

Djurvännerna



Djurvännerna är en animerad trilogi för de yngsta på teman som frigörelse och vänskap. *En Fågeldag* handlar om två fågelungars äventyrliga utflykt från hemmet. I *Jag rymmer!* bestämmer det lilla fåret sig för att lämna det enformiga livet i sin flock. I *Min vän Lage* möter vi ugglan Lage som lämnar sitt bo i skogen för att i stället bli storstadsuggla.

Rekommenderad för förskolan

EN FILMHANDLEDNING AV
AGNETA DANIELSSON

Handling

Djurvännerna består av tre fristående filmer av Eva Lindström. De bygger på hennes böcker med samma titlar.

Den första av de tre animerade berättelserna är *En Fågeldag*. Vi får följa två fågelungar när de utforskar omgivningarna kring hemmet. Det är ett riktigt äventyr att ge sig ut på egen hand. Fast när mörkret sänker sig, skuggorna blir längre och de inte riktigt vet åt vilket håll deras bo finns blir det lite otäckt. Men en hjälpsam insekt och en välkomnande lykta lotsar dem rätt. Och hemma väntar mamman, sängen och en fångslände bok.

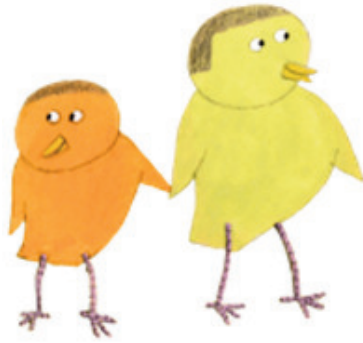
I *Jag rymmer!* har det lilla fåret bestämt sig för att lämna sin flock. Det är så enahanda, hon behöver något nytt och utmanande. Så ger hon sig av och stöter på en mård som bjuder in till fest. Mården är en hårt arbetande figur som klipper gräs, hänger tvätt, stryker, serverar kaffe, alltme-

dan fåret är upptagen av sig själv. Varför letar ingen efter mig? undrar hon. Eftersom de andra fåren inte verkar ha upptäckt att hon rymt skickar hon ett vykort till dem. I det avslöjar hon att hon bor hos mården, så att det vet var de ska leta. När vykortet anländer traskar de i samlad tropp till hennes gömställe. Hon är nöjd över att ha blivit hittad men när de undrar om hon följer med hem till hagen igen gör hon sitt val. Hon vill fortsätta att vara en rymling. Hon stannar hos mården.

I *Min vän Lage* möter vi ugglan Lage som lämnat sitt hem i skogen för att bli storstadsuggla. Till en början försörjer han sig som ugglan i olika TV-program, men när de jobben tar slut börjar han i stället i en butik. Hans uppgift är att borra hål i väggarna, för hyllor. Men anställningen blir inte långvarig. Hålen är för stora, hyllorna rasar ner och Lage får sparken. Han är inte ledsen för det. I stället startar han Lages flygskola, där människor på fåglars vis ska få lära sig flyga. En av dem är filmens berättare, tillika Lages vän.

Att framkalla känslor

Djurvännerna är gjord i så kallad cut out-teknik, som är en av många möjligheter att göra animerad film. Som namnet antyder använder man utklippta föremål i papper; fotografier eller liknande. Själva ordet animation kommer annars från latinets "animare" som betyder att levandegöra eller besjåla. Och det är precis vad som händer i filmerna – de lever sitt eget liv framför våra ögon. Det som egentligen sker är att man exponerar filmen ruta för ruta och mellan varje tagning förändrar något i bilden eller på figuren. När den färdiga filmen så småningom



visas ser det, tack vare de små förflyttningarna, ut som rörelse.

Eva Lindströms akvareller är bakgrund i de tre filmerna och de visar tydligt hur man kan påverka stämningen i en film genom val av färg. Kvällscenen i *En fågeldag* är ett exempel på hur färger är en del i att bygga upp en spänning.

Att fågelungarna blir mörkrädda när det går mot kväll är inte konstigt. Det blir nog många av oss, när det börjar mörkna och man inte riktigt ser vad man möter eller vet vad man hör. Fågelungarna blir bland annat rädda för en stor skalbagge som kommer kravlande mot dem.

- Försök att komma ihåg scenen och gör en egen bild av den. Börja med att måla en bakgrund i akvarell. Diskutera vilka färger ni tycker passar bra för att visa att det är kväll. Eller om ni hellre vill ha en bild i dagsljus. Rita fågelungarna, klipp ut och klistra fast i målningen. Används sedan silkespapper till de växter ni vill ha i bilden. Klipp ut, men vänta med att klistra fast dem. Gör först andra djur som ska finnas i bilden. Kanske vill ni också ha olika typer av insekter? Rita ur minnet, titta i en bok eller sök efter bilder på nätet som ni skriver ut. Bestäm sedan om de andra djuren ska vara helt synliga eller om några bara ska skymta bakom någon växt. Klistra fast alla delar, när ni bestämt hur era bilder på bästa sätt illustrerar det ni vill visa.

