



# **Hur man kan animera med seniorer**

Stanislaw P. Linder

Published by Stanislaw P. Linder

Copyright 2011–2017 by Stanislaw P. Linder

Illustrations by Teresa Glad

Cover design by Stanislaw P. Linder

Photographs by Stanislaw P. Linder, Bengt Linder,  
Teresa Glad, Josefina Tengvall

Second edition



## Förord

Jag är animatör utbildad vid Konstfacks institution för animation i den småländska staden Eksjö. 2005 var jag klar med den tvååriga utbildningen som till allas stora besvikelse blev nedlagd samma år. En del av mina skolkompisar – bland andra Irene Lopez och Teresa Glad – blev då kvar i Eksjö och startade föreningen Eksjö Animation. Föreningens mål var att sprida kunskap om och utveckla animationskonsten i Sverige. Eksjö Animation skulle producera animerad film och driva olika animationsrelaterade projekt.

Senhösten 2005 började jag jobba i hemtjänsten. Arbetet tog det mesta av min tid och jag var bara sporadiskt med på föreningens aktiviteter. Men som animatör och konstnär började jag så småningom längta efter att få vara kreativ igen. Jag såg nästan med lite avund på mina skolkamrater som hittade på allt fler spännande animationsprojekt. Efter att ha arbetat i nästan två år inom hemtjänsten hade även jag en projekttid: en historia, berättad och animerad av de äldre själva. I den här boken kan du först läsa min berättelse om hur projektet växte fram till den stora premiären. I bokens andra del berättar jag om projektets resultat och efterdyningar. Slutligen följer några användbara tips till den som vill animera och skapa film tillsammans med äldre.

Den här boken är en omarbetad och utökad utgåva av ”Animera med seniorer”, först publicerad 2010 av föreningen Eksjö Animation.

Svartsjö, oktober 2017

Stanislaw Przybylski Linder

## Hur det hela började

Att arbeta i hemtjänsten är mycket speciellt. Man får äran att komma in i andra människors liv och bli någon sorts förlängd arm för dem, i deras hemmiljö. De man får träffa är för det mesta äldre människor med olika sorters funktionsnedsättningar som behöver hjälp i vardagen. De flesta är väldigt ensamma. Jag kände mig väldigt privilegierad som fick komma dem så nära.

Jag kommer ihåg hur intressant det var att se olika saker de äldre själva gjort. Hos en dam hängde det en massa broderade tavlor på väggarna; inte de man broderar efter en mall utan helt egna kompositioner. Jag minns hur stolt denna dam var när jag visade mitt intresse och frågade om tavlorna. Det var som att damen plötsligt fick mer färg i ansiktet och man såg en glimt i hennes öga. Jag upptäckte fler och fler äldre med alla sorters talanger och intressen. Att seniorer har mycket att berätta är ingen nyhet – de har ju levt i många år och varit med om både det ena och det andra. De är som levande historieböcker.

Efter nära två år inom hemtjänsten var jag sugen på att få vara kreativ igen men jag hade inte mycket energi över till annat än jobbet. Samtidigt utvecklades föreningen Eksjö Animation mer och mer. Teresa Glad jobbade med en spännande animerad dokumentär, *Fula känslor*, och Irene Lopez höll på med ett ungdomsprojekt, ”Animerade minnen”. Just det projektet gav mig en tankeställare. Det handlade om att ungdomar skulle göra film av sina minnen. Om nu ungdomar har minnen att göra film av, vad ska man då säga om de äldre? Jag tänkte också att det hela tiden görs allt möjligt med och för ungdomar, men aldrig något för och med de äldre. Självklart är det oerhört viktigt att satsa på de unga men jag tyckte man borde satsa mer på de äldre med. De har ju så mycket kvar att ge och bidra med, men det tas inte tillvara. Resursslöseri är ett ord som beskriver väldigt väl hur vårt samhälle behandlar sina seniorer. De äldre har ingen tydlig roll i vår nutid och är ofta mycket ensamma, understimulerade och deprimerade. Man skuffar undan dem till olika sorters boenden och ägnar sig med gott samvete åt jobb, karriär,

pengar. Vår nutids auktoritet är helst en ung person som jobbar dygnet runt och vars sociala liv och fritid ryms i en mobiltelefon. Inte är det en av livet erfaren nittioåring som upplevt de båda världskrigen.

Så föddes idén till projektet “Animera = göra livlig”. Jag ville starta ett filmprojekt med seniorer där man skulle ha nytta av allt de har kvar att ge. Ett avgörande ögonblick var när jag en dag fick se handdukar som ett gäng äldre hade duttat mönster och text på. Det var seniorer verksamma vid Träffpunkt Tuvan i Eksjö. Jag såg genast framför mig duttade bakgrunder i en animerad film. Jag hörde dragspelsmusiken specialkomponerad till filmen. Jag föreställde mig rekvisita virkade av de skrynkliga händerna. Det behövde inte vara så komplicerat – en historia berättad och animerad av äldre. Det räckte. Det kändes redan som en succé – att låta de äldre göra en egen animerad film.

## Hur projektet startade

Det stora projektet var tänkt att pågå i ungefär två år. De äldre på Tuvan skulle göra en animerad kortfilm. Filmen skulle vara helt deras egen och den skulle baseras på deras berättelser, minnen och känslor. Seniorerna skulle vara delaktiga i alla produktionsmoment, från manus till filmpremiär. Syftet med detta var att aktivera de äldre samt bevisa för dem själva såväl som för deras omgivning att de kan mer än man tror. Projektet skulle göra deras röst hörd.

Första steget var att genomföra en förstudie, ett pilotprojekt. Vid det laget började jag samarbeta med Teresa Glad som precis som jag gärna ville göra en animerad film med de äldre. Vi anordnade tre testträffar med seniorerna från Träffpunkt Tuvan hösten 2007. Förstudien på Tuvan visade att de äldre mer än gärna ville göra en animerad film. De blev fascinerade av möjligheten att skapa illusion av liv. De animerade en kopp, små dockor, prydnadsfigurer. Det blev en kort film. *Valsen går på Tuvan* valde de att kalla den efter *Dansen går på Svinnsta skär*, som spelades i den. Seniorerna tyckte väldigt mycket om att få visa filmen för publiken på Café Tuvan. Birgit Johansson, en av deltagarna, sa efter förstudien: "Vi har fått tillbaka självförtroendet!"

Den första ansökan om projektmedel lämnade jag in hos kommunstyrelsen i Eksjö kommun. Jag fick möjligheten att personligen berätta om min idé. Lennart Bogren, år 2007 ordförande i kommunstyrelsen och centerpartistiskt kommunalråd, har vid flera tillfällen beskrivit detta möte med mig så här: "Han pratade både på ut- och inandning. Vi hade inget annat val än att säga ja."

Seniorerna ville fortsätta med en längre film. Dock märktes det på dem att perspektivet av ett tvåårigt projekt kändes lite skrämmande. Två år senare, på premiären, fick vi veta varför. Allan Fagerström, deltagare, berättade då: "När ni sa att det skulle pågå i två år då tänkte jag att då lever inte jag". Kanske just därför hade de så bråttom med att sätta igång med det stora projektet. Det var inte så lätt att förklara för dem att det tog tid att söka projektpengar. När de

första positiva svaren kom från en del av våra finansiärer (Eksjö Kommun, Regionförbundet Jönköpings län, Landstinget) ville vi bara sätta igång för att inte de äldres intresse skulle avta. Så i maj 2008 startades Animera-projektet med finansieringen delvis löst. Egentligen bör alla projektmedel vara beviljade innan man sätter igång.

