



Bild: TriArt

# And the king said, what a fantastic machine!

---

And the king said, what a fantastic machine! handlar om människans relation till kameran, med nedslag i dess tvåhundraåriga historia. Filmens fokus är på hur kameran har använts, hur vi använder kameran idag och hur detta påverkar vårt beteende och i förlängningen hela samhället. Filmen är gjord med arkivmaterial, från bildmediets början till dagens innehåll från YouTube och sociala medier.

EN FILMHANDLEDNING FRÅN SVENSKA FILMINSTITUTET  
Rekommenderad för åk 7 - gymnasiet

  
Svenska  
Filminstitutet

## Om filmhandledningen

Denna filmhandledning består av sex lektionsupplägg som innehåller syfte och bakgrund, följt av diskussions- och reflektionsunderlag till klassen.

I lektionsuppläggen finns även extramaterial i form av sekvenser ur filmen, länkar och hjälp till filmanalys.

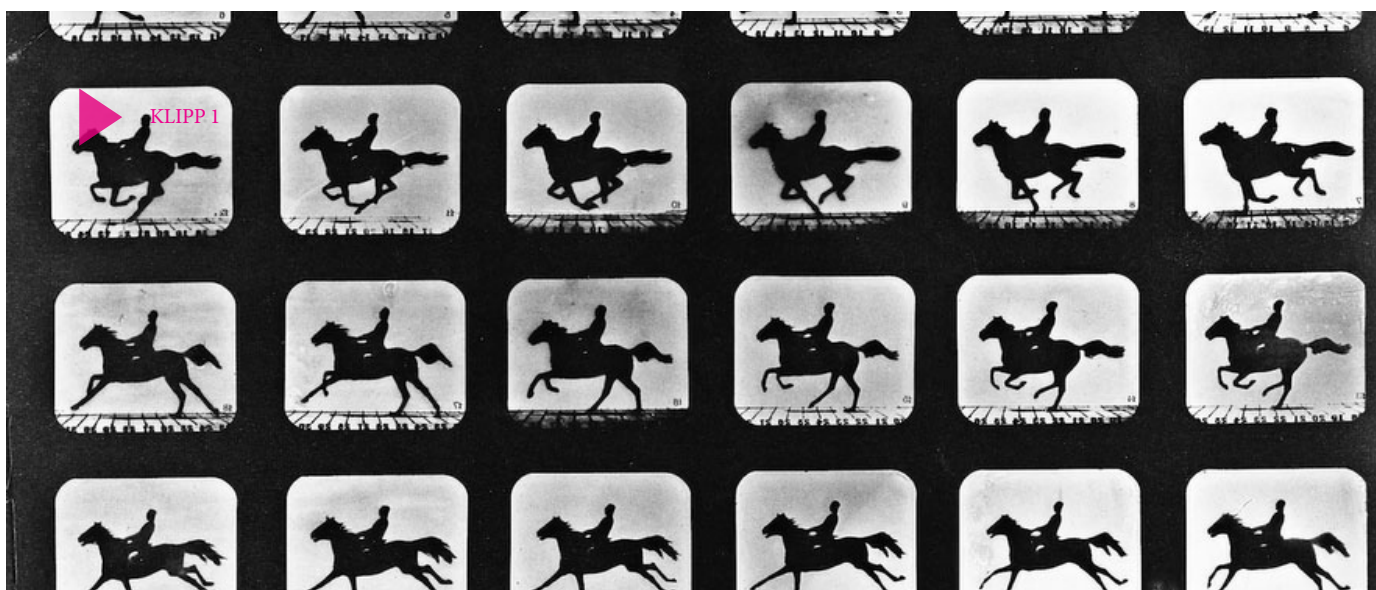
Ett tips kan vara att läsa igenom alla lektionsupplägg och sedan välja lektionsupplägg utifrån vilka ämnen du undervisar i och den kunskapsnivå som dina elever befinner sig på.

De områden som tas upp i handledningen är följande:

- 1. Film- och mediehistoria**
- 2. Mediabranschens affärsmodeller – är de demokratiska?**
- 3. Filmens språk**
- 4. Sant och falskt i bildens värld**
- 5. Prosumenter, är du producent, konsument – eller både och?**
- 6. Gör er egen film**

*Denna handledning är också försedd med filmklipp för att ge ett tydligare underlag och stöd för minnet.*





Klipp 1  
Källa: TriArt

## Lektionsupplägg 1: Film- och mediehistoria

### Passar ämnen enligt läroplanen

**Högstadiet:** Bild, Musik, Svenska, Historia, Teknik

**Gymnasiet:** Bild, Musik, Svenska, Historia, Design

### Syfte

Använda filmen för att diskutera fotografiets och filmens utveckling.

### Bakgrund

Filmen kan ses som en genomgång av fotografiets och den rörliga bildens historia.

### Uppgifter/diskussionsfrågor

Titta på [klipp 1](#).

Skapa en tidslinje och lägg in följande:

Första fotografiet - 1828

Första fotografiet med en människa – 1838

Första rörliga fotografiska bilderna – 1858

Första filmvisningen – Bröderna Lumière

Första reklamfilmen

Första spelfilmen

Första talfilmen

Första animerade filmen – i världen/i Sverige

Första bilden av jorden

Första filmen i färg

Första TV-sändningen – i världen/i Sverige

Första dagliga nyhetssändningen – i världen/Sverige

Första kommersiella TV-sändningen i Sverige

Första kommersiella TV-sändningen i Sverige som alla kan se (Tv4)

Första videon som laddades upp på YouTube

Första TikTok:en

Första livestreamen

Diskutera i smågrupper och redovisa sedan för klassen vad ni kommit fram till.