Man tänker ofta på film som enbart ett visuellt medium. Men man ska inte glömma bort ljudet i film! Det är ett av filmens grundelement. Tal, musik, ljudeffekter, ljud från omgivningen och även tystnad stödjer, kompletterar och levandegör bildberättandet. I *En fågeldag* förekommer ingen egentlig dialog, men de ljud fåglarna frambringar är fullt förståeliga oavsett vilket språk vi annars pratar. De har på det området stor likhet med en annan animerad figur, nämligen pingvinen Pingu. Även han och hans familj gör sig förstådda med ett sorts universellt pladder.

Musiken har stor betydelse för hur vi upplever en filmsevens. Det blir tydligt om man först ser delar av en film utan ljud och sedan med. De mest neutrala bilder kan laddas med helt olika budskap med hjälp av musik och ljudeffekter. När fågelungarna letar sig hemåt i mörkret förstärks deras känslor exempelvis av tunga andetag och av syrsors gnisslande. I kombination med totalbilder uppifrån blir deras utsatthet än mer tydlig.

- Diskutera tillsammans om ni också kan tycka att det är otäckt med okända ljud? Varför kan man bli rädd för

ljud? Vad är det som är otäckt? Hur känns det då? Vad kan man göra om det känns otäckt? Har ni något knep? Precis som man kan bli rädd eller ledsen av viss musik kan man också bli glad och sprallig. Vad tycker ni om för musik? Lyssna gärna på det som ni i gruppen tycker om och försök fundera över varför det känns så roligt att lyssna på just den?

Att frigöra sig

En Fågeldag handlar på sagors vis om att ge sig ut i världen, uppleva äventyr och med nya erfarenheter komma hem igen. De två andra filmerna handlar också om frigörelse och att hitta sin plats i livet.

Om fågelungarna kan liknas vid små barn är fåret mer som en tonåring, med adolescensens alla motstridiga känslor. Att vara kvar i den begränsande hagen, där alla stelbent idisslar sig fram är inte ett alternativ för den som vill stå på egna ben, uppleva fart och fläkt och erövra världen. Men samtidigt kan det kännas smärtsamt och vemodigt att inse att universum inte enbart kretsar kring en själv. Att livet för de man lämnar verkar fortsätta sin gilla gång.

- ”Vad har du rymt från? Var det ett fängelse”, undrar en fågel när han träffar fåret. ”Nej”, svarar hon, ”det var en vanlig hage.” Varför tror ni att det lilla fåret lämnar sin flock? Hur tror ni hon känner sig innan hon rymmer iväg? Vad tror ni hon tänker? Och varför tror ni att hon blir arg över att de andra inte letar efter henne när hon väl har rymt? ”Jag har rymt. Ni borde leta efter mig”, skriver hon till dem när hon tröttnat på att vänta. Tycker ni att hon skulle ha följt med fåren hem när de senare letar upp henne? Varför tycker ni så?

Att vara vänner

Vänskap är ett av filmernas gemensamma temata. För oavsett om det handlar om att leta sig hem genom en skrämmande skog, att rebelliskt lämna sin flock eller hitta sin identitet i en ny miljö så underlättas det av vänner.

Ugglan Lage blir vän inte bara med flickan, berättaren i filmen, utan också med berguven Janne. Det är inte helt lyckat, även om de två har roligt tillsammans. Janne har många idéer och de sitter gärna på en parkbänk, planerar och äter clementiner. Det blir lätt lite för mycket clementiner tillsammans med Janne. Men idéerna framstår som bra. En handlar om att öppna en affär; ”Lages begagnade”. Det Lage först efteråt förstår är att det enda som säljs är just hans begagnade saker. Någon mer vänskap med Janne blir det inte. Att han hamnat snett ett tag inser han själv. Han borde ha anat ugglor i mossen.

- Att man inte ska lura sina vänner är självklart för de flesta. Men hur tycker ni annars att en vän ska vara? Be en vuxen skriva ner det ni kommer på. Vad tycker ni är det bästa med vänner? Finns det något som kan vara besvärligt med vänner? Hur gör ni själva för att vara en bra vän?