Föreningen Eksjö Animation tog på sig rollen av projektets huvudman. Jag blev projektledare och Teresa Glad projektassistent.

## Produktionen börjar



Träffpunkt Tuvan i Eksjö skulle delta i projektet. De flesta seniorerna där hade varit med i förstudien men även andra äldre var välkomna, både de som bodde på Tuvehagens seniorboende och folk utifrån. Veckoträffarna med animation skulle vara öppna för alla utan någon närvarolista. Det resulterade i att en kärngrupp bestående av tolv seniorer deltog mer eller mindre varje vecka och två-tre nya personer var med emellanåt. De seniorer på Träffpunkten Tuvan som valde att delta i projektet var en väldigt heterogen grupp. De hade helt olika yrken, kom från olika håll och hade olika familjeförhållanden. En sak hade de dock gemensamt: ingen hade någonsin arbetat med animation. Allan Fagerström, född 1915, hade arbetat med tapettillverkning i Smålands Anneberg. Rut Johansson, född 1922, beskrev sina föräldrar som statare. Karin Wahlsten, född 1925 i Norrland, växte upp i en storstad. Karin Alm, född 1912, hade varit sjuksköterska vid Eksjö lasarett. Bror Jansson, född 1918, hade tillbringat en stor del av sitt liv till sjöss vid Ostkusten.



Projektet, vars syfte var att aktivera de äldre genom kreativt arbete med animation, bestod av flera delmoment. De äldre skulle få delta i hela filmproduktionen och filmen de skulle göra skulle vara helt och hållet deras egen. Den första perioden i projektet ägnades åt inspirationshämtning. Vi ville väcka seniorernas fantasi och kreativitet. En övning baserad på begreppet “Digital storytelling” – digitala historier – introducerades. Det är korta bildspel gjorda med hjälp av ett dataprogram, med egna foton och egen berättarröst (fler detaljer om övningen i sista delen av denna bok). Samtidigt skulle deltagarna ta fram olika slags konst- och hantverk de skapat tidigare i livet. Många hade varit väldigt kreativa. Av allt detta blev en miniatyrbildställning på Eksjö Museum.

Sen var det dags att börja med själva filmen. Att enas om en gemensam filmidé var inte lätt. Var och en av seniorerna ville att just hans eller hennes idé skulle tas med. Vid det laget märktes det tydligt att en del tog större utrymme i gruppen och att de lite blygare ofta blev lite utanför. Vid ett tillfälle var vi tvungna att dela in seniorerna i två grupper för att låta de blygaste komma till tals.

En ganska udda filmidé började klarna. De äldre ville berätta en rätt våldsamt historia med kärlek, brott och avundsjuka som huvudtema. Ingen gullig berättelse om kattungar, barn eller blommor. En riktig actionfilm! Flest idéer kom från två-tre särskilt initiativrika deltagare. Vi var dock noga med att påpeka att det var allas film och frågade ideligen de blygare om deras åsikter. Mot slutet av denna ganska intensiva brainstormingsperiod var ett bildmanus, ett s.k. storyboard färdigt. Man kunde se att filmen skulle bli mycket spännande. Den skulle bli cirka femton minuter lång. Filmskaparna enades också om en filmtitel: *Dramat på Tuvan*.

När manuset var klart bestämde seniorerna hur filmen skulle se ut och i vilken animationsteknik den skulle utföras. Vid flera tillfällen hade deltagarna fått se animerad kortfilm och lärt sig om olika tekniker: dockfilm, tecknat, objektsanimation, cut-out. De ville göra sin film i den sistnämnda tekniken.

Cut-out är klippdockor som man animerar under kameran. Träffarna

våren 2009 var fulla av papper, tyger och kartong. Alla klippte och klistrade. Då de äldre själva ville vara med i filmen gav de dockorna sina egna fotograferade ansikten i olika uttryck och positioner. Det blev många skallar! Figurerna fick kläder av riktigt tyg. Dessa handarbetsträffar var mycket avkopplande och populära. Herrarna visade sig mycket duktiga på att klippa, klistra och syssla med tyger. Jämställdheten i projektet beaktades. Förutom karaktärerna till filmen gjordes det också bakgrunder och andra rekvisita. "Duttning", som jag nämnde i början, användes till exempel för att skapa träd och blommor till vissa scener samt för att skriva namn i eftertexterna. Även denna etapp i projektet avslutades med en utställning. Den här gången hängde vi upp fotografier på våra dockor och bakgrunder i Tuvans korridorer.

Animation var den mest krävande och svåraste fasen i projektet och samtidigt den skojigaste. Nu fick seniorernas karaktärer liv, började röra sig och prata.

Vissa delar av filmen animerades på Eksjö Animation studio. Fredrik Andersson, animatör och konstnär, fick i uppdrag att skapa de mest komplicerade scenerna som inte kunde filmas på Tuvan. Seniorerna fick animera resten, tillsammans med Teresa och mig. Här vill jag poängtera att när man ska göra något nytt och kreativt så är små grupper mycket bättre än stora. Själva animeringen kunde sysselsätta 3–4 personer åt gången. Resten fick följa processen på bild som projicerades från datorn på en stor duk. Det hade varit en idé att ha en sidoaktivitet som kunde sysselsätta dem.

Hur gjorde vi då när vi animerade på träffpunkten? Vi hade en platta som var vår scen. På den låg först en bakgrund och på den våra karaktärer. Ovanför plattan var en kamera monterad. Kameran var hopkopplad med en bärbar dator. En person fick flytta på dockornas kroppsdelar en liten bit åt gången och en annan person tog kort. En bild per varje ändrad position. Vid prat och olika känslouttryck bytte vi skallarna under kameran.

En viktig del var att spela in röster och musik. En professionell ljudläggare, Agnieszka Lewalski, anlätades för att ljudet skulle bli så

bra som möjligt. Seniorerna fick säga sina repliker och för många var det en stor upplevelse. De skulle skådespela, agera, uttrycka känslor. För musiken stod Tuvans egen dragospelare Ingvar. Han fick för första gången i sitt liv spela "dåligt", då det behövdes mycket stämningsfull dramatisk och ibland otäck musik.

När allting var färdiganimerat och allt ljud var inspelat var det en del redigeringsarbete kvar. Seniorerna fick se hur det gick till och de testade att trycka på knappar på en bärbar dator. De fick bland annat se hur man skannar in en bild och gör den digital. Så gjorde vi med deras handskrivna och duttade eftertexter.

I den sista delen av boken beskrivs mer detaljerat vilka program som användes och vad det finns för alternativa lösningar för icke-proffs på film- och animationsområdet.

Filmen blev färdig i november 2009. Det tog ett och ett halvt år att göra den. Den blev 12 minuter och 35 sekunder lång.

