



Princess (Anders Morgenthaler, 2006). © Nordisk Film

Animation er overalt!

Præsentation af et forskningsområde i vækst

Af *Samuel Ben Israel*

Animation er formentlig det 21. århundredes vigtigste kreative form. Som kunstart, tilgang, æstetik og anvendelse præger animation mange aspekter af den visuelle kultur, fra spillefilm til *sit-coms* i den bedste sendetid; fra *cartoons* i tv og på nettet til skærmfunktioner i en række nye kommunikationsteknologier. Kort sagt, animation er overalt. Det er den moderne tids allestedsnærværende billedlige form. (Wells 2002: 1)

Med disse ord indleder en af de førende akademiske animationsforskere, briteren Paul Wells, sin bog *Animation: Genre and Authorship* (2002). Umiddelbart vil de fleste nok studse lidt over hans påstand – det er i hvert fald ikke beskedenhed på

vegne af forskningsfeltet, der præger den. Når man tænker over det, viser påstanden sig dog ikke at være helt usand; animation er faktisk overalt i dag. Animationsfilm i spillefilmlængde er f.eks. ikke længere et særsyn på biografernes repertoire – henvist

til premiere i forbindelse med de store højtider eller efterårsferien, hvor familiepublikummet især går i biografen. I 2006 havde en mindre syndflod af lange animationsfilm af både dansk og udenlandsk (især amerikansk) oprindelse således premiere i biografene herhjemme, og de var nogenlunde jævnt fordelt over hele året. Flere af dem, f.eks. Anders Morgenthalers *Princess* (2006), var desuden henvendt til et voksent publikum.

Dette er måske ikke i sig selv et tilstrækkeligt bevis for, at animation er "den moderne tids allestedsnærværende billedlige form". Prøv derfor også dette tankeeksperiment: hvordan ville vores mobiltelefoner – en af de 'nye kommunikationsteknologier' – tage sig ud uden animation? Tv-nyhedernes vejrudsigter? Surfing på internettet? Alle eksempler på sammenhænge, som de færreste umiddelbart forbinder med animation, men hvor det ikke desto mindre er på spil – endda i stadig stigende grad.

Et andet eksempel: hvis der er børn derhjemme, så prøv at lægge mærke til, hvor meget af tiden i tv's børneudsendelser, der udfyldes af animation. Her tænker jeg ikke kun på de kortfilm og serier, der vises som del af udsendelserne, men også på animerede titelsekvenser, værter, *breakers* osv. Selv hvis man undgår Disney Channel, Cartoon Network og andre satellit- og kabel-tv-kanaler, der primært eller kun viser animation, vil jeg påstå, at man ved at zappe ville kunne sammensætte et tv-flow, der (næsten) udelukkende består af animation. Meget af det vil selvfølgelig være i form af *television idents*, distributørlogoer, reklamer o.l., men ikke desto mindre ville det være muligt.

Endnu et eksempel: de af os, som voksede op i 1970'erne og 80'erne, kan måske stadig huske *tekstbaserede* adventurespil – f.eks. *Zork* (1980) – og de første MUD's

eller *Multi-User Dungeons*, der var forløberne for vore dages *World of Warcraft* (2004). Den slags ville man næppe kunne byde nutidens børn og unge. De er jo vant til, at spiloplevelsen udspringer og understøttes af en stadig mere kompleks billedside – en billedside, der vel at mærke ikke ville være mulig uden animationsteknisk *know-how*. Computer- og konsolspilproducenterne gør da også i stadig stigende omfang brug af professionelle animatorer i forbindelse med udvikling af nye spil.

Dette afspejles f.eks. i, at de to statsanerkendte, SU-berettigende animationsuddannelser herhjemme – animationsinstruktørlinjen på Den Danske Filmskole og bacheloruddannelsen i karakteranimation ved The Animation Workshop i Viborg – begge er integreret i den tværinstitutionelle computerspiluddannelse under Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning (DADIU).

Pluto på universitetet. Lad os vende os mod et andet aspekt af Wells' måske lidt provokerende påstand – simpelthen det, at den overhovedet fremsættes i en bog af akademisk tilsnit. Selvfølgelig kan man hævde, at påstanden blot er udtryk for netop den selvbevidsthed, som præger en akademiker, hvis ærinde er at fremme sit eget – hidtil temmelig oversete – forskningsområde. På den anden side udkom Wells' bog som del af en serie, der specifikt retter sig mod tilrettelæggelsen af kursusmoduler i de angelsaksiske universiteters *trimester*-struktur. Den bliver dermed i sig selv et udtryk for, at "animation er overalt" i dag; der forskes og undervises ligefrem i emnet på universiteter rundt omkring i verden.

