



VingRot

Upplev historien med nya ögon

Att arbeta digitalt med att förmedla kulturarv



2018-09-01 – 2020-12-31



MODELL FÖR VINGROT

Rapporten är en modell av projektet VingRot och är en bilaga till projektrapporten för VingRot. Projektägare är Vaggeryds bibliotek.

Nedan kommer en sammanfattning av modellen.

SAMMANFATTNING

ARBETA MED LOKALHISTORIA

Hitta **samarbetspartners** som sitter på intressant **lokalhistorisk information**. Det kan vara museum, hembygds- foto- eller släktforskarföreningar eller lokalhistoriska projekt som pågår i din närhet.

Leta upp händelser, personer och platser

i ditt närområde som man skulle kunna filma eller skildra som exempelvis kända personer, sägner, en spännande plats eller varför inte fokus på något som har satt din kommun på kartan?

Hur **synliggörs lokalhistoria** i din verksamhet? Går det att arbeta mer med det på olika sätt? Kan man visa upp lokalhistoria mer på hyllor, med utställningar, tävlingar eller föreläsningar?

Ta kontakt med verksamheter i din kommun som klasser, föreningar, fritidsgårdar, mm för att se om de är intresserade av att samarbeta med att filma med deras grupper.

360-KAMERA OCH VR

Fundera kring vad du ska ha tekniken till? Ska den vara enkel att ta med eller ha den fast i ett låst rum? Är det filmandet eller filmerna som är viktiga? Fundera också på om det är viktigt att utrustningen ska vara flyttbar, tillgänglig för besökare eller inlåst då den inte används. Ett par glasögon som exempelvis HTC vive behöver en större yta då du märker ut var du kan röra sig i rummet med hjälp av sensorer.

Det räcker med en 360-kamera och ett par enkla VR-glasögon om du vill komma igång snabbt. Lägg budgeten på en 360-kamera med bra kvalitet och högt betyg i användarvänlighet. Det tjänar du på i tid och användbarhet. Idag ligger en 360-kamera på cirka 1000-7000 kr.

Satsa på **en 360-kamera** med bra kvalitet och som har kameranlins som filmar så mycket som möjligt av omgivningen.

Filmerna tar mycket minnesutrymme vilket gör att det är bra med kamera med **uttagbara hårddiskar** som exempelvis SD- kort. Det är också sannolikt att kameran använder mycket batteri, så det är smidigt att ha laddning som batterier eller powerbanks till hands.

Börja med att **testa tekniken** så du själv känner dig bekväm med den. Hitta bra stativ till kameran, testa att ställa in det i olika höjder, spela in dig själv i olika vinklar och titta sedan i V R på resultatet.

Youtube är ett enkelt verktyg att lägga upp och nå filmerna. Särskilt om du använder olika sorters VR-glasögon och vill ha tillgång till dem på alla enheterna. Det går att lägga filmerna privata eller olistade så att ingen når dem om du inte vill.

Nyttja 360-kameran!

Testa att prata med kameran, det upplevs av den som tittar som att personen är delaktig i filmen. Gå runt kameran, ha flera scener på gång samtidigt,

"skräm" tittaren genom att få den att titta åt ett håll och sedan att det kommer ljud från ett annat håll.

Var gärna utomhus eller i ett rum som är speciellt och genuint som exempelvis på ett museum eller i ett gammalt hus eller byggnad, där ni får med en helhetskänsla. Kameran kommer till sin rätt i vackra, spännande eller ovanliga miljöer.

Spela in **korta filmer**, till att börja med. Cirka en minut åt gången. Tänk till så att scenen blir kort. Det är enklare om man inte är van att stå framför kameran och minskar redigeringsmomentet.

Använd fler sinnen. Varför inte en fläkt framför VR-tittaren för att få stå i vinden, spray med vatten för att uppleva regnet, en solstol och en hink med sand för att uppleva sandstranden?

Glöm inte!

Det är inte så svårt som det verkar när man väl fått kläm på tekniken. Och ha kul!

Våga prova spela in med grupper. Fokusera på filmandet och berättandet snarare än resultatet.

MODELL FÖR HUR MAN KAN ARBETA DIGITALT MED KULTURARV

Film är ett vanligt verktyg att använda för att arbeta med kreativt berättande på bibliotek. Den här modellen är tänkt att inspirera till hur man kan arbeta med 360-kamera och sedan spela upp filmerna i VR-glasögon. Det som är nytt med 360-film är att man kan frångå ett berättande där kameran bara har ett fokus och skapa flera olika berättelser samtidigt beroende på åt vilket håll tittaren vänder sig. Film passar även att använda för att visa upp olika spännande platser, då man med VR-glasögon får känslan av att befinna sig där filmerna spelas in.