- Vilka tycker ni är viktigast av alla dessa tekniska utvecklingar? Motivera era svar.
- Saknar ni några exempel på händelser som inte finns med på tidslinjen? Lägg till dessa och förklara dess påverkan på bildens och filmens historia.
- Hur har vi påverkats av alla dessa tekniska framsteg?
- Hur mycket använder ni er av kamera i er vardag?
- Hur tror ni att era liv hade sett ut om kameran inte fanns?

### Tips från Filmarkivet.se

Första svenska filmen:

[Konungen af Siam landstigning vid Logårdstrappan](#) (1887)

Första svenska animerade filmen:

[Trolldrycken](#) (1915)

Första kommersiella TV-sändningarna:

[Sandrews TV-vecka](#)



Klipp 2  
Källa: TriArt

## Lektionsupplägg 2: Mediebranschens affärsmodeller – är de demokratiska?

### Passar ämnen enligt läroplanen

**Högstadiet:** Bild, Svenska, Samhällskunskap

**Gymnasiet:** Bild, Svenska, Samhällskunskap

### Syfte

Att få inblick i olika affärsmodeller som förekommer inom mediebranschen. Att förstå skillnaden på propaganda och reklam, samt hur ekonomiska intressen kan påverka utbudet av olika typer av medieinnehåll. Att förstå vikten av tillgång till information och nyheter i en demokrati så att medborgare kan fatta välgrundade beslut.

### Bakgrund

I det tidigare lektionsupplägget kan man skapa en tidslinje över bildmediets historia. Om ni skapat en tidslinje i den övningen kan den även användas här.

Människor med makt har alltid varit medvetna om bildmediets betydelse och har genom historien använt berättelser för att ”skapa historia”. Genom att använda bilder till att skapa berättelser har vi genom historien kunnat påverka andra människor - från de första grottmålningarna till dagens sociala medier.

Som filmen visar har det, redan från de första rörliga bilderna, funnits en ekonomisk aspekt kring bilder och dess produktion. De första filmerna skapades då folk betalade för att själva filmas, fotbollslag började sälja bildrättigheter, den första reklamfilmen kom 1897, man

betalade en nickel för att se filmer i så kallade Nickelodeons.

Orsaken till att man skapat bilder och filmer har genom åren varierat. *And the king said...* lyfter fram alla dessa olika orsaker. Det kan handla om att dokumentera, illustrera och berätta. Det kan samtidigt handla om att påverka, sälja och underhålla.

Inom medieforskning brukar man använda vissa begrepp för detta. Väldigt förenklat gör man exempelvis skillnad på reklam och propaganda. Reklam handlar om att sälja en produkt/ett varumärke. Propaganda utgörs av information som är partisk eller vilseledande, och som ofta sprids för att gagna politiska aktörer genom att påverka den allmänna opinionen. Propaganda kan ta en mängd olika former och bland annat bestå av filmer, affischer, nyhetsartiklar, videor, bilder och så vidare.

I Sverige och en del andra länder har vi utvecklat medier vars roll är att på ett oberoende sätt rapportera om händelser i Sverige och i världen, samt att kritiskt granska makthavare i samhället. Detta uppdrag kallas public service-uppdraget och omfattar i Sverige SVT, SR samt UR. Public service finansieras genom skattemedel, och ska därför fylla en demokratisk funktion.

### Vem bestämmer vad vi får se?

Titta på [klipp 2](#).

*And the king said...* lyfter fram hur TV:n som medium förändrade hur vi konsumerar bilder. En VD från ett TV-bolag, Carlo Freccero, säger: ”Det enda av betydelse inom kommersiell tv är tittarsiffror. Den [kommersiell tv] vänder sig till majoriteten.”. Vidare säger han: “TV-kanalerna



Bild:TriArt

måste sälja tittarna till annonsörerna och reklammarknaden” och att “Därför måste vi alltid försöka nå så många tittare som möjligt och alltid försöka nå majoriteten”. Freccero avslutar med att säga: ”Det finns ingen ideologi. Det finns ingen... politik. Det finns ingen substans. Det enda som betyder något är tittarsiffrorna.”

- Stämmer Frecceros påståenden enligt er?

I ett land som Sverige där vi fortfarande har medier som finansieras med offentliga medel går det att jämföra utbudet och innehållet mellan de reklamfinansierade och icke-reklamfinansierade tv-kanalerna. Kommersiella TV-kanaler som TV3, TV4 eller Kanal 5 finansieras genom intäkter från reklam och prenumerationer, samt försäljning av sina program. Deras främsta syfte är att leverera vinst till sina ägare, samt att locka tittare till sitt innehåll.

Ett av målen inom public service är att nå så många som möjligt i samhället, såväl fattiga som rika, unga som gamla, samt personer som bor i storstäder och på landsbygd. Detta innebär att de också har ett ansvar att producera och köpa in medieinnehåll som känns relevant för alla de olika sociala grupperna i samhället. Ett annat övergripande mål är att tillgängliggöra innehållet för dessa grupper, exempelvis genom språkpassning för personer med nedsatt hörsel eller de som talar minoritetsspråk. Eftersom SVT och UR finansieras med våra gemensamma skattepengar fattas besluten om hur denna finansiering skall se ut av Sveriges riksdag.

- Jämför icke-kommersiella medier som SVT och UR med kommersiella aktörer som TV3, TV4 och Kanal 5 utifrån följande frågeställningar:
  - Vad har ni märkt för skillnader mellan programutbudet och innehållet i programmen?

- Vilka genrer av program och filmer visas på kanalerna?
- Vilken målgrupp känns det som att de riktar sig till?
- Vilka känslor får ni när ni tittar på kanalen i fråga?

- Ta reda på vilka som är de populäraste medierna/kanalerna i Sverige genom att gå in på [Mediebarometern](#).

- Vilka kanaler/medier har den svenska befolkningen störst förtroende för, tror ni?

- Ta reda på vilka medier/kanaler som har störst förtroende genom att gå in på Sominstitutets [webbplats](#).