## Om premiären



Vi ville göra en animerad film med äldre. Vår ambition var att ta tillvara deras talanger och berättelser. Tanken bakom hela filmproduktionen var å ena sidan att ge de äldre något nytt att göra och å andra sidan att rikta samhällets uppmärksamhet mot seniorer: de något bortglömda och undandömda. Genom projektet ville vi ge samhällsgruppen äldre ett lyft. Vår förhoppning var att skapa annorlunda tidningsrubriker. Det publiceras ganska mycket negativa nyheter om äldreomsorgen och åldrandet. Jag tror att projektet lyckades ge en lite trevligare bild. Premiärvisningen av *Dramat på Tuvan* uppmärksammades i tidningar och TV, lokalt såväl som nationellt.

Tuvangänget hade sett fram emot den stora premiären. De sista projekträffarna ägnades åt förberedelser inför galan. Aftonklänningar valdes ut och köptes, smokingar hyrdes, programmet för dagen gick igenom. Det var viktigt att ge evenemanget en touche av Oscarsgalan i Hollywood för att hedra filmskaparna och visa för hela världen att seniorer mycket väl kan

platsa i ett sådant sammanhang.

Varje filmstjärna skulle ha en egen sällskapsdam eller kavaljer att kunna gå armkrok med på röda mattan och i biografen. Vi bad eleverna på animationsprogrammet vid Eksjö gymnasium om hjälp. Det blev ett samarbete som överbryggade generationsklyftan. Ungdomarna tog sitt uppdrag på fullaste allvar. Finklädna gick de på röda mattan tillsammans med sina något äldre animationskollegor. Biografen var fullsatt. Publiken gav *Dramat på Tuvan* och dess skapare stående ovationer tre gånger. Filmstjärnorna med glittrande smycken i håret och blommor i kavajernas slag skrattade och grät om vartannat. En av seniorerna, Rut Johansson, född 1925, sa att det var den bästa dagen i hennes liv. Allan Fagerström, född 1915, uttryckte stor glädje över att få vara med, samtidigt som han medgav att han haft sina tvivel om huruvida han skulle vara kvar i livet till premiären eller ej. Bland gästerna fanns seniorernas anhöriga som såg väldigt rörda och stolta ut. Några av dem hade aldrig sett sina nära och kära så finklädda och strålande.

Teresa och jag var konferencierer och för oss var denna dag en sorts höjdpunkt i hela projektet. Filmen var färdig men det var inte bara det som kändes så mäktigt. Hela Tuvangänget hade arbetat hårt och varit ett team under ett och ett halvt år. Tillsammans hade vi vuxit och utvecklats. Vi lyckades åstadkomma något många knappt trodde var möjligt. När jag såg våra 90-åriga filmstjärnor på den långa röda mattan tyckte jag att de såg unga ut. På ett plan hade de verkligen blivit yngre.

På försommaren 2011 visades både *Dramat på Tuvan* och en dokumentärfilm om projektet ”Animera = göra livlig” i SVT. Efteråt fick vi många uppmuntrande mail och samtal från personer som hade sett filmerna på TV.

## Om aktiviteterna på Marieberg



Produktionen av den animerade filmen på Träffpunkt Tuvan var stommen i projektet. Projektets ambition var att så småningom engagera fler seniorer, på andra träffpunkter, dagverksamheter och äldreboenden. Vi ville få in fler deltagare och det var så vi kom i kontakt med Birgitta Titus som var fritidssamordnare på Marieberg i Eksjö, ett äldreboende som specialiserar sig på demenssjukdomar. Birgitta tyckte att animationsprojektet kunde bli ett spännande inslag i mariebergarnas vardag.

Det fanns en del osäkerhet om vårt projekt skulle kunna drivas med demenssjuka äldre. Samtidigt kändes det orättvist att utesluta dem när "Animera..." nu vände sig till äldre personer med diverse funktionsnedsättningar. Därför bestämde vi oss till slut för detta samarbete med förbehåll att se det hela som ett test och ta det precis i de äldres takt.

Med förutsättningen att göra det enkelt och okomplicerat valde vi att börja med något som Birgitta redan gjort med sina seniorer och som

hade blivit väldigt lyckat. De äldre fick skapa sockermålningar, och vi animatörer tog stillbilder av varje målning medan den tog form (i bokens sista del beskriver vi hur man kan göra sockermålningar). På nästkommande träff med seniorerna visades animationen och de redan stelnade sockermålningarna. Trots att alla inte kom ihåg vad de hade gjort på förra träffen, talade vi om för dem att det var deras målningar och att de nu var med i en film. De flesta reagerade med glädje när de hörde ordet film. De sa att de var "filmstjärnor" och "konstnärer".

Vi ville också ta tillvara de äldres berättelser. Demens drabbar oftast först närminnet och därför berättar många demenssjuka gärna om sin barndom, tiden när de var unga. Därför gjorde vi några stycken digitala berättelser med Mariebergs seniorer – precis som med Tuvans seniorer i inspirationsfasen av Dramat på Tuvan.

Aktiviteter på Marieberg avslutades med en festlig vernissage. Bland de inbjudna gästerna var konstnärernas anhöriga. Det var oerhört viktigt att just de skulle dyka upp. Anhöriga till demenssjuka äldre verkar ofta tro att så fort de äldre hamnar på ett hem så kan de ingenting längre. Det råder en uppfattning om att alla dagarna på ett äldreboende ser likadana ut och att de demenssjuka inte gör annat än sitta eller ligga och titta i taket. Vårt projekt bevisade motsatsen.

Det blixtrade när tidningens fotograf tog kort. Folk gick runt, smuttade på cider, knaprade salta pinnar och beundrade konsten: lergubbarna, animationerna och de expressiva sockertavlorna. Någon påstod att det kanske var de äldres tankar och känslor som tog form i dessa målningar. De äldre själva såg stolta och belåtna ut. "Den här har jag målat", sa en av konstnärinnorna och pekade på någon annans tavla. Men vad spelade det för roll att hon pekade fel? Huvudsaken var att hon kände att hon hade skapat något, bidragit och blivit sedd.

Tack vare aktiviteterna på Marieberg utvidgades begreppet animation och projektets målgrupp ytterligare. Pensionärerna från Tuvan, som besökte Marieberg och såg måleriutställningen, uttryckte glädje över att det erbjöds så trevliga, kreativa aktiviteter på servicehuset (dit de själva en dag kan komma att flytta). Det kändes som att projektet gav

ordet ”hemmet” en ny, lite mer positiv klang: inte ett ställe där ens liv tappar all mening, utan en plats där man fortfarande kan vara kreativ och utvecklas, även om man drabbas av demens.

Några år senare blev jag kontaktad av en doktorand vid University of London som höll på med sin doktorsavhandling om tillämpning av konst och kultur i demensvården. Hon hade hittat information om projektet på Marieberg på internet och ville gärna skriva om det i sin uppsats. I hennes vetenskapliga artikel som ingick i doktorsavhandlingen diskuteras bland annat mitt arbete med seniorerna på Mariebergs demensboende i Eksjö. Deras alster, lerfigurer som vi animerade, finns med på bild. Väldigt kul att vårt projekt blev känt ända i Storbritannien och att det blev en del av en doktorsavhandling.