Animationsforskning er stadig en temmelig ny og forholdsvis marginal disciplin inden for den akademiske verden. Der var

ganske vist allerede i 1950'erne og 60'erne enkelte franske bidrag til den akademiske beskæftigelse med animation (navnlig Poncet 1952), men disse er i dag næsten glemt og bruges sjældent som referencer. Animationsforskning er derfor i dag hovedsagelig et engelsksproget fænomen, der kun har cirka tyve år på bagen.

Animation Studies, som er den engelske betegnelse for animationsforskning, tog så småt sin begyndelse i de tidlige 1980'ere, og her var især udgivelsen af Donald Craftons *Before Mickey* (1982) en skelsættende begivenhed. Det var simpelthen en af de første gange, en akademiker havde beskæftiget sig med animation, og så endda noget så relativt obskurt som præ-Disney animation i stumfilmtiden – deraf titlens “før Mickey”, idet Mickey Mouse som bekendt optræder i det, der gerne betragtes som verdens første animationsfilm med lyd, *Steamboat Willie* fra 1928.¹

Bogen, som er yderst velskrevet, bygger på et stort kildemateriale og er et vægtigt bidrag til afdækningen af den tidlige animationsfilms historie. Eksempelvis gør Crafton op med overleveringen om, at animationsfilmen havde sit ophav i tegneserien. Givetvis var mange af animationsfilmens pionerer, bl.a. James Stuart Blackton, Émile Cohl og Winsor McCay, oprindelig bladtegnere, men som Crafton påpeger, var de tidligste tegneseriefilmatiseringer *ikke* tegnefilm. I stedet mener han, at vi bør rette blikket dels mod trickfilmgenren, som blev indstiftet af Georges Méliès omkring århundredeskiftet, dels mod et populært varieténummer i slutningen af 1800-tallet, hurtigtegningen, som de tidlige animationsfilm, f.eks. Blacktons *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), har flere lighedspunkter med. Desuden påviser Crafton, at de teknologier (f.eks. cel-animation) og den nærmest fordistiske arbejdsdeling, som

stadig præger den kommercielle animationsindustri, allerede var på plads fra midten af 1910'erne – altså et godt stykke tid før Disneys indtog i branchen.

Udviklingen inden for animationsforskningen tog for alvor fart i slutningen af 1980'erne, hvor bl.a. grundlæggelsen af Society for Animation Studies (SAS) i 1988 på initiativ af Harvey Deneroff – akademiker og søn af en animator – spillede en afgørende rolle. Siden 1989 har SAS således afholdt årlige konferencer, hvor animationsforskere har kunnet mødes og udveksle forskning og ideer, hvilket er afgørende for et forskningsfelt under etablering.²

De sene 1980'ere bød desuden på to animationskonferencer – sponsoreret af den aldrende tegnefilmproducent Walter Lantz – ved det amerikanske filminstitut i Los Angeles. Konferencerne resulterede i to antologier, *The Art of the Animated Image* (Solomon 1987b) og *Storytelling in Animation* (Canemaker 1988), og selv om hverken konferencerne eller bøgerne var egentlig akademiske, var de dog endnu et tegn på den grøde, der prægede animationsforskningen på dette tidspunkt. Desuden indeholder de teoretiske diskussioner og bidrag fra udøvere, f.eks. en ung John Lasseter. De er således ikke uden akademisk interesse.

Af mere akademisk karakter, men for øvrigt uafhængigt af skabelsen af SAS, var derimod en konference ved Sydneys universitet i 1988 med Alan Cholodenko som primus motor. Konferencen førte desuden til udgivelsen af antologien *The Illusion of Life* (Cholodenko 1991a), som ifølge redaktøren simpelthen er “verdens første samling af akademiske artikler, der teoretiserer over animation” (Cholodenko 1991b: 9). En af grundene til, at bogen og dens artikler trods alt ikke har haft den helt store gennemslagskraft inden for

animationsforskningen, er nok, at de fleste af dens tekster "deler en antydning af, at franske 'poststrukturalistiske' og 'post-modernistiske' tilgange til film, kunst og kultur generelt tilbyder den rigeste måde at redegøre for animation på" (ibid.: 13) – en holdning, der i dag kan virke lidt *dated*, og som der desuden ikke er enighed om inden for forskningsfællesskabet.

Ud over et videnskabeligt selskab samt diverse konferencer og deraf afledte bogudgivelser har en ny videnskabelig disciplin som animationsforskning også brug for løbende udgivelser i form af videnskabelige tidsskrifter. Disse giver nemlig mulighed for at offentliggøre kortere artikler, der redegør for og opsummerer igangværende eller afsluttet forskning. Eksempelvis offentliggøres ph.d.-afhandlinger, specialer, arbejdsrapporter o.l. sjældent i store oplag, og forskningen er derfor ofte kun tilgængelig for en ret begrænset kreds på den institution, hvor den foregår. Desuden bidrager videnskabelige tidsskrifter til at opbygge en følelse af fællesskab inden for en disciplin. Én ting, der klart adskiller videnskabelige tidsskrifter fra andre typer af periodika, er det såkaldte *peer-review*-system, hvor bidrag bedømmes af sagkyndige for at sikre den videnskabelige lodighed.

