

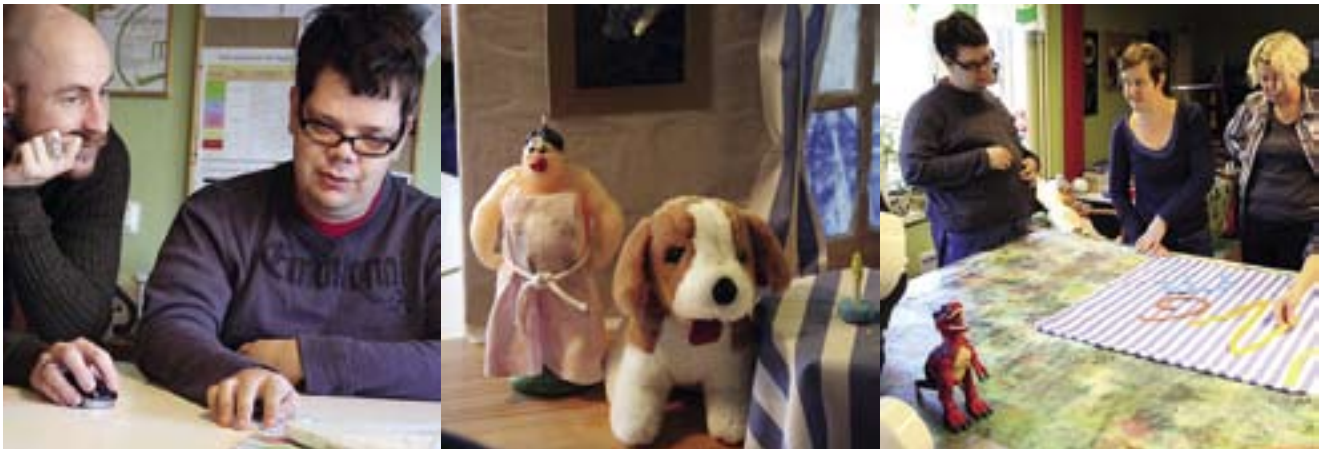


ALLA KAN ANIMERA

Att arbeta med animerad film på daglig verksamhet

INNEHÅLL

Alla kan animera – eller?.....	3
En dag på Ardmore.....	5
Filmerna.....	8
Premiären.....	9
En handledning.....	11
Resurser.....	15
Skillnader och svårigheter – en intervju med Henrik Oscarsson, mediepedagog.....	17
Uppdrag och upplägg – en intervju med habiliteringsassistenterna.....	19



PRODUKTION

Utgivare: Klangfärg, Konst- och kulturutveckling, Västra Götalandsregionen, Regionens Hus, 405 44 Göteborg.

Redaktör: Tina Weidelt. Layout: Staffan Melin. Tryck: Svärd & Söner Tryckeri AB, Falköping, 2010.

Foto: Staffan Melin (1, 2, 5, 6, 9, 10, 15, 16, 17, 19), Henrik Oscarsson (4, 7, 12, 14, 18, 20).

Kontakt: klangfarg@vgregion.se, www.vgregion.se/klangfarg.

ALLA KAN ANIMERA – ELLER?

TINA WEIDELT, KULTURPEDAGOG PÅ KLANGFÄRG

Ar animation verkligen något för alla? Kan man verkligen göra animerad film med enkla medel och enkel utrustning? Behöver man inte vara proffs på datorer och teknik för att kunna skapa film? Kan alla involveras i denna skapandeprocess utifrån sina förutsättningar och förkunskaper? Hur gör man?

Svaren på dessa frågor ville projektet *Alla kan animera* ta reda på. Projektet är ett samarbete mellan Klangfärg/Konst- och kulturutveckling och Dagcenter Ardmore/Uddevalla kommun. Under tio veckor skapade två grupper med omsorgstagare och personal tillsammans med en mediepedagog animerad film.

