



Malmö högskola
Läroarutbildningen
Skolutveckling och ledarskap

Examensarbete
10 poäng

Animation som skolämne

Animation as a subject in school

Peter Jando

Läroarutbildningen 60 poäng
Höstterminen 2005

Examinator: Anna-Lena Tvingstedt
Handledare: Marie Leijon

Malmö Högskola
Lärarytbildningen 60 poäng
Skolutveckling och ledarskap
Höstterminen 2005

Sammanfattning

Jando, Peter (2005). Animation som skolämne. *Animation as a subject in school*. Skolutveckling och ledarskap. Lärarytbildningen, Malmö Högskola.

Syftet med föreliggande examensarbete är att undersöka vad det finns för åsikter, tankar och reflektioner kring Skolverkets förslag på kursplan för ämnet Animation hos fyra lärare på Medieprogrammet. Syftet är också att försöka ta reda på om förslaget upplevs som realistiskt, dvs. om det är möjligt att bedriva undervisning i ämnet med de resurser som den enskilda skolan har till sitt förfogande i form av kompetens och materiella resurser. För att uppnå mitt syfte har jag använt en kvalitativ metod och genomfört intervjuer med fyra lärare på Medieprogrammet.

Resultatet av mitt arbete visar att lärarna är positiva till förslaget men att de också ser en rad problem med att genomföra förslaget. Den slutsats jag kan dra av mitt arbete är att Skolverkets förslag att införa animation som ämne uppfattas som svårt att genomföra i sin helhet. Därför tror jag att det är viktigt för en skola som planerar att inför ämnet att konsultera personer med en yrkeskompetens inom området för att på så sätt kunna avgöra om skolan har de förutsättningar som krävs.

Förslag till fortsatt forskning skulle kunna vara att följa upp hur animationsämnet utvecklas i gymnasieskolan och i vilken omfattning det ursprungliga förslaget efterlevs.

Nyckelord: Animation, Animationsutbildning, Film, Filmutbildning.

Peter Jando
Mäster Eriksplan 9B
211 58 Malmö

Handledare: Marie Leijon
Examinator: Anna-Lena Tvingstedt

Innehållsförteckning

1. Inledning	7
1.1 Bakgrund.....	8
1.1.1 Vad är ett ämne?.....	9
1.1.2 Vad är en kurs?.....	10
1.1.3 Vad är en kursplan?.....	10
1.2 Syfte och frågeställningar.....	13
2. Litteratur	14
2.1 Kunskap.....	14
2.2 Läroplansteori.....	15
2.2.1 Transformerings av läroplanen.....	16
2.2.2 Yrkesutbildning.....	17
2.3 Om animation.....	18
2.4 Om att lära ut animation.....	20
3. Metod	23
3.1 Metodval.....	23
3.1.1 Urval.....	24
3.1.2 Genomförande.....	24
3.1.3 Etiska överväganden.....	25
3.1.4 Tillförlitlighet.....	25
3.1.5 Bearbetning.....	26
4. Resultat	27
4.1 Intervjuerna.....	27
4.1.1 Kunskap och kompetens.....	27
4.1.2 Animation som ämne.....	30
4.1.3 Kursplanens beskrivning av ämnet.....	32
4.1.4 Innehåll.....	34
4.1.5 Framtiden.....	40
5. Diskussion	42
5.1 Kunskap och kompetens.....	42
5.2 Animation som ämne.....	43
5.3 Kursplanens beskrivning av ämnet.....	45
5.4 Innehåll.....	47

5.4.1 Animation – klassiska tekniker.....	47
5.4.2 Animation 2D.....	49
5.4.3 Animation 3D.....	49
5.4.4 Animation med produktionsinriktning.....	50
5.5 Framtiden.....	50
5.6 Summering.....	52
5.7 Slutsats.....	54
6. Referenser.....	55
7. Bilagor.....	57

1. Inledning

I Skolverkets förslag till ny gymnasieordning (GY-07) introduceras ett nytt ämne: Animation. Ämnet är tänkt att ingå som en valbar kurs inom Teknikprogrammet, Medieprogrammet eller Estetiska programmet.

För mig som tidigare arbetat som animatör i olika projekt, från 1986 fram till det att jag påbörjade min utbildning på Lärarutbildningen hösten 2004, är det naturligtvis glädjande att det som jag ägnat mitt tidigare yrkesverksamma liv åt nu också eventuellt skall bli en del av mitt fortsatta i egenskap av lärare.

Animation är en magisk uttrycksform där endast utövarens fantasi och förmåga sätter gränserna. Ordet animation har sitt ursprung i det latinska ordet "anima", som ursprungligen betyder luft eller andedräkt (Marko-Nord&Jurander 2002). Enligt Svenska Akademiens ordlista (1982) betyder animerad "livlig, munter, upprymd". Följaktligen skulle man kunna säga att animera är liktydigt med att ge liv åt något eller någon. Det innebär också att bra animation, åtminstone enligt min uppfattning, inte handlar om att förflytta en karaktär eller ett objekt från en punkt till en annan utan också att göra det på ett sätt som gör att rörelsen blir trovärdig, personlig, underhållande, fängslande med mera. Detta kräver i sin tur att animatören måste kunna leva sig in i sin karaktär för att kunna förmedla den känsla eller det uttryck som gör att åskådaren engagerar sig i berättelsen och tror på det han eller hon bevittnar. Animatören är helt enkelt inget annat än en skådespelare trots att det inte är han/hon som syns på filmduken, på dataskärmen eller i tv-rutan, utan den karaktär eller det objekt som han/hon skänkt liv åt. Med andra ord är en bra animatör också en bra skådespelare och det säger sig självt att det inte är något man lär sig över en natt.

Bra animation tar tid att producera. Det är också därför animerad film är förhållandevis kostsam i relation till "vanlig" film. Men å andra sidan har den animerade filmen en betydligt längre livslängd. Ett belysande exempel är Julaftonens mer eller mindre heliga tradition att klockan 15.00 bänka sig framför Kalle Anka samt framåt kvällen framför Per Åhlins och Tage Danielssons *Karl-Bertil Jonssons julafton*. Därför är bra animation trots den höga initialkostnaden för det mesta väl investerade pengar.

Animation som ett ämne på gymnasiet kommer säkert att bli populärt bland eleverna. Det stora uppsvinget för japansk animerad film, anime, i väst under 90-talet (Wikipedia, 2006) är bara ett exempel på att animerad film numera inte är synonymt med Walt Disney. Animation idag har en betydligt större andel ”vuxen” publik än tidigare och har därmed fått en betydligt högre status och ses inte längre som en filmgenre som enbart angår barn. Idag tas animerad film på ett betydligt större allvar och för att citera Åse Kleveland, Svenska Filminstitutets VD, är det ”*inom animation i alla dess former som något av det mest nyskapande sker inom utvecklingen av film som visuellt medium*” (Marko-Nord, 2005, s. 1).

