

Ubehaget i animasjonsfilmen av Tonje Bjander

Interessen for animasjonsfilm som kunstform har i de senere år økt betraktelig. Likevel har animasjonsfilmens status i forhold til live-action filmen ikke endret seg i samme grad. Mens det rundt live-action filmen har vokst frem en egen vitenskap, så er den teoretiske interessen for animasjonsfilmen i all hovedsak begrenset til diverse oversiktsverker eller til brukerhåndbøker for teknikk - mangelen på teoretiske problemstillinger relatert til animasjonsfilmen er påtagelig.

Denne skjevheten kan formodentlig spores tilbake til kunstens tradisjonelle mimetiske ideal. Live-action filmen ble tidlig anerkjent som den «syvende kunst», ikke minst fordi den med sin evne til fotografisk gjengivelse øyesynlig har et mer direkte forhold til virkeligheten enn andre kunstformer. Et slikt utgangspunkt gjør animasjonsfilmen til en hybrid: Animasjonsfilm har et tydelig fiktivt univers og ikke virkeligheten som sitt objekt. Følgelig har man fra filmteoretisk ståsted delvis avskrevet animasjonsfilmen og definert den som en form for grafisk kunst, og delvis har man kategorisert animasjonsfilmen som filmens stebarn - en underordnet avart. Selv om det mimetiske ideal kan forklare opprinnelsen til den relativt ensidige fokuseringen på live-action filmen, er det interessant at animasjonsfilmen fremdeles neglisjeres av filmteorien. Man kan undre seg over om det filmteoretiske dagslys ikke tåler å bli konfrontert med den «obskure» animasjonsfilmen, om animasjonsfilmen er filmteoriens *Unheimliche*.

Det Unheimliche

I en sentral artikkel om emnet betegner Freud det *Unheimliche* som «certain things which lie within the field of what is frightening», nærmere bestemt «that class of the frightening which leads back to what is old and long familiar». Det er følgelig ikke alt fryktinngytende som omfattes av betegnelsen. Forståelsen av hva det *Unheimliche* er, kan vi finne i den dobbelte betydningen ordet *heimlich* har - *hjemlig* og *hemmelig*. Det *Unheimliche* er fenomener som vekker frykt fordi tilslørte (hemmelige) sider ved det familiære (hjemlige) blottstilles. Disse sidene blir da ikke lenger hemmelige (*heimlich*), men det motsatte, *Unheimlich*. Som blottstilt endrer også fenomenet karakter, det fremstår ikke lenger som familiært (*heimlich*), men som en forvrengt utgave av det familiære: *Unheimlich*. Det *Unheimliche* blir følgelig det som «... ought to have remained ... secret and hidden but has come to life» (Schelling). Freud tenker på fenomener som involverer stadier i vår sjelelige utvikling, som vi betrakter som forlengst tilbakelagte. Han nevner i denne forbindelse infantile animistiske overbevisninger og døden som en uhåndgripelig trussel.



Animasjonsfilmen spiller eksplisitt på en animistisk overbevisning (derav navnet). Man vil likevel kunne hevde at animasjonsfilmen ikke av den grunn kvalifiserer som *Unheimlich*. I likhet med eventyret, som Freud bruker som eksempel, opererer animasjonsfilmen i en annen verden enn den live-action filmen forsøker å etterlikne - og de to verdenene følger forskjellige lover. Når et fall fra en klippetopp ikke er ensbetydende med døden, er det i tråd med animasjonsfilmens konvensjon og langt ifra

Unheimlich. Det

Unheimliche trer snarere i kraft dersom handlinger får «realistiske» konsekvenser som når Beavis og Butt-head kutter opp et dyr og det dør og råtner. En konvensjon er en konstruert størrelse, og følgelig basert på en viss grad av tilfeldighet. Tilfeldigheten forsøkes tilslørt av lover og regler, gjerne i form av definisjoner. Konvensjonsbrudd som det ovennevnte kan virke

Unheimlich fordi det blottstiller konvensjonens tilfeldighet og slik fremhever dens skrøpeligheit. I forbindelse med filmteoriens neglisjering av animasjonsfilmen kan det derfor være interessant å se nærmere på hva filmteorien legger til grunn for å skille mellom animasjonsfilmen og live-action filmen, og hvorfor.

Det apparatiske aspektet

I sitt berømte essay «Kunstverket i reproduksjonens tidsalder» (1975) peker Walter Benjamin på filmens avgjørende rolle for forandringen av kunsten i dens tradisjonelle form. Ved reproduksjon brytes et kunstverks ekthet ned, det mister sin autenticitet. Reproduksjonen angriper ifølge Benjamin med dette kunstens aura (opphøydhet), og bringer kunsten ned til massens virkelighet. Benjamin hyller filmen ikke bare fordi den er potensielt reproduserbar, men fordi den er essensielt reproduserbar - den er en kopi uten original.