Projektidén och initiativet kom från Klangfärg, som är Västra Götalandsregionens resurscentrum för skapande inom LSS och särskola. Bakgrunden är två iakttagelser som Klangfärg har gjort i dialogen med LSS-personal på fortbildningar och verksamhetsbesök de senaste åren:

Den första är att de skapande aktiviteterna som erbjuds på daglig verksamhet i allmänhet baseras ofta på analoga sätt att skapa, till exempel måleri, sångstunder med mera. Digital utrustning i form av dator och digitalkamera finns oftast till hands, men används bara i mycket begränsad utsträckning som redskap i skapandeprocesser. Här finns mycket potential kvar att utnyttja!

Den andra är att Klangfärg har noterat att många, inte minst ungdomar och unga vuxna som går ut särskolan/gym-

nasieskolan idag, har både vana och önskemål att använda digitala medier. Många vill gärna arbeta digitalt även på daglig verksamhet.

En förutsättning för att skapande aktiviteter på daglig verksamhet kan utökas med till exempel animerad film är att det existerar metoder som inte bara deltagarna utan även personalen upplever som lättillgängliga – så att *alla* vågar närma sig de fantastiska möjligheterna som arbetet med digital teknik innebär. Projektet *Alla kan animera* ville undersöka hur lätt eller svårt animation egentligen är.

Varför fastnade vi just för animation? Därför att...

... tekniken är anpassningsbar till olika målgruppers förutsättningar, önskemål och ambitionsnivå, vilket gör att många kan bjudas in till att vara med i processen.

... kraven på den tekniska utrustningen kan hållas på en enkel nivå, vilket gör det lätt att komma igång.

... animation som teknik bjuder på ett möte mellan digital teknik och analogt skapande, vilket gör att själva skapandeprocessen är väldigt konkret och sker i tydliga steg.

Denna dokumentation berättar om filmskaparna på Ardmore Dagcenter. Förhoppningen är att kunna inspirera andra genom berättelsen om detta levande exempel på en verksamhet som har gjort animerad film med just enkla medel och minimal utrustning – och som har lyckats och haft roligt hela vägen.

Välkomna att inspireras!



EN DAG PÅ ARDMORE

STAFFAN MELIN, KONST- OCH KULTURUTVECKLING

Jag anländer till Ardmores Dagcenter strax efter klockan nio på morgonen. Det är samling och jag träffar mediepedagogen Henrik Oscarsson. Vi går in i ett rum dominerat av ett gigantiskt bord med ett modellbygge på. Det är rekvisitan för den ena filmen, »Hjälpl!«, som står kvar sedan förra veckans inspelningar.

De som skapat den andra filmen, »Hunger«, har förmiddagspasset. De tre deltagarna heter Jonas Johansson, Anna Sköldberg och Andreas Hansson. Behandlingsassistent Anki Hällö finns på plats liksom habiliteringsassistenterna Thomas Morkvist och Anna Karin Waller.

Lektionen börjar med att Henrik ställer fram sin lilla bärbara dator och visar filmen »Gertie the Dinosaur« av Winsor McCay.

Henrik brukar inleda varje lektion med att visa en anime-rad film. Syftet är framförallt att samla deltagarna och få dem att fokusera på uppgiften. I tidigare kurser visade han nya datoranimerade filmer men han har övergått till att visa äldre verk. Dessa är gjorda med en teknik och ett arbetssätt som ligger närmare dem som gruppen använder i sitt filmskapande just nu.

Förra gången gjorde de färdigt själva animeringen så uppgiften för dagen är att lägga på dialog och ljudeffekter. Henrik läser replikerna högt. Därefter förklarar han hur arbetet med datorns inspelningsprogram går till. För att förenkla inspelningen använder de sig av datorns inbyggda mikrofon och de slipper sladdar. På skärmen finns en liten ljudmätare i form av en stapel. Den visar volymen på inspelningen och det gäller att den varken blir för låg eller för hög.

Sedan går deltagarna igenom replik för replik. Hur tänker katten och hunden på restaurangen?