För att komma igång behöver du en 360-kamera och VR-glasögon. En 360-kamera har flera sensorer med vidvinkelobjektiv. Det gör att kameran spelar in allt som händer runt kameran, i alla riktningar, inklusive ovan och nedanför kameran. 360 betyder att kameran spelar in 360 grader, det vill säga - allt runt omkring den. Tänk dig att filmen är ett ihåligt klot och du står i mitten av det. Det innebär också att du inte behöver spela in en linjär berättelse, utan kameran kan spela in flera händelser samtidigt. En 360-film bygger ihop bilden med hjälp av flera linser. Det finns alltså inte bara en kameralins som på en vanlig kamera, utan flera. Det kan vara viktigt i val av kamera att fundera på hur många linser kameran har. Flera linser kan göra att bilden blir bättre, men det kan också innebära att filmerna blir svårare att redigera efteråt.

VR står för Virtual Reality. När man tar på sig VR-glasögon visas en virtuell värld i glasögonen. Det kan vara inspelat i 360-kamera eller vara animationer. Det går att titta på filmer eller spela spel med VR. Det som gör VR speciellt är att tekniken i VR-glasögonen lurar ögonen att tro att man själv är en del av filmen då filmen visas runt om en, oavsett vart man vänder sig. VR-spelen kan vara interaktiva och att man kan använda kroppen för att aktivt delta, som att klättra i berg, spela bollsporter, med mera.

Ställ dig frågan vad du vill ha tekniken till? Måste VR-utrustningen vara enkel att ta med eller går det bra att ha den stående på samma ställe? Är det filmandet som är det viktiga eller filmerna i sig? Det vill säga, är det själva aktiviteten film som är viktig eller ska ni använda filmerna till någonting efteråt?

OM DU VILL KOMMA IGÅNG SNABBT RÄCKER DET LÅNGT MED INKÖP AV 360-KAMERA OCH ETT PAR ENKLARE VR-GLASÖGON FÖR NÅGRA TUSENLAPPAR.

360-KAMERA

360-kamera är roligt och relativt enkelt att använda när man väl tagit sig över den första tröskeln. Vill man arbeta mycket med 360-film kan det vara värt att välja en kamera med bra kvalitet och gott om minnesutrymme, då filmer och bilder tar stor plats. Det underlättar också att det är enkelt att använda kameran och att redigera bilder och filmer efteråt.

Filmerna tar mycket minnesutrymme, så det är bra med en kamera med uttagbara minneskort som exempelvis SD-kort. Då går det att byta plats på dem om man ska spela in mycket. Likaså kan det vara värt att investera i en kraftfull powerbank (uppladdningsbart batteri) ifall ni är utomhus och vill filma länge. Då är det enkelt att ladda upp kameran mellan tagningarna.

Det finns kameror där man kan styra kameran efter en app i mobilen. Fördelen med detta är att man inte behöver vara i rummet för att sätta på eller stänga av kameran. Det gör att man slipper redigera bort dessa moment vilket sparar tid. Det kan också vara bra att välja en kamera med medföljande redigeringsprogram, det gör det också enkelt att komma igång.



Foto på kameran uppställd i väntan på att filmandet ska börja. I filmen syns förberedelser inför att vi ska spela in. Tanken är att flera personer i scenen ska komma från olika håll och att det ska spelas in flera scener på olika platser på ängen samtidigt. I det här fallet har vi valt att inte spela in röster, utan en berättarröst kommer att läggas på i efterhand. Vi har valt en särskild scen som betraktaren får framför sig när filmen sätts igång genom att rikta huvudkameran åt ett visst håll.

Tips vid inköp av kamera

Läs många recensioner av olika kameror, till exempel på stora tekniksidor på webben eller i tidskrifter som tillhandahåller olika tester. Skriv ner alla tips ni får av recensenterna.

Det är bra om det medföljer redigeringsprogram.

Kameran ska kunna filma så mycket som möjligt av sin omgivning.

En fördel är att kunna koppla ihop telefon och kamera. Telefonen används som en fjärrkontroll. Dessutom kan man direkt kolla på hur filmerna blev i appen.