I dagens medievärld är det inte enbart traditionell TV som erbjuder oss rörliga bilder. Via internet får vi idag tillgång till rörliga bilder via plattformar som YouTube, sociala medier som TikTok och Instagram, samt via strömningsplattformar som exempelvis Netflix, HBO och Disney Plus.

- Ta reda på vad som kännetecknar dessa nya medier genom att svara på följande frågor:
  - Hur finansieras de?
  - Vilka övergripande mål har de? (Är det att nå så många som möjligt skall se innehållet eller att nå så många olika grupper i samhället skall se innehållet? Kan det finnas ideologiska, innehållsmässiga eller politiska budskap som styr innehållet?)
  - Fundera över vad tittarna inte erbjuds utifrån det utbud som finns tillgängligt idag.

- Summera vad ni som helhet har kommit fram till. Gör gärna en tabell på tavlan och jämför de olika medierna utifrån finansiering, målgrupper, kännetecknen, samt plattformens/kanalens syfte (för publiken respektive sina ägare).



Bild: TriArt

### Demokratiperspektivet

Demokrati (från grekiskans δῆμος, démos – folk och κράτος, krátos – styre, herravälde, översatt: folkstyre eller folkmakt) är ett styrelseskick där makten i en stat eller annan organisation utgår från dess medborgare, invånare, deltagare eller medlemmar.

Utifrån denna breda förståelse för demokrati går det att betrakta de kommersiella aktörernas medieproduktion som grundad i en sorts demokratisk beslutsprocess.

Detta då producenterna strävar efter att skapa den typ av innehåll som majoriteten vill konsumera. Ju fler medborgare som tittar desto bättre är det för de kommersiella aktörerna.

Sveriges riksdag och regering har en annan syn på begreppet demokrati, och kopplar det till värderingar och rättigheter. I detta fall anses demokratin utgå från och säkerställas genom juridiska rättigheter som knyter an till alla människors lika värde, samt rättigheter som kan användas för att ifrågasätta makthavarna i samhället, exempelvis yttrande- och mötesfriheten. Till grund för denna syn på demokrati ligger respekten för de mänskliga rättigheterna enligt internationella konventioner.

Enligt en sådan demokratisyn handlar det inte om att visa det som flest människor vill se. Då tar man också hänsyn till frågor som: Vilka får yttra sig? Vilka får synas? Respekterar innehållet de mänskliga rättigheterna? Respekterar det alla människors lika värde?

I ett kommersiellt sammanhang, där man köper tid för att synas, lämnas avgörandet om även de som inte har råd ska få utrymme upp till dem som har medel.

Att producera och distribuera media är inte gratis. På något sätt måste de som skapar medier få betalt för det

som de har skapat. Detta gäller i alla led. Låt oss ta filmen *And the king said...* som exempel. Filmskaparna bakom filmen behöver få betalt, liksom dess producenter. Distributören och biografägarna likaså. Även jag, som skriver den här handledningen, behöver få betalt för att göra just det. En del av finansieringen har redan skett genom bidrag (som kommer från skattepengar), men en annan del behöver komma in genom att vi som publik betalar för att se filmen.

Ni som ser filmen på TV eller på nätet tänker kanske att det är gratis. Riktigt så enkelt är det inte. Antingen är filmen finansierad genom bidrag (icke-kommersiell TV), eller genom reklam och datainsamling (kommersiell TV och innehåll på internet). Alternativt betalar konsumenten för innehållet genom exempelvis en strömningstjänst.

Filmerna *And the king said...* tar upp reklam i olika sammanhang. Ett av problemen med reklamfinansiering är att de som kan betala för att få fram sina budskap genom reklam primärt har som mål att sälja sin produkt. Alla har ju inte råd med det. En del produkter produceras oavsett eventuell påverkan på vår hälsa, klimatet eller vårt psykiska mående.

- Hur mycket reflekterar ni själva över hur medierna du konsumerar finansieras?

Ovan ges två förståelser av demokrati. Inom det ena synsättet handlar det om att låta majoriteten bestämma vad alla ska se. Enligt den andra förståelsen, som utgår från riksdagens syn, handlar det om demokratiska värderingar som är kopplade till alla människors lika värde och rättigheter, tanke och yttrandefrihet liksom respekten för de mänskliga rättigheterna enligt internationella konventioner.



KLIPP 3

Klipp 3  
Källa: TriArt

• Diskutera betydelsen av olika mediers finansieringsmodeller utifrån:

- Vilka som får yttra sig och synas
- Hur innehållet respekterar de mänskliga rättigheterna
- Alla människors lika värde

Om pengar tillåts styra innehållet är risken att berättelser och bilder som visar på andra perspektiv eller andra system aldrig får synas och höras.

• Vad kan det få för konsekvenser för dem vars berättelser/perspektiv inte blir synliga? Vilken betydelse får det i förlängningen för hur vi ser på världen och hur vi röstar?

### MIK - Medie- och informationskunnighet

Utöver Internet och sociala medier har revolutionerat möjligheten för människor att göra sin röst hörd. Att nå ut till en stor publik var, som *And the king said...* visar, tidigare något som var begränsat till några få människor och oftast de med ekonomiska resurser. Idag finns det många fler möjligheter att nå ut till miljarder människor med sitt budskap. Trots detta finns det fortfarande i dagens medielandskap begränsningar vad gäller vem som kan komma till tals. För det krävs tekniska förutsättningar som mobil, dator och tillgång till internet.

Frågor kring demokrati, representation, men även tillgång till medier och möjlighet att själv påverka innehåll är centrala inom MIK (medie- och informationskunnighet).

I Sverige bidrar skolan med både undervisning kring dessa frågor och med att tillgodose tekniken. Detta saknas för majoriteten av mänskligheten, vilket kan vara

lätt att glömma när vi talar om de frågor som *And the king said...* tar upp. Filmen illustrerar på ett spännande sätt just hur själva mediet kan påverka oss. Titta till exempel på [klipp 3](#) där dokumentära bilder från 1969 visar när personer tillhörande Biamifolket får se bilder på sig själva för alla första gången.