Det første videnskabelige tidsskrift for animationsforskning, *Animation Journal*, blev grundlagt af Maureen Furniss – den nuværende formand for SAS – i 1991, og det første nummer udkom i efteråret 1992. Oprindeligt udkom *Animation Journal* to gange årligt, men siden 2001 er det desværre blevet reduceret til et årsskrift.³ Situationen blev dog afhjulpet noget i 2006, da SAS søsatte et online-tidsskrift med *peer-review*, *Animation Studies*, der dog kun publicerer bidrag fra medlemmerne. På initiativ af bl.a. den britiske animationsforsker Suzanne Buchan udkom ligeledes

for første gang i 2006 et nyt videnskabeligt tidsskrift, *Animation*, og det skal efter planen udkomme tre gange om året.

Fra midten af 1990'erne skete der for alvor noget med hensyn til bogudgivelser, og det var især det mindre engelske forlag John Libbey, der markerede sig. I 1994 udgav det således en revideret og opdateret engelsksproget udgave af Giannalberto Bendazzis oprindeligt italienske og siden også franske animationshistoriebog *Cartoons* (1988, 1992 og 1994). Bogen, der behandler den globale animationshistorie fra den spæde start og frem til slutningen af 1980'erne, må i dag betragtes som det historiske standardreferenceværk inden for animationsforskningen – svarende til den status, som f.eks. David Bordwell og Kristin Thompsons *Film History: An Introduction* (1994) har inden for filmvidenskabens generelt.

I 1997 og 1998 fulgte så endnu to centrale værker fra John Libbey, henholdsvis *A Reader in Animation Studies* (Pilling 1997b) og *Art in Motion* (Furniss 1998). Den første bog er – som titlen antyder – en antologi, der gennem et udvalg af tekster søger at introducere forskningsfeltet eller disciplinen. Ganske vist var animationsforskning ifølge redaktøren Jayne Pilling "stadig knap nok etableret som en akademisk disciplin" (Pilling 1997a: ix), hvilket kunne gøre det lidt problematisk, at bogen påberåber sig betegnelsen *reader*. Hun fortsætter således:

Følgelig kunne ordet *reader* opfattes som en temmelig forhastet gestus i dette tilfælde, og den traditionelle indledning til en akademisk antologi (der sædvanligvis søger at sætte dens indhold i sammenhæng med de kritiske og teoretiske traditioner i tidligere skrifter om emnet og etablerer en position eller dialektik i forhold til de sidstnævnte) kunne virke upassende. (ibid.)

Bevæggrunden for – trods alt – at ud-

give bogen, som indeholder et udvalg af bidrag til de årlige SAS-konferencer (af bl.a. Michael Frierson, Mark Langer, Lev Manovich, William Moritz og Paul Wells), var en oplevelse af den dengang store efterspørgsel blandt undervisere og studerende på næsten hvad som helst af akademisk karakter om animation.

Situationen blev forbedret betragteligt det følgende år. Som nævnt udgav John Libbey Maureen Furniss' *Art in Motion* (1998), der er en glimrende introduktion til 'faget' og stadig må regnes som den

primære lærebog i *Animation Studies*. Den gennemgår pædagogisk forskellige aspekter af feltet, f.eks. de mange forskellige former for animation, som findes parallelt med den dominerende cel-animations-teknik – det, vi herhjemme ofte slet og ret kalder 'tegnefilm'. Desuden argumenterer Furniss for en tilgang, der tager udgangspunkt i den historiske produktionssammenhæng; de forskellige animationsformer eller -teknikker bliver langt hen ad vejen det styrende princip for bogens opbygning (se også figur 1).

Figur 1: Tendenser inden for industrielle og uafhængige former (Furniss 1998: 30)

Traditionelle/industrielle/hegemoniske former er tilbøjelige til at:	Ekperimentelle/uafhængige/subversive former er tilbøjelige til at:
have store budgetter	have små budgetter
være lavet af grupper	være lavet af enkeltpersoner
bruge traditionelle teknikker	bruge andre end traditionelle teknikker og teknikker, der forandrer medier
være rettet mod et mainstreampublikum	være begrænset til personlig fremvisning eller fremvisning i lille skala
være domineret af hensynet til markedsføring	være domineret af æstetiske hensyn
være fortællende	være ikke-fortællende
være mimetiske	være abstrakte
være lineære	være ikke-lineære
afspejle vestlige, traditionelle sociale normer	afspejle alternative livsstile
støtte dominerende overbevisninger	udfordre dominerende overbevisninger
være lavet af kunstnere fra dominerende sociale grupper og afspejle deres anliggender	være lavet af kunstnere fra marginaliserede sociale grupper og afspejle deres anliggender

I tråd med sin tilgang opdeler Furniss animation i industrielle og uafhængige former