Ett stort plus är hög kvalitet på film och foto (det går även att ta 360-foton med kamerorna).

Det är bra om det är enkelt att byta minne (exempelvis minneskort) om det skulle bli fullt när man är ute och filmar

Läs på om kamerans linser. Hur många katedralinser är det och står det något om hur väl de sammanfogas? Det kallas för stitching när linserna sammanfogas till en bild.

Glöm inte att köpa ett smalt och nätt stativ som inte kommer att synas allt för mycket på filmen.

VR-UTRUSTNING

VR-glasögon finns i alla prisklasser, från enkla glasögon i kartong till avancerad utrustning för flera tusentals kronor.

Det finns bra och enkla VR-glasögon, där man kan lägga in filmer direkt från sin vanliga dator. Då kan man välja om man vill se filmer offline eller via exempelvis Youtube. Sådana glasögon är laddningsbara och trådlösa. Det gör det enkelt ta med dem och visa filmerna utan att behöva ta med dator. Har man tillgång till trådlöst nät går det smidigt att först spela in via kameran. Om du har kopplat ihop kameran med en mobiltelefon via wifi eller bluetooth kan du via telefonen ladda upp filmen till Youtube och därefter se på filmen.

Om du vill arbeta mer avancerat med VR och önskar bra grafik samt vill ha möjlighet att redigera bilder och filmer, kan det vara värt att även köpa till en dator med bra prestanda, grafikkort och minne. Vad gäller teknik kommer det ständigt nya produkter och allt blir fort gammalt. Därför är bästa tipset att verkligen tänka till vad ni behöver för typ av utrustning och läsa recensioner.

Det finns även VR-set till spelkontroller som exempelvis Playstation. De passar bra om du vill fokusera på spelande för besökare, men kanske är mer omständligt om du vill ta med VR-glasögonen och visa upp filmerna utanför din egen verksamhet. Det borde dock fungera att se filmer via en spelkontroll om den kan visa Youtubefilmer i VR.



Ovan visas Htc vive VR-glasögon (glasögonen ligger på stolen tillsammans med en handkontroll). Glasögonen är kopplade till dator där man kan se vad betraktaren ser i glasögonen. Till dessa finns också två stativ som känner av var personen är i rummet och bygger upp som ett "virtuellt" rum i glasögonen. Det finns två handkontroller till glasögonen för att använda som fjärrkontroll i glasögonen eller för att spela med.

PROVFILMA

- Börja med att testa tekniken så du själv känner dig bekväm med den. Hitta ett bra stativ till kameran som du kan höja och sänka, samtidigt som så lite av stativet som möjligt syns.
- Tänk på att poängen med 360-kamera är att spela in olika skeenden samtidigt. Det är alltså inte så intressant för betraktaren om någon/några bara står och pratar på samma ställe.
- Glöm inte att kameran filmar ALLT! Det innebär tak, sladdar på golvet med mera. Det går inte att dölja något. Kolla gärna direkt på filmerna i mobiltelefon under eller efter filmningen eller i medhavda VR-glasögon, så ni ser om något behöver justeras. Det finns billiga kartongglasögon man kan använda. Om kameran kan kopplas med en app till en telefon så spekar du upp filmen genom den i kartongglasögonen. Du kan också lägga upp filmerna direkt på exempelvis Youtube. Sedan lägger du mobiltelefonen i glasögonen för att se filmerna.
- Ett bra sätt att testa kameran är att spela in rena naturmiljöer. Du kan ställa kameran i en skog eller på en äng. Då behöver ingen "agera" och ni kan enkelt testa tekniken, lägga på tal, musik, mm i efterhand. Prova att prata nära respektive långt borta från kameran för att se hur bra ljudet tar utomhus.
- Så fort man tar på sig "riktiga filmkläder" känns det mer på allvar. Våga testa utan manus, passa på att leka för att lära er!



På bilden testar vi att spela in i två rum samtidigt så man får se vad de olika personerna gör beroende på var användaren av VR-glasögonen tittar.