Det kommer därför att bli en utmaning för gymnasieskolan att också ta *ämnet* animation på allvar och utforma undervisningen på ett sådant sätt att eleverna får en stabil grund att stå på inför en eventuell framtida yrkeskarriär i animationsbranschen.

1.1 Bakgrund

Bakgrunden till mitt examensarbete är den förändring som gymnasieskolan står inför 2007. Den 2/9 2004 fick Skolverket av regeringen uppdraget att ”förbereda de förändringar av gymnasieskolan som föreslås i propositionen *Kunskap och kvalitet – elva steg för utvecklingen av gymnasieskolan* (prop. 2003/04:140)” (Utbildningsdepartementet 2004, s. 1). Uppdraget skall redovisas till regeringen senast den 1/2 2006.

Ett av deluppdragen som ingår är att se över gymnasieskolans samtliga kursplaner. Eftersom dagens kursbetyg kommer att ersättas av ämnesbetyg ingår det i uppdraget att ”göra en översyn av ämnesindelningen samt konstruera ämnen, kurser och betygskriterier på ett sätt som stöder ämnesbetyg” (Utbildningsdepartementet 2004, s. 1).

Vidare talas det i uppdraget om att kursmålen bör minskas, att enskilda kurser bör ha en tydlig koppling till helheten samt att kurserna bör omfatta minst 100 poäng. Kursplanerna bör dessutom vara tillräckligt tydliga för att möjliggöra en likvärdig bedömning men samtidigt lämna utrymme för lärare och elever att själva utforma

innehåll och arbetssätt utifrån uppsatta ämnes- och kursmål. Uppdraget innebär ingen organisatorisk reformering av gymnasieskolan utan syftar till en utveckling av det befintliga programgymnasiet.

I oktober 2005 lades Skolverkets kursplanförslag ut på verkets hemsida. Ett av förslagen som presenterades var ämnet Animation, bestående av fyra delkurser à 100 poäng vardera, *Animation – klassiska tekniker*, *Animation 2D*, *Animation 3D* samt *Animation – produktion*. Enligt förslaget kan ämnet ”fungera självständigt eller som en fördjupning för elever på Teknikprogrammet, Medieprogrammet eller Estetiska programmet som läser kurser i teknik, design, film, interaktiva medier eller bild och form” (Skolverket, oktober 2005).

I egenskap av animatör och blivande lärare väckte detta naturligtvis min nyfikenhet. Efter att ha läst igenom förslaget kände jag spontant att det innehöll en hel del frågetecken i förhållande till en praktisk undervisningssituation i skolmiljö. Jag tyckte därför att det skulle vara intressant att undersöka hur medialärare, som man får förmoda är den grupp som ligger närmast till hands för att undervisa i ämnet, upplevde förslaget och ställa detta mot mina egna tankar och funderingar.

1.1.1 Vad är ett ämne?

Enligt Skolverket (2004) finns det ingen självklar definition av vad som skall betraktas som ett ämne respektive en kurs. Ämnesindelningen kan delvis förklaras utifrån en historisk bakgrund medan uppdelningen i kurser i huvudsak är resultatriktad utifrån vissa innehållsliga, strukturella och formella krav. Idag finns det 132 ämnen i gymnasieskolan men av dessa är det bara 23 som kan betraktas som traditionella skolämnen. Oftast är de en vidareutveckling av de ämnen som finns i grundskolan och har delvis en akademisk tradition eftersom de flesta funnits på universitetsnivå i flera hundra år.

De flesta ämnena däremot har inte denna historiska tradition att falla tillbaka på utan konstruerades i samband med att gymnasiet blev kursutformat och de kan vid varje kursplanearbete ifrågasättas eller rekonstrueras. Antalet ämnen av denna typ har också sjunkit (1992 var antalet ”konstruerade” ämnen 166) trots att gymnasieskolan

innehållsmässigt vidgats mellan 1992 och 2000. Det finns alltså en intention att hålla ner antalet ämnen för att skapa en bättre överblick.

Historiskt har större, mer omfattande ämnen blivit indelade i mer specifika men det omvända förhållandet inträffar också. Nya kunskapsområden uppstår och därmed behovet av att skapa nya ämnen (exempelvis dator- och mediekunskap som infördes som ämnen på gymnasiet under 1980-talet). Detta behov av ny kunskap löser programgymnasiet mestadels genom att införa nya kurser, vilket visar att det inte finns en självklar gräns mellan kurser och ämnen. ”Ett nytt kunskapsområde kan lika väl bli ett nytt ämne (med en kurs) som en ny kurs i ett befintligt ämne. Uppdelningen är helt pragmatisk” (Skolverket 2004, s. 25).

1.1.2 Vad är en kurs?

Skolverket (2004) definierar en kurs som ”den minsta del som kan urskiljas i en kursplan”. Innehållet i en kurs är så pass sammanhållet att den kan beskrivas med ett begränsat antal mål. Kurser införs, som tidigare nämnts, på grund av att nya kunskapsområden uppstår men kan också försvinna eftersom kunskapen ifråga har blivit så pass allmän att en kurs inom området inte längre är nödvändig (som exempel nämns kursen Datorkunskap som 1992 var mer relevant än vad den är idag).

Kunskapsområdet, som till exempel ämnet animation, kan vara av den storleken att en uppdelning i ett antal delkurser är motiverad. Att göra en avgränsning mellan de olika kurserna inom ett ämne kan medföra problem när det gäller ”att i ord beskriva olika nivåer som representerar progression i en eller annan mening, till exempel i form av ökad svårighetsgrad, behärskning av ämnet eller professionalitet om det gäller ett yrkesområde” (a. a. s. 18).

1.1.3 Vad är en kursplan?

Skolverket (2004) anser att begreppet kursplan kan vara något förvirrande i den kursutformade gymnasieskolan eftersom det är ett ämne som beskrivs, inte de kurser som ingår i ämnet. Juridiskt sett inkluderar kursplanen hela ämnet med alla ingående

kurser och betygskriterier men för lärarna är kursplanen oftast liktydigt med styrdokumentet för en viss kurs.

Kursplanerna 2000 för gymnasieskolan är knutna till ett ämne, ”som är ett större kunskapsområde med i bästa fall naturliga avgränsningar mot andra ämnen” (a. a. s. 28). Alla ämnen har dock inte en sådan traditionell avgränsning. Strukturen i kursplanerna för de konstruerade ämnena ser inte likadan ut som i de traditionella ämnena, det vill säga de ämnen som har sin motsvarighet i grundskolan.

I gymnasieförordningen (1:a kapitlet, 6:e paragrafen) sägs bland annat att det ”av en kursplan skall framgå dels kursens mål (...) dels den kunskapsnivå som alla elever minst skall ha upp nått vid kursens slut. Kursplanen skall ge utrymme för läraren och eleverna att själva planera undervisningen” (a. a. s. 29). Denna formulering innebär att friheten att utforma kursplaner på olika sätt är stor.

