

Introduktion till den animerade rörliga bilden

av Nils Claesson doktorand film/fiktions vid Stockholms Dramatiska Högskola

Inför samtal på Konstlab i Göteborg, på Atalante under Nationella Forskarskolans workshop tillsammans med formgivaren Elisabet Yanagisawa Avén den 19-22 mars 2012 och doktorandseminariet på STDH den 23 mars 2012.

Film är rörelse från å ena sidan den projicerade rörliga bilden och å andra sidan åskådaren som är inställd på framåtrörelsen, på det **ännu-icke-medvetna**. Som filmskapare utgår jag hela tiden från en tänkt betraktares hopp (och förtvivlan). Att se på en film i en mörk biografialong innebär att småspringa in i tidens förlopp eller gå eller krypa eller hasta beroende på filmens tempo. Det finns alltid en tidslinje. Det unika för filmen är alltså att omformulera tiden och böja in betraktaren i det filmiska verkets tidsbegrepp som är unikt för varje film¹. Film blir till först i betraktares medvetande².

Skillnaden mellan animerade rörliga bilder och spelfilm som bygger på fotografisk avbildning av skådespelare är att åskådaren/publiken har en annan kvalitet av att vara medskapande/delaktig i upplevelsen av animerade bilder. Publiken/åskådaren måste lägga till mera själva när deras medvetande processar filmupplevelsen eftersom bilderna är stiliserade och innehåller information som inte bygger på en exakt avbildning av människor och i-världen-varon. Det specifika med den animerade rörliga bildens språk är att ju mer berättaren lyckas med att fånga betraktarens uppmärksamhet i narrativet desto *mindre* kommer åskådaren kräva att gestaltningen rör på sig. Det gör de animerade rörliga bilderna sämre lämpade för propaganda och påverkan eftersom publiken/åskådaren kommer att tolka det upplevda på många fler olika sätt. Animerad film är stiliserad. Den blandar tecken och bild. På det sättet går den in i en sidodörr till betraktarens medvetande.

Det är en värld där åskådaren uppfattar förloppet på ett hastigare sätt än i film som bygger på fotografiska avbildningar av skådespelare. Ett snabbare berättartempo och

¹ "Tiden präglad i sina faktiska former och manifestationer: detta är den väsentliga idén bakom filmen som konst; den gör att vi kan reflektera över filmens rikedom på outnyttjade möjligheter". Andrej Tarkovskij Den förseglade tiden.

² "Cinema is the product of two distinct technological inventions: photography and the mastering of stroboscopy. Each of these can be exploited separately: photography makes no use of stroboscopy, and animated cartoons are based on stroboscopy without photography. Christian Metz, Photography and Fetish 1985"²

samtidigt ett mentalt rum som närmar sig människans förhistoria. Den animerade bildens gestalt sträcker sig mellan en arkaisk glänta i människans föreställningsvärld in i framtidens bilder. Den animerade rörliga bildens gestalt ligger med näsan i en neolitisk grotta smyckad med magiska bilder och med ena handen och foten i dagens expanderande symbolvärld. Gestalterna i animerad film är ofta fabeldjur och mycket avlägsna släktingar till forntida tricksters, demoner och magiska resor mellan världar. Det är de strängar som fabeldjuren lyckas med att slå an hos moderna människor. Hur går det annars att förklara att de mest populära filmer i världen bygger på historier om ankor utan byxor och normala släktband, möss med pipig röst, pingviner som lever familjeliv på Nordpolen och tigrar som talar med människor.

Den rörliga animerade bilden är ett expanderande rum. Det finns i världen år 2012 ett antagande att mänskligheten är på väg bort ifrån det som medieteoretiker kallar för Gutenberggalaxen. En modern globaliserad medborgare umgås idag med en växande flod av bilder och symboler. I datorernas och mobiltelefonernas värld kallas de för ikoner. Små förklarande bilder eller snarare tecken. Det visar sig att en viss typ av stiliserade bilder förmår förklara saker bättre än realistiska fotografier. Det är just bristen på mimesis som får en stiliserad bild att kommunicera. Barn av idag växer upp i en värld som sakta rör sig bort från tryckt information på papper.