Hur reagerar de? Diskutera hur bilder påverkar vår självmedvetenhet på gott och på ont. Skriv ned tre positiva saker och tre negativa.

• I filmen sägs det att vi varje dag publicerar 300 miljoner fotografiska bilder, med följdfrågan: "Vad innebär detta? Nya intryck, nya referenser och nya jämförelser". Hur påverkas ni av att leva i ett ständigt medieflöde? Och vilka konsekvenser skulle det kunna leda till för samhället och mänskligheten?

• På vilka sätt bidrar ni själva till medieflödet med nya intryck, referenser och material för jämförelse?

• Diskutera vad filmen *And the king said...* har för budskap.

• Har den någon agenda som den vill föra fram? I så fall, vilken och med vilka medel förs den fram?

• Finns det någon sekvens i filmen som var särskilt viktig för din upplevelse av filmen? Vilken? Varför?

[Tips från Filmarkivet.se](http://Filmarkivet.se)

[För klassrummet – Reklamfilm](#)

Ett urval av svenska reklamer från 1920-talet till millennieskiftet, samlade för undervisning.



Klipp 4  
Källa: TriArt

## Lektionsupplägg 3: Filmens språk

### Passar ämnen enligt läroplanen

**Högstadiet:** Bild, Musik, Svenska, Samhällskunskap, Engelska

**Gymnasiet:** Bild, Musik, Svenska, Samhällskunskap, Engelska

### Syfte

Att lära sig mer om bildmediets och berättandets grunder. Till hjälp i detta avsnitt kan ni använda Svenska Filminstitutets [filmlexikon](#), ett verktyg för att analysera film som estetiskt uttryck.

### Bakgrund

Filmen *And the king said...* använder sig av och visar på hur film som medium fungerar. Utöver de rent tekniska framstegen som filmen lyfter fram är det intressant att diskutera hur man generellt berättar genom film, men även hur filmskaparna bakom filmen har valt att berätta.

Filmskaparna har väldigt medvetet valt ut de scener vi ser i filmen. En del av filmens material har de själva skapat, medan annat kommer från andra källor. Då filmen i så stor grad handlar om hur vi berättar med bilder är detta urval intressant att diskutera.

Film är inte bara bilder. Filmens berättelse skapas i dialog mellan oss som åskådare och de bilder vi ser. Hur vi förstår och tolkar beror mycket på hur filmen använder sig av olika berättarkomponenter. En film som denna, som består av oerhört många [scener](#), innehåller också väldigt många [klipp](#) som binder dem samman. Vissa delar består av rena montage där [musik](#) och klippning samverkar.

- Diskutera vilka scener ni minns från filmen.
- Varför tror ni att ni minns just dessa scener? (Är det på grund av innehållet, något ni kände igen eller stack de ut på något annat sätt?)
- Varför tror ni att filmskaparna har valt just de scener de gjort?
- Kan ni komma på något perspektiv på film- och bildberättande som ni tycker att filmen missat att lyfta fram?
- *And the king said...* är mycket informationstät och innehåller många format- och genrebyten. Hur påverkar det upplevelsen av filmen, tänker ni?

Titta på [klipp 4](#) som visar hur olika världsledare skildras i rörlig bild.

- I vilka [bildutsnitt](#) och [kameravinklar](#) får vi se världsledarna? Varför tror ni att de visas på detta sätt? Varför tror ni att filmskaparna har valt scener med just dessa världsledare?
- Vilka likheter respektive skillnader finns mellan hur de presenteras? Vilka bildvinklar används? I vilka miljöer befinner sig maktavarna?
- Hur får scenerna er att känna inför de personer som skildras?
- Hur påverkar musik och [ljud](#) vår upplevelse av världsledarna? Varifrån kommer ljudet? Är det taget från originalklippet eller är det pålagt i efterhand?
- Vilken effekt får klippningen när de olika scenerna staplas på varandra?



Klipp 5  
Källa: TriArt

Titta på [klipp 5](#).

- Vilka bildutsnitt och kameravinklar används i de olika genrerna som dyker upp i klippet (exempelvis reklam, nyhetsinslag, action, studioinspelning, vädret på nyheterna och dokumentära bilder på familjen framför TV:n).
- Hur påverkar musik och ljud vår upplevelse av sekvensen?
- Vad handlar texten i låten "Mammy blue" om och varför tror ni att filmskaparna har valt att använda just denna låt?
- Låten finns i flera olika versioner och på olika språk. Lyssna på några av dem och diskutera varför ni tror att filmskaparna har valt just denna version.
- Vilken effekt får klippningen i denna sekvens utifrån temposkillnaden mellan de olika uppvisade genrerna och familjen i soffan?
- Utifrån de exempel ni just analyserat är det tydligt att olika val görs för att vi som tittar ska förstå både innehåll och budskap samt snappa upp stämningar.

I filmen säger berättarrösten: "Att befinna sig bakom kameran innebär att du kan arrangera bilden av verkligheten". Därefter får vi se Leni Riefenstahl som berättar om hur hon framställde nazisternas partidagar i Nürnberg i filmen *Viljans Triumf* från 1935. Hon säger: "Man behöver en riktig början och ett slut och i mitten något som till exempel får folk hänförda".

- Vad är det som kännetecknar en början, en mitt och ett slut i en berättelse, generellt sett?

- Varför är berättelsestrukturen så viktig för oss människor?

- Vad är det för berättelse som *And the king said...* berättar? Vad skulle ni säga är filmens början, mitt och slut?

Scenerna med Riefenstahl ersätts sedan av bilder som skildrar Förintelsens offer och låter oss ta del av diskussionerna kring hur man valde att filma dessa bilder av det fasansfulla.

- Hur förhåller sig denna dokumentation till exempelvis närbilder och klippning?