Det är i första hand till lärare och skolledare som dagens kursplaner riktar sig och språket i dem är anpassat till denna grupp. I andra hand kommer eleverna och deras föräldrar, som ”bör kunna läsa och förstå de allmänna texterna men som kan behöva hjälp att förstå facktermer och obekanta sammanhang” (a. a. s. 29). Även handledare på arbetsplatser kan behöva hjälp av lärarna med att förstå kursplanerna. Tidigare var kursplanerna betydligt mer knapphändig formulerade eftersom de i huvudsak riktade sig till lärare med goda kunskaper och erfarenheter inom det område kursplanen täckte. Textomfånget i kursplanerna till yrkesämnena har idag ökat betydligt i omfång, bland annat på grund av att det i dessa ämnen oftare handlar om ”förtroghetskunskap som inte lätt låter sig beskrivas” (a. a. s. 30).

Dagens kursplaner är enklare både till språk och innehåll och snävare begrepp har bytts ut mot vidare. Kursplaner för kurser med liknande innehåll slås samman till en enda vilket får konsekvensen att det blir nödvändigt att uttrycka sig i mer allmänna ordalag. Det kommer sedan an på läraren att välja inriktning och vad som skall prioriteras, vilket kan upplevas som problematiskt eftersom lärarna får svårt att överblicka alla möjligheter som finns. Mer generellt utformade kursplaner kan också innebära att det blir otydligt vilka krav som ställs, vilket i sin tur kan leda till minskad kvalitet eller mycket skiftande krav på kvalitet mellan lärare och skolor.

Skolverket (2004) menar därför att en generell kursplan förutsätter att skolan väljer vilket innehåll en inriktning skall ha. Skolan väljer, som exempelvis inom Hantverksprogrammet, vilken skapande verksamhet eller vilket hantverk som skall tas upp i undervisningen eftersom resultatet annars hade kunnat bli ”hundratals kursplaner i allt från båtbyggeri till vävning” (a. a. s. 35).

1.2 Syfte och frågeställningar

1.2.1 Syfte

Syftet med föreliggande examensarbete är få en bild av vilka åsikter som kan förekomma kring Skolverkets förslag på kursplan för ämnet Animation hos fyra lärare på Medieprogrammet. Syftet är också att försöka ta reda på om förslaget upplevs som realistiskt, dvs. om det upplevs som möjligt att bedriva undervisning i ämnet med de resurser som den enskilda skolan har till sitt förfogande i form av kompetens och materiella resurser.

1.2.2 Frågeställningar

- Hur uppfattar lärarna förslaget?
- Vad har lärarna för uppfattning om vad som krävs av de lärare som skall undervisa i ämnet?
- Vad har lärarna för uppfattning om vad som krävs av den enskilda skolan för att ämnet skall kunna ges?
- Vad har lärarna för uppfattning om ämnets framtid på den enskilda skolan?

2. Litteratur

I litteraturkapitlet beskriver jag först synen på praktisk kunskap och hur denna kan kopplas till animationsämnet. Därefter följer ett avsnitt om läroplansteori som bland annat tar upp hur en läroplan uppfattas, tolkas och förändras och vad detta kan innebära för animationsämnet. Slutligen följer två avsnitt om animation som dels försöker svara på frågan vad animation är, dels redogöra för åsikter om hur animation bör läras ut.

2.1 Kunskap

Gustavsson (2002) skriver att praktisk kunskap har haft en marginaliserad och tillbakadragen ställning i modern tid till skillnad mot den vetenskapliga kunskapen med sin ambition att nå fram till säker och objektiv kunskap. De praktiska formerna av kunskap blev först i början av 80-talet föremål för forskning och diskussion. Datoriseringen och det faktum att kunskap i sig fick en ekonomisk betydelse gav enligt Gustavsson upphov till talet om en övergång från industri- till kunskapssamhälle. Ett av svaren på frågan vad som skulle komma att hända med kunskapen i och med denna övergång, var att den praktiska yrkeskunskapen skulle förändras eller helt försvinna. Den forskning som startades om vad praktisk kunskap, även benämnd tyst kunskap eller förtrogenhetskunskap, innebär ledde bland annat till uppfattningen att kunskap som ”sitter i händerna och i kroppen och inte kan ges omedelbara verbala uttryck kunde gestaltas genom konst och litteratur” (a. a. s. 14).

Gustavsson skriver vidare att reflektionerna kring kunskapsbegreppet inom forskning och filosofi inte uppmärksammades i skolans läroplaner förrän i 1992 års läroplan, där de så kallade fyra F:n (fakta, förståelse, förtrogenhet och färdighet) etableras. Gustavsson (2002) hävdar att ”det har länge ansetts självklart att den kunskap som finns i skolans verksamhet är av ett slag som inte behöver reflekteras” (s. 23) samt att kunskap inom praktiska verksamheter inte benämns som kunskap.

Den åtskillnad som 1992 års läroplanskommitté, Skola för bildning, gör mellan fyra olika former av kunskap innebär att begreppet kunskap för första gången

problematiseras (Gustavsson, 2002). Maltén (2003) beskriver de olika formerna av kunskap enligt följande:

- *Faktakunskap*. Mätbar, kvantitativ kunskap, inriktad på information, regler och system. Svarar på frågan ”vad”.
- *Förståelsekunskap*. Har en kvalitativ dimension, innebär att uppfatta mening och innebörd i ovanstående. Fakta utgör byggstenarna. Svarar på frågan ”varför”.
- *Färdighetskunskap*. Knutet till handlandet. Svarar på frågan ”hur” något skall utföras och behöver inte nödvändigtvis förstås utan kan ske mer eller mindre automatiskt, till exempel motorisk färdighet.
- *Förtrogenhetskunskap*. Hänger ihop med våra sinnesupplevelser, en intuitiv eller ”tyst” kunskap som innebär att vi kan bedöma nya situationer utan att riktigt veta hur eller varför. Den fjärde kunskapsform kan enligt Maltén liknas vid den osynliga delen av ett isberg medan de tre förstnämnda, som vi kan sätta ord på, utgör den synliga toppen.

Min tolkning av kunskapsbegreppet enligt ovanstående är att de olika formerna bygger på och kompletterar varandra. I samband med animation är det kanske dock viktigast att man som lärare i första hand besitter en ”färdighetskunskap” om man gör anspråk på att kunna undervisa i den praktiska delen av ämnet, det vill säga han/hon bör ”veta hur” man animerar. Enligt Gustavsson (2002) innebär att ”veta hur” både en förmåga att göra men också att förstå det man gör samt att kunna föra ett resonemang om detta. Han menar vidare att ”den stora skillnaden mellan kunskap och icke-kunskap går alltså inte mellan att använda själen, medvetandet, och att använda kroppen. Den går istället mellan det man gör av enbart vana och rutin, och det man ständigt är beredd att förbättra och modifiera genom att reflektera och lära nytt” (s. 86).

2.2 Läroplansteori

Avsnittet om läroplansteori syftar till att ge en bakgrund till hur en läroplan kan tolkas beroende på vilket ämne som beskrivs och vad detta kan ha för innebära för ämnet animation.