## Projektets resultat och effekter

Vad var det som fick oss att starta projektet “Animera = göra livlig”. Det var framför allt viljan att uppmärksamma seniorer och det att de kan göra mer än man tror. Lyckades vi med detta? Filmen *Dramat på Tuvan* väcker intresse och starka känslor. Man får se nittioåringar som klippdockor som de dessutom själva skapat och animerat. Man får höra seniorernas röster och musik de själva spelat. De äldre syns i ett annorlunda sammanhang. “Vad de är duktiga!” ropar många efter att ha sett filmen. Alla verkar vara eniga om att de äldre är roliga, duktiga och talangfulla. Majoriteten av dem vi pratar med om projektet säger att det vi gör för de äldre är fantastiskt, att detta är livskvalitet och att sånt här verkligen behövs. Så på så vis verkar vårt mål vara uppnått.

Vi ville liva upp de äldres vardag, väcka deras kreativitet och ta tillvara deras talanger. Efter premiären av *Dramat...* ville filmskaparna på Tuvan fortsätta att göra film. Ganska omgående bestämdes det att en miniuppföljare skulle göras. Den här gången ville seniorerna prova på dockanimation. En av de tidigare minst aktiva deltagarna blev regissör för en två minuter lång musikvideo. Med vår hjälp lyckades seniorerna skapa en kortfilm inspirerad av det populära TV-programmet *Let's dance*. Premiären av den filmen arrangerade vi på omsorgsboendet Marieberg, dit två av filmskaparna från Tuvan fick flytta under projektets gång. Premiären blev på samma gång ett kärt återseende.

Ett övergripande mål i projektet var att lägga grunden för en permanent verksamhet där animation används i syfte att aktivera seniorer. Allmänna Arvsfonden, en av våra finansiärer, har inspirerat oss särskilt mycket till just detta. En person har kallat projektet för ett guldägg. Vi tolkar det som att projektet är värdefullt och att många vill ha det hos sig. Vi vill mer än gärna dela med oss av “ägget” och vi hoppas att det förökar sig så att animerad film görs med seniorer på flera håll i Sverige och kanske till och med utomlands. Våren 2010 var tre universitet intresserade av utbildning i animation för seniorer. Filmarbetare i Stockholms län ville gärna göra animation

med pensionärer. Sundsvall och Umeå var också intresserade. Studieförbundet Vuxenskolan och Medborgarskolan var på väg att starta studiecirklar med animation för seniorer.

## Vad hände sen?

Det har gått tio år sedan förstudien på Tuvan genomfördes, sju år sedan den första utgåvan av den här boken skrevs och sex år sedan projektet ”Animera = göra livlig” formellt avslutades. Det fanns en risk, en oro, en farhåga att – som det ibland händer med projekt – våra erfarenheter inte skulle leda någonvart, att våra resultat skulle förbli ett minne blott efter en engångsföreteelse, hur bra och nyskapande den än var. Oron var inte helt obefogad. Den största osäkerheten handlade om huruvida animationsskapande med äldre kunde bli en permanent verksamhet i Eksjö kommun. Mot slutet av projektperioden, under 2011, såg vi en tendens att dra ner på fritidsverksamhet för äldre i kommunal regi. Träffpunkt Tuvan, där vi genomförde vårt projekt, ombildades till en i stort sett obemannad mötesplats där seniorerna själva skulle ansvara för sina aktiviteter, med stöd och hjälp från oavlönade frivilligarbetare och en enda kommunalt anställd samordnare med ansvar för så gott som hela kommunens mötesplatser för äldre. Den här sortens nedskärningar berörde självklart inte bara träffpunkt Tuvan utan många andra träffpunkter för äldre i hela Eksjö kommun. Mot denna bakgrund var det oerhört svårt att kämpa för att permanenta animation för seniorer där, vilket ju skulle kräva ekonomiska resurser, när dessa resurser inte ens fanns till den ordinarie fritidsverksamheten. Föreningen Eksjö Animation kämpade för sin överlevnad som animationsstudio och för att fortsätta genomföra sin animationsfestival. På regional nivå undersöktes möjligheten för Eksjö att bli ett nordiskt animationscentrum. Resultatet av dessa undersökningar pekade dock på att det var en för stor tanke och att Eksjö inte var tillräckligt strategiskt beläget. Föreningens mest aktiva medlemmar fortsatte att arbeta med egna animerade filmer. I skrivande stund har föreningen Eksjö Animation inte längre någon fysisk lokal. Eksjö kommuns politiska ledning har bytts ut och jag, projektets initiativtagare, har flyttat därifrån. Detta är en något dystert bild av ett projekt som man ibland beskriver att det ”har runnit ut i sanden”. Det är dock bara en liten del av den stora bilden, som inte alls är lika deprimerande.

Projektet har onekligen inspirerat många runtom i Sverige. Film

Stockholm (Stockholms läns landsting, Kulturförvaltningen) anlidade mig direkt efter att ”Animera = göra livlig” hade avslutats i ett projekt där jag skulle skapa kortfilmer tillsammans med äldre personer på ett vård- och omsorgsboende på Södermalm i Stockholm. Resultatet blev ett tiotal bildberättelser, gjorda tillsammans med personer med olika typer av (främst) somatiska funktionsnedsättningar. Vissa hade inte talet i behåll vilket gav upphov till en ny typ av digitala berättelser som jag har valt att kalla för bildberättelser – då de inte bygger på en inspelad verbal berättelse, utan snarare på musik, bilder, känslor. I det projektet fick jag förmånen att samarbeta med Georg Drakos, docent i etnologi, som stod för följeforskning om tillkomsten av bildberättelserna.

2013 startade Georg ett eget projekt med titeln ”Berättarkonst och funktionshinder” i vilket han anlidade mig som konstnärligt ansvarig för skapande av bildberättelser och animerade kortfilmer om och med äldre. Projektets huvudfokus låg på personalen inom äldreomsorgen och deras många gånger omedvetet etnografiska arbete med berättande, berättelser och kommunikation, som ofta försvåras eller hindras av olika typer av funktionsnedsättningar (inklusive demens och andra typer av psykisk funktionsnedsättning). Georgs mål var att lyfta fram personalens förmåga att skapa berättar- och lyssnarsituationer i det dagliga arbetet. Han ville också utarbeta en modell som skulle kunna tillämpas och implementeras i äldreomsorgen i en större skala. Animation och filmskapande är i det fallet ett av många kreativa uttrycksmedel som personalen kan använda sig av i sitt arbete med berättande och som professionella konstutövare (filmskapare, animatörer, musiker, bildkonstnärer) kan hjälpa till med. Projektet blev en stor succé och har lett till en metodbok som i skrivande stund, augusti 2017, inväntar utgivning.

Min ursprungliga idé med projektet på Tuvan i Eksjö var att aktivera de äldre och göra dem till filmskapare och filmstjärnor. Äldreomsorgspersonalens roll var att bistå de äldre i deras arbete med filmen, att underlätta, undanröja hinder, hålla inspirationen och modet uppe. Det är väldigt bra om de som arbetar inom äldreomsorgen som undersköterskor eller aktiveringspersonal lär sig

hur man kan göra film. I dag kan man skapa stop-motion animation med hjälp av smartphones eller surfplattors appar. Nästan vem som helst kan prova sig fram och animera, vilket är roligt och öppnar upp för nya möjligheter inom vård och omsorg. Min modell som handlar om att professionella animatörer ska hjälpa de äldre förverkliga deras animationsidéer har ändå inte tappat sin betydelse.