Klipp 6  
Källa: TriArt

## Lektionsupplägg 4: Sant och falskt i en värld av bilder

### Passar ämnen enligt läroplanen

**Högstadiet:** Bild, Musik, Svenska, Samhällskunskap, Historia

**Gymnasiet:** Bild, Musik, Svenska, Samhällskunskap, Historia, Psykologi

### Syfte

Att reflektera över hur bilder påverkar oss, samt att synliggöra hur bildens och filmens språk påverkar hur vi skapar vår gemensamma verklighet.

### Bakgrund

*And the king said...* reflekterar över bilden som sanningsbärare och ifrågasätter om vi faktiskt kan lita på vad vi ser. Filmens titel utgår från ett citat från den brittiska kungen, Georg VI, där han hävdade att kameran är en fantastisk maskin då den även kunde spela in de delar av kröningen som inte hade ägt rum.

### Haiti och "sanningen"

Titta på [klipp 6](#).

I klippet återvänder vi till jordbävningen på Haiti 2010. Vi får se en bild på en flicka som dödats i katastrofen. Bilden, som publicerades i en svensk dagstidning, vann priset Årets nyhetsbild med motiveringen "Hela historien om jordbävningen i en bild". Sedan visar filmen upp ett annat perspektiv, där vi får se hur bilden blev tagen och att flera fotografer hade valt samma ställe att ta bilden ifrån.

Filmskaparna har sagt att: "(...) den fotografiska bilden både alltid är sann och samtidigt bara ett fragment av en helhet. Den är både exakt och ofullständig på samma gång".

- Vad menar de med det tror ni? Koppla det gärna till exemplet med den döda flickan på Haiti, och/eller Melodifestivalen.
- I filmen ges många exempel på hur bilder både är sanna och fragment av en helhet – Försök att minnas scener som ni tycker belyser denna problematik.
- Diskutera hur "sann" bilden med den döda flickan på Haiti är. Förändrades din känsla av sanningshalt i bilden när du fick se det andra perspektivet?

### Melodifestivalen och det vi aldrig ser

Melodifestivalen är Sveriges populäraste TV-program. Det är ett programkoncept som ska framstå som att det sker i stunden. I filmen får vi se hur mycket av det är en illusion. Publikens reaktioner är regisserade och de internationella jurygrupperna befinner sig i en studio i Stockholm och inte i sina hemländer.

Eftersom Melodifestivalen är en stor produktion som sänds live behöver detaljerna vara förutbestämda. Teknikproblem och andra oväntade händelser har medfört att tittarna fått se sådant de annars inte skulle fått se, till exempel improviserande programledare under tiden som teknikerna försöker lösa problemen.

- Nu när ni sett hur illusionen bakom Melodifestivalen ser ut – kommer ni då att se på Melodifestivalen på ett annat sätt i fortsättningen?



Bild: TriArt

- Vilka för- och nackdelar finns med att bevara en illusion?

### Isis rekrytering

I filmen får vi också se bilder från inspelningen av en rekryteringsvideo till Isis. Vi får se omtagningar, skratt, manuspapper och konstiga vinklar, liksom höra Isis-medlemmarna prata om att de ska redigera filmen i efterhand. Anledningen till att materialet kom ut i offentligheten var att en konkurrerande organisation kom över det och ville visa på hur falska de som gjort filmen är.

- Hur reagerade ni på att få se inspelningsmaterialet till Isis-filmerna? Något ni reflekterade över som ni inte hadetänkt på tidigare?

### Bilder och källkritik

I skolan lär man sig om källkritik. Idag räcker det inte att bara veta varifrån en bild kommer och när den är tagen. Bilden från Haiti var tagen på Haiti och publicerad i en ansedd tidning. Men den andra bilden (med flera fotografier) och sammanhanget då den togs, känner inte lika många till.

- Kan ni komma på fler exempel där det är särskilt intressant att fundera kring var fotografen befinner sig, hur det ser ut från den fotograferades perspektiv och vad som finns utanför bildens beskärning?
- Oftast får vi inte fler perspektiv än ett enda. Vad innebär det för vår förståelse att bara känna till ett perspektiv saknas, även i de fall då vi aldrig får ta del av dem?

### AI, manipulerade bilder och "sanning"

I *And the king said...* ges många exempel på hur teknisk utveckling ger oss nya möjligheter men också hur vi tvingas förhålla oss till teknikens möjligheter att vilseleda oss.

Filmskaparna säger bland annat att: "(...) den fotografiska bilden både alltid är sann och samtidigt bara ett fragment av en helhet. Den är både exakt och ofullständig på samma gång."

När vi får se bakgrunden till en bild blir det lättare att ifrågasätta den, men det verkar som att vi är beredda att tro på de berättelser vi möter så länge bakgrunden inte avslöjas. En person som visar upp en bild från när den utövar yoga kan omöjligt ha genomfört yoga samtidigt som hen själv tog bilden. Bilden kan alltså vara en lögn samtidigt som berättelsen ändå kan vara sann.

Numera produceras allt mer bild- och filmmaterial med hjälp av artificiell intelligens (AI). Bilderna och filmerna kan exempelvis föreställa människor som inte finns. Riktiga människor som placerats i miljöer de aldrig befunnit sig i eller människor med någon annans ansikte. Även röster kan vara manipulerade.

Låt säga att en person minns en händelse men aldrig spelade in den utan ger en AI i uppdrag att återskapa den.

- Är AI-filmerna av händelsen mer, mindre eller lika sann som bildmaterialet som kunde ha skapats i stunden (som också alltid bara kommer kunna visa ett perspektiv i taget)?

Säg att någon skapar en film om händelsen och skriver ut "based on a true story"

- Hur förhåller ni er till sanningshalten i den, jämfört med bilder från verkligheten eller AI-genererad film? (Tänk på att filmskaparen gör urval, väljer perspektiv etc.)