Art in Motion indeholder således et kapitel om amerikansk animation, der sætter denne i sammenhæng med studiesystemets opståen og opbygning (s. 13ff). Ligeledes sættes mere eksperimentelle former for animation ind i deres typisk mere *independent*- og kunstprægede sammenhænge (s. 29ff), og såkaldt *limited animation* – en

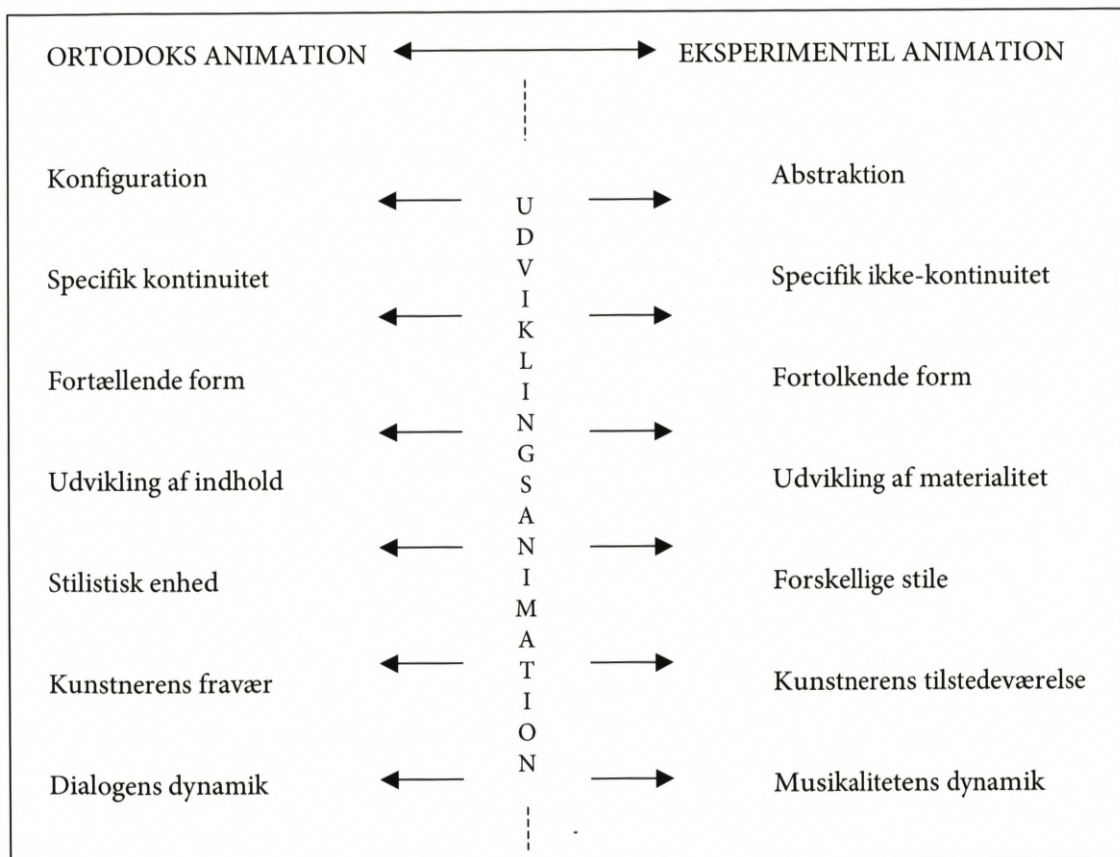
variant af tegnefilm, som er stærkt grafisk stileret, og/eller hvor kun en lille del af billedet (f.eks. figurernes øjne eller munde) faktisk er i bevægelse – sættes i forbindelse med tv's efterspørgsel på relativt hurtigt producerede og derfor billige programmer (s. 144ff). Fænomenet kendes f.eks. fra japanskproducerede tv-serier som *Dragon*

Ball Z (1989-2003).

Samme år udkom også Paul Wells' *Understanding Animation* (1998), der er mere teoretisk orienteret end Furniss' analytiske og historiske tilgang. Wells tager eksempelvis afsæt i en overordnet skelnen mellem ortodoks og eksperimentel animation (svarende til Furniss' skelnen mellem

'dominerende' og 'alternativ' animation), men indfører desuden en mellemform, kaldet 'udviklingsanimation', som "opererer som en udtryksmåde, der kombinerer eller udvælger elementer fra begge tilgange og afspejler den æstetiske og filosofiske spænding mellem de to åbenbare ekstremer" (1998: 35; se figur 2).

Figur 2: Forholdet mellem ortodoks og eksperimentel animation samt udviklingsanimation (Wells 1998: 36)



Wells inddeler i sin udbyggede model animation i tre former

Ved udgangen af 1990'erne var der således en vis mængde både historisk, analytisk og teoretisk litteratur om animation i form af bøger – senest suppleret med bogen, hvorfra denne artikels indledende citat er taget

– og videnskabelige artikler. Animationsforskning kunne ikke længere negligeres som akademisk disciplin.

