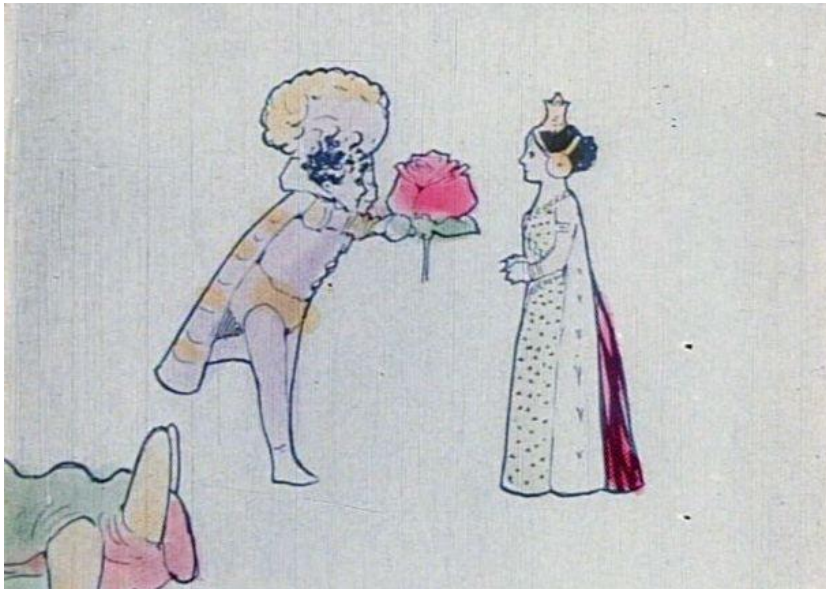


Tegnefilm og læring



'Little Nemo' (1911) var Winsor McCay's første tegnefilm. Det er også en af de første tegnefilm overhovedet – og er et godt eksempel på den fascination der ligger i at se figurer blive levende og bevægelige.

Af Hanne Pedersen, leder af Animationsværkstedet

Indledning

Tegnefilm og animation er overalt og er en uomgængelig del af børns medievirkelighed i fx computerspil, reklamer, internet, mobiltelefonen, kunst, eksperimentalfilm m.m. Vores erfaringer og videnstilegnelse skabes i dag i stadig højere grad gennem medierne, og brugen af fx tegnefilm og animation i undervisningen imødekommer på denne mådes børn og unges kultur, erfaringer og kompetencer på en række niveauer. Det er derfor afgørende, at skolen også favner og forstår børns og unges uformelle mediebrug og at den formår at integrere dem som et aktiv i udviklingen af dannelse og mediekompetencer, der modsvarer samtidens krav. Men hvordan kan animationsfilm anvendes pædagogisk i folkeskolen, hvad er mediets pædagogiske potentiale (og knaster) og hvordan skal det inddrages overfor forskellige elevgrupper.

I denne artikel gives med afsæt i lærebogen "Læring med levende billeder" (Samfundslitteratur, 2010) en introduktion til animations- og tegnefilmens særlige æstetiske og læringsmæssige potentialer, og der gives eksempler på den konkrete brug af animation i pædagogisk kontekst (v. Animationsværkstedet i Viborg).

Det æstetiske

Forskning i mediebrug peger på, at forskellige medier aktiverer forskellige kognitive processer - som resulterer i forskellige læringsmønstre. Medier har således forskellige potentialer bundet til deres symbolsystemer og æstetik - og som en indgang til at diskutere tegnefilmen som læringsressource er det derfor afgørende først at beskrive mediets æstetik.

Hvad kan animation og tegnefilm?

Ordet "animation" kommer af det latinske ord "animare", som betyder "at besjæle" eller "at give liv" - og for mange ligger fascinationen i animations- og tegnefilm netop i at døde ting på magisk vis kommer til live og bevæge sig.

Animation er teknisk funderet i forskellige teknikker, bl.a. tegnefilm, ler-animation og 3D computeranimation. Animationsfilmen skabes (som de fleste sikkert er bekendt med) ved at optage en række billeder af tegninger, dukker mv. hvor der fra billede til billede skabes små variationer. Efterfølgende sættes de statiske billeder sammen og de eksponeres i hurtig rækkefølge, hvilket skaber en optisk illusion om kontinuerlig bevægelse.

Måden at skildre bevægelse på kan enten være naturalistisk eller stiliseret. Walt Disney satte fx sine folk til at studere, hvordan rigtige dyr og mennesker bevæger sig. Resultatet af dette kan vi se i en film som "Bambi" (1942).

Den magiske bevægelse

Animationer kan virke nærmest magiske og kan medvirke til at gøre læring spændende og meningsfuld. Tegnefilmen har således potentialet til at skabe ekstraordinære billeder på ellers komplekse begreber, og kan medvirke til at stimulere til abstrakt tænkning. Et af de mest karakteristiske træk i denne sammenhæng er mediets evne til at omgå naturlove: alt kan ske i en tegnefilm: Tom kan jage Jerry, blive sprængt i stumper og stykker af dynamit for sekunder senere at genoptage jagten. Ikke særligt realistisk, men det er netop brugen af metaforer, symboler og fantasi som giver dets særlige karakter. Disney beskrev denne evne til at skildre det mest vanvittige på en troværdig måde som "plausible impossibility".

Konkret har animation et stort potentiale i det fagspecifikke som bl.a. anskueliggørelse og illustration i natur- og teknikfagene og som eksempel materiale for dramaturgi, fortælling, genrekendskab og billedsprog i Dansk. Som illustration på hvordan animationsfilm kan bruges til at formidle tunge problemstillinger kan man fx se eksempler fra [Free Range Studios](#), der har specialiseret sig i formidlingsarbejde omkring

bl.a. dyrevelfærd.