2.2.1 Transformerings av läroplanen

Enligt Linde (2000) kan man förhålla sig till en formulerad läroplan på två sätt. Antingen väljer man att se på förhållandet mellan läroplanen och hur undervisningen faktiskt genomförs för att därmed konstatera avvikelser från läroplanens formuleringar. Dessa avvikelser betraktas som icke önskvärda och bör undersökas för att kunna avlägsnas. Eller så väljer man att se på läroplanen som en av många faktorer som påverkar innehållet i undervisningen och att den inte förmår styra allt utan snarare är ett uttryck för vad som är en önskvärd utveckling.

Linde menar vidare att den individuella läraren har mer eller mindre stor frihet i hur han tolkar läroplanen beroende på vilket ämne han/hon undervisar i. Vissa ämnen, som exempelvis matematik, naturvetenskap och språk, är skarpt avgränsade medan andra är mer fria inramning, till exempel samhällskunskap, historia och geografi.

Linde pratar också om lärarens stoffrepertoar, vilket står för innehållet i lärarens möjliga och verkliga lektioner, och förmedlingsrepertoar, vilket är den metodiska arsenal han/hon använder sig av för att lära ut stoffet. I svagt avgränsade ämnen har den personliga stoffrepertoaren stor betydelse. Lärarna tolkar läroplanen på olika sätt utifrån deras livs- och yrkeserfarenhet, beläsenhet och utbildning.

Enligt min uppfattning är animation ett exempel på ett svagt avgränsat ämne, där lärarens kunskaper om, erfarenhet av och intresse för olika animationstekniker kommer att prägla undervisningens form och innehåll i hög grad. En lärare väljer kanske att lägga tyngdpunkten på klassisk animation och kommer därmed troligtvis prioritera tecknandet. En annan har kanske huvudsakligen sysslat med dataanimation och lägger därför fokus på andra saker i sin undervisning, som till exempel att eleverna skall lära sig behärska vissa programvaror. En tredje slutligen har en mer allmän syn på ämnet och låter därför eleverna prova på lite av varje. Och så vidare. Därför kan det enligt min uppfattning innebära att ämnet animation innehållsmässigt kan skilja sig från skola till skola.

2.2.2 Yrkesutbildning

Linde (2000) menar att yrkesutbildningar, som animationsutbildningar enligt min åsikt bör betraktas som, till skillnad från allmänna syftar till att komma till användning i ett begränsat sammanhang, nämligen i arbetslivet. De kunskaper som förmedlas är avsedda som en förberedelse för ett specifikt tillfälle, inte för livet (som till exempel läs- och skrivförmåga).

Enligt Linde finns det olika utbildningspolitiska synsätt på den statliga yrkesutbildningen. Det han kallar *servicekod* innebär att utbildningarna ses som en servicefunktion för behov inom arbetslivet vilket i sin tur leder till att det är rimligt att olika branschorganisationer får ett stort inflytande på utbildningens innehåll och utformning (se 2.5, Om att lära ut animation). Den andra koden kallar Linde för *kärnkompetenskoden*, vilket innebär att eleven får grundläggande kunskaper, en kärnkompetens, som sedan kan tillämpas på flera användningsområden och som skapar en förutsättning för ett fortsatt lärande på arbetsplatsen.

Detta ligger i linje med vad som sägs i Skolverkets (2005) slutförslag på program mål för Medieprogrammet, som redovisades till regeringen den 3/10 2005, nämligen att de fyra nationella inriktningar (Film och ljud, Interaktiva medier, Kommunikation i ord, bild och form samt Utställningsdesign) som ingår i programmet var för sig ger en yrkesförberedelse tillsammans med valbara kurser, arbetsplatsförlagt lärande samt gymnasiearbetet. Vidare sägs det att den möjlighet till specialisering som finns inom varje inriktning skall utformas i samarbete med det lokala arbetslivet för att täcka lokala behov.

Min tolkning av ovanstående är att läro- och kursplaner lämnar ett mer eller mindre stort tolkningsutrymme för den enskilde läraren, dels beroende på ämnet men även på lärarens bakgrund, kunskaper och utbildning. Det är också min uppfattning att animation är att betrakta som en yrkesämne och därför bör fokusera på att ge eleverna en kärnkompetens inom ämnet.

2.3 Om animation

Om man söker på nätet (define:animation) efter en definition av animation får man bl. a. följande svar:

”Animation is the illusion of motion created by the consecutive display of images of static elements. In film and video production, this refers to techniques by which each frame of a film or movie is produced individually. These frames may be generated by computers, or by photographing a drawn or painted image, or by repeatedly making small changes to a model unit (see claymation and stop motion), and then photographing the result with a special animation camera. When the frames are strung together and the resulting film is viewed, there is an illusion of continuous movement due to the phenomenon known as persistence of vision. Generating such a film tends to be very labour intensive and tedious, though the development of computer animation has greatly sped up the process”

(<http://en.wikipedia.org/wiki/Animation>, 11 november 2005).

Man skulle kunna säga att detta är en teknisk definition av animation. Animation är en vid term som ofta används utan en klar och bestämd överenskommelse om vad som åsyftas. Det är fullt möjligt att hävda att animation är allt som inte är ”vanlig” film, dvs. film som registreras i en kontinuerlig tagning av en filmkamera till skillnad från animationens filmruta för filmruta (Marko-Nord, 2005). Men min uppfattning är att många på frågan ”vad är animation?” troligtvis skulle svara ”tecknad film”. Noteras bör dock att man idag oftast talar om *animerad* film, inte *tecknad* film. Att det förhåller sig så är kanske inte så konstigt med tanke på att det idag produceras en mängd *animerad* film som inte är *tecknad*, dvs. animerad på traditionellt vis med penna och papper utan istället med hjälp av framför allt datorer och olika typer av programvaror. Idag kan termen animation också användas när man pratar om någon form av rörelse på t. ex. en webbsida.

Det finns en rad olika animationstekniker. Den viktigaste skiljelinjen går mellan s. k. traditionell eller ”klassisk” animation och dataanimation även om båda använder sig av samma grundprinciper (Wikipedia, 2005).

- **Traditionell (klassisk) animation** är den äldsta animationstekniken där varje filmruta tecknas för hand. I sin mest avancerade form kräver den 24 teckningar per sekund och är med andra ord en mycket tidsödande och kostnadskrävande

process men kanske samtidigt också den teknik som, åtminstone fram till senare års landvinningar för den dataanimerade filmen, resulterat i en överlägsen kvalitet - om än inte alltid. Exempel på filmer som är animerade på traditionellt sätt är t. ex. alla Disneys klassiska filmer som *Snövit*, *Pinocchio*, *Askungen*, *Djungelboken* m. fl. Ett mer närliggande exempel är Per Åhlins numera klassiska version av Tage Danielssons *Karl-Bertil Jonssons julafton*, som visats i svensk television varje julafton sedan 1975.

Traditionell, handtecknad animation är delvis på väg att försvinna, åtminstone i långfilmsformat. Som exempel kan nämnas att Disney 2004 annonserade att filmen *Kogänget* var deras sista, traditionellt producerade film inom överskådlig framtid och att koncernen framgent enbart kommer att producera datoranimerade filmer.