- Reflektera över hur ni förhåller er till sanningshalten i följande exempel och diskutera skillnaden tillsammans:
  - Filmklipp från det faktiska tillfället
  - AI-genererad film som ska föreställa tillfället
  - En film som är baserad på det som hände vid tillfället

Idag delar mängder av människor med sig av sin verklighet på sociala medier. Om det sker något exceptionellt, såsom exempelvis ett terroråd, kan vi få ta del av klipp, eller till och med genom livesändningar på sociala medier, producerade av privatpersoner. Ibland kan vi till och med få se dödsoffer innan offrens familjers ens har hunnit få reda på vad som hänt.

- Diskutera skillnaden mellan en privatpersons filmklipp, bilder och kanske livesändning med nyheternas berättelser om vad som har hänt.
  - Vilka likheter finns?
  - Vilka skillnader finns?

I våra flöden möts vi av en massa olika innehåll, i olika former och med olika syften. Syftena kan vara alltifrån att underhålla oss och att lära oss saker till att vilseleda oss. I detta röriga flöde ska vi kunna sortera vad som är vad.

- Hur tror ni att man påverkas av att ständigt se bilder/filmer som man vet är manipulerade men ändå gång på gång ta del av dessa bilders budskap? (Här kan ni exempelvis tänka kring både propagandamaterial, memes och bilder från skönhetsindustrin etc.)

Det finns många som arbetar för att vi ska förstå verkligheten genom att låta oss få ta del av exempelvis välunderbyggda undersökningar och statistik, såsom forskare och etablerade nyhetsmedier.

- Vem har att vinna på att vi inte litar på de skildringar av verkligheten vi får se? Vad vinner de?
- Ge förslag på vad vi ska tänka på för att enkelt hålla koll på vilka vi kan lita på.

### Vidga perspektivet

- Vilka lagar och etiska förhållningssätt är viktiga att vi som privatpersoner tar hänsyn till innan vi delar vidare filmklipp och bilder på sociala medier, oavsett om det är i direktmeddelanden eller på öppna konton.
- Viktiga begrepp:** pressetik, integritet, förtal, olaga integritetsintrång, yttrandefrihet.

### Konventioner och normer

I *And the king said...* ges många exempel på hur vi påverkas av bilderna vi har runt omkring oss. Oavsett om vi är framför eller bakom kameran förhåller vi oss

till olika konventioner inom bildmediet. Konventioner kallas de specifika återkommande inslag som skiljer ut en estetisk genre från en annan. En konvention inom många av Disneys prinsessfilmer är exempelvis att huvudkaraktären är föräldralös. Filmen lyfter fram andra konventioner gällande rollerna som vi spelar inom olika typer av media. Exempel som presenteras på dessa roller eller arketyper är den kunnige, den tuffe, den provocerande och den trovärdiga. Berättarrösten beskriver att rollerna är "lätt igenkännbara för alla, så välkända att vi också kan imitera dem om det blir nödvändigt". Allra tydligast blir det kanske i scenen där en man som ska på en arbetsintervju råkar hamna som teknikexpert i en livesändning med BBC. Han finner sig snabbt i situationen och ger intrycket av att vara den riktiga experten.

Konventioner och arketyper inom filmmediet bygger på alla de osynliga normer i vårt samhälle som påverkar hur vi agerar, tänker och behandlar varandra. Normer utformas över lång tid och kan skilja sig mellan olika kulturer och samhällen, men även mellan olika miljöer och sammanhang inom samhället. Under 1900-talets andra hälft gjordes det på många platser i världen revolt mot normer som ansågs förtryckande och förlegade. Ett tydligt exempel på detta utgjordes av kvinnorörelsens och feminismens motstånd mot de normer som orsakade att kvinnor inte fick tillgång till samma möjligheter som män på arbetsmarknaden – för att de betraktades inkompetenta, känslostyrda, irrationella och så vidare.

- Titta på olika reklambilder eller filmer och analysera de arketyper som presenteras.
- Vad är det för roll som hen i bilden eller filmen spelar? Hur är hen poserad? Vad har hen för kläder? Vilken miljö är hen i? Åt vilket håll riktar personen i bild blicken?
- Vilka bildutsnitt används? Var är kameran placerad?
- Vad knyter den rollen an till för normer i samhället?
- Hur skulle rollen som presenteras i bilden eller filmen förändras om man bytte kön, ålder eller hudfärg på personen? Hur skulle intrycket från reklamen förändras?

Kanske kommer ni fram till att olika konventioner gäller för samma typ av innehåll. Då kan det vara bra att även reflektera över konventioner i relation till algoritmer. Våra flöden och rekommendationer på sociala medier beror nämligen på vad vi tidigare visat intresse för, genom till exempel scrollhastighet, likes, kommentarer, direktmeddelanden, surfhistorik och köp.

- Hur påverkas ni av de konventioner, roller och normer som har nämnts i diskussionerna?

## Lektionsupplägg 5: Prosumenter, är du producent, konsument – eller både och?

### Passar ämnen enligt läroplanen

**Högstadiet:** Bild, Musik, Svenska, Samhällskunskap, Historia

**Gymnasiet:** Bild, Musik, Svenska, Samhällskunskap, Historia, Psykologi

### Syfte

Att förstå vår egen roll i digitaliseringen samt de stora medieföretagens affärsmodeller i relation till privatpersoners mediekonsumtion.

### Bakgrund

*And the king said...* består av en enorm samling av bilder och filmer. En del har filmskaparna själva skapat, en del är hämtat från diverse arkiv och samlingar. En del är hämtat från andra filmer, TV-inslag etc. Mycket är även material som vanliga privatpersoner skapat i olika sammanhang. Idag kan vi själva skapa och distribuera bilder och filmer på ett sätt som inte var möjligt i början av 2000-talet.