Först tränar de på att säga meningerna högt några gånger. Thomas, Anna Karin och Anki assisterar. Nu är det dags för inspelning. Det är lätt att bli hämmad och Thomas hjälper

dem att höja rösten genom att ställa sig en bra bit bort i rummet och be dem tala till honom. Det är svårt när meningarna blir långa så ibland får de delas upp. En hel del av förändringarna gör att dialogen blir bättre och roligare – även här finns det utrymme för kreativitet. Dessutom kan delarna senare klippas ihop i programmet.

Eftersom programmet kan spela upp både bild och ljud tillsammans, är återkopplingen omedelbar. Efter varje inspelad mening visar Henrik upp filmen tillsammans med dialogen. Det går fort framåt och deltagarna har roligt.

Nu återstår att lägga på ljudeffekter. Henrik visar filmen igen på datorn och frågar dem hur de tror det låter på en res-





taurang. I datorn ligger en stor samling ljudeffekter och han spelar upp några stycken. De hittar ett ljud som låter som ett rum fullt med folk. Ljudet flyttas över till filmen som genast får mer närvaro.

Gruppen har tid över och börjar fundera över hur titelsekvensen ska se ut. Självklart ska även den animeras! Arbetsnamnet har varit »Hunger« och de enas om att det är bra. Bokstäverna H, U, N, G, E och R klipps ut ur färgat papper och de lägger upp dem på en stor tygbit på arbetsbordet. Nästa gång ska de få dem att röra på sig. Sedan skriver Andreas lappar med delta-

garnas namn och deras roller. De ska bli eftertexter.

Henrik avslutar lektionen med att sammanfatta dagen och tala om vilket bra arbete de gjort hittills.

Efter lunch är det nästa grupps tur. Den består av Magnus Selrot, Agneta Karlsson och Cecilia Lärabri. Deras film bär än så länge arbetsnamnet »Slottsskogen«.

Passet börjar på samma sätt med filmen »Gertie«. Anna Karin och Thomas är mer aktiva nu, för eftermiddagsdeltagarna tar fler egna initiativ, och risken att köra över någon är mindre. Magnus formligen sprutar ur sig kommentarer och uppmuntrande tillrop.

Agneta blir nervös när hon ska spela in prinsessans röst och Henrik ändrar metod. I stället för att de ska spela in ljudet samtidigt som han visar filmen, får skärmen vara svart och »bandet gå«. Agneta får möjlighet att framföra sin replik 5–6 gånger i följd. Sedan väljer de ut den bästa, klipper ut den och lägger den på rätt plats i filmen. Deltagarna får direkt se och höra resultatet.

När dialogen är färdig letar de ljudeffekter. De hittar ett djungelljud som passar men det dränker dialogen. Henrik visar hur man mixar de olika ljudspåren och hittar en fungerande balans.

Men de behöver även ett ljud som inte redan finns i datorn: när dinosaurien slår huvudet i en stor dörr. Magnus får i uppgift att skapa ljudet genom att slå sin hand hårt i bordet. Han kan inte låta bli att skrika »aj!« – vilket blir både roligt och effektfullt och får vara kvar.

Duger arbetsnamnet på filmen? Nej, »Slottsskogen« säger inte mycket utan det är bättre med ett namn som beskriver vad som händer. De enas om »Hjälp!« som är kort och kraftfullt.

Magnus skriver bokstäverna på de färgade papprena och de klipper ut dem. Nästa gång ska de animeras.

Det märks att alla tycker det är fantastiskt roligt. Magnus och Anna Karin skrattar så tårarna rinner.



FILMerna



Film 1: »Hunger!«. En hund och en katt går på restaurang men blir utslängda eftersom de stör gästerna.

Filmerna kan du se på Klangfärgs hemsida:
www.vgregion.se/klangfarg.



Film 2: »Hjälp!«. Prinsessan får hjälp av en dinosaurie med att befria den instängde riddaren.

PREMIÄREN



Fredag den 4:e december hade de två filmerna premiärvisning i Uddevalla stadshus. Deltagarna var mycket nervösa innan men också mycket nöjda.