- **Dataanimation** är animation skapad i datorer med hjälp av diverse programvaror, både i 2D (tvådimensionella karaktärer, objekt och miljöer), 3D (tredimensionella karaktärer, objekt och miljöer) och blandteknik, t. ex en kombination av foto och tecknat material. Den snabba teknikutvecklingen har inneburit alltmer avancerade filmer som inte skulle varit möjliga att göra med traditionell teknik och framgångarna med filmer som *Hitta Nemo*, *Toy Story* m. fl. har visat att kvalitetsanimation inte längre är synonymt med traditionellt tecknad film.

Noteras bör dock att de datoranimerade filmer som kommit de senaste åren och som med all rätt förtjänar sin framgång, alla tillämpar de grundläggande animationsprinciper (dvs. hur man får en karaktär eller ett objekt att röra sig på ett trovärdigt sätt) som framför allt Disneys animatörer kom fram till redan under arbetet med *Snövit* i slutet av 30-talet. Det är bara kostymen som blivit mer påkostad.

Ett annat exempel där dataanimation frekvent förekommer är inom spelindustrin.

En annan teknik som bör att nämnas är **leranimation**, där man använder sig av tredimensionella karaktärer eller objekt, modellerade i lera eller något annat formbart material, som ändras och/eller flyttas lite filmruta för filmruta. Exempel på filmer som

använder denna teknik är filmerna om *Wallace & Gromit* från engelska Aardman Animations.

En enklare, mer grafisk teknik heter **cut-out** och använder platta karaktärer och objekt urklippta (därav namnet) från material som papper, kartong eller dylikt. Ett bra exempel på hur cut-outanimation kan se ut är TV-serien *South Park*, som visserligen numera görs i dator men rent stilmässigt är att betrakta som cut-out.

Det finns också experimentella animationstekniker som t. ex. sandanimation, där man ritlar i ett sandlager på en glasskiva, och direktanimation, som innebär att bilderna skrapas in direkt på filmnegativet.

Det huvudsakliga syftet med animation har, som kanske framgår av ovanstående, alltid varit att underhålla även om animation också används i instruktions- och undervisningssyfte (Wikipedia 2005). Idag produceras det mer animerad film än någonsin, i huvudsak för TV. Dessvärre är mycket enligt min uppfattning av undermålig kvalitet, både innehållsmässigt och tekniskt även om det, som i de flesta fall, finns exempel på undantag. Kopplingen mellan animation och marknadsföringen av t. ex. leksaker och spel är idag ett utbredd fenomen och den konstnärliga kvaliteten kommer ofta i andra hand, vilket jag anser är beklagligt eftersom målgruppen för den här typen av animation nästan undantagslöst är barn. Animation är idag i mångt och mycket en industri och en affärsverksamhet vars primära syfte är att generera inkomster åt de som investerar i den. De som fortfarande ser på animation som ett konstnärligt medel att förmedla ett budskap eller berätta en historia kämpar ofta i motvind och har svårt att finansiera sina projekt.

2.4 Om att lära ut animation

Enligt Claes Jurander är animation ett extremt sammansatt språk vars komplexitet skulle kräva en omfattande semiotisk analys om det så bara handlade om en femminuter lång animation. Han ställer frågan hur man lär ut ett sådant komplext ämne (Marko-Nord&Jurander 2002).

Lärlingssystemet var (jämfört med det autodidaktiska) den enda utbildningsväg som fanns att tillgå för den hugade animatören i Sverige ända fram till mitten på 1990-talet. Systemet med att man lär sig ett yrke genom praktiskt utövande under överinseende av en professionell har en lång tradition inom hantverksyrken i allmänhet. Eftersom den svenska animationsbranschen är så pass liten är dock möjligheterna att få en "lärlingsplats" mycket begränsade.

Eftersom animation idag förekommer inom allt fler områden (till exempel på nätet) samtidigt som den blivit både billigare och enklare att framställa, finns det idag ett brett utbud av olika utbildningar med olika inriktningar och omfattning, alltifrån datortekniska utbildningar med vissa animationsinslag till rena animationsutbildningar på högskolenivå, som till exempel den tvååriga animationsutbildning i Konstfacks regi som bedrivs i Eksjö (Marko-Nord&Jurander 2002).

Jurander menar att eftersom animation är ett så pass sammansatt språk med många olika komponenter (exempelvis berättelse, bild, teckning, tempo, dramaturgi, rörelse, karaktär med mera) så är det nödvändigt för en utbildning att prioritera eftersom det blir omöjligt att seriöst behandla alla ingående moment. Frågan blir därför vad man skall prioritera. Jurander hävdar vidare att det råder en motsättning mellan animationsbranschens behov och de befintliga utbildningarnas konstnärliga inriktning. Motsättningen består i att animation i dagens Sverige ses från två olika håll, dels från en kommersiell utgångspunkt där man ser nödvändigheten av att anpassa sig till marknadens villkor och behov, dels från en konstnärlig utgångspunkt där animation ses som ett individuellt uttrycksmedel och där slutprodukten i första hand är tänkt att visas på festivaler.

Jurander tycker avslutningsvis att den ideala animationsutbildningen har både ett marknadsmässigt och ett konstnärligt perspektiv samt att den har respekt för "animationens behov av att få vara tidskrävande och bärare av en egen identitet" (a. a. s. 129).

Williams (2001) betonar vikten av att kunna teckna så pass bra att animatören kan koncentrera sig på "skådespeleriet" utan att behöva kämpa med själva tecknandet. Han är av den åsikten att om man inte kan teckna så kan man inte heller bli en bra animatör

och rekommenderar alla som har ambitionen att bli animatörer att lägga ner mycken tid på att lära sig teckna, företrädesvis kroki.

Också Gardner (1999), som undervisar i datagrafik och animation på universitetsnivå, menar att en utbildning inom området bör fokusera mer på konstnärliga och designmässiga aspekter och animation, istället för att i huvudsak lära eleverna att behärska programvaror, även om detta också bör ingå som en viktig del. Enligt hans erfarenhet efterfrågar branschen animatörer snarare än dataanimatörer, det vill säga personer som har en konstnärlig grund att stå på men som inte nödvändigtvis behärskar programvarorna så bra eftersom ”the best software can create poor art if the person using it is not an artist, and bad software can be made to create great art if the person using it understands aesthetics” (a. a. s. 19).

Min tolkning av ovanstående är att en animationsutbildning bör stå på en konstnärlig grund där tecknandet ingår som ett centralt moment, att tekniken i form av programvaror, om än viktig, inte tillåts bestämma kursupplägget samt att det är nödvändigt att välja vilka moment som skall prioriteras i den specifika utbildningen.

3. Metod

Mitt examensarbete syftar till att ge en bild av hur lärare uppfattar Skolverkets förslag att införa animation som ämne i gymnasieskolan.