Senhösten 2011 släppte Kulturrådet nyheten om att Sveriges regering anslagit 30 miljoner kronor till ”kultur för äldre” och bland kraven för att kunna ansöka om medel ur denna pott var just att professionella kulturutövare skulle leda och inspirera till kulturaktiviteter för och med äldre. Plötsligt öppnades en helt ny värld för dem som länge velat genomföra kultur- och konstprojekt med äldre. Precis som jag, när jag desperat och utan några vägvisare sökte finansiering till ”Animera = göra livlig” 2007. Då fanns det inga öronmärkta medel till kulturprojekt med äldre. Arvsfonden, som finansierade merparten av Tuvanprojektet, vänder sig specifikt till äldre med funktionsnedsättning. Kulturrådet vände sig till alla äldre, dvs. människor som uppnått en viss ålder, oftast 60 eller 65 år och uppåt. ”Kultur för äldre” gjorde det möjligt för regioner och kommuner att satsa på nya, intressanta och annorlunda aktiviteter som det annars oftast saknas ekonomiska förutsättningar för. Äldre personer fick därmed chansen att själva agera kulturskapare, bidra till ett rikt och varierat kulturliv, visa upp sina talanger och dela med sig av sina berättelser.

Hösten 2012 fick vi ett glädjande besked från Allmänna Arvsfonden. Projektet ”Animera = göra livlig” hade blivit utsett till Arvsfondens Guldkorn – en utmärkelse som årligen tilldelas fyra särskilt lyckade projekt finansierade av fonden. Förutom den stora äran att bli utnämnd fick föreningen Eksjö Animation även en summa pengar som skulle användas till vidare spridning av projektidén. Teresa Glad fick idén om att presentera projektet på Almedalsveckan där man som bekant kan nå väldigt många med sitt budskap. Tack vare guldkornspengarna kunde vi åka till Visby och hålla två seminarier under politikerveckan 2014. Vi talade om samhällets syn på äldre och hur vårt projekt lyckats utmana och förändra den.

## Stafettpinnen går vidare

Satsningen ”Kultur för äldre” gjorde det möjligt för nya äldre i Jönköpings län att prova på att skapa animerad film och bildberättelser. Efter Eksjös succé med *Dramat på Tuvan* och en dokumentärfilm om projektet som visats i SVT var många intresserade av att försöka initiera något liknande hos sig. Folkhälsosektionen vid Landstinget i Jönköpings län (sedan 1 januari 2015: Region Jönköpings län) ville utveckla konceptet bakom ”Animera = göra livlig” och sökte medel från Kulturrådet till ett tvåårigt projekt ”Animation med äldre”. Ansökan beviljades och jag fick i uppdrag att leda projektet. Den här gången skulle animerad film skapas av och med äldre i hela länet. Detta gjorde det nödvändigt att hitta nya animatörer och filmare som kunde och ville arbeta med just den målgruppen. Det viktiga var att de skulle vara lokalt förankrade, alltså var vi inte intresserade av att tillfälligt anlita proffs verksamma utanför länet. Vi lyckades hitta några riktigt duktiga nya handledare i Jönköpings län som visade sig vara helt rätt för den här typen av uppdrag. Som ett exempel vill jag gärna nämna bröderna Jonathan och Eryan Meza Howes från Gislaved och deras produktionsbolag Meza Verde. När jag först kontaktade dem ville jag primärt ha deras hjälp med att handleda en grupp seniorer i Gislaved som skulle skapa en animerad film (ett upplägg som till stor del liknade projektet på Tuvan i Eksjö). Bröderna tog projektet till helt nya höjder. De involverade ungdomar i filmskapandet vilket uppskattades av de äldre. De tog hjälp av unga arbetslösa och nyanlända asylsökande. Sist men inte minst så vände de sig till en ny målgrupp: äldre personer med utländsk bakgrund. Allt detta gjorde de på eget initiativ och projektet fick på så sätt en egen bärkraft så att min roll som projektledare kunde gradvis begränsas till en mer samordnande sådan. När jag besökte Värnamo sommaren 2015 där det pågick ett animationsprojekt med nya seniorer, skötte Meza Verde hela produktionen, som den här gången skulle bli en animerad film med platta trädockor. Filmen, som fick titeln *Mias resa: nutid möter dåtid*, hade sin pampiga premiär på Värnamos då relativt nyinvidga kulturmötesplats Gummifabriken hösten 2015. Jag

betraktar det här exemplet som att ”lämna över stafettpippen” eftersom bröderna Meza anammade och tillämpade min ursprungliga tanke från Tuvanprojektet. De utvecklade dessutom en egen arbetsmodell och nya tillvägagångssätt för att berika och förbättra den ursprungliga verksamhetsidén.

Ett annat exempel på hur projektet lämnat ringar på vattnet är från Göteborg. 2016 blev jag anlitad för att starta upp ett animationsprojekt med äldre i Västra Frölunda. Först presenterade jag projektet på en figurteater- och animationsfestival och sedan hjälpte jag till att sjösätta projektet där en grupp äldre skulle animera utifrån sina barndomsminnen. Parallellt med detta skulle en mellanstadieklass från samma stadsdel också skapa kortfilmer med sina egna barndomsupplevelser som inspiration. Min roll var denna gång, till skillnad från de tidigare projekten, snarare en konsult än en projektledare. Det kan vara ett tecken på att Tuvanmodellen kan vara till hjälp för den som vill genomföra nya liknande aktiviteter med äldre och kan utan problem tillämpas även utan mig som koordinator. I nästa del av denna bok får du som är intresserad av att göra film med äldre användbara tips om hur du kan gå tillväga och vad du behöver.

## **Så kan du göra**

I den här delen av boken ger vi praktiska råd och tips till dig som vill göra animerad film tillsammans med seniorer både i grupp och individuellt.Handledningen är uppdelad i fyra delar och vänder sig både till dig som inte har någon datorvana alls och till dig som har arbetat med animation och rörlig bild tidigare.

### **Animation – vad är det?**

Ordet animation kommer från latin och betyder ”ge själ” eller ”levandegöra”. I animation visas en sekvens av bilder eller figurer i snabb följd för att skapa illusionen av rörelse. Animation är egentligen en synvilla och beror på ögats tröghet. Genom att visa stillbilder i så snabb följd att hjärnan inte hinner se när vi byter en bild till en annan så verkar det vara en rörelse.

Ofta sätter man likhetstecken mellan animation och tecknad film. Detta är bara delvis sant. Tecknad film är animerad film, men animerad film behöver inte vara tecknad. Animation kan göras med dockor, objekt och mycket annat. Huvudprincipen är att filmen görs av stillbilder.



# **1. För dig som inte har någon datorvana eller saknar nödvändig utrustning**

Det finns flera moment inom animerad film som man kan göra utan vare sig dator eller annan utrustning. En film behöver alltid ett manus (historia, berättelse), karaktärer (figurer, dockor), bakgrunder och röster. För att göra det måste man inte kunna hantera en dator. Det räcker med att ha fantasi, papper och pennor, kanske sax och lim. För de tekniska bitarna i processen får man kontakta någon som kan.

Naturligtvis kan du med fullt förtroende vända dig till oss som jobbat med projektet ”Animera = göra livlig”. Tillsammans kan vi hitta en lösning som passar just din idé. Dessutom finns i varje län i Sverige så kallade regionala resurscentra för film där man kan låna utrustning och komma i kontakt med filmarbetare.

I slutet av denna bok hittar du adresser, telefonnummer och länkar som kan vara till hjälp.