Ett exempel är hur **Japansk visuell kultur** idag får fäste i den globala mediaindustrin. Japan är det tydligaste exemplet på en modern industriell bildkultur med en annan konsttradition i botten än den västerländska. Ett samhälle helt besatt av serier, dockor, teckningar och animerad film. Japansk visuell kultur har också andra gränsdragningar för hur sexualitet och våld kan skildras i serier och tecknad film. Städerna med enorma animerade reklamskyltar. Vuxna som skriver kärleksbrev till animerade hjältar i tecknade filmer. Mode som direkt kopierar stil och uttryck från animé. En alltigenom japansk filmgenre som är besläktad med seriekulturen Manga som i sin tur är en släkting till de japanska folkska träsnitten på artonhundratalet. En djupdykning i japansk bildvärld blir att ställa västerlandets bildsyn kontra den österländska. I Japan och Kina har inte centralperspektivet använts utan bilder har byggts upp efter ett koncept om parallella perspektiv. I japansk tradition finns det också ett annorlunda förhållande till tingen. Exempel: på toppen av skyskrapa finns ett litet tempel ämnat åt utslitna synålar. En utsliten synål är inte skräp utan något som tjänat en människa

längre och måste pensioneras med värdighet. Det är ett animistiskt tänkesätt. Det är det ikonografiska i japansk masskultur som ger den dess potential. Om en gång det rurala Sveriges mytologi befolkades av tomtar, vättar, näcken, troll och huldror som var platsspecifika gestalter så befolkas städer, förorter, buskage och köpcentrum i det moderna Sverige av Pokemonfigurer³. Ett högteknologiskt välfärdssamhälle i en globaliserad värld har inte lyckats ta bort en uråldrig mänsklig drift att leka och umgås med, ty sig till och ibland frukta gestalter som hoppar fram ur den mytologiska väv som är en underström i all mer eller mindre rationell kultur. Denna mytiska underström kan vara farlig och förhåller sig som tändstickan till pyromanen och torra buskage. Arketyper är granne med pogromen.

Den animerade rörliga bilden är ett redskap för att förstå världen. Om du ber barn i en skolklass att filma sina respektive vägar till skolan med en videokamera skulle det bli ett mycket omfattande material på flera timmar. Men om du ber samma grupp barn att teckna enkla bilder och texter som beskriver skolvägen blir det genast en sammanfattande berättelse. Genom att teckna och lägga till ord processas och gestaltas en upplevelse. Det tecknade förmår sammanfatta och skapa en klarhet. Bilden är ett språk som alla seende talar och förstår.

Animera: Om jag tillverkar ett föremål och på olika sätt försöker ingjuta liv i det så innebär det att min handling kommer att upprepa några av mänsklighetens äldsta berättelser (och synder). Gud bakar den första människan Adam av lera (ordet **adama** är lera på arameiska) och blåser liv i honom. Här finns ett helt mytkomplex⁴ om hur människor skapar bilder som får liv och som ibland revolterar och hotar att förgöra hela världen. Myterna har ofta en sensmoral om att människan/uppfinnaren av en varelse som får liv begått ett brott mot gud eller naturen genom hybris och därför ska straffas.

En för-cinematisk saga berättar Platon i **Staten, sjunde boken**. Om grottan.

³ *Ordet Pokemon på japanska kommer från det engelska "pocket monster."*

⁴ Resonemanget om Golem och konstgjorda människor kommer från en intervju med experten på judisk mystik Georg Eismann och ingick i en radioessä av Nils Claesson och Carl-Johan Malmberg 1987. Delar av intervjun finns i SRs arkiv.

Den handlar om "vårt naturliga tillstånd i fråga om uppfostran och brist på sådan i följande situation"⁵. Det är en bild som påminner om en Black Box⁶-teater eller en biograf med en fjättrad publik. Grottans ingång är lika bred som själva grottan. Människornas huvuden är fastlåsta så att de endast kan titta in mot en av grottans väggar. De kan inte vrida sina huvuden utan deras blickar är ständigt riktade mot en projektion av skuggor som utspelas på väggen (som får agera "filmduk"). Projektionens ljuskälla är en eld "långt bak och högt upp" i grottan. Mellan elden och de fjättrade människorna går en väg "på tvären" och på den sida av vägen som vetter mot publiken finns det en mur. Muren är nederkanten på den bild som visas på projektionsytan/väggen på samma sätt som dockteaterspelare har ett skrank framför sig när de visar dockorna där ovanför. Den projicerade bilden skapas av ett team dockspelare. I grottans rekvisitaförråd finns det en uppsättning bilder av djur och människor med fastsatta stänger i nederkant⁷, där finns också olika redskap och föremål. Det gemensamma med tingen i rekvisitaförrådet är att de alla är skapade av människor. Det finns inga pinnar eller blommor. Föreställningen liknar en modevisning sedd i profil där muren får agera Catwalk. Teaterteknikernas uppgift är att gestalta en procesion genom att paradera olika föremål. De sker genom att de sticks upp över muren. Vissa av teaterteknikerna har till uppgift att tillverka ljud samtidigt som de låter föremålen agera över muren. Ibland är det tyst. Publiken har alltså tillgång till selektiva ljudeffekter. De kan vara svåra att urskilja eftersom det ekar i grottan vilket också noteras i originaltexten. Jag antar att föreställningen sker om kvällen eller natten eftersom dagsljuset annars skulle förstöra möjligheten till en föreställning då grottan har en bred öppning mot dagen. Skuggspelet inbjuder sin publik till en lek. Nästan en tävling. Den går ut på att gissa vad de olika bilderna på grottans vägg föreställer. En grotta är under antiken mer än ett hålrum i ett berg. Det finns en poäng i att Platon placerar sitt skuggspel i en grotta och inte i en lada. Grottan är i grekisk litteratur framförallt en väg ner till underjorden. En passage till nästa värld. Till dödsriket. Den animerade bilden används ofta som en förstärkt andlig bild. Religionshistorien är full av gråtande ikoner och mumlande statyer⁸. I kultiska sammanhang användes dockor i antikens Grekland. Ibland hade de rörliga delar. Dockorna var en del av det religiösa