3.1 Metodval

Mitt examensarbete baseras på en kvalitativ metod, intervjun. Syftet med en kvalitativ intervju är enligt Johansson och Svedner (2001) ”att få den intervjuade att ge så uttömmande svar som möjligt om det intervjun behandlar” (s. 25) vilket jag kände att jag inte skulle uppnå med hjälp av exempelvis en enkätundersökning, där min egen personliga erfarenhet är att man inte alltid svarar fullt i enlighet med sina faktiska kunskaper eller åsikter. Jag fruktade också att en enkätundersökning skulle ta tid att sammanställa på grund av att jag inte skulle få in tillräckligt med svar i tid från ett antal stressade lärare och skolledare, som förmodligen inte i första hand skulle prioritera ett frågeformulär från en lärarstudent.

Vidare beskriver Johansson och Svedner den kvalitativa intervjun som ett samtal där ”den ena repliken ger den andra” (a. a. s. 25) vilket låg i linje med min intention att utöver uttömmande svar även få spontana sådana (därav valet att inte låta intervjupersonerna ta del av frågorna i förväg).

Jag valde den strukturerade intervjuns metod som utgångspunkt. Detta innebar att både frågeområdet och frågorna (se bilaga 1) bestämdes i förväg och att samtliga intervjuade fick samma frågor, samt att de ställdes i samma ordningsföljd vid intervjutillfället. De var dock formulerade på ett sådant sätt att intervjupersonernas svar på de i förhand bestämda frågorna ofta ledde till följdfrågor från min sida. Personligen upplevde jag att intervjuerna på detta sätt blev mer ”levande” och resultatet därmed mer tillförlitligt eftersom intervjupersonerna fick möjlighet att utveckla sina tankegångar.

3.1.1 Urval

De fyra intervjupersonerna är verksamma som lärare på två olika gymnasieskolor i södra Sverige. Samtliga lärare undervisar på i ämnen som har beröringspunkter med animation, till exempel multimedia, webbdesign, grafisk kommunikation, 3D m. m. och har alla lång erfarenhet i yrket. Två av lärarna hade jag personligen haft kontakt med innan intervjuerna, de övriga två hade jag aldrig träffat förut utan kontakten förmedlades via deras rektor.

Mitt urval gjordes med utgångspunkten att det i första hand var de lärare som skulle komma att påverkas av Skolverkets förslag att införa animation som ämne, var intressanta som intervjuobjekt. Min tanke var att de lärare som undervisar i ovanstående slags ämnen också är de lärare som kan komma att undervisa i animation och att det därför var deras åsikter, synpunkter och reflektioner kring förslaget som kändes relevanta för undersökningen.

Antalet intervjuer stannade vid fyra eftersom jag efter genomlysning och utskrift av dessa kände att materialet gav en tillräckligt god bild av hur förslaget uppfattades och att det var möjligt för mig att komma fram till ett resultat utifrån mina frågeställningar.

3.1.2 Genomförande

Samtliga intervjuer spelades in med hjälp av en lånad Sony MiniDisc Recorder, en skiva per intervju, och skrevs därefter ut ordagrant för analys. Arbetet med dessa utskrifter var tidsödande och en av intervjuerna led dessutom av en för låg inspelningsvolym, beroende på en kombination av att intervjupersonen satt för långt ifrån mikrofonen och dessutom pratade förhållandevis lågt. Det gick trots detta att tolka innehållet. I övriga intervjuer var ljudkvaliteten bra. Eftersom jag inte tidigare gjort någon intervju, och dessutom aldrig varit i närheten av en MiniDisc Recorder, upplevde jag den tekniska aspekten av intervjusituationen som något besvärande. Jag valde därför att först intervjua den lärare som jag kände bäst för att bli bekväm med intervjusituationen.

Intervjupersonerna fick i förväg veta vad intervjun skulle handla om och ombads läsa igenom Skolverkets förslag på kursplan för ämnet animation. Dock fick de inte veta frågorna i förväg. Syftet med detta var att jag ville ha så spontana svar som möjligt.

Intervjuerna genomfördes vid fyra olika tillfällen mellan den 30/11 och den 15/12 2005, samtliga på de två skolorna ifråga. Två ägde rum i ett tomt klassrum, en i ett litet, för eleverna avsett studierum och en i ett mindre mötesrum. Vid samtliga intervjutillfällen var vi helt ostörda. Ur en rent inspelningsteknisk synvinkel var möjligtvis studierummet att föredra eftersom vi där båda satt nära mikrofonen. Under de båda intervjuerna i klassrummet satt både jag och intervjupersonerna något för långt ifrån mikrofonen, vilket, som jag nämnde ovan, i framför allt det ena fallet ledde till en något för låg inspelningsvolym.

Jag upplevde samtliga intervjupersoner som positivt inställda till intervjun. Även intervjusituationerna upplevde jag som avslappnade och den lilla nervositet jag kände i början var snabbt övergående. Samtliga intervjupersoner verkade ta mina frågor på allvar, svara spontant och ärligt och mitt intryck var att samtliga var engagerade i ämnet, även om deras kunskaper i detsamma skiftade. Stundtals hade intervjuerna mer karaktären av ett samtal än en intervju, vilket jag upplevde som något positivt. Samtliga intervjuer tog mellan trettio och fyrtiofem minuter att genomföra. Tilläggas bör att jag inte i något fall upplevde tiden som ett problem, dvs. att någon av de intervjuade verkade stressade på något sätt.

3.1.3 Etiska överväganden

Samtliga intervjupersoner informerades om syftet med intervjun i förväg samt att både deras och skolans anonymitet var garanterad. Alla var också införstådda med att intervjun spelades in och att den efter avslutat arbete skulle förstöras.

3.1.4 Tillförlitlighet

Jag bedömer att samtliga intervjuer har en förhållandevis hög tillförlitlighet. Samtliga intervjupersoner fick identiska frågor och intervjuerna gjordes av mig personligen. De yttre omständigheterna vid intervjutillfällena var ungefär desamma. Eftersom

intervjupersonerna inte heller fått frågorna sig tillsända i förväg upplevde jag att svaren var spontana och inte tillrättalagda. I ett fåtal fall kunde jag dock känna att intervjupersonen till viss del blev ”styrd” i sitt svar av mina följdfrågor men att det inte invercade på resultatet av intervjun i sin helhet.

3.1.5 Bearbetning

Intervjuerna skrevs ut ordagrant, pauseringar markerades med punkter och vid de få tillfällen jag inte kunde tyda vad den intervjuade sa markerades detta med ordet otydbart inom parantes. Därefter läste jag igenom intervjuerna ett flertal gånger för att finna eventuella teman och röda trådar, resultatet blev fem teman som delvis anknyter till mina frågeställningar. Vad som jag uppfattade som överraskande, och samtidigt något motstridigt, var att samtliga intervjupersoner var positiva till att införa ämnet samtidigt som de, med undantag av en, var mer eller mindre kritiska till förslagets utformning och innehåll samt att alla verkade ha åsikten att en kursplan alltid är ”luddigt” formulerad och att detta inte nödvändigtvis är av ondo.