Desuden kan *produktionen* af en animationsfilm være særdeles velegnet til indføring i de levende billeders sprogbrug med tilhørende grammatik og dramaturgi. Det er således muligt at producere små animationer helt ned i indskolingen og arbejde med en fortællestruktur før det skrevne sprog er lært. Endelig – og måske især – har kreativt arbejde med animationsproduktion et stort potentiale i skabelsen af kropslig og erfaringsbaseret interaktion med fagligt indhold – og animation har på denne måde bl.a. vist sig at have dokumenteret værdi omkring læsning og skrivning. I denne sammenhæng har Animationsværkstedet i Viborg været en af de vigtigste aktører i udviklingen af pædagogisk brug af animation.

Animationsproduktion og kommunikation i børnehøjde

Med en ny uddannelse, animationspædagoglinjen på Pædagoguddannelsen i Viborg, klædes pædagoger på til at lære førskole-børnene at kommunikere via animationer. Det kan ikke mindst bruges på specialområdet, hvor børn med nedsat funktionsevne får helt nye muligheder for at udtrykke sig til trods for sproglige mangler. Skolerne i dag er således meget skriftbårne, og det gør det svært for nogle børn at kommunikere. Elever med skrive- og læsevanskeligheder har imidlertid med animationsfilm et medie hvor de kan opnå de samme færdigheder der opstår gennem arbejdet med skriftmediet, da fremstillingen af animationsfilm kræver de samme overvejelser som arbejdet med en tekst.

Hvad er animationspædagogik?

Grundlæggende handler animationspædagogik om at inddrage eleverne som medskabere af animationsfilm. De får øjnene op for at animationsfilmens betydning ikke blot opstår som følge af *hvad* der vises, men især igennem *måden* noget vises (illustreres) på. Og fordi formålet er at udvide elevernes forståelseshorisont og potentiale fra deres nuværende ståsted, tager man konkret afsæt i deres egen erfaringsverden - det de kan og er gode til - og ikke i underviserens verden. Eleven tager således initiativ ud fra sin egen erfaringsramme i en læringssituation. Det er en vigtig egenskab i fremstillingen af en animationsfilm, fordi elevens engagement fremmer interaktionen med det faglige indhold. Således bliver læreren i højere grad mellemlid for en læringsproces, hvor eleven sættes i centrum, og selv suger til sig gennem sine handlinger. Dette bryder med mere traditionelle undervisningsformer, hvor læreren står i centrum, som den der skal overføre viden til eleverne.

Animationspædagogikken tager desuden i høj grad udgangspunkt i børns oplevelser af deres krop, og i et animationspædagogisk forløb kommer erkendelserne ofte i takt med de erfaringer, eleven gør sig gennem sin kropsligt funderede indlevelse i projektet.

Hvad har læsning med animation at gøre?

Hvis vi ser på læsning drejer det sig i vidt omfang om at kunne danne mentale billeder ud fra de enkelte ord og den sammenhæng, man læser. Det samme gør sig gældende, når der er tale om at skabe animationer. Her er der tale om, at den enkelte elev sidder inde med et billede, som han eller hun så skal forsøge at formidle til de andre og eventuelt videreudvikle i fællesskab med disse. Ifølge Hanne Pedersens erfaringer fremmer man denne proces ved, fx i forbindelse med animations-forarbejdet, at bede eleverne fremstille filmens navneord, dens bevægelser, dens adjektiver, historiens fysiske og tidsmæssige ramme og dens karakterer. Når figurer skal karakteriseres, kan man således arbejde med både adverbier og adjektiver. Man skal eksempelvis forholde sig til om hunden er ophidset/glad/bedrøvet, og det kan man fx illustrere med en rystende/skinger/pibende stemme.

Forbindelsen mellem læsefærdigheden og animationstræningen standser imidlertid ikke her. Også forståelsen for grammatikkens rolle forøges gennem arbejdet med at producere animationer. Ligesom en sproglig opremsning a la "og så..og så...og så..og så" ikke siger nogen noget, har en vilkårlig sidestilling af animerede billeder heller ikke umiddelbar mening. Fortællingen skal stykkes op i mindre fortællende enheder for at fungere. Det ene skal lede til det andet, men med pauser og forskellige ophold imellem sekvenserne. Nogle afsnit vil rumme mange enkeltdelen, andre langt færre. Alligevel skal animationen rumme en vis rytme. Kort sagt, så tvinges eleverne til at gøre sig samme overvejelser i forbindelse med produktionerne, som man ellers gør sig i forbindelse med fremstillingen af en tekst.

3. Perspektiv

Gennem animationsarbejdet kan man engagere den enkelte elev på en måde der er mere fysisk involverende, mere intuitiv og mere kreativ, end almindelig læsepædagogik lægger op til. Ved at engagere kroppen og følelserne i arbejdet stimuleres også intellektet på anden vis. Man kan sige, at elevens fysiske og emotionelle engagement bevæger dennes sind og intellekt til at åbne sig for nye muligheder og til at finde nye veje. Hermed er der ikke længere tale om, at eleven tildeles viden, men mere om at han eller hun suger viden til sig efter bedste evne.

Man kan læse mere om animationspædagogik og om Animationsværkstedets pædagogik i særdeleshed i "Læring med levende billeder" (Samfundslitteratur, 2010).