Kom ihåg att det viktiga är att ha en idé, en vilja att göra något nytt och att ta tillvara på det man kan. Där börjar allt kreativt arbete.

OBS: Nedan ger vi konkreta exempel på hur man kan göra animerad film tillsammans med äldre. Man behöver då oftast viss utrustning, men inte vid alla moment. De delar som inte kräver teknik eller datorvana är markerade med ”denna träff kan genomföras utan dator”.

## **2. För dig som kan använda dator och olika datorprogram**

### **Gör en digital historia!**

Digitala historier handlar om att göra en film med stillbilder (teckningar, foto eller liknande) och den egna rösten som bas. Filmen bygger helt och hållet på en persons berättelse.

#### **Så här gör du:**

Deltagarna i gruppen får göra var sin kortfilm om något de varit med om i livet. Det får gärna vara en händelse som har varit känslomässigt viktig för dem (till exempel: ”Mitt livs kärlek”, ”Då var jag rädd”, ”En vändpunkt i livet”)

Händelsen får ta cirka två minuter att berätta och historien spelas in digitalt. Gruppen får också ta med gamla foton, brev, tidningsurklipp och teckningar som kan illustrera deras historia.

Bildmaterialet fotograferas av eller scannas in och förs över till datorn. Berättarrösten och bilderna sätts i hop i ett enkelt filmredigeringsprogram.

Ett projekt med digitala historier lämpar sig bäst att genomföra med en mindre grupp seniorer. Högst tio stycken, gärna färre. Är gruppen stor krävs två handledare. Det går också bra att arbeta individuellt med en berättare och sedan visa resultatet för resten av gruppen. Detta fungerar särskilt väl för personer med demenssjukdom.

Se exempel på digitala historier gjorda med seniorerna i Eksjö på projektets hemsida: [www.animeratuvan.se](http://www.animeratuvan.se).

### **Förslag på upplägg av träffarna**

#### **Träff 1 (denna träff kan genomföras utan dator)**

Presentation av vad digitala historier är. Förbered dig gärna genom att innan träffen göra en egen digital historia som du visar för

deltagarna.

Berätta om upplägget i projektet och uppmana deltagarna att till nästa träff välja något ur livet som de vill göra en film av. För den som vill skriva ner sin historia är en halv A4-sida en bra längd att hålla sig inom.

## **Träff 2**

Deltagarna får berätta eller läsa upp sin historia. Spela in digitalt direkt in i datorn via exempelvis iMovie, Windows Movie Maker eller med diktafon. Var noga med att de som lyssnar sitter tyst och stilla för att inte störa inspelningen.

Uppmana deltagarna att till nästa träff ta med sig bildmaterial som gamla foton, teckningar, tidningsurklipp, brev etc. som har med deras historia att göra.

## **Träff 3**

Här ska det bildmaterial som deltagarna tagit med sig scannas in eller fotograferas av. Har du tillgång till projektor kan du koppla den till din dator och visa för alla hur det går till att scanna. Låt gärna någon av deltagarna hjälpa till med scanningen.

## **Träff 4**

Redigering och hopsättning av filmerna. Använd ett enkelt filmredigeringsprogram som iMovie för Mac och Windows Movie Maker för PC. Använd gärna projektor för att alla ska kunna hänga med i det som sker. Låt den person vars historia är aktuell sitta med dig vid datorn.

Vill du att alla filmerna redigeras tillsammans med hela gruppen är det bäst att lägga en träff per film. Du kan annars välja att redigera en film med gruppen och resten själv.

## **Träff 5 (denna träff kan genomföras utan dator)**

Visning av alla digitala historier. Gärna med anhöriga som inbjudna gäster.

### **Den här tekniken behöver du:**

- ✓ En Mac eller PC dator
- ✓ Ett filmredigeringsprogram som iMovie (Mac) eller Windows Movie Maker (PC), Photo Story (PC), Adobe Premiere Elements. I dessa program kan du även spela in rösterna.
- ✓ En digitalkamera för att ta bilder, eller scanner för att scanna in bilder.

### **Det här materialet behöver du:**

- ✓ Foton, prylar, tidningsurklipp, brev m.m. som deltagarna tar med hemifrån

### **3. För dig som kan använda dator och är bekant med begreppet animation**

#### **Gör en objektsanimation!**

Objektsanimation är en typ av animation där man fysiskt flyttar verkliga objekt och fotograferar dem en ruta i taget för att skapa illusionen av rörelse. Man kan använda sig av föremål som möbler, porslin och leksaker. Till detta behövs en digital videokamera. Det går även att använda en digital stillbildskamera eller en webbkamera.

Objektsanimation är ett bra sätt att introducera animation för en grupp seniorer eftersom animationens principer blir väldigt tydliga och lättbegripliga här.

#### **Så här gör du**

Ett projekt med objektsanimation fungerar bäst med en mindre grupp seniorer så att alla kan vara delaktiga. Det är bra att vara två handledare då deltagarna kan behöva stöd och handledning i båda datoranvändande och animation.

I projektet görs en eller flera filmer där föremål får liv. En porslinsmugg kan vandra över bordet eller snurra runt. En rollator kan börja dansa.

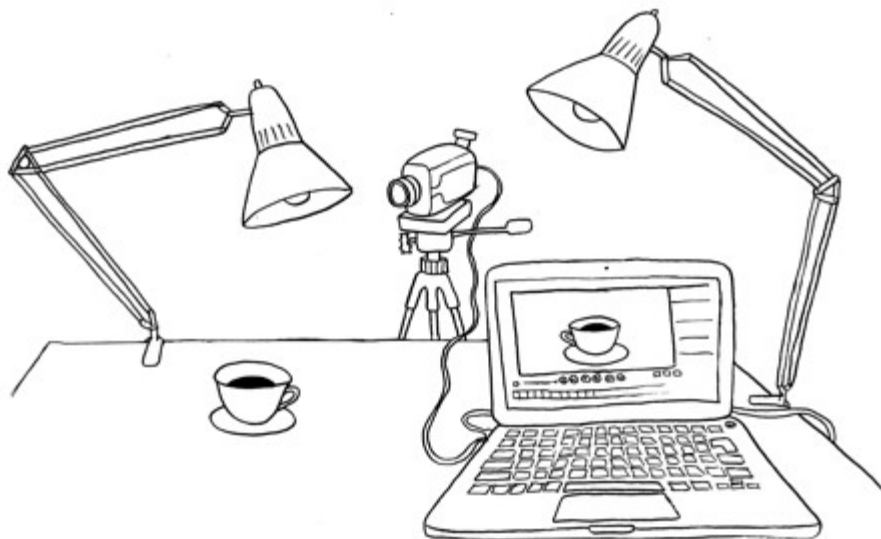
Animationen görs med en digitalkamera som sätts fast på ett stadigt stativ. Kameran kopplas till datorn och bilderna tas in i ett stop motion program, till exempel iStopmotion för Mac. Var noga med att ha bra belysning. Det räcker ofta med skrivbordslampor.

Har du tillgång till projektor och duk kan du projicera det som visas på datorskärmen så att alla kan hänga med i vad som händer. Detta känns nödvändigt om gruppen är större.