Selvfølgelig kunne (og kan) flere aspekter af animation belyses med mere traditionelt

filmvidenskabelige tilgange, bl.a. fortælleforhold og visse stilistiske elementer – ’klip’, ’kameravinkler’, ’lyssætning’ osv.⁴ – men en pointe blandt animationsforskere er netop, at animation ikke *bare* er en slags film. Meget animation har nemlig tillige grafiske elementer, der mere peger i retning af f.eks. malerkunst, og som derfor ikke eller kun vanskeligt kan beskrives med begreber som ’filmstil’ o.l. Ligeledes indebærer de tekniske og produktionsmæssige forhold, at der altid vil være en rest, som ikke kan gribes af den gængse filmvidenskab. Der forudsættes bl.a. en viden om, hvordan animation laves. Det er forhold som disse, der har været den drivende kraft i animationsforskningens bestræbelser på at opnå selvstændighed.

Hvad er animation? Et andet forhold var, at man ikke længere kunne affærdige animation som forskningsfelt med, at det “kun er for børn” – en indvending, som flere af de førende forskere nævner som en af grundene til, at det trods alt tog så relativt lang tid, før det blev legitimt at forske i animation (se f.eks. Furniss 1998: 3, Pilling 1997a: ix og Wells 2002: 1). Dels ser vi i dag i stigende grad animation, der henvender sig til voksne og unge, f.eks. tv-serier som *The Simpsons* (1989-) og *South Park* (1997-), dels har animation aldrig eller i hvert fald ikke som udgangspunkt kun været for børn⁵, og dels har der stort set fra den tidligste begyndelse været en kunst-orienteret strømning inden for animation, som slet ikke har været henvendt til børn. Et eksempel var bl.a. de abstrakte animationsfilm i 1920’ernes Tyskland af bl.a. Hans Richter og Walter Ruttmann – sidstnævnte måske mest kendt for dokumentarfilmen *Berlin. Die Sinfonie der Großstadt* (1927). Denne type abstrakt kunstanimation har dog generelt haft det

svært, da den er faldet mellem to akademiske stole – hverken ’rigtig’ film (filmvidenskabens gebet) eller traditionel billedkunst (kunsthistorikernes område)⁶.

Det hører selvfølgelig også med til billedet, at ikke kun kunst, men også mere populærkulturelle former og produkter, bl.a. film og trivallitteratur, siden 1960’erne i stigende grad er blevet betragtet som legitime forskningsobjekter. Dette kan man så alt efter temperament tilskrive den postmoderne nivellering af høj- og lavkultur (se f.eks. Furniss 1998: 4) eller den marxistiske ideologikritiks opmærksomhed på den kultur, som ’almindelige’ mennesker *faktisk* bruger.

Men hvad er det så, animationsforskere beskæftiger sig med? Hvad er animation? Hvis man begynder på den traditionelle facon med ordets etymologiske rod, så stammer termen ’animation’ fra det latinske ’animare’, som betyder ’at give liv’ eller ’at besjæle’. Dette er ikke særlig oplysende – animatoren er jo klart nok hverken Gud eller Dr. Frankenstein – men det giver dog en antydning af, i hvilken retning vi skal lede: nemlig de såkaldt ’levende’ billeder.

Et af de første akademiske forsøg på at afgrænse forskningsobjektet (Small og Levinson 1989) definerer slet og ret animation som ’enkeltbilled-filmoptagelse’ eller *single-frame cinematography* (s. 68). Efter nogle indledende øvelser når forfatterne frem til, at den første del af definitionen (’enkeltbilled’) refererer til “kontrol over enkelte billeder” (ibid.), og at den anden del (’filmoptagelse’) nødvendigvis må forstås bredt, bl.a. fordi animation ikke altid indebærer egentlig optagelse – i såkaldt direkte animation tegner man f.eks. på selve filmstrimlen. Problemet med dette bidrag til en begrebsafklaring er, som det påpeges af Maureen Furniss, at det ender med at forplumre snarere end at afklare. Således



Une nuit sur le mont chauve (1933, En nat på Bloksbjerg, instr. Alexandre Alexeïeff og Claire Parker).

er Small og Levinson meget forhippede på at placere sig inden for den klassiske (og noget bedagede) filmteoretiske diskussion mellem formalister og realister, og de ender med nærmest at sidestille animation med Eisensteins montagebegreb – hvorved en “masse energi er blevet brugt (...), men lidet er blevet opnået” (Furniss 1998: 5). Furniss har lige så lidt til overs for en lignende definition hos Charles Solomon, som ud over at lægge vægt på enkeltbilledoptagelse også betoner det forhold, at “bevægelsesillusionen er skabt, snarere end optaget” (Solomon 1987a: 10).