Til tross for at filmens apparatiske aspekt ikke fornektes i tradisjonell filmteori, så forbigås dette faktum i selvfølgelig taushet - kanskje nettopp fordi det apparatiske unektelig ligger til grunn for filmen. Heller enn som Benjamin å vektlegge filmens funksjon som apparatisk, vektlegger tradisjonell filmteori filmens evne til fotografisk gjengivelse: filmens objekt - dens profilmiske materiale - har på en måte kommet til å erstatte den tapte originalen. Filmens objekt karakter kommer følgelig fullstendig i skyggen av filmens profilmiske materiale.

Et slikt utgangspunkt gjør som nevnt animasjonsfilmen til en hybrid, og viktigere, den hybride karakteren blir problematisk: Animasjonsfilm er film, men med grunnlag i det profilmiske materiale vil det få konsekvenser om animasjonsfilmen, med sitt åpenbart uvirkelige univers, skulle være det samme som film.

Det nødvendige skillet

Behovet for å skille live-action film fra animasjonsfilm henger sammen med to forskjellige, men likevel beslektede faktorer - begge har naturlig nok med vår virkelighetsoppfatning å gjøre. For det første har vi overvunnet den infantile animistiske overtro (jfr. Freud) - vi tror ikke på at uorganiske ting har et sjelsliv, noe animasjonsfilmen gjerne gir en illusjon av. For å kunne opprettholde betraktningen av live-action filmen som en registrerende (virkelighetsavbildende) kunstform, og samtidig fastholde animisme som overtro, må animasjonsfilmen bestemmes som noe annet enn live-action filmen. Dette gir seg utslag i et skille mellom naturlig og imitert basert på det profilmiske materiale: Live-action filmen oppfattes som mer naturlig enn animasjonsfilmen, idet live-action filmens illusjon kan føres tilbake på et tenkt profilmisk materiale, mens animasjonsfilmen ikke kan føres tilbake på samme måte. Illusjonen animasjonsfilmen gir, tilbakeføres derfor til en handling utført av animatøren, og anses ikke som naturlig, men som skapt (les: imitert). Betegnende er det i denne sammenhengen at live-action filmen gjerne relateres til teateret fremfor animasjonsfilmen, og motsatt, at animasjonsfilmen relateres til dukketeateret før den relateres til live-action filmen. Det gir seg også utslag i at interessen for å beskrive

animasjonsfilmens vesentlige forskjell fra live-action filmen, kan synes større enn å avdekke animasjonsfilmens vesen. Illustrerende i så måte er definisjonen: «The art of animation is the creation of moving images through the manipulation of all varieties of techniques apart from live action methods» (Strøm).



For det andre, og i forlengelsen av dette første, har vi den nære forbindelsen mellom bevegelse og liv - poengtert av Eisenstein: «if it moves, then it's alive». Den nære forbindelsen mellom bevegelse og liv henger sammen med den generelle oppfattelsen av bevegelsens natur som ufravikelig knyttet til forandring i tid og rom. Denne forandringen krever i sin tur en form for energi, som tradisjonelt forstås som en påført kraft. Med grunnlag i bevissthetsfilosofien, er det en alminnelig oppfatning at denne kraften er forbundet med liv: noe(n) beveger.

Igen er tanken om film som en registrerende kunstform det sentrale: Settes bevegelse = noe(n) beveger, må bevegelsen vi ser i animasjonsfilmen være manipulert (imitert), idet det på bildeflaten ikke finnes noe(n) som beveger seg. Mot en slik bakgrunn er det for så vidt forståelig at animasjonsfilmen gjerne relateres til dukketeateret, idet bevegelsene i dukketeateret er manipulerte. Det som da neglisjeres er at dukketeateret så vel som teateret, til forskjell fra animasjons- og live action-film, styres av organiske bevegelser. At manipuleringen for dukketeaterets vedkommende er synlig, via hjelpemidler som tråder, stenger eller hender, forandrer ikke bevegelsens organiske karakter. Nettopp derfor må det vektlegges at vi i animasjonsfilmen - på bakgrunn av dens apparatiske aspekt - ikke finner slike hjelpemidler. Animasjonsfilmen og live-action filmen, er begge like apparatisk betinget.