UPPDRAG

Placera kameran på följande sätt/ställen:

- Mitt på ett bord, sitt runt om och prata och spela in samtalet.
- Vid fönster för att testa ljuset eller om det syns om någon går utanför.
- På en stol och prata med kameran som om det vore en person
- Utomhus (eller mitt i ett större rum). Var flera personer och gå omkring på olika sätt runt kameran. Testa gärna att prata eller göra olika handlingar runt om kameran samtidigt.
- Leta reda på huvudkameran, det vill säga den kameran som syns först när man sedan tar på sig VR-glasögonen. Den ser man i telefonen om man följer kameran därigenom. Den bild som först visas i telefonen är också den bild som först visas i glasögonen sedan.
- Kontrollera alla vinklar. Det finns risk att det kan bli lite suddigt (beroende på kamera och antal linser) där linserna stitchas (sammanfogas). Det brukar inte göra något så länge inte någon står precis i den linjen, då kan personen ser suddig och spöklig ut.
- Titta på filmerna i VR och fundera på vad som såg bra och ut vad man skulle kunna göra annorlunda till nästa gång.



På bilden syns en spöklig känsla när en person eller föremål befinner sig mitt i stitchlinjen, det vill säga i mellanrummet mellan två kameranlinser.



Passa på att testa nya saker med 360-kameran. Här är kameran en person i handlingen och personerna runt bordet pratar direkt med kameran. Då får betraktaren av filmen känslan av att vara delaktig i handlingen. Här syns att ljuset utifrån gör att det blir bra ljus i filmen, samtidigt syns inte vad som sker utomhus.



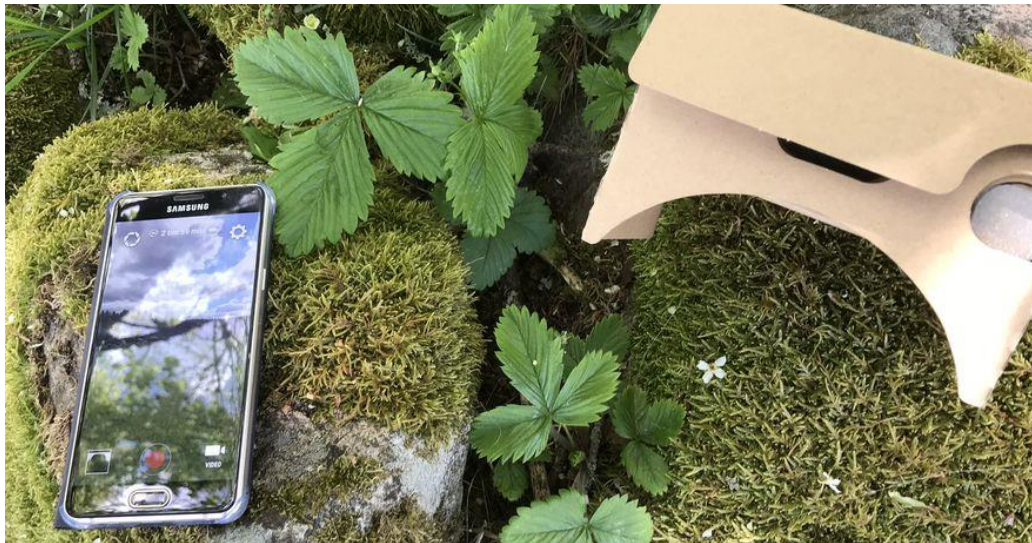
Första filmen kan vara så enkelt som att sätta kameran på bordet och filma ett samtal runt ett bord. Här följs filmen samtidigt i mobiltelefonen.



Glöm inte att köpa in ett bra kamerastativ! Som du ser på bilden så funkar en stege inte alls lika bra. Stativet ska helst vara så smalt som möjligt. Dessutom är det bra att köra undan bilen om den inte ska vara med i handlingen, eftersom betraktaren av filmen kan vända sig om och se sådant som inte är tänkt att vara med.



Den som inte ska vara med på filmen måste gömma sig väl och hen får följa inspelningen via mobilen!



I mobilen kan man följa allt som händer under inspelningen. Det går sedan att kolla på filmerna, exempelvis i ett par VR-kartongglasögon.

PROVA VR

För att kunna se filmerna behöver du antingen lägga över dem på en dator och sedan föra över filmerna till VR eller till exempelvis använda Youtube. Youtube är smidigt när man ska lägga upp filmerna. Särskilt om du använder olika VR-glasögon och vill ha tillgång till filmerna på flera ställen. Det går att lägga filmerna privat eller olistade så att ingen annan får tillgång till filmerna. Vill du kolla på filmerna i exempelvis kartongglasögon räcker det med kamera-appen som kopplar ihop kamera och telefon eller att använda Youtube på telefonen.

Vill du redigera filmerna måste du föra över dem till dator. Då är det troligtvis enklast att använda sladd eller koppla i sd-kortet till datorn (minneskortet).