Hvor de to nævnte definitioner fokuserer på det tekniske aspekt, går den skotske animationsmester Norman McLarens klassiske formulering, hvis datering er usikker, men i hvert fald kan spores tilbage til 1950'erne, i en helt anden retning. Han udtaler lidt kryptisk:

- Animation som kunstart er ikke *tegninger-i-bevægelse*, men *bevægelser-der-er-tegnet*.

- Det, der sker *mellem* hvert billede, er meget vigtigere end det, der eksisterer i hvert billede.
- Animation er derfor kunsten at manipulere de usynlige mellemrum, som findes mellem billederne.
(cit. Sifianos 1995: 5)

To ting adskiller denne definition fra de to ovennævnte: for det første tager den udgangspunkt i “et iboende æstetisk element” (Furniss 1998: 5), nemlig *bevægelse*, og for det andet defineres animation ikke som en teknik, men som en *kunstart*. Lidt forenklet kan man altså sige, at hvor de to første definitioner er teknisk-praktisk orienterede, så er den sidste æstetisk essentialistisk. Det skal dog tilføjes, at McLarens begreb om “de usynlige mellemrum” kunne henvise til animatorens kreative arbejde, hvorved det praktiske aspekt så at sige genindføres ad bagvejen.

En alt for afgrænsende teknisk definition med fokus på enkeltbilledoptagelse er i stigende grad problematisk, da vi risikerer at udelukke noget, som vi ellers forstår som animation. Dette gælder f.eks. computeranimation, som jo laves helt uden brug af kamera. En anden måde at definere animation på er “i forhold til realfilm” (ibid.). I en videreførelse af McLarens æstetiske essentialisme polemiserer den fransk-russiske animator Alexandre Alexeïeff således i et essay fra 1973 over animationskunstens underordning under realfilmen:

Animationsfilm er offer for en klassifikationsfejl – eller rettere, for to fejl. En består i at forveksle animation med animerede tegninger (på samme måde som man ville forveksle en flyvemaskine med en drage); en anden i simpelthen at betragte det som en slags ‘film’, når det lige så vel kunne være *malerkunst, tegning, gravering* eller endda *skulptur* i bevægelse (betragter vi nogensinde et oliemaleri som en slags fotografi?).

Denne forvirring mellem *animation* og ‘film’ går tilbage til Lumière-brødrenes første film-

forevisning i Paris i 1895. Nuvel, Émile Reynaud havde allerede haft forevisninger af sit Théâtre Optique på Grévin-museet siden 1892. Alle Reynauds billeder var håndtegnede. Det er sikkert, at opfindelsen af 'filmen' var blevet patenteret af Reynaud, som ikke havde penge nok til at søge Lumière-brødrene og vinde.

Hvorom alting er, er det legitimt at betragte filmen som en bestemt slags animation, en slags billig, industriel substitut; hvis skæbne det var at erstatte kunstnerens kreative arbejde (...).

(Alexeïeff 1994: xix)

Nu er det måske ikke underligt, at en udøver, som tilmed betragter sig selv som kunstner, vil vælge et æstetisk perspektiv, der privilegerer hans egen kunstform i forhold til dens rival. Men hvordan forholder det sig ud fra et akademisk perspektiv, hvor hovedparten af animationsforskerne trods alt stadig er rundet af filmvidenskabelige institutionelle sammenhænge? Craftons argumentation for, at animation hører under filmen, kan glimrende fungere som den akademiske animationsforsknings svar til Alexeïeff:

Animationsfilmen kunne ikke have eksisteret, før filmen opstod omkring 1895. Her afviger jeg fra den traditionelle fremstilling af emnet, som uvægerligt begynder med lange opremsninger af 'forløbere' for animation, der ofte strækker sig tilbage til hieroglyf-friser, kinesiske skriffer eller Bayeux-tæppet. Der er referencer til Kirchers afhandling om tryllelygter fra 1646; til Roberts 'Fantascope', som skræmte det 18. århundredes parisere; til Skladanowskys hurtigt projicerede lysbilleder; til skygespillene på Cabaret du Chat Noir; og til hundrede andre optiske kuriositeter. Men teknologisk er film og animations 'forhistorie' uadskillelige (...). Således repræsenterer de gammeldags forsøg på at animere billeder i bedste fald fælles forfædre, som snart blev fortrængt, da skabelsen af fotografiske levende billeder først blev tilgængelig. (Crafton 1982: 6)

Craftons argument for, at animation er en afart af filmen, underbygges altså af, at animationskunsten fra det tidspunkt, hvor det er meningsfuldt at tale om animation i modsætning til optisk legetøj, har været teknologisk afhængig af filmen som medie

– både til optagelse og fremvisning. Derfor har animation også altid i varierende grad været økonomisk og institutionelt integreret i filmindustrien. Man kan sige, at det, der støder sammen her, er kunstnerens idealistiske og akademikerens materielle perspektiv.