EN HANDLEDNING

HENRIK OSCARSSON, MEDIEPEDAGOG, OCH TINA WEIDELT, KLANGFÄRG

Att animera betyder bokstavligen att levandegöra. Detta åstadkommer vi genom att lura hjärnan att tro att den ser en rörelse, när den egentligen ser en serie bilder som visas snabbare än ögat hinner skicka dem till hjärnan. Det är så här all film fungerar, men när vi animerar så skapar vi varje bildruta för sig.

Man kan göra animerad film utan varken dator eller kamera. De flesta av oss har gjort det som unga, kanske utan att tänka på att det är film man har gjort. Ett papper vikt på mitten som man har ritat två liknande bilder på och där man rullat den övre fliken runt en penna. När vi sedan drar eller rullar pennan upp och ner för att växelvis visa den övre och den undre bilden skapar vi en illusion av rörelse och faktiskt en animation.

I projektet *Alla kan animera* använde vi en metod som kallas för *stop-motion*, (svenska: *stanna-rörelse*). Med den här tekniken delar vi upp en rörelse i dess beståndsdelar och tar ett kort på varje del. När vi sedan spelar upp dessa bilder så verkar de komma till liv. Detta är en snabb och enkel teknik som inte kräver någon särskild teknisk utrustning och är lätt att komma igång med. Med denna metod kan man animera allt från fotografier till leksaker.

Tekniken finns i några olika varianter:

I en *dockanimation* använder man sig av ledade dockor som man låter agera. Exempel på denna teknik är filmerna »A Nightmare Before Christmas« och »Coraline«.

Vid *leranimation* använder man sig av lera för att forma berättelsen. Det inbjuder till en större lekfullhet och förändrighet än dockanimationen. Exempel på detta är »Pingou« och »Lönndörren«.

När aktörerna är gjorda av papper, ungefär som spratteltubbar, kallas metoden för *klippdocksanimation*. Figurerna ligger på ett underlag med kameran monterad ovanför och kan därför bara förflyttas på detta underlag (det vill säga i två

dimensioner). Detta till skillnad från de tidigare nämnda metoderna då figurerna även kan röra sig mot och från kameran (det vill säga i tre dimensioner). Ett exempel på denna teknik är »South Park«.

Utöver stop-motion finns även *cellanimation* och *pixelation* som tekniker inom animerad film. Dessa är dock mycket mer tids-, teknik- och arbetskrävande och användes därför inte i projektarbetet.

En fördel med just animerad film är att dess karaktärer och föremål inte alls behöver följa verklighetens lagar och begränsningar. På ett enkelt sätt kan allting levandegöras utifrån filmskaparnas önskemål och förutsättningar. Om man exempelvis berättar om sig själv och använder en docka eller figurer så kan man lägga till egenskaper som man inte skulle kunna ha i verkligheten.

ATT KOMMA IGÅNG

Animation kan låta abstrakt och svårt, men är lätt att lära sig och utveckla när man väl har vågat börja. Här följer korta beskrivningar av de enkla övningar som genomfördes för att komma igång med filmskapandet och samtidigt göra principen begriplig. Tips på gratis eller billig programvara för animation hittar du längre bak i den här broschyren.

Det går att använda sig av nästan vad som helst när man väl har förstått hur det fungerar med animation, det enda du behöver är en kamera, en dator och något du vill animera. Sedan är det bara att komma ihåg mantrat:

Ta kort.

Flytta.

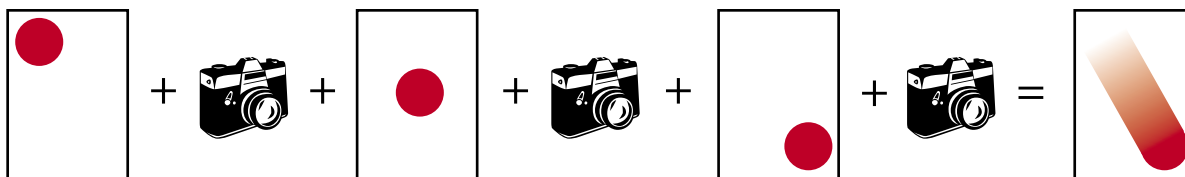
Ta kort.