- Hur mycket använder ni er av kameran i er vardag?
- Hur tror ni att era liv hade sett ut om kameran inte fanns?
- Finns det saker ni skulle ha gjort mer av eller vågat göra som ni nu undviker i högre grad?
- Finns det saker ni skulle göra mindre av?

Internets tillkomst har haft stor påverkan på hur vi konsumerar och producerar media. På 1990-talet utvecklades bättre och billigare videokameror och digitala redigeringsprogram, därefter följde sociala medier som YouTube och MySpace, mobiler med kamera och webcams. På nätet uppstod en möjlighet att publicera eget content, delta i offentliga diskussioner och interagera med den media som man konsumerade.

I början av 2000-talet exploderade olika subkulturer, särskilt bland dåtidens unga. Många av subkulturerna samlades kring särskilda filmer, bokserier, spel, artister och så vidare. Ett ord som populariserades för att beskriva dessa subkulturer är "fandoms". Fandoms och enskilda fans har engagerat sig för sina intressen bland annat genom att producera fanart, fanfiction, cosplay-utklädningar och memes, som de sedan publicerat på sociala medier. Genom dessa inlägg kan de enskilda individerna

få direkt kontakt med författare, regissörer, artister och skådespelare och därigenom påverka vilken sorts media som produceras.

Innan internet hade den genomsnittliga biobesökaren inte stor möjlighet att nå fram till de som producerar filmer, TV-serier, musik och så vidare. Men idag bidrar konversationer på Twitter, trender på TikTok och videor på YouTube till beslutsfattandet på högsta nivån i nöjesindustrin. Att exempelvis använda sig av musik eller repliker från en film i sin egen TikTok-video och lägga till egna bilder innebär att interagera med medialt innehåll på ett helt annat sätt än tidigare. Därför anses nutidens medielandskap kännetecknas av att publiken blivit "prosumenter" – samtidigt konsumenter av medieinnehåll som de själva producerar eget content.

- Ser ni er själva främst som konsumenter eller producenter av medieinnehåll?
- Hur mycket tid lägger ni på att konsumera medieinnehåll på en dag? En vecka? Ett år?
- Vad fyller er mediekonsumtion för funktion, det vill säga: Vad får ni ut av det?
- Hur mycket tid lägger ni på att producera medieinnehåll på en dag? En vecka? Ett år?
- Vad fyller er medieproduktion för funktion, det vill säga: Vad får ni ut av det?
- Är ni nöjda med er konsumtion respektive produktion eller är det något ni skulle vilja förändra? Vad skulle ni i sådana fall vilja ändra?

### Hjärnan och "Du sköna nya värld"

Filmen tar upp hjärnforskning som visar på hur synintryck påverkar vår hjärna och omvandlas till kemiska reaktioner och i förlängningen fysiska reaktioner.

På en [webbplats](#) för utbildning i ungas psykiska hälsa beskrivs denna process på följande sätt:

"Hjärnans belöningssystem är ett nätverk av områden i hjärnan som stimulerar inlärning av beteenden som är kopplade till belöning. När vi utsätter oss för saker eller aktiviteter som kraftigt frisätter eller överstimulerar hjärnan med dopamin kan det få allvarliga konsekvenser som följd t.ex. leda till missbruk av olika slag. Saker eller aktiviteter som ger starka dopaminpåslag är t.ex. när en spelar dataspel, dricker alkohol eller tar droger. Även sociala medier kan ge snabba kickar som gör det svårt för oss att sluta vara aktiva där."\*

Trots eller på grund av att man vet effekterna av dopamin arbetar personer inom visuell kultur, som mobiltillverkare, speltillverkare, film- och TV-branschen och inte minst sociala medier med att ge oss så mycket dopamin som det bara går. Det vill åt vår ”hjärntid” och hålla oss kvar i deras olika plattformar.

I filmen säger Reed Hastings, VD för Netflix: “Vi har lite godis också, men vi har mycket broccoli. Om man har en bra blandning får man en hälsosam kost.” och han möts av motfrågan: “Men algoritmer leder väl bort från broccolin och mot godiset om man inte ser upp?”. Denna fråga förblir obesvarad i filmen.

- Ser ni exempel i er vardag där detta matande av hjärnans belöningssystem påverkar er?

Utgå från:

- Er fysiska hälsa (Att ni exempelvis rör er mindre eller sover sämre.)
- Er psykiska hälsa (Att ni blir rastlösa, mår dåligt eller upplever koncentrationssvårigheter.)
- Era sociala relationer (Med vänner, familj, skola/jobb)

I Aldous Huxleys roman ”Du sköna nya värld” från 1932 skildras en dystopisk framtid där samhällsmedborgare passiviserats genom massiv underhållning.

- På vilka sätt tror ni att alla dessa synintryck påverkar vår syn på samhället och vad som händer runtomkring oss?

- Är vi ointresserade eller kan det vara precis tvärtom - att vi blir ännu mer intresserade av vår omvärld?

### *Filmens slut - Vår fortsättning*

Filmerna avslutas med orden: ”Kameran sparar det som är framför den. Vad ska vi göra med den möjligheten?”

- Reflektera kring denna fråga. För in de reflektioner ni har gjort under det tidigare arbetet med denna film, i era resonemang. Arbeta antingen i grupp eller skriv ned era tankar.

### *Tips från Filmarkivet.se*

Människor har filmat privat mycket längre än mobilkameran och sociala medier funnits. På Filmarkivet.se finns många privatfilmer och amatörfilmer, några av dessa är:

Inga Olsson filmade folkliv i Helsingborg, 1937:

[Krog och lite folkliv](#)

Torgny Tode filmade dop, med mera, 1974:

[Torgny Todes samling nr 8](#)

Anna-Stina Stenbom filmade pojkar på moped och solnedgångar, 1973:

[Anna-Stina Stenboms samling, film nr 27A](#)

## Lektionsupplägg 6: Gör er egen film

### Passar ämnen enligt läroplanen

**Högstadiet:** Bild, Musik, Svenska, Samhällskunskap, Historia

**Gymnasiet:** Bild, Musik, Svenska, Samhällskunskap, Historia

### Syfte

Att inspireras av filmen *And the king said, what a fantastic machine!* för att skapa en egen filmberättelse samt att använda filmarkivmaterial.