En noget mindre polemisk måde at anskue forholdet mellem animation og film på kan iagttages i den internationale animationsorganisation ASIFA's formålsparagraf, der definerer animationskunsten som "skabelsen af levende billeder gennem manipulationen af alle slags teknikker ud over realfilmmetoder"⁷. Pointen er her, at hverken animation eller realfilm er særligt privilegerede, men at begge ud fra en æstetisk betragtning er undergrupper af de levende billeder som overordnet kategori.

Samtidig er ASIFA's definition af animation som ikke-realfilm utroligt bred. Nu kan der være flere grunde til, at en organisation vil søge at definere sit virkefelt så bredt som muligt, f.eks. at opnå den størst mulige medlemsskare. Men er denne definition af animation trods alt for bred til at være brugbar i en akademisk sammenhæng? Måske – måske ikke.

Svaret på spørgsmålet hænger også sammen med, at det traditionelt skarpe skel mellem animation og realfilm i disse år er under opløsning – populært sagt fra og med filmen *Terminator 2: Judgment Day* (1991, *Terminator 2*), der ved hjælp af overbevisende computeranimation satte nye grænser for, hvad der er teknologisk muligt i realfilm. En væsentlig del af skellet bundede nemlig i, hvad henholdsvis animation og realfilm formåede. I og med at animationsfilmen var i stand til at fortælle historier, som man pga. teknologiske begrænsninger ikke magtede inden for realfilmen, blev netop dette i høj grad dens opgave. Det kan forklare de mange even-



En Ray Harryhausen-animeret skabning fra Venus besøger Rom i sci-fithrilleren *20 Million Miles to Earth* (Nathan Juran, 1957)..

tyrlige film med fabeldyr, magi osv., som har præget animationsfilmen – at animationsfilm skulle skildre det fantastiske, blev nærmest et æstetisk dogme.

Den forholdsvis marginaliserede status, som animation har haft inden for filmindustrien, er blevet forstærket af, at når der faktisk forekom animation i realfilm, så blev den typisk anskuet som *special effects* snarere end som animation – en skæbne, der f.eks. er overgået *animatoren* Ray Harryhausen. Derfor er det også interessant og endnu et tegn på opblødningen af det traditionelle skel, at Peter Jacksons *King Kong* (2005) har to personer krediteret som *animation directors* – bare få år tidligere ville personer i de selv samme produktionsroller sandsynligvis være blevet krediteret som *visual* eller *special effect supervisors*. I dag indgår varierende grader af computeranimation i snart sagt alle mainstream-film.

Hvad betyder denne opblødning af skellet mellem realfilm og animation så for forholdet mellem filmvidenskab og animationsforskning? Eller udtrykt anderledes: er animationsforskningen blevet overflødiggjort, inden den for alvor kom i gang, i og med at dens genstand konvergerer med realfilmen? Til dette vil jeg svare nej – af flere grunde.

For det første har der altid inden for animationskunsten eksisteret et æstetisk alternativ til princippet om, at man på en realistisk måde skulle skildre det fantastiske, som realfilmen ikke formåede. Dette alternativ går i al sin enkelthed ud på, at man skal tage udgangspunkt i animationskunstens egenart – dens evne til netop at skabe bevægelige billeder, som afsværger det fotorealistiske til fordel for mere stiliserede grafiske udtryk. Denne tilgang kan f.eks. betragtes i Jannik Hastrups *Drengen der ville gøre det umulige* (2003).

For det andet går tendensen inden for computeranimation, som Julia Moszkowicz (2002) har påpeget, på trods af de teknologiske muligheder ikke i retning af en større grad af fotorealisme, men snarere i retning af mere *cartoon*-agtig stilisering. Med andre ord: en tilstræbt naturtro animationsfilm som *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001) er en temmelig enlig svale sammenlignet med *Monsters, Inc.* (2001), *Madagascar* (2005) og *Chicken Little* (2005, Lille kylling). Det er ganske vist rigtigt, at løven Alex' pels og manke i *Madagascar* opfører sig som rigtigt hår, men figuren som helhed – med korte ben, lang krop og overdimensioneret hoved – ligner og bevæger sig som en figur i en klassisk tegnefilm.

Endelig må man ikke glemme, at animation, som jeg indledningsvis var inde på, ikke er begrænset til filmmediet, men også kan findes i en række andre sammenhænge. Endnu er håbet altså ikke ude for animationsforskningen; den kan stadig bidrage med viden og indsigter, der kan berige dens moderdiscipliner, filmvidenskaben og medieforskningen.