Flytta.

Ta kort.

Flytta.

Ha tålmod. Våga misslyckas. Våga experimentera. Upprepa. Och framför allt: Ha roligt tillsammans!



Animationens mantra: flytta – klick – flytta – klick – flytta – klick = animation.

Fingerfärgen får liv

Vi började med ett stort vitt papper på ett bord. Ovanför detta hade vi monterat en dv-kamera inställd på *Frame Rec* – vissa äldre modeller har fortfarande denna inställning som nyare oftast saknar. Några burkar med fingerfärg stod framme. Vi målade lite med färgerna och tog sedan en bild med fjärrkontrollen, målade mer, tog en bild, målade. Detta upprepade vi några gånger.

När vi sedan tittade på den lilla filmen vi hade gjort såg vi att det gick ganska fort och ryckigt. Vi gjorde ett nytt försök då vi började med en färgklick i mitten av pappret som vi lät växa genom att sprida ut färgen över pappersytan i flera steg. Samtidigt försökte vi att inte göra lika stora förändringar mellan bilderna som förra gången. Nu såg det bättre ut.

Levande lera

Vi gick sedan från två till tre dimensioner och använde lera istället för färg. Detta var väldigt uppskattat och roligt!

Till den här filmen använde vi en digital stillbildskamera på ett litet stativ och lade en klump lera framför linsen. Vi turades om att långsamt förändra lerklumpens form och tog en bild mellan varje förändring. Efter att ha gjort det en stund flyttade vi över bilderna till en dator. Programmet som användes var Windows Movie Maker, som redan finns installerad i många Windows-datorer. Där la vi ihop dessa bilder till en film som vi kunde se på. Efter detta gjorde vi ytterligare en film där deltagarna fick varsin lerklump i varsin färg att ansvara över.

Dockan som talar

Vill man ha ljud till en animerad film måste det läggas på i efterhand. Detta innebär att det är extra viktigt redan under själva animerandet att man planerar och vet vad som skall hända och vad som skall sägas. Vi gjorde ett litet experiment för att förtydliga detta.

Vi bestämde oss spontant för att använda en gammal skyltdocka som satt i ett hörn i rummet. Vi ritade tre olika öppna munnar på papper och klippte ut dem. Dessa använde vi till att animera att dockan talar. Vi kom överens om att dockan skulle säga »Alla kan animera!«. Efter ett par försök visste vi att det behövs tre sekunder film för att säga detta. Vi tog 16



bilder per sekund, sammanlagt alltså 48 bilder. Mellan varje bild bytte vi mun på dockan.

Deltagarna turades om att hålla munnen framför dockans egna mun och att ta kort. Efter en hel del upprepningar fick vi se resultatet, men det såg lite ryckigt och otydligt ut. För att det skulle bli tydligare munrörelser gjorde vi ytterligare två munnar i olika stadier av öppenhet. Nu blev det bättre flyt i rörelserna och vi kunde lägga på ljud. Det var spännande att se dockan tala.

Med nästa grupp gjorde vi samma övning, bara med små förändringar: Vi använde samma munnar som förmiddagsgruppen gjorde, och animerade dessutom ögonbryn för att få ett tydligare uttryck i dockans ansikte.

Dansande klippfigurer

Det vi gjorde sedan var ett litet roligt experiment med bilder utklippta från gamla skivomslag. Det blev ganska bisarra eller kanske rent av surrealistiska små animationer med personer med överdimensionerade läppar och tre, eller bara ett öga, frukter med ögon och munnar. Vi kombinerade flera olika bilder och saker och det blev inte bara roligt, utan också väldigt fint. Vi skrattade mycket.

När vi hade tittat på filmerna, ville vi göra om experimentet men med planerade rörelser. Vi bestämde hur mycket och i vilken riktning varje figur skulle röra sig mellan varje tagen bild. Varje person hade en figur att animera och valde hur den skulle röra sig.