En av deltagarna får vara teknikansvarig och ta bilderna, en annan får animera, alltså flytta föremålen en liten bit i taget. Gör ni flera olika scener kan olika deltagare få prova på de olika momenten. I stop

motion-programmet går det att på en gång titta på det man filmat in. Man kan i efterhand redigera animationen och lägga på ljud och musik.

(Se exempel på filmer med objektsanimation på projektets hemsida: [www.animeratuvan.se](http://www.animeratuvan.se))



## Förslag på upplägg av träffarna

### Träff 1

Presentera kort och enkelt vad animation är. Visa gärna ett exempel på objektsanimation som du förberett innan träffen.

Ha en digitalkamera kopplad till dator och dator till projektor.

Animera en kort sekvens med något föremål du hittar på plats, exempelvis en kopp som snurrar runt eller blomkruka som vandrar på bordet.

Ta bilderna med ett enkelt program för stop motion animation och

använd projektor så att alla kan följa med i det som sker.

Uppmana deltagarna att till nästa träff ta med sig föremål hemifrån att animera – det får gärna vara små porslinsfigurer eller andra prydnadsföremål. De är lätta att animera och det är roligt att känna igen sin prydnadssak i den färdiga filmen.

## **Träff 2**

Deltagarna har tagit med sig föremål hemifrån. De får själva animera och sköta tekniken. Är ni två handledare kan en assistera den som animerar och en vara hos den som sköter datorn. Använd ett stop motion program där det bara är en knapptryckning att ta en bild. Kom ihåg att ta två foton i varje position för att rörelsen inte ska gå för snabbt. Ta många bilder när föremålet ni animerar ska stå stilla. Tänk på att 1 sekund film kräver minst 12 bilder.

Ha hela tiden datorn kopplad till projektorn så att alla i gruppen kan hänga med. Låt deltagarna turas om att animera och sköta datorn.

Titta på det infilmade materialet tillsammans.

Redigera och ljudlägg själv filmen efter träffen.

## **Träff 3 (denna träff kan genomföras utan dator)**

Visning av den färdiga objektsanimationen. Gärna med inbjudna gäster.

### **Den här tekniken behöver du:**

- ✓ En Mac eller PC-dator (gärna bärbar) eller en surfplatta (t.ex. iPad)
- ✓ Ett animationsprogram iStopmotion (Mac), appen iStopmotion (iPad), eller en annan app för stop motion animation (sök på ”stop motion animation” i App Store eller Google Play) Stopmotion Pro (PC),
- ✓ Ett filmredigeringsprogram som iMovie (Mac), Final Cut Pro

(Mac), Sony Vegas (PC) eller Adobe Premiere (Mac och PC)  
eller en enklare version Adobe Premiere Elements

- ✓ En digitalkamera eller DV-kamera att ta stillbilder med (eller surfplattans egen kamera)
- ✓ Belysning
- ✓ En projektor

**Det här materialet behöver du:**

- ✓ Föremål som finns på plats eller som deltagarna tar med hemifrån.



## **4. För dig som vill genomföra ett längre animationsprojekt.**

### **Gör en kortfilm i cut-out!**

Cut-out är en väldigt enkel animationsteknik där tvådimensionella, sprattelgubbsliknande figurer av papper animeras mot en platt bakgrund.

#### **Så här gör du:**

Att göra en kortfilm i cut-out är ett längre projekt som kan ta upp till ett år. Även här är en mindre grupp seniorer och två handledare att föredra.

Att göra en kortfilm innebär flera olika moment. Det är därför bra att dela upp arbetet i perioder där man fokuserar på de olika delarna. Ha två eller tre träffar per moment. I alla delar av arbetsprocessen är det viktigt att vara lyhörd för vad deltagarna vill och vad de klarar av. Det är deras film som ska göras och de ska ha roligt medan de gör den.

#### **Förslag på upplägg av perioderna:**

##### **Period 1 Manus (denna period kan genomföras utan dator)**

Här arbetar ni med idé, manus och storyboard.

Gruppen ska först komma på en filmidé. Ge gärna förslag på stora ämnen som kärlek, sorg eller vänskap. Var uppmuntrande mot alla idéer som kommer upp och låt alla prata.

När gruppen enats om en idé är det dags för manusskrivning. Ha manusträffar där ni pratar igenom vad som skall hända i filmen. Ni som är handledare skriver ner vad som sägs.

När manuset är klart är det dags för storyboard/bildmanus. Berätta gärna om bildutsnitt, riktningar och perspektiv.

Bildmanuset görs tillsammans. Det fungerar bra att teckna på ett stort blädderblock så att alla kan se.

## **Period 2 Tillverkning av karaktärer och bakgrunder (denna period kan genomföras utan dator)**

Låt arbetet med bakgrunder och karaktärer ta sin tid och var lyhörd för vad deltagarna klarar av och vill. Uppmuntra mycket.

Bakgrunder till filmen görs på stora kartongark. Beroende på vad deltagarna vill kan man använda sig av olika tekniker. Man kan måla med blockfärger, klippa ut möbler och föremål från tidningar, dutta färg i färdiga mallar.

Karaktärerna i filmen är ledade figurer där varje kroppsdel är en egen del. Det är bra att göra varje karaktär i både helfigur (för filmens helbilder) och halvkropp i större format (för filmens närbilder.)

Förbered genom att rita upp figurernas kroppsdelar på kartong. Låt deltagarna klistra på tyg eller måla delarna för att sedan klippa ut dem

Det är roligt att använda foton på ansikten till figurernas skallar. Låt deltagarna fotografera varandra med olika känslouttryck och i olika vinklar. Skriv ut foton på färgskrivare och låt deltagarna klistra upp skallarna på styv papp och låt dem klippa ut dem.

Var noga med att organisera de färdiga rollfigurerna i mappar eller plastfickor så att de är lätta att hitta när animationen börjar.

## **Period 3 Animation**

Animera en eller två scener per träff. För varje scen har en deltagare hand om animationen och en om datorn. En handledare finns som stöd för den som animerar, den andra hjälper deltagaren som sitter vid datorn.

Använd en digitalkamera som kopplas till datorn. Bilderna tas in via ett stopmotion-program. Kameran måste sitta stadigt fast i en

kameraställning. Du kan använda en reprojektorställning, ett vinklinsbart stativ eller en egentillverkad ställning. Se till att belysningen är jämn.

Ha en projektor kopplad till datorn så att de som inte animerar hänger med i arbetet.

Animationen är det mest krävande momentet i filmprocessen. Därför är det extra viktigt här att ta en kaffepaus mellan de två scenerna!



#### **Period 4 Ljud och musikinspelning, redigering**

Många tycker att det är roligt att skådespela. Låt deltagarna själva vara röster i sin film. Använd diktafon eller spela in direkt i datorn via iMovie eller Windows Moviemaker. Är någon i gruppen musikalisk kanske hen kan göra musiken till filmen.

Redigera stora delar av filmen själv eftersom det är väldigt tidskrävande och inget som fungerar bra i grupp.

Den färdiga filmen visas så klart under festliga omständigheter med

inbjuden publik.