4. Resultat

Resultatet presenteras i form av citat från intervjuerna med åtföljande kommentarer, indelade i nedanstående teman. Varje tema avslutas med en kort sammanfattning av intervjupersonernas åsikter.

4.1 Intervjuerna

Resultatet av intervjuerna har jag valt att dela upp i följande teman:

1. *Kunskap och kompetens.* Det vill säga, hur uppfattar intervjupersonerna sin egen kunskap när det gäller animation i allmänhet, vad innebär animation för dem och vidare, om de anser att kompetensen finns på den egna skolan för att bedriva undervisning i ämnet.
2. *Animation som ämne.* Hur ser intervjupersonerna på att införa animation som ämne, är det viktigt att elever i gymnasieskolan får kunskap om animationens språk och tekniker?
3. *Kursplanens beskrivning av ämnet.* Här redovisas intervjupersonernas åsikter om kursplansförslagets övergripande beskrivning av ämnet.
4. *Innehåll.* Här redovisas intervjupersonernas åsikter om innehållet i förslaget, uppbyggnaden, kursbeskrivningarna, målbeskrivningarna, storleken etc.
5. *Framtiden.* Vad för uppfattning har intervjupersonerna om ämnets framtid på den egna skolan.

Varje tema avslutas med en kort sammanfattning av resultatet.

4.1.1 Kunskap och kompetens

För att kunna analysera intervjupersonernas kunskap om animation måste åtskillnad göras på teoretisk kunskap, t. ex. kunskap om den animerade filmens historia eller kunskap om olika animationstekniker, och praktisk kunskap, det vill säga kunskap i *hur* man animerar.

Det övergripande intrycket är att samtliga intervjuade är intresserade av och har ett personligt förhållande till animation.

Lärare 1 har lärt sig det han kan på egen hand.

Ja, alltså, vad jag vet om animation, jag har ju inte gått någon formell utbildning i animation, det har jag inte gjort utan jag har ju fått lära mig...trial and error...metoden. (Lärare 1).

Lärare 1 säger vidare apropå klassiska animationstekniker, dvs. tekniker som inte i första hand använder datorer och dataprogram som verktyg:

Ja, eftersom det, jag inser ju att, att det andra är ju jättekul också men det är ju ingenting som jag har sysslat med, jag kan ju inte påstå att jag kan det så att det liksom ligger utanför mitt kompetensområde. (Lärare 1).

För Lärare 1 handlar animation med andra ord i första hand om datoranimation och han anser sig inte ha kunskap om andra animationstekniker som t. ex. leranimation, cut-out och animation på papper, dvs. sådana tekniker som i kursplansförslaget kallas klassiska.

Lärare 2:s kunskaper är enligt honom själv små.

Ja, egentligen vet jag ju ganska lite rent faktiskt om det. (Lärare 2).

För Lärare 2 är animation i första hand synonymt med Kalle Anka och Walt Disney men han tycker samtidigt att det är svårt att sätta fingret på vad som är animation idag. Lärare 2 säger senare i intervjun att han aldrig kommer att kunna undervisa i ämnet.

Lärare 3 har jobbat *med* animatörer i multimedieproduktioner, spelproduktioner och serietidningar och har ett stort intresse för animerad film men anser sig inte ha de tekniska kunskaperna. Han är däremot väl insatt i ämnet som helhet.

Jag vet rätt mycket om det, ja. (Lärare 3).

Lärare 4 anser sig kunna väldigt lite om "bakomverket", dvs. hur man praktiskt går tillväga när man animerar.

Alltså, jag vet väldigt lite om animation, jag är inte alls insatt i, i animation men...man ser på TV och så vidare va, filmer, och på bio, och sen så är det ju animation på dator såklart va. (Lärare 4).

När det gäller frågan om kompetensen att undervisa i ämnet finns på den egna skolan anser alla utom en att så inte är fallet. Lärare 1:

Ja ja, det tror jag. (Lärare 1).

Lärare 1 svarar jakande på frågan om kompetensen finns på skolan. Samtidigt säger han att det krävs en inventering och uppdatering av lärarna som skall undervisa i ämnet och anser sig själv behöva mer kunskaper i 3D- och 2D-animation. Värt att notera är att Lärare 2, som arbetar på samma skola som Lärare 1, har motsatt åsikt i frågan.

Ja, det...jag tror att vi, vi har ingen på skolan idag som skulle kunna undervisa i det här. Möjligtvis litegranna, alltså i, på klassiska animationer att det finns nån som, som kan göra det. Men skulle vi göra nånting så, så behöver det anställas personal. (Lärare 2).

Lärare 3 menar att det krävs animatörer för att undervisa i ämnet och att kompetensen därmed inte finns på skolan. Men han är också av den åsikten att andra lärare, t. ex. textlärare och filmlärare, kan vara inblandade i undervisningen och ser gärna ett samarbete mellan de olika ämnena.

Man måste ha yrkesfolk som lärare först och främst. (Lärare 3).

Lärare 4 ser ämnet och förslaget, fullt genomfört, som yrkesinriktat och anser i så fall att det behövs lärare med praktisk erfarenhet av animation

Jag tror att vi behöver annan personal, ifall vi ska göra det här på djupet. Ska vi göra det lilla biten av det, låt säga 2D och inte vara yrkesanpassade, då tror jag vi kan fixa det men ska vi göra det här fullt ut så att vi har en yrkesinriktad utbildning med animation, då tror jag vi behöver annat folk. (Lärare 4).

Sammanfattning

- Samtliga intervjupersoner är i mer eller mindre hög grad intresserade av animation.
- Tre av fyra anser sig inte ha kompetens att undervisa i den praktiska delen av ämnet, det vill säga *hur* man animerar. Den fjärde anser sig kompetent när det gäller dataanimation men inte när det gäller andra tekniker.
- Tre av fyra anser inte att kompetensen finns på den egna skolan. Den fjärde svarar jakande på frågan men anser samtidigt att det finns ett behov av vidareutbildning.

4.1.2 Animation som ämne

Samtliga intervjupersoner är, som tidigare nämnts, positivt inställda till animation i allmänhet. Alla tycker också att det är viktigt att elever i gymnasiet får en ökad kunskap i ämnet och att det därmed har ett berättigande.

Lärare 1 ser klassisk animation som en bra grund att utgå ifrån. Han ser dock snarare på ämnet som en utveckling och breddning av multimediaämnet än ett självständigt sådant.

Ja, det tycker jag därför att...man kan väl säga så här att, så som vi jobbar idag, så, så saknar dom kanske dom här grunderna, dom riktiga grunderna. Så det tycker jag är viktigt, att jag ser väl den här klassisk teknik som en, som en början till, till nästa steg, det är ungefär som i grafisk kommunikation så har du ju inte blytyper längre, kast och sättmaskiner, vilket hade varit väldigt bra för att åskådliggöra hur det här...varför det finns, ser ut i datorn som det gör, jo, grunden är denna va. (Lärare 1).