ATT GÅ VIDARE

Det kan vara roligt nog att experimentera med material och själva animationstekniken, men vill man så kan man självfallet och ganska lätt gå vidare till att göra filmer med manus som berättar en historia.

I projektgrupperna bestämde vi oss att göra ett försök. Vi började med att fundera gemensamt på vad vi skulle göra för

film. Vilken historia skulle vi berätta? Varje person fick nämna en plats. Det gav våra scener. Deltagarna fick sedan komma på var sin karaktär som skulle vara med i filmen. Därefter fantiserade vi tillsammans om vad dessa karaktärer kunde ha gemensamt och vad de gjorde på dessa platser.

Som pedagog i den här processen gällde det att vara inspirerande och lite drivande, men inte för styrande. I ett sådant samtal behöver man vara lyhörd för vad som får mest respons, då det finns en tendens att alla idéer mottas positivt. Vi valde de förslag som gruppen reagerade mest på samt de som kom utifrån egna initiativ.

Balansen mellan ambitionen att ta vara på alla idéer som kommer och kravet på en viss struktur är en pedagogisk utmaning. Det hjälpte att påminna sig själv och gruppen om att det var vår gemensamma film och att det är vi som bestämde, men att det var nödvändigt för filmens skull att enas om en tydlig struktur och en berättelse som alla kan arbeta vidare med.

När berättelsen var klar i grova drag skrev vi ned den som ett manus. Veckan efter justerade vi några passager där vi tyckte att vi hade varit för otydliga.

När vi kände oss nöjda var det äntligen dags att tillverka kulisser. Första gruppens film skulle utspela sig i en fin fiskrestaurang, andra gruppen placerade sin berättelse i en skog intill ett stort sagoslott. Efter samtal om hur dessa miljöer skulle kunna se ut kom vi igång med själva skapandet. Man kan berätta mycket genom att gestalta en miljö på ett tydligt sätt, istället för att någon karaktär behöver ha förklarande repliker i filmen.

I övrigt gällde det att låta skaparglädjen få spelrum och använda fantasin.

Karaktärerna i våra filmer plockade vi ihop från olika håll. Det blev en porslinskatt, en plynch-hund, ett stearinljus formad som en stor tjock man – han fick vara servitören på fiske-restauranten – en docka och en leksaksdinosaurier.



Alla i gruppen fick sina uppgifter under processen: Thomas gick ut i skogen och plockade kvistar som vi placerade på en målad frigolityta – det blev vår sagoskog. Cissi som har lite svårt att nå in i skogskulissen fick sköta datorn och fotografera medan vi andra skötte animeringen: flytta figurer, byta munnar och flytta silkespappret utanför fönstret på fiskrestaurangen så att det blev lite stormigt väder utanför.

Med lite extrahjälp av både måttband och Flexiboard (ett anpassningsbart »tangentbord«) blev det möjligt för alla att engagera sig i filmskapandet. Vi spelade in alla scener och där-

efter la vi på ljudet. Animation är tidskrävande, men just samtalet och allt experimenterande på vägen gör att processen är engagerande i alla stadier.

HÅRDVARA

Man behöver två saker: något som man kan ta kort med och ett sätt att lägga dessa kort i följd efter varandra.

Det enklaste sättet är att använda en webbkamera kopplad till en dator med ett animeringsprogram installerat. Det finns flera sådana med öppen källkod och som är gratis att använda. Arbetar man med ett sådant program, kan man se inte bara vad som är framför kameran just nu, utan även det senaste kortet som man har tagit så att man kan se förflyttningen.

Har man en dv-kamera med en *Frame Rec*-funktion så är det lätt att använda den och importera i ett videoprogram på datorn. Vid denna teknik missar man möjligheten att se vad man har gjort, men man slipper ha kameran kopplad till en dator under tiden man animerar.

En stillbilds- eller mobilkamera fungerar också bra att ta kort med. Därefter behöver man ett videoredigeringsprogram som kan lägga stillbilder i följd.

PROGRAMVARA

Det program jag föredrar att använda finns endast för Mac. Det heter *iStopmotion* (www.boinx.com/istopmotion) och måste köpas.