Noter

1. Det skal dog bemærkes, at *Steamboat Willie* faktisk ikke var den første tegnefilm med lyd, idet *Dinner Time* (1928) fra Van Beuren Studios havde premiere ca. to en halv måned forinden. At *Steamboat Willie* alligevel regnes for den første, kan nok især tilskrives det dygtige pr-arbejde, der har været medvirkende til at skaffe Disney og hans studie deres dominerende plads i den gængse opfattelse af animationsfilmens historie. Noget tilsvarende gælder for *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937, *Snehvide og de syv dværge*), der gerne regnes for verdens første animerede film i spillefilmlængde. Dette er dog heller ikke korrekt, da argentinsk-italienske Quirino Cristiani allerede i 1917 havde produceret flyttefilmen *El Apóstol*, der desværre er gået tabt. Tyske Lotte Reiniger kom ligeledes Disney i forkøbet med sin silhuetfilm *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (1926). *Snow White and the Seven Dwarfs* er altså 'kun' den første lange animationsfilm med farve og lyd.

2. I dag har SAS desuden suppleret de årlige konferencer med en hjemmeside på adressen www.animationstudies.org, der udgør et forum for selskabets medlemmer.
3. Se mere på hjemmesiden www.animationjournal.com, hvor der bl.a. er adgang til udvalgte artikler.
4. Dette er dog heller ikke helt problemfrit, da disse stilistiske kategorier i forhold til animation bør sættes i anførelsestegn; de er nemlig ikke altid skabt på samme måde som i realfilm, men er derimod grafiske effekter.
5. Således var den amerikanske *cartoon*, dvs. det korte format (typisk syv minutter) i serieform med genkommende figurer, som vi kender fra bl.a. Disney og Warner Bros.' *Looney Tunes*, allerede konventionaliseret i stumfilmstiden – altså på et tidspunkt, hvor man knap havde overvejet muligheden af, at børn skulle kunne være et selvstændigt publikumssegment. Tegnefilmen får først status af børneunderholdning senere, hvilket bl.a. kan tilskrives Disneys lange animationsfilm fra *Snow White and the Seven Dwarfs*, *Dumbo* (1941), *Bambi* (1942) og frem. Tv's brug af animation har ganske givet også spillet en rolle.
6. Denne pointe har jeg fra en forelæsning af Janeann Dill ved en konference om animationsforskning, som jeg arrangerede på Københavns Universitet i december 2006 – den første af sin art herhjemme (se mere på www.media.ku.dk/danima).
7. Kan ses på ASIFA's hjemmeside: www.asifanet.net.

Litteratur

- Alexeïeff, Alexandre (1994). "Preface. In Praise of Animated Film". In: Bendazzi, Giannalberto: *Cartoons. One Hundred Years of Cinema Animation*. London, John Libbey.
- Bendazzi, Giannalberto (1988). *Cartoons. Il Cinema d'animazione 1888-1988*. Venedig, Marsilio.
- Bendazzi, Giannalberto (1992). *Cartoons. Le Cinéma d'animation 1892-1992*. Paris, Liana Levi.
- Bendazzi, Giannalberto (1994). *Cartoons. One Hundred Years of Cinema Animation*. London, John Libbey.
- Bordwell, David & Thompson, Kristin (1994). *Film History. An Introduction*. New York, McGraw-Hill.
- Canemaker, John (red.) (1988). *Storytelling in Animation. The Art of the Animated Image. An Anthology 2*. Los Angeles, The American Film Institute.
- Cholodenko, Alan (red.) (1991a). *The Illusion*

- of Life. *Essays on Animation*. Sydney, Power Publications.
- Cholodenko, Alan (1991b). "Introduction". In: Cholodenko, Alan (red.): *The Illusion of Life. Essays on Animation*. Sydney, Power Publications.
- Crafton, Donald (1982). *Before Mickey. The Animated Film 1898-1928*. Cambridge, The MIT Press.
- Furniss, Maureen (1998). *Art in Motion. Animation Aesthetics*. London, John Libbey.
- Moszkowicz, Julia (2002). "To Infinity and Beyond: Assessing the Technological Imperative in Computer Animation". In: *Screen*, årg. 43, nr. 3, s. 293-314.
- Pilling, Jayne (1997a). "Introduction". In: Pilling, Jayne (red.): *A Reader in Animation Studies*. London, John Libbey.
- Pilling, Jayne (red.) (1997b). *A Reader in Animation Studies*. London, John Libbey.
- Poncet, Marie-Thérèse (1952). *L'Esthétique du dessin animé*. Paris, Libraire Nizet.
- Small, Edward S. og Levinson, Eugene (1989). "Towards a Theory of Animation". In: *Velvet Light Trap*, nr. 24, s. 67-74.
- Sifianos, Georges (1995). "The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren". In: *Animation Journal*, årg. 3, nr. 2, s. 62-66.
- Solomon, Charles (1987a). "Animation: Notes on a Definition". In: Solomon, Charles (red.): *The Art of the Animated Image. An Anthology*. Los Angeles, The American Film Institute.
- Solomon, Charles (red.) (1987b). *The Art of the Animated Image. An Anthology*. Los Angeles, The American Film Institute.
- Wells, Paul (1998). *Understanding Animation*. London, Routledge.
- Wells, Paul (2002). *Animation: Genre and Authorship*. London, Wallflower Press.