Vill du kunna se filmerna offline i VR-glasögonen måste du också ladda över filmerna till glasögonen. Till Oculus VR-glasögon finns exempelvis en app som heter Skybox som man kan se filmerna igenom. Till Htc vive-glasögon kan man använda Steam, som är ett system där man kan köpa och samla sina spel på dator.

SE FILMerna

När du väl fört över filmerna vill du förstås titta på dem. Vilka filmer tycker du bäst om?. Hörs ljudet bra? Står kameran i rätt höjd och avstånd för betraktaren? Hur funkar det med ljuset? Används potentialen med 360-kamera? Det är lätt hänt att man fortsätter filma som "vanligt".

Vill du visa filmerna för allmänheten? Tänk då på att du kan göra mer än visa film genom att nyttja fler sinnen. Varför inte en fläkt framför VR-tittaren för att få vara i blåst, spraya med vatten för att uppleva regnet, en solstol och en hink med sand för att uppleva sandstranden, etc.?

Tänk på utrymmet när du visar VR-glasögon. Om det bara är en film som ska visas är en snurrstol bra. Står personen upp är det stor risk att den förvillar sig och kanske slår i något. Snurrstol är bra när personen vill vända sig om och titta på omgivningarna.

Ska man prova ett VR-spel eller vill att personen ska röra sig är det bra att ha gott om utrymme. Ett tips är att ha en stor kvadratisk matta för att markera gränserna. Det är lätt att "gå vilse", till exempel att gå in i väggar eller bli lurad av att miljön i VR ser likadan ut som i det fysiska rummet.



Bild på Oculus VR-glasögon. Dessa är trådlösa och har en tillhörande fjärrkontroll. Du kan använda dem online för exempelvis kolla på Youtube eller ladda hem spel, eller använda dem offline genom att föra över dina filmer via dator. Det finns även liknande VR-glasögon med större handkontroller för spelande.

REDIGERA FILM

Det finns redigeringsprogram i alla prisklasser. Vill du bara förkorta filmerna räcker troligtvis tillhörande redigeringsprogram. Vill du ha fler funktioner som att lägga på ljud och vinjetter, kan det kanske vara bra med ett externt program. Ett exempel på ett program för enklare redigering som är relativt billigt att använda är VideoPad. Kontrollera vilket format filmerna sparas i. Exempel på format för 360-film är .mp4, .mkv och .mov. I vissa program kan det vara svårt att lägga på textremsor. Ett problem kan vara att texten kommer för nära den som tittar och gör det svårt att läsa. Ett tips är att använda sig av inläsning istället. Det räcker långt med inspelningsfunktion på en vanlig telefon. Det finns förstås dyrare program att använda sig av också som exempelvis Adobe Creative cloud: premiere pro om du vill redigera mer avancerat.



Hur text kan bli vid redigering av 360-film. Texten kan lätt komma nära kameran och gör det svårt att läsa. I VR-glasögon blir den emellertid inte så böjd som den ser ut att vara på en platt skärm. Det som syns ovan i filmen är ett resultat av dåligt val av stativ. Det var gjort för en stor kamera och inte en 360-kamera.

UPPDRAG

- **Ladda hem ett redigeringsprogram för VR-film eller prova ett medföljande program till kameran (beroende på vilken kamera du har förstås!)**
- **Importera en film som du har spelat in med kameran.**
- **Prova att beskära filmen.**
- **Prova att lägga på något ljud.**
- **Kolla på resultatet i VR-glasögon.**

FILMA SOM AKTIVITET

I projektet genomfördes flera olika typer av filmning för att testa olika sätt att arbeta med 360-kamera och VR. Här tar vi upp tre olika aktiviteter som vi har haft och som vi hoppas kunna inspirera andra. Första gången testade vi bara tekniken under en aktivitet där mellanstadiebarn fick prova på att göra enkla filmer. Därefter har vi filmat med fritidsgården samt med Lärvox, vuxenutbildning för personer med intellektuell funktionsnedsättning. Alla tillfällena har vi valt att lägga upp på olika sätt så det passar målgrupp och tidsåtgång.

FILMA MED BARNGRUPP: 4-MENINGARSFILM

ETT TILLFÄLLE, MAXIMALT 7 BARN PÅ CIRKA 9-12 ÅR. TIDSÅTGÅNG, MINST 90 MINUTER.