På Windows har jag använt både *AnimatorDVsimple* (animatordv.com/download_free.php) och *MonkeyJam* (www.giantscreamingrobotmonkeys.com/monkeyjam).

Sedan finns även *Movie Maker* som följer med Windows. Detta är ett program som kan lägga stillbilder tagna med till exempel en vanlig digitalkamera i följd så att det blir en film.

RESURSER

BRA SIDOR OM ANIMATION

GoAnimate – skapa animation tillsammans:
www.goanimate.com

Svenska filminstitutets sidor om filmarbete i särskolor:
www.sfi.se/sv/filmiskolan/Teman-och-projekt/Svensk-barnfilm-i-historisk-belysning/Filmarbete-i-sarskolor/

Ett bra ställe att börja där man kan både se och göra animationer direkt på nätet, utan att behöva installera någonting på den egna datorn:
www.aniboom.com

Animationstekniker, National Film Board Of Canada:
www3.nfb.ca/animation/objanim/en/techniques
Filmpedagogerna:
www.filmpedagogerna.se

PROGRAM

iStopMotion (Mac):
www.boinx.com/istopmotion/overview/

Flip book 6, 2D animering (Mac och Windows):
www.digicelinc.com

PAP, ett 2d animeringsprogram från Danmark (Mac och Windows):
www.plasticanimationpaper.dk

Pencil (Mac, Windows och Linux):
www.pencil-animation.org

MonkeyJam, sätter ihop kort till en film (Windows):
www.giantscreamingrobotmonkeys.com/monkeyjam

ALLA KAN ANIMERA



AnimatorDVsimple:
animatordv.com/download_free.php

BLOGGAR

Henrik Oscarssons blogg:
animaskin.blogspot.com

BÖCKER

Hur kan man arbeta med animerad film i särskolan? Om det handlar »Roligt, helt enkelt – om att göra animerad film i särskolan«, ett inspirationsmaterial från Film i Värmland. Kan laddas ner från filmivarmland.se/index.asp?id=735.



SKILLNADER OCH SVÅRIGHETER

EN INTERVJU MED HENRIK OSCARSSON, MEDIEPEDAGOG

Henrik Oscarsson är mediepédagog med animation som specialområde. Han arbetar deltid på Magasin 15, ett musik- och mediecentrum som drivs av Trollhättans stad. Genom animationen kan han kombinera sina intressen för film, formgivning och pedagogik.

För två år sedan fick han ett uppdrag från kommunen att hålla en workshop ute på en särskola. Han hade tidigare inte arbetat med den målgruppen, men gått kurser i att leda utbildningar för personer med intellektuella funktionsnedsättningar. Besöket gav mersmak och Henrik har därefter inriktat sig allt mer på särskolor. Nu ingår han i ett nätverk med pedagoger och lärare inom särskolan som arbetar med film. Varje år träffas de på Buff, den stora barn- och ungdomsfilmfestivalen i Malmö.

Vi ställde några frågor till Henrik om just detta projekt.

Hur tänkte du först kring upplägg och struktur?

– Vi utgick från ett öppet koncept, att vi ska lära oss lika mycket som att deltagarna ska det. Jag ville gå in i projektet med öppna ögon och valde medvetet att inte fråga vad deltagarna hade för handikapp. Jag ville inte ha förutfattade meningar utan observera vad som händer. Målet var såklart också att ha en film som vi kunde visa upp efteråt.

Du har varit ute mycket i vanliga skolor. Vad är skillnaden jämfört med en särskola?

– I en vanlig skola börjar jag med en halvdags introduktionskurs, jag pratar om och visar film och eleverna får börja animera utan hjälpmedel. Den introduktionen utesluter jag. I stället har vi gått direkt på att testa och experimentera. I en vanlig skola kan eleverna dessutom arbeta mycket själva.

Vilka har svårigheterna varit?

– Man måste börja om från början nästan varje gång, och till exempel förklara att man måste flytta en figur lite, det går

inte att göra en hel rörelse på en gång. Man kan inte fortsätta där man slutade senast utan tvingas backa några steg. Vi har också dragit ner tempot.