Bevegelsen

Animasjons- og live-action filmen er begge basert på samme prinsipp: Statiske enkeltbilder projiseres i raskt tempo på et lerret. Prinsippet forutsetter i begge tilfeller den samme tekniske utvikling og fysiologiske oppdagelse. Det tekniske aspektet er knyttet til muligheten for å fange bilder fotografisk og projisere dem i hastig tempo, mens den fysiologiske oppdagelsen har med visjonens fastholdelse å gjøre, det at den menneskelige retina fastholder et objekts inntrykk eller «image» i et kort øyeblikk etter at det er forsvunnet. Fenomenet ble anskueliggjort av Dr. John Ayrton Paris' tidlige 1800-talls

Thaumatrope: en fugl (avbildet på papplattens ene side) sitter tilsynelatende i sitt bur (avbildet på papplattens andre side) - slik fortøner det seg i hvert fall idet papplatten snurres rundt (Rudolf Arnheim). I møtet mellom teknikk og fysiologi opplever vi som mottakere en bevegelse - enten det gjelder animasjons- eller live-action filmen.



Som mekanisk registrert og mekanisk projisert - filmstrimmelen trekkes igjennom, og belyses i henholdsvis kameraet og projektoren - vil bevegelsen på lerretet aldri være den samme bevegelse som den profilmiske. For det første: I apparaturen fryses tilfeldige øyeblikk av bevegelsen til bilder på filmstrimmelen. Disse øyeblikkene kan således ikke lenger kalles bevegelse. For live-action filmens del er dette et paradoks, idet den fryser en allerede pågående bevegelse som dermed opphører å være bevegelse. For det andre - som blant annet filmteoretikeren Rudolf Arnheim peker på - er bevegelsen på lerretet avhengig av bevegelse på flere plan: kameraets bevegelse, interaksjonen mellom sammenklippede bilder samt bevegelsen i det avbildede objektet (det være seg animert eller ikke). At registreringen så vel som projiseringen er mekanisk betinget, slik vi nettopp har beskrevet, medfører følgende paradoks: når formidlingen av det profilmiske materiale oppleves som organiske bevegelser, kan dette forhold ikke forklares på annen måte enn at all film på sett og vis er animasjon, og tar del i animasjonens idé.

Å skille live action-filmen og animasjonsfilmen med utgangspunkt i naturlig og imitert på bakgrunn av det profilmiske materialet er følgelig et kunstig skille. Kort sagt, live-action filmen og animasjonsfilmen er vesenslike og nyanseforskjellige.

Det tinglige

Som automatisk og maskinell er filmens teknikk i stand til å skildre bevegelse uten hjelp av menneskelige agenter. I motsetning til den organiske bevegelsen, omfatter ikke bevegelsen vi ser på lerretet at noe(n) beveger seg - bevegelsen er livløs. Bevegelsene vi ser på lerretet, likner imidlertid tilstrekkelig på bevegelser vi forbinder med liv til at vi foretar en kobling mellom de to - grensene mellom liv og ikke-liv presses. I fokuseringen på det apparatiske ser vi at det profilmiske materialet transformeres - det tingliggjøres. Filmens grunnleggende animisme (illusjonen av liv) slår over i omvendt animisme: Snarere enn at det døde infiseres med liv (animismen), infiseres livet av det døde. Fokuseringen på det tinglige blir *Unheimlich* idet det påminner oss om vårt sjelløse komme - døden: Heller enn et symbol på uøddelighet, blir filmen hva Freud kaller det *Unheimliche* «harbinger of death». Vi kan, som Benjamin gjør med henblikk på kunstverkets aura (les: sjel), snakke om filmen som bærer av en omfattende likvidasjon.

Slik kan animasjonsfilmens åpenbare animisme likevel være det som kvalifiserer for det *Unheimliche*. Filmens tinglighet kan i animasjonsfilmen ikke tilsløres gjennom tilflukt i det profilmiske materialet - det profilmiske materialet er i seg selv livløst. Gjennom sitt åpenbart fiktive univers, dramatiserer animasjonsfilmen på sett og vis filmen som grunnleggende tinglig - filmen er ikke avhengig av et profilmisk materiale med liv. Animasjonsfilmen er følgelig ikke bare urfilmen, den er i en viss forstand også metafilmen, noe som er problematisk å håndtere for den tradisjonelle filmteorien: Animasjonsfilmen gjør overflødig hva den tradisjonelle filmteorien har basert all sin interesse og energi på - behovet for liv. Heller enn å tilsløre animasjonsfilmens livløshet, tilsløres derfor animasjonsfilmens og live-action filmens vesenslikhet - man fokuserer på forskjellene mellom de to, og konstruerer forskjellige konvensjoner for å styrke opplevelsen av forskjellene. Når konvensjonen kollapse slik tilfellet er med Beavis og Butthead's drap av dyr,

kollapser også, om så bare et øyeblikk, skillet som er trukket mellom de to filmformene. Konvensjonsbruddet blir *Unheimlich* fordi filmen som sådan står livløs og tinglig tilbake.

Artikkelen er skrevet av Tonje Bjander

Artikkelen stod opprinnelig på trykk i programkatalogen til [Animerte dager/Oslo Animation Festival](#)