När vi för första gången testade att filma som en aktivitet, provade vi att spela in 4-meningars-filmer med barn i mellanstadieåldern tillsammans med fritidsgården. Fördelen med aktiviteten är att den går relativt snabbt och fokus ligger egentligen inte på slutresultatet, filmen, utan hur man kan spela in och hur VR fungerar. Det är lagom att vara en grupp på max 7 personer, men det beror förstås på hur många vuxna ni är och hur många VR-glasögon ni har. Det tar ju tid när alla ska prova dem. Likaså är det svårt att få barnen att komma överens om filmen om de är för många, särskilt om de inte känner varandra sedan tidigare. Själva tillfället behöver inte vara mer än cirka 90 minuter, beroende på hur man lägger upp aktiviteten, ålder och hur mycket tid ni lägger ner på själva filmen.

Först kan det vara bra att visa hur VR fungerar. Det är inte säkert att alla har provat tidigare och då är det svårt att förstå hur man ska filma. Ett tips är att välja ut ett kort enkelt filmklipp från exempelvis Youtube som alla i gruppen får titta på, exempelvis National Geographics VR-filmer på savannen eller när man dyker under vatten. Testa att söka på rollercoaster VR och prova hur det känns att åka berg-och dalbana

Sedan får gruppen i uppdrag att skriva manus i fyra meningar:

Fyra-meningars-film

Vem handlar filmen om (ex Rödluvan)

En dag hände... (ex Rödluvan skulle gå med en korg mat till sin mormor)

Men då!... (träffade Rödluvan vargen som sedan åt upp mormor och Rödluvan)

Som tur var löste det sig genom att... (jägaren kom och räddade mormor och Rödluvan)

Därefter bestämdes roller och vem som skulle göra vad i filmen. Barnen fick också klä ut sig. Tanken var att vi skulle filma utomhus, men på grund av vädret var vi i bibliotekets källare där vi kunde spela in i fred. När ni planerar inspelningen är det bra att tänka på tipsen från tidigare lektioner om att vara på flera ställen runt kameran samtidigt, eventuellt prata med kameran som en person och så vidare.

Prova några gånger utan att spela in. Fördelen med kameran är att den är så liten och det finns ingen synlig "kameraman". Det gör ofta att många känner sig mer avslappnade än om man hade haft en vanlig kamera.



Testa sedan att spela in. Det är en fördel om filmen inte blir längre än cirka en minut. Vill man spela in mer, är det oftast enklare att bryta, flytta kameran lite och spela in en ny scen.

När filmen är klar läggs den över till VR-glasögonen och sedan kan alla titta på den. Om ni väljer att redigera filmen är det mycket enklare om filmen är kort. Det är svårare att redigera en 360-film än en vanlig film. Tänk också på att filmerna ofta tar mycket lagringsutrymme. Det innebär att allt tar lång tid vid överföring av filmerna, spara dem, redigera, mm. Därför är det också bra att hålla dem relativt korta.

FILMA MED UNGDOMAR

ETT TILLFÄLLE, CIRKA 6-7 UNGDOMAR, MINST 60 MINUTER, NÅGON ROLIG/SPÄNNANDE PLATS ATT FILMA PÅ (TÄNK PÅ ATT DET TAR LÄNGRE TID OM MAN BEHÖVER TA SIG NÅGONSTANS).

När vi spelade in med ungdomar samarbetade vi med fritidsgården. Eftersom filmerna var en del av ett lokalhistoriskt projekt filmade vi på ett militärhistoriskt museum som ligger i kommunen och som också medverkade i projektet. Vi valde ett tillfälle där fritidsledarna helt enkelt frågade på fritidsgården vilka som var intresserade och dessa följde med till museet. Fyra ungdomar valde att delta vid tillfället. Alla var intresserade av militärhistoria men hade inte varit på museet mer än vid enstaka skolbesök.

Först fick de gå runt och titta på museet och det märktes att de var intresserade och hade kunskaper om militärhistoria. Museipedagogen var med och berättade om de olika föremålen och svarade på frågor.

Sedan berättade vi om dagens filmning, om tekniken och den historia som skulle spelas in. I förväg hade museipedagogen valt ut en kort rolig händelse som på riktigt utspelat sig på militärförläggningen för omkring hundra år sedan. Berättelsen handlade om soldater som driver med en gumma som ställer frågor till dem.