### Bakgrund

När internet var ungt var det många som trodde att det skulle bli döden för traditionell TV, biograferna, filmindustrin och musikindustrin. Så har det inte riktigt blivit. I dag är TV-, film- och musikindustrin starkare än någonsin. Men till en början skedde ändå en stor förändring, allt fler publicerade och skapade eget innehåll som de delade och tillät andra att använda och remixa.

I dag är det kanske svårare än någonsin att skapa en film som just *And the king said...* eftersom den består av enorma mängder filmmaterial. För oss som ser på filmen känner vi igen mycket av materialet och kanske tror att det går att använda fritt. Men den oerhört långa listan med rättigheter i filmens eftertexter visar på att det fortfarande är svårt att berätta med alla de bilder och filmer vi har runt omkring oss, av upphovsrättsliga skäl.

Detta betyder att vi behöver ta hänsyn till fler saker än endast vad vi vill berätta och hur vi helst skulle vilja berätta, när vi skapar egen film. Urvalet kommer inte endast styras av våra ställningstaganden utan kommer att begränsas av lagar och regler som vi behöver följa. Vi kommer alltså vara kreativa under arbetets gång och hitta andra vägar.

### Skapa er egen film

Filmen avslutas med orden: ”Kameran sparar det som är framför den. Vad ska vi göra med den möjligheten?”

Använd den möjligheten till att skapa en egen film om något ni själva vill berätta.

*And the king said...* är en film om bildmediets historia och framtid. Den består av många olika arkivbilder/filmer. Den innehåller även eget material samt en berättarröst. Filmen har ett tydligt manus.

Skapa en egen film på ett annat tema som intresserar er. Inom mediaområdet kan det exempelvis vara nyheter, spel/gaming, sociala medier, musikhistoria eller AI. Du kan även välja andra ämnen såsom politik, historiska händelser, klimatet etc. Varför inte göra en film om er hembygd, om Sverige eller något annat land?

Många av arkivsajterna nedan har redan färdiga teman som man kan använda eller inspireras av. På [Filmarkivet.se](http://Filmarkivet.se) finns exempelvis teman som demokrati, krig och katastrofer, kungligheter, men även medieinriktade teman som reklam, filmhistoria och media. Du kan även välja mellan olika kategorier och då hitta pärlor inom animation, journalfilmer, film för barn och unga, sport och fritid, etc.

### Hitta material

Det finns flera arkiv där man samlar media. En hel del av dessa arkiv är öppna, det vill säga att ni inte behöver betala pengar för att få tillgång till dem eller att använda dem.

### Inspiration till teman att ta upp

Får lov att visas i skolan men inte klippas i eller laddas ned.

[Filmarkivet.se](http://Filmarkivet.se)

[SVT:s öppet arkiv](http://svt.se/arkiv)

[UR Play](http://urplay.se)

### Arkiv att använda vid filmskapande

Härifrån kan ni ladda ned bilder, filmer, filmklipp, musik mm som ni kan använda i er egna film med förutsättningen att källhänvisning finns:

[Wikimedia](http://wikimedia.org)

[Creative commons archive](http://commons.wikimedia.org)

[Internet Archive](http://internetarchive.org)

### Tillvägagångssätt

Skriv ihop ett manus, det vill säga en text om innehållet i filmen. Se till att ni har en början, en mitt och ett slut. Sammanfatta vad ni vill säga med filmen, alltså: Vilket är filmens budskap?

När strukturen finns på plats, leta reda på bilder/filmer på arkivsajterna som kan illustrera din text. Läs igenom villkoren för materialet för att få reda på om och hur du får använda materialet. Tänk även på vilka bilder ni väljer ur ett representationsperspektiv.

Fundera på vilka delar som behöver berättarröst. Skriv manus till dessa.

Klipp ihop filmen, lägg på musik på de delar där ni anser att det behövs. Tänk på att musik kan vara upphovsrättsskyddad, så välj musik som får användas och eventuellt publiceras.

*Tips!*

Ju mer genomarbetad grundtext, desto lättare blir det sedan att finna det material som behövs i de olika arkiven. Det kan finnas en poäng i att börja i ett arkiv med teman eller kategorier som exemplet ovan så blir det lättare att finna det som överensstämmer med era egna teman.

## PRODUKTIONSUPPGIFTER

---

Sverige, 2023  
Regi, manus och producenter: Axel Danielson och Maximilien Van Aertryck  
Produktionsbolag: Plattform Produktion AB  
Sverigepremiär: 2023-09-01

Tekniska uppgifter:  
Speltid: 88 minuter  
Censur: Tillåten från 11 år  
Svensk distribution: TriArt

Filmen kan också finnas i utbudet hos din mediecentral.

## REDAKTION

---

Text: Huvudförfattare Mikael Kowalski på Filmpedagogerna Folkets Bio, med stöd av Julia Lagergren och Linnea Fant på Filmpedagogerna Folkets Bio.

Redaktör: Anna Håkansson  
Svenska Filminstitutet, september 2023

## KONTAKT

---

[filmiskolan@filminstitutet.se](mailto:filmiskolan@filminstitutet.se)  
[filminstitutet.se/filmpedagogik](https://filminstitutet.se/filmpedagogik)

### Observera

Filminstitutet kan inte garantera att filmen finns i distribution sedan den har slutat visas på ordinarie biografrepertoar.

Här kan ni lära er mer om hur en hittar och bokar film för visningar i lärande sammanhang.  
[filminstitutet.se/skolbio](https://filminstitutet.se/skolbio)