com

I exemplet www.sv.qr-code-generator.com

2. Kopiera länken till den hemsida ni vill att besökaren ska komma till
3. Klistra in länken i rutan webbplats
4. Tryck på ”Skapa QR-kod”
5. Tryck på ”Hämta jpg”
6. När koden laddats ner till datorn, öppna den och högerklicka på den
7. Välj ”Spara som”, ge koden ett namn så ni vet vad den leder till, och spara den i lämplig mapp.

För att placera en QR-kod i er miljö, gör så här:

1. Kopiera QR-koden och klistra in den i t.ex. ett Word-dokument eller i en skyltmall
2. Lägg till information om vad koden leder till, t.ex. ”Skanna koden för att se en film om...”
3. Skriv ut i önskat format

4. Laminera om ni vill ha en mer beständig QR-kod
5. Placera QR-koden/skylten vid föremålet eller där ni vill ha den.

Tänk på:

- Fäst koder som används utomhus. Det kan vara svårt att läsa koder om de fladdrar och blänker i vinden
- Anpassa storleken på QR-koden efter föremålet/miljön
- Fråga alltid aktuella mark- och fastighetsägare om ni får sätta upp QR-koder på deras mark/vid deras fastigheter.

NFC

NFC (near field communication) är en teknik som låter två enheter kommunicera genom att de rör vid varandra. Med hjälp av NFC-teknik kan ni koppla filmer eller ljud som ni har lokalt, på en smartphone eller en läsplatta, till NFC-taggar invid ett föremål/i en utställning. NFC-taggar kan se ut på många olika sätt. De kan exempelvis vara formade som små runda nyckelringsbrickor eller som klistermärken. Om en smartphone eller läsplatta har stöd för NFC kan filerna läsas av utan kostnad för besökaren genom att hen håller telefonen eller plattan mot taggen. Det är dessutom en internetoberoende teknik. Som producenter behöver ni köpa NFC-taggar och koppla filerna till dessa, något som administreras direkt via smartphone. Taggarna kostar från några kronor och uppåt.

Vi har låtit ta fram en särskild app. för läsning av NFC-koder. För den förening som önskar ha en smartphone eller platta till utlåning i sina lokaler, kan det vara en idé att använda sig av appen Kontext, för att genom den berätta om föremål. Med hjälp av en kompletterande app., Kontext Edit, kan ni enkelt koppla ert material till respektive NFC-kod. Apparna finns endast för Android och kan laddas ner utan kostnad via Google Play.



Skånes hembygdsförbund har tagit fram en mall till skyltar att sätta invid föremål, med plats för såväl QR-kod som NFC-tag.



I och med att ni nu lett besökaren till era färdiga filmer och ljud, är ni klara!

Vi har gjort två jättebra filmer i KONTEXT och det har verkligen blåst liv i föreningen!

Kvidinge sockens hembygdsförening



SLUTORD

Att skapa en film eller en berättelse i ljud är en lång process om man vill göra det bra och säkerställa att budskapet når den valda målgruppen. I denna handledning har vi valt att skildra processen steg för steg, från den allra första idén, via planering, inköp av teknik, filmning och ljudinspelning, redigering och slutligen spridning av resultatet, på sociala media men också för visning i utställningsmiljöer.

Att följa handledningens alla instruktioner kan kanske kännas påfresande och långsamt när man bubblar av idéer och bara vill börja spela in, men gör er rustade för många framtida, spännande produktioner. Vi hoppas att ni med boken i er hand känner er redo att berätta om kulturhistoria på nya sätt och i delvis nya media och, liksom de föreningar som gått före, hittar energi i utmaningen.

Berätta hur det går och följ gärna Skånes hembygdsförbund på YouTube! Vi räknar med många nya produktioner, gjorda av våra medlemsföreningar, framöver.

TACK TILL

Projektets anslagsgivare:

- Svenska Postkodstiftelsen
- Region Skåne

Projektets pilotföreningar:

- Bara härads hembygdsförening
- Hvens hembygdsförening
- Klippans hembygdsförening
- Kvidinge sockens hembygdsförening
- Osby hembygdsförening
- Riseberga-Färingtofta hembygdsförening
- Rönnebergs härads hembygdsförening
- Röstånga turist- och hembygdsförening
- Åstorps hembygdsförening

I projektet deltagande kommuner:

- Burlövs kommun
- Klippans kommun
- Landskrona stad
- Osby kommun
- Svalövs kommun
- Åstorps kommun

Projektets samverkanspartner:

- CERTEC – Lunds Tekniska Högskola
- Centrum för Dramatik Syd
- Filmcentrum Syd
- Författarcentrum Syd
- Studieförbundet Vuxenskolornas Regionförbund i Skåne

samt projektets alla utbildare och konsulter!



ANTECKNINGAR

Vill ni använda film och ljud för att berätta om kulturhistoria på nya sätt?

”Hembygdsrörelsen talar om ting” är en handledning för hembygdsföreningar, kulturarvsaktörer och privatpersoner som vill arbeta med berättelser om föremål, och göra film och ljud av dessa. Metoden som beskrivs har prövats av nio hembygdsföreningar i Skåne, inom ett projekt kallat ”KONTEXT – att låta tingen tala”. Handledningen går igenom hela processen från idé till färdig produktion.

Hoppas att ni ska känna er inspirerade att skapa egna spännande berättelser!

ISBN 978-91-639-8274-3



9 789163 982743 >