Därefter skulle rollerna fördelas och scenen planeras. Alla ungdomarna ville klä ut sig som soldater vilket innebar att fritidsledaren fick spela gumma. Vi diskuterade vilken tidsperiod (den verkliga) händelsen ägde rum, hur de olika uniformerna såg ut förr i tiden, skillnaden på soldater och menig och hur det såg ut i byn vid den tiden. På museet fanns uniformer att använda, bra scener att använda sig av med modeller av soldater, militärtält, m.m. som passade bra för kuliss av filmen. På grund av höstmörker kunde vi inte filma utomhus. Vi pratade också om hur de olika personerna skulle röra sig på filmen. Till exempel skulle den som sedan tittade på den färdiga filmen se de meniga soldaterna sitta och äta, då gumman kommer från höger och kaptenen kommer bakifrån och "skrämmar" den som tittar på filmen.



Från att alla ungdomar var på plats tills att filmen på cirka en minut var färdig tog det cirka en timme. Vi tittade endast på filmen via mobiltelefonen och sedan fick de se filmen i VR på fritidsgården några dagar senare. Killarna tyckte att detta var

roligt och ville fortsätta filma, så vi gjorde om det vid ett liknande tillfälle några veckor senare.

FILMA ÅTERKOMMANDE MED EN (MINDRE) KLASS/GRUPP

En återkommande grupp, cirka 5-8 tillfällen, cirka 90 minuter åt gången (särskilt om man ska ta sig någonstans), någon/några spännande platser i kommunen att filma på.

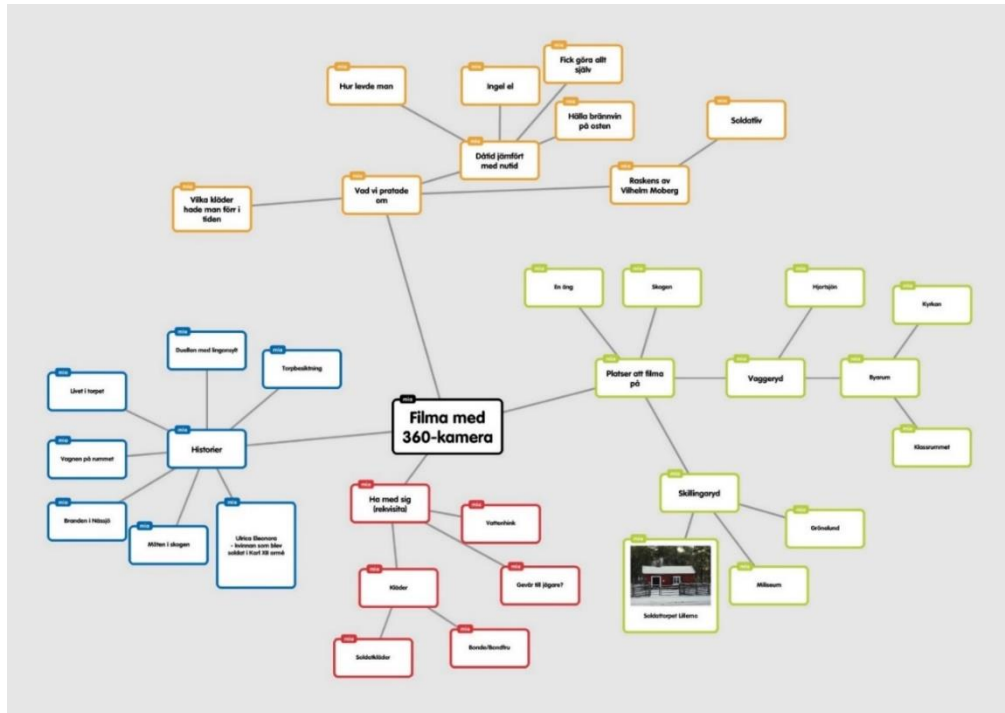
Vi har filmat med Lärvux under ett läsår. Lärvux är en vuxenutbildning för personer med intellektuell funktionsnedsättning. Filmandet sträckte sig under 7 tillfällen (tanken är att det ska bli fler) och lades som en del i en av kurserna de hade i skolan. Här samverkade militärmuseets museipedagog tillsammans med biblioteket.

Första tillfället träffades vi på biblioteket. Där fick eleverna testa VR för att få en uppfattning hur tekniken fungerar. Sedan gick vi igenom hur en 360-kamera fungerar genom att filma när eleverna fick gå runt kameran och sedan fick se sig själva i VR-glasögonen.

