

# ANIMASJON

## i videregående opplæring

Å lage animasjon kan virke som en utakknemlig oppgave, og i skolen kan det virke som det er enda vanskeligere og mer tidkrevende å starte et prosjekt eller en oppgave innen animasjon. Denne tanken slår oss ofte når vi skal oppfylle de krav og mål som kommer i læreplanene. Og det er ofte disse tankene som hemmer våre evner til å tenke litt annerledes og til å stille oss selv spørsmålet: Hva er animasjon?

---

Av Jon Kvist

Spørsmålet åpner opp for diskusjoner og antagelser som bare stoppes av vår egen fantasi og kreativitet. Før kretset svarene ofte rundt Disney-filmer, vår egen Ivo Caprino og tsjekkisk animasjonsfilm på barne-tv. Nå dreier svarene seg mer om spesialeffektene i *Ringenes Herre* og *The Matrix*, tegneseriene *The Simpsons* og *South Park*, eller en filmsnutt som finnes på Internett eller en musikkvideo. Grensene er utydelige. Animasjonskunsten har aldri vært en strengt bestemt sjanger, og med utviklingen av ny teknologi vil det bli enda vanskeligere å bestemme hva animasjon er.

### Animasjon i læreplanen

Animasjon kan være så mangt, og det er først nå i det siste at det har begynt å skje noe her i Norge når det kommer til bruken av animasjon som metode. I læreplanen for medier og kommunikasjon er det tatt liten høyde for den etter hvert utvidede bruken av animasjon. Læreplanen tar hovedsakelig for seg hovedelementene innen medier som bilde, tekst, lyd og nye elektroniske medier, men animasjon er i virkeligheten den eneste teknikken som innehar alle disse elementene og bruker dem direkte i konstruksjonen av kommunikasjon, forståelse og mening. I animasjon er det prosessen som er viktigst; det er rennesteinen mellom bildene som er limet og stedet hvor magien tar

sin form. Det som skjer mellom bildene bekrefter animatørens ferdigheter og kunst. Prosessen består av å skape bevegelse og vil være rettet mot fullføringen av en strek, et «tweak» eller flyttingen av et objekt istedenfor et mesterlig utført produkt.

### Animasjonsprosessen

Prosessen i en animasjon åpner for kreativitet og en utvikling der elevene selv står for alle valg. I førproduksjonsfasen av en animasjonsfilm utvikles karakterer, scenedesign, storyboarddesign, manus og en animatic. Viktigst vil nok arbeidet rundt manus og storyboardet være. Det er her arbeidet struktureres og alle gags finner sin rette plass, ting som er godt integrert i animasjonsprosessen. Arbeidet med karakterer og scenedesign åpner for at elevene kan skape sine egne fantasier. Bakgrunnene kan være satt sammen av ulike elementer, og danne en collage og cut-out preget stil. Eventuelt kan også computergrafikk danne bakteppet. 3D-computerkonstruksjon er en teknikk som i større grad må inn i skolen for å gi elevene et godt grunnlag for videre arbeid og studier. Bruken av de forskjellige teknikkene vil være med på å utvikle deres fotografiske sans og gi dem en følelse for sammenhengen mellom lys og arkitektur og det som kalles scenerommet. Et annet element som er viktig i førproduksjonen er improvisasjon og eksperimentering; det som kalles lek! Her vil elevene filme sin frem-

følelse av det som skal animeres, noe som igjen brukes som referanse for hvordan hver enkelt karakter skal bevege seg. Elevene vil ha mulighet til å improvisere over skuespillet, time bevegelser, utforske akrobatiske og visuelle gags. Dette vil være med på å gi forståelse for struktureringen av bevegelse og dramaturgi som igjen settes sammen til et helhetlig uttrykk.

Eksemplet kan gjøres ved å:

1. Filme en person i hel figur som utfører skuespillet
2. Filme ansiktsuttrykkene
3. Ta en serie med stillbilder av ansiktsuttrykk
4. Sette det hele sammen til en sekvens hvor elevene kan studere enkeltbevegelsene.

### Utviklingen av en animatic

Et av de siste elementene i en animasjonsproduksjon er redigeringen av en animatic. En animatic er en filmskisse bestående av elementene fra førproduksjonen. Her vil nye visuelle elementer bli lagt til eller scener tatt vekk. Dette gir en ide om filmens lengde og hjelper også med å gi elevene en estimert timing på hver enkelt sekvens.

En animatic kan inneholde:

1. Storyboardet, som filmes og legges i sekvens i et redigeringsprogram
2. Et lydspor med råopptak av eventuelt dialog og musikk
3. Alt råmateriale fra improvisasjonsrunden
4. Scenedesign sammen med karakterskisser og en type cut out animasjon
5. Kameravinkler, som kan innarbeides mer nøyaktig

En animatic kan hele tiden utvides med nye klipp. Dette gir elevene en større forståelse for filmspråket og dramaturgien. Å fortelle hovedsaklig gjennom bilder er med på å utvikle en større forståelse for de tekniske aspektene ved dannelsen av en historie. Å lage en film bestående bare av bilder er en metode som blir mye brukt.

Det kan være seg:

1. Vanlige fotografiske bilder satt sammen i sekvens til en historie
2. La elevene selv tegne, male, eller klippe sammen egne collagearbeider til rene abstrakte komposisjoner.

3. Bevegelig scrapbook – en visuell dagbok som et sted for eksperimentering og utforskning av teknikker.

Ved å bruke en måte som kun forteller gjennom grafiske elementer, legges det også krav til elevens egne forventninger om hva en film og spesielt animasjon er i seg selv. Eleven må gjøre bevisste valg som i stor utstrekning kun er bygd på konflikten fra bilde til bilde i en sekvens. Disse valgene er med på å øke selvbevisstheten og styrke elevens teknikk og metodikk for videre arbeider. Dette gir elevene større innsikt i hvordan de grafiske kvalitetene i filmrammen kan brukes. Det danner grunnlag for opplevelsen av rom og rytme. Viktig er også hvordan flyten av bilder dannes og hvordan bildets form dikterer sekvensen og skaper rytmen i en film.

### Tverrfaglige kombinasjoner

Å bruke animasjon i skolen har flere muligheter og egentlig et uendelig potensiale å ta av, spesielt når arbeidet er rettet mot den enkelte elev. Det behøver ikke være plastinafigurer eller tradisjonelle «cut-out» produkter. I en tverrfaglig kombinasjon på videregående nivå åpner animasjon opp for mer komplekse temaer enn vanlig fiksjonsfilm. Å bruke animasjon vil gi elevene bedre evne til å tolke konstruksjonen av også andre medier og selv å begrunne valg av stil og form. Sammen med uttrykkshistoriefaget kan maleriene av de store kunstnerne fra vår kultur brukes som et bakteppe for utviklingen av en filmsekvens. Maleriene åpner for utforskning av komposisjonsprinsippene, og montasje- og redigerings teorier kan settes på prøve og testes ut. Men det er ikke nødvendigvis bare elementer fra kunstteori og vanlig fiksjonsfilm som burde fremheves. Når det kommer til bruken av elektroniske medier er animasjon grunnlaget for all interaktivitet vi finner.

### Kompetente elever

For å utvikle kompetente elever må skolen være mer frempå i bruken av animasjon som det varierte og sjangerløse mediet det er. Det må brukes mer tid på undervisningen i nye elektroniske medier som et verktøy hvor kunnskap utvikles og formidles.

Jon Kvist, animatør og lærer på studieretning for medier og kommunikasjon, Bjerke vgs.