### **Den här tekniken behöver du:**

- ✓ En Mac eller PC-dator (gärna bärbar) eller en surfplatta (t.ex. iPad)
- ✓ Ett animationsprogram iStopmotion (Mac), appen iStopmotion (iPad), Stopmotion Pro (PC),
- ✓ Ett filmredigeringsprogram som Final Cut Pro, Sony Vegas eller Adobe Premiere
- ✓ ev. specialeffektsprogrammet Adobe After Effects
- ✓ En färgskrivare att skriva ut fotona på ansiktena.
- ✓ En digitalkamera för fotografering av ansikten till karaktärerna och för animationen
- ✓ En diktafon för röst och musikinspelning, alt. en mikrofon som kan kopplas till datorn
- ✓ En infilmningsställning t.ex.: en s.k. animationslåda, en reprojektorställning, eller en egentillverkad kameraställning, även ett stativ med vinklingsbart kamerafäste funkar bra
- ✓ En projektor

### **Det här materialet behöver du:**

- ✓ Färgade kartonger A4
- ✓ Vit eller färgad kartong A3 eller större
- ✓ Saxar
- ✓ Tyg som deltagarna tar med hemifrån
- ✓ Limstift, tyglim

- ✓ Häftmassa
- ✓ Penslar
- ✓ Färg
- ✓ Tidningar att klippa ur

## **Allmänna tips och råd:**

När man arbetar med animation praktiskt fungerar det bäst med en liten grupp deltagare. På så sätt kan alla vara delaktiga.

Äldre är snabbare på praktiskt arbete än vad man kan tro. Planera så att alla har någonting att göra hela träffen. Ha gärna en extra aktivitet på lager om någon blir sysslös.

Många äldre har problem med nedsatt syn och hörsel. Placera deltagarna i rummet utefter det. Det är viktigt att de som hör och ser dåligt sitter långt fram. Tänk på att prata högt och tydligt. Delar du ut textmaterial bör det vara lättläst. Använd ett tydligt typsnitt som Arial, Helvetica eller Times med punktstorlek 14 eller större. Låt texten vara luftig. Lite större avstånd mellan raderna underlättar läsningen.

Det är bra att sätta upp mål med projektet. Genom att ha en färdig film som målsättning och planera en festlig premiärvisning av filmen har gruppen något att arbeta för och se fram emot.

Även om mål är viktigt är det också nödvändigt att hålla sig i nuet. Ta en träff i taget.

När man arbetar med idéarbete och manus finns risken att det blir pratigt och rörigt. I en grupp med människor finns det ofta någon som tar över och någon som kanske drar sig tillbaka. För att ge plats åt alla är det bra om du som ledare har en strategi för hur alla ska få prata till punkt. Man kan till exempel använda sig av ett föremål som får gå från person till person. När den som håller i föremålet pratar får ingen avbryta. När deltagaren pratat klart får föremålet gå vidare till näste man.

Det är viktigt att planera in en kaffepaus i varje träff. I anslutning till kaffepausen är det bra att uppmana till bensträckning och toalettbesök.

I arbete med animation och demenssjuka fungerar det inte att ha

aktiviteter som kräver att deltagarna ska komma ihåg vad som gjorts från träff till träff. Fokusera i stället på att det ska vara roligt i stunden. Demenssjuka har mycket kvar att ge. Ta vara på det friska. Gör en fristående aktivitet per träff och håll inte på för länge. En timme räcker.

Äldre kan ha flera funktionsnedsättningar. Har någon mist förmågan att arbeta med händerna kan han eller hon ändå vara delaktig i arbetet genom att till exempel vara aktiv i manusarbetet eller regin. Du som ledare kan också vara deltagarens händer i det praktiska arbetet.

Tänk på att det som gör arbetet med animation givande för äldre inte alltid är själva filmskapandet utan snarare samvaron och gemenskapen. Det betydelsefulla är att deltagarna får arbeta tillsammans mot ett gemensamt mål, lära sig nya saker, bli sedda och uppskattade. Det ska vara roligt att göra animerad film!

## Användbara webbadresser

[www.animeratuvan.se](http://www.animeratuvan.se) – projektet ”Animera = göra livlig” on-line, här hittar du mer info om projektet och kan titta på seniorernas filmer. Här kan du även komma i kontakt med oss som har jobbat med projektet.

[www.arvsfonden.se](http://www.arvsfonden.se) – stödjer projekt till förmån för barn, ungdomar och personer med funktionsnedsättning.

[www.sfi.se](http://www.sfi.se) – Svenska filminstitutet har listan över alla regionala resurscentrum där man kan få tips och stöd om man vill jobba pedagogiskt med film.

## Litteraturtips

Ericsson Erling, *Animera mera: att berätta med ord, bilder, rörelser och ljud*, ISBN: 9789125020001

Laybourne Kit, *The Animation Book*, ISBN: 0-517-88602-2

Marko-Nord Adam, *Om animation*, ISBN: 91-88282-29-5

Subotnick Steven, *Animation In The Home Digital Studio*, ISBN: 9780240804743



## Bilaga: Gör en sockermålning

Att göra sockermålningar med seniorer kan vara en bra inspirationsövning eller en aktivitet i sig. Man kan även animera sockermålningar genom att ta många stillbilder av dem medan färgen flyter ut. De stelnade sockermålningarna kan man rama in och ställa ut på t.ex. äldreboendet. Det tar ca 1–2 dygn för sockerlagen att stelna helt och hållet. Det var fritidssamordnaren Birgitta Titus på Marieberg i Eksjö som lärde oss denna teknik.



Det här behöver du: strösocker, vatten, vattenfärger, en bredare pensel, olika penslar, A4 eller A3 kartong, en kastrull, gamla tidningar, hushållspapper (det blir kladdigt!)



Mät upp 2 delar socker och 1 del vatten (t.ex. 2 dl socker och 1 dl vatten)



Blanda socker och vatten i en kastrull, rör om.



Koka upp och låt koka i ca 2 minuter under omrörning.



Sockerlagen häller du över i en lämplig behållare, t.ex. ett 5 dl mått som här på bilden. OBS: Sockerlagen är mycket het!



När sockerlagen svalnat en aning smetar du ut den på ett pappersark (kartong) med en bredare pensel.



Sedan är det bara att droppa färg och låta sockerlagen sköta resten. Blanda olika färger, testa att ha mycket sockerlag och lite, se vad som händer om du tar mycket färg eller om du lutar pappret och låter färgen rinna åt olika håll.

## Om författarna

**Stanislaw P. Linder** växte upp i den polska filmstaden Lodz men han valde att utbilda sig till animatör och filmskapare på svenska Konstfack. Sedan 2007 har han initierat och drivit ett antal projekt främst i Småland och Stockholms län där han hjälpt äldre skapa animerade filmer utifrån deras egna berättelser. Några av filmerna har visats i SVT och på filmfestivaler. Stanislaw beskriver sig själv ofta som den förlängda armen för dem vars berättelser han gestaltar i filmform. För sitt arbete med film och äldre har Stanislaw belönats med bl.a. Eksjö kommuns kulturstipendium 2010, Tidningen Äldreomsorgs Värdegrundspris 2012, och Ekerö kommuns kulturstipendium 2016.

**Teresa Glad** är animatör, illustratör och bilderboks författare och bosatt i Eksjö. Hon är utbildad på bland annat Konstfack, Konsthögskolan i Umeå och Högskolan för design och konsthantverk. Sedan 2003 har hon frilansat inom illustration och rörlig bild och gjord filmer som *Sex på kartan*, *Glädjetjuven* och *Gunnar fångar en ugglan*. Hon har gett ut flera bilderböcker på Alfabetas Bokförlag.