Vid andra tillfället träffades vi på militärmuseet där eleverna fick en lektion i bygdens militära historia och händelser som utspelat sig runt militäranläggningen.

Tredje lektionen träffades vi i elevernas klassrum och pratade om de olika händelserna som museipedagogen hade berättat om föregående vecka. Vi pratade även om vad man gjorde förr i tiden och vad man hade på sig. Utifrån den gjorde vi en mindmap.





Mindmap från tillfälle 3 med Lärvox

Tanken var att vi skulle filma fjärde tillfället, men eleverna ville förbereda sig mer genom att provfilma på biblioteket där de fick klä ut sig. Museipedagogen hade med sig 1800-talskläder som alla fick prova. Sedan ställde vi upp kameran i bibliotekets källare där eleverna fick gå runt den och testa att spela in. Efteråt samlades eleverna i klassrummet och bestämde vilka kläder de ville ha och vilken rekvisita som skulle användas till filmerna. Eleverna önskade också att de hellre skulle göra saker på filmen än att prata då inte alla var bekväma med att höras på filmen.

Vid femte lektionstillfället var det dags att filma. Då träffades vi först på Militärmuseet och delade ut kläder och rekvisita. Därefter åkte vi till ett friluftsområde som eleverna hade önskat att vi skulle filma vid. Vi provade att filma utomhus vid en kåta. Vi provade även att filma inne i kåtan, men det blev

för mörkt. Eleverna hade själva valt vad de skulle göra på filmen, som att bära ved, tälja, hämta vatten, med mera.



Från klassrummet i Byarum

Sjätte tillfället filmade vi i ett gammalt välbevarat klassrum vid en av kommunens bygdegårdar. Eleverna hade i förväg fått fundera ut vad de ville ha för roller och de spelade in flera filmer där vi testade att flytta kameran. Elever fick svara på frågor, läraren satte elever i skamvrån och de skulle också testa att sjunga. Alla ville inte prata, så vi bestämde att vi kunde lägga på ljud vid nästa tillfälle.

Under tiden hann Covid 19 påverka oss vilket innebar att vi fick lägga all filmning med Lärvox åt sidan för tillfället. Tanken var att de även skulle få vara med och redigera filmerna, lägga på ljud och tal och att vi sedan skulle haft en filmpremiär med klassen med filmvisning och lite tilltugg.

ULRICA STÅLHAMMAR

Under våren 2020 påverkade Covid 19 projektet vilket innebar att vi inte kunde spela in med olika grupper, så som det var tänkt. Istället beslöt vi oss för att arbeta med en lokalhistorisk person inom projektgruppen. Tanken var att vi skulle fortsätta utveckla vår kompetens inom film, samt vår kunskap om Ulrica Stålhammar som var en kvinna som förklädde sig till man och tog värvning i Karl XII armé.

Syftet med den här delen av projektet var att lära oss mer om historien och förhoppningsvis kunna använda detta i olika aktiviteter framöver när filmandet kom igång igen. Vi tänkte oss också kunna använda filmerna för att berätta om ett spännande livsöde som en gång utspelat sig i kommunen.

De här filmerna provade vi att göra ett nytt grepp genom att först filma olika scener från Ulrica Stålhammars liv, sedan lade vi på berättarröst i efterhand.

Fördelen med de här filmerna är att vi själva agerar skådespelare och därför kan vi också publicera filmerna.



Inspelning i Stensjö i Vaggeryds kommun

ÖVRIGA INSPELNINGAR

Vi har även provat spela in andra typer av filmer.

Vi provade att spela in naturfilmer där vi helt enkelt ställde kameran på olika platser i naturen. Därefter testade vi att lägga på en uppläsning av naturlyrik med bakgrundsmusik till. Dessa använde vi sedan på kommunens hälsomässa i februari 2020.



Vy på en blåsig äng. Vi tog även foton med kameran

Vi har även provat att spela in visningar av biblioteken i Vaggeryd, Skillingaryd och Hagshult i 360 för att kunna visa hur biblioteken ser ut.

Dessutom lånade Miliseum 360-kameran för att spela in scener till sin verksamhet. Vi har också provfilmatiserat på Miliseum ett antal tillfällen för att se hur kameran spelar in scener därifrån. Vi har också provat agera guider på Miliseum och spelat in.

*SKRIVET AV MIA OLAUSSON
VAGGERYDS BIBLIOTEK, VAGGERYDS KOMMUN
PROJEKTLEDARE FÖR VINGROT
JANUARI 2021*