Hur skrev ni manus till filmerna?

– Först fick de prova på metoden så jag visste att de förstod tekniken. De fick också se en hel del filmer. Därefter gav jag dem vissa förutsättningar: deltagarna valde en plats var och en sak var. Därefter kom de med förslag på handling. Min uppgift var att ta deras förslag och försöka hitta historien i det. Utgångspunkten är alltid att alla har någonting att berätta.

Kan alla lära sig att animera?

– Ja, alla som har ett behov. Om man inte ser så har man inget behov, men så länge man kan se och ta hjälp av de tekniska hjälpmedel som finns idag, så går det. Metoden är så anpassningsbar, man kan arbeta med små och med stora saker. Därför behöver den motoriska förmågan inte spela så stor roll. Även en person i permobil kan flytta på saker med hjälp av stolen. Och kan man inte prata så kan man göra stumfilm.





UPPDRAG OCH UPPLÄGG

EN INTERVJU MED HABILITERINGSASSISTENTERNA THOMAS MORKVIST OCH ANNA KARIN WALLER

Hur började projektet?

Anna Karin: Det var Klangfärg som frågade oss om vi var intresserade. Vi har varit mycket aktiva hos Klangfärg och de har samtidigt sett att vi haft ett tekniskt intresse.

Thomas: Av tradition har verksamheten på sådana här ställen bestått av vävning och träslöjd. Många är rädda för att använda ny teknik, men här använder man tekniken på ett enkelt sätt. Henrik har dessutom visat att det är teknisk utrustning man redan har.

Vad har varit roligast?

Thomas: Att se att det inte behövs så mycket för att göra något levande.

Anna Karin: Om man kan göra film, då är man någon. Då är man bättre än sin personal, bättre än sina föräldrar. Deltagarna går hem och är uppfyllda av detta. Det är en stor skillnad mot exempelvis träslöjd.

Har ni upplevt några problem?

Anna Karin: Det har känts pressat eftersom vi vet att det faktiskt ska bli något efter tio gånger. Vi har fått »pusha« deltagarna en hel del ibland, det hade vi inte behövt göra om vi haft mer tid.

Thomas: Man skulle även kunna göra ett projekt av att skapa till exempel kulisserna, då skulle fler kunna involveras. För projektet väcker nyfikenhet i huset.

Skulle det vara bättre om mediepedagogen kom oftare än en gång i veckan?

Anna Karin: Man skulle kunna arbeta mer här, utan någon utifrån, mellan gångerna, med figurer, roller och kulisser.

Thomas: Vi kan nog lära oss animera själva, men det blir mer »drag« om det kommer någon utifrån. Så jag och Anna Karin skulle gärna vilja ha en halv dag med Henrik för att lära oss programmen.

Finns det något speciellt med detta projekt?

Thomas: Det här har ingen deltagare gjort förut och ingen i gruppen hade någon aning om vad som skulle bli av det.

Kan alla animera?

Thomas: Alla dagcenter skulle kunna göra det här. Möjligtvis behöver de köpa en webbkamera för 300 kronor. Men man kan använda vilken kamera som helst, stillbildskamera, webbkamera, dv-kamera.





Alla kan animera – eller? Är animation verkligen något för alla? Kan man verkligen göra animerad film med enkla medel och enkel utrustning? Kan alla involveras i denna skapandeprocess utifrån sina förutsättningar och förkunskaper? Svaren på dessa frågor ville projektet *Alla kan animera* ta reda på. Projektet är ett samarbete mellan Klangfärg, Konst- och kulturutveckling, och Ardmore Dagcenter, Uddevalla kommun.

Denna dokumentation berättar om filmskaparna på Ardmore Dagcenter. Förhoppningen är att kunna inspirera andra genom berättelsen om detta levande exempel på en verksamhet som har gjort animerad film med just enkla medel och minimal utrustning – och som har lyckats och haft roligt hela vägen. Välkomna att inspireras!