- Mården och fåret är också vänner. Till skillnad mot verkliga mårddar är den i filmen ovanligt social. Bekantskapskretsen är stor och det revirtänkande som annars kännetecknar arten verkar han sakna. Hur skulle ni vilja beskriva mården? Hur visar han att han vill vara fårets



vän? Skulle ni vilja ha honom som vän? Beskriv också fåret. Skulle ni vilja ha henne som vän?

Klok som en uggle

Synen på ugglor varierar mellan olika kulturer. I vissa symboliserar de död och förstörelse. Hos oss brukar de betraktas som kloka, ett arv från både den grekiska mytologin och det antika Rom. En allvetande representant var Jakob Uggle i TV-serien *Fablernas värld*. Med tidningen med samma namn i sina klor inledde han varje avsnitt med sångraderna: "Här står vad djuren gör och tänker, djur har också människors känslor, djuren är väl också människor, ja, det är just vad dom är." De flesta som var barn under 70- och 80-talet kan nog fortfarande komma ihåg Lars Edströms tolkning.

Jakob Ugglas beskrivning av den klassiska fabeln stämmer väl; huvudpersonerna är djur med mänskliga karaktärer som kan tänka, tycka och tala som människor. Men den klassiska fabeln har ofta en moralisk slutsats och en sådan sensmoral finns inte i Eva Lindströms filmer. Berättelserna pendlar i stället mellan det vardagliga och det existentiella och förmedlas med en konstaterande ton. Några pekpinor ges inte. För Lage handlar det om att bryta upp från det invanda och skaffa sig en ny tillvaro i en främmande miljö.

Djurs mänskliga egenskaper i film kan ibland få hugade husdjurspekulanter att gå i spinn. När filmen *Råttatouille* kom blev Svenska Rättsällskapet överöst med frågor från personer som gärna ville ha en råtta som assistent i köket. Herr Nilsson i Pippi Långstrumpfilmerna var ett annat djur som skapade ha-begär hos barn och vuxna. Att en döds-kalleapa knappast är den lilla näpna varelse som utseendet påskiner blev en och annan nybliven ägare snabbt varse. Efter Harry Potter-filmerna, där genomkloka ugglor levererar brev till eleverna på Hogwarts, föddes drömmen om en tam uggle hos många. Bara tanken får dock ekologer att rysa. Ugglor är vilda djur som absolut inte går att ha inomhus. Något tämjande är inte att tänka på, gullande än mindre.

- En uggle gjord av en toarulle kan vara ett alternativ till en mer vildsint levande! Böj ner kanterna i ena änden av rullen så att de möts på mitten. Sedd framifrån har nu rullen fått "öron", liknande de som berguven Janne har. Låt barnen välja vilken färg de vill att ugglan ska ha. Efter att kroppen målats klipper ni ut två cirklar med fem cm diameter i papper eller tyg. Om ni har en passare kan barnen använda den tillsammans med linjal. Cirklarna blir ugglans vingar och klistras fast på sidorna av rullen. Så är det dags för ögonen. Rita två cirklar i vitt papper, ungefär 2,5 cm i diameter och ytterligare två i avvikande färg med diametermått 1 cm. Klistra ihop dem och fäst på rullen. Klipp därefter ut en näbb och limma fast under ögonen. Ugglan är klar!

- Det finns många liknelser med djur, där *Klok som en uggle* är ett exempel. Diskutera tillsammans varför ni tror att man använder de här liknelserna. Tror ni att ugglan är klokare än andra fåglar? Eller att en mört är piggare än andra fiskar? Eller att en hare är räddare än andra djur? Här är några andra exempel som ni kan fundera över:

Listig som en räv
Stark som en björn
Hungrig som en varg
Snäll som ett lamm
Tyst som en mus
Stolt som en tupp

Tips

- Det finns en app med vilken man mycket enkelt kan göra sina egna animationer genom att upprepade gånger ta en stillbild, flytta lite på föremålet och sedan ta ytterligare en stillbild. Sedan spelar man upp och vips! så rör det sig. Den heter "I Can Animate".
- Den klassiska TV-serien *Fablernas värld* finns numera utgiven på DVD och brukar vara mycket uppskattad av barn från ca 4 år.

Produktionsuppgifter

Sverige 2013

Regi: **Eva Lindström**

Manus: **Eva Lindström**

Animation: **David Rylander**

Producent: **Lisbet Gabrielsson**

Biopremiär: **23 mars 2013**

Längd: **36 minuter**

Censur: **Barntillåten**

Distribution

Folkets Bio, Box 17099, 104 62 Stockholm Tel 08-545 275 20, fax 08-545 275 27 epost info@folketsbio.se. www.folketsbio.se

Redaktion Malena Janson, Film & samhälle, Svenska Filminstitutet, april 2013