⁵ Citaten är hämtade ur Jan Stolpes översättning av Platons skrifter.

⁶ **Black Box** beskriver protokollet för att visa scenkonst och film på Biograf eller i en teatersalong och brukar ställas i motsats till protokollet att visa samtidskonst på en **White Box**. Det vita avklarade rummet.

⁷ Inte olika javanesiska skuggspelsfigurer.

⁸ I den irländska byn Ballinspittle finns det en madonnabild i en kohage. I en så kallad Grotto. Sommaren 1986 upptäckte en flicka som bad där att pärlorna på hennes radband förvandlades till silver under bönen och att madonnan log.

livet men också teaterns och de animerade leksakernas värld. Det förekom dockteaterföreställningar med marionetter i Dionysosteatern vid Akropolis i Aten. Platon liknar människor vid dockor i Lagarna⁹. Det fanns också animerade leksaker med namn som **automata, thaumat automata**¹⁰. I antikens Grekland fanns det en yrkeskår som ägnade sig åt att skapa illusioner med dockor, skulpturer, arkitektur, bilder, skuggor och ljus¹¹. Antikens Grekland hade ett även för våra dagar modernt sätt att se på performativa konstformer. Det fanns musik för scenen och körer och en utvecklad syn på vad som var en vettig och bra uppförd scenföreställning.

Platons grott-teater har två ljuskällor: elden och solen. Elden brukar sägas symbolisera kunskapen, något i stil med kunskapens låga. Solen står för det absoluta, det upplysta sanna och hela. I Platons metafor utspelas ett drama som innebär att en av de fjättrade människorna befrias ifrån sina bojor. Den befriade människan får först ställa sig på andra sidan muren och stå på den väg som "går på tvären". Han får se föremålen som tidigare varit skuggor och upptäcker då att de är tredimensionella objekt med färger och schatteringar och inte svartvita avbildningar¹². Den befriade människan får se hela grottans rekvisitaförråd och förstår hur skuggbilderna skapas. Inte olikt ett barn som får titta in bakom scen på en teater eller in i maskinrummet på en biograf. Sedan förs den befriade människan ut i solen. Ögonen svider av allt ljus. Först ser han ingenting men till slut kan han se även solen. När han har vant sig vid det starka ljuset förs han tillbaka in i grottan och fjättras återigen med sina medfångar. Då är grottan bara svart. Det tar tid för honom att se igen. När skuggspelet börjar förklarar han för sina medfångar hur skuggbilderna egentligen ser ut. Medfångarna ber honom hålla käften. De tror honom inte. Platon menar att filosofins roll är att få den fjättrade publiken på fötter och åstadkomma den nödvändiga huvudvridningen. Sagan går också att tolka som att de animerade rörliga bildernas makt är svår att bryta.

⁹ "Vi får tänka oss att var och en av oss levande varelser är marionetter, utgången ur gudarnas händer, antingen konstruerad som en leksak för dem eller för något allvarligt syfte vi vet inte vilket. Det vi vet är att dessa känslor i oss är som strängar eller trådar som motverkar varandra och drar och rycker oss till motsatta handlingar just där gränsen går mellan duglighet och uselhet. Förnuftet (logos) säger att var och en alltid måste följa en enda av dragningarna, aldrig överge den och hela tiden spjärna emot de andra trådarna. Och den tråden är det förnuftiga övervägandets heliga, gyllende ledning som kallas för statens gemensamma lag och som är mjuk därför att den är av guld, medan de andra trådarna är järnhårda och liknar alla möjliga sorter." Lagarna bok I 644-645

¹⁰ H Jurkowski, A History of European Puppetry, Lewiston-Queenston-Lampeter 1996, kap II, och U Wagner-Holzhausen, "Puppen theater" Der neue Pauly 10, 2001

¹¹ I Konstantinopel sägs kejsarens tron ha varit kopplad till en hydraulisk vilken höjde tronen under det att undersåtarna sänkte sina huvuden mot marken.

¹² Det är egentligen det som händer med när ett fotografi eller en filmbild skapas då kameran översätter en blick till en två dimensionell bild med ett centralperspektiv.