Även Lärare 2 kopplar ihop animation med multimedia och den nya föreslagna inriktningen på Medieprogrammet som av Skolverket kallas Interaktiva medier.

Ja, det är det ju, alltså viktigt i den bemärkelsen...för alla är det ju inte det, självklart inte, det beror väl lite på inriktning och sånt där, men på (skolans namn) om man tittar på den här...eh...ja, kurserna som kommer med den nya gymnasieskolan...eh...interaktiva medier...ja, det tror jag absolut det är viktigt. Och...om man tänker sig det kanske går mot spelindustrin och sånt där, då krävs det animeringar. Det kan ju även vara för dom som läser graf och sånt där...och rörlig bild framför allt, den också. Så att...ja, det är definitivt viktigt. (Lärare 2).

Lärare 3 ser i första hand på animation som ett filmspråk, en teknik att berätta en historia och har överlag en annan infallsvinkel till ämnet än övriga intervjupersoner.

Ja, det tycker jag är väldigt viktigt. Det är ett bildspråk som ingår i min undervisning nu. Och det är ett bildspråk som dom borde få i alla program. Att lära sig dels filmens språk och animationens språk, hur man kan slå sönder saker och sätta tillbaka igen, i en animerad film till exempel, en animerad berättelse. Det är viktigt, ja. (Lärare 3).

Lärare 4 har en mer övergripande syn på vikten av att eleverna lär sig analysera det dom ser, vare sig det handlar om animation, film, reklam eller andra bildmedier. Han gör ingen koppling till den praktiska aspekten av animationsämnet, det vill säga att det är viktigt att eleverna får lära sig olika animationstekniker.

Ja, som filmlärare så tycker jag att det är jätteviktigt att man lär sig koda av vad sjutton man ser så att man inte dras med och bara konsumerar utan att man ser, det är nån bakom här som vill tala om nånting för mig och det är jätteviktigt när ungarna sitter vid burkarna och det är jätteviktigt när dom sitter och tittar på TV och nyheter och vad det är för något. Absolut. Det kan man ju göra på olika sätt, det kan man göra så att säga i ämnet animation, det kan man också göra i ämnet rörlig bild eller mediekommunikation som vi också arbetar med här ute. Jag tycker det är jätteviktigt. (Lärare 4).

Sammanfattning

- Samtliga intervjupersoner är positivt inställda till att införa animation som ämne och tycker att det är viktigt att elever i gymnasieskolan får kunskap om animationens språk och tekniker. Intrycket är dock att alla utom en ser på ämnet som en breddning och utveckling av redan befintliga mediaämnen och inte riktigt ser det som nödvändigt att lansera det som ett separat ämne i den omfattning som föreslås av Skolverket.
- Lärare 3, som är den av intervjupersonerna som enligt min uppfattning har mest kunskaper om animation, ser dock på ämnet som ett självständigt sådant och är väl insatt i skillnaderna mellan animation och övriga bildmedier.

4.1.3 Kursplanens beskrivning av ämnet

Samtliga intervjupersoner kände till Skolverkets förslag att införa animation som ämne innan intervjutillfället men alla hade inte satt sig in i förslaget förrän de av mig ombads att göra det inför intervjun. En av de intervjuade är dock speciellt intresserad av ämnet och hade innan Skolverkets förslag blev offentligt, personligen engagerat sig i att animation skulle finnas på den egna skolan som en del i en profilering riktad mot spelmarknaden. Överlag är samtliga intervjupersoner positivt inställda till förslaget men har en del invändningar mot hur det är formulerat. Frågan som ställdes först var hur intervjupersonerna uppfattade den övergripande beskrivningen av ämnet Animation i kursplansförslaget.

Lärare 1 tycker att förslaget lämnar ganska stort utrymme för egna tolkningar och att det är upp till lärarna själva att bestämma hur ämnet ska läggas upp, något som han upplever som positivt. Han har heller inte några invändningar mot målen för ämnet.

Ja, alltså...den är ju...den är ju rätt så övergripande tycker jag ändå, för där står ju liksom ändå vad, vad det innebär, vilka olika delar som ska vara med och sen är det ju upp till skolan eller till dom som jobbar med det här, att göra nånting av det här innehållet för det måste vi ju skapa själv, vi kan ju inte begära att dom ska skriva ner liksom vad vi ska göra på det, det är ju samma med dom, alltså, den kursplanen som finns i multimedia idag, och webbdesign, den är ju ungefär lika luddig i, i sin beskrivning. (Lärare 1).

Lärare 2 har ungefär samma uppfattning som Lärare 1. Ordet luddig återkommer även här och Lärare 2 tycker också att en kursplan måste lämna utrymme för egna tolkningar, att en alltför detaljstyrd plan hämmar lärarnas egen kreativitet.

Ja, den är väl...egentligen så, så tydlig som den ska vara. Jag tror att den kommer att förfinas lite, den kommer att putsas va, men en kursplan såhär, den får inte vara för tydlig. (Lärare 2).

Lärare 3 är direkt kritisk mot det skrivna och anser att kursplanen inte har med verkligheten att göra, att den är en skrivbordsprodukt författad av personer som inte är insatta i ämnet, något som han menar sig ha upplevt många gånger tidigare. Lärare 3 använder även han ordet luddig i sin beskrivning men i negativ bemärkelse.

Ja (skrattar lite), första intrycket är att det är ett skolarbete. Dom som har gjort har ingen aning om vad animation är. Dom vet inte mycket om animation. Men det är som alla andra kursplaner som handlar om dom här yrkesämnena, att som yrkeslärare tvingas man ta tag i det och bena upp det till lektioner och utbildning sen, och det går också att göra med det, det förslaget. (Lärare 3).

Lärare 4 tycker kursplanen är vettigt formulerad och utformad. Men uttrycker senare en tveksamhet kring om den är realistiskt med tanke på en framtida arbetsmarknad (eftersom han ser kursen som en yrkesutbildning) och kallar förslaget en vision. Han ser också ett problem med att skaffa praktikplatser till eleverna och menar att ämnet snarare borde ses som studieförberedande.

Ja, jag tycker att dom har gjort en rätt vettig uppställning här med, med, när man kollar på...ämnets uppbyggnad, (otydbart) med animation klassiska tekniker som en grund och sen så animation 2D och animation 3D...eh...det är rätt tydligt. (Lärare 4).

Sammanfattning

- Tre intervjupersoner uppfattar den övergripande beskrivningen av ämnet som i huvudsak bra. Ordet luddig återkommer vid ett flertal tillfällen, men uppfattningen är att det är så det ska vara eftersom det ger utrymme för egna tolkningar.
- Lärare 3 är direkt kritisk till hur beskrivningen av ämnet är utformat och kallar den en skrivbordsprodukt utan verklighetsförankring. Han använder ordet luddig i negativ bemärkelse. Samtidigt menar han att detta är vanligt i kursplaner för yrkesämnena.
- Lärare 4 är visserligen en av tre som är positiv till ämnesbeskrivningen men kallar den även en vision som blir svår att genomföra i praktiken. Han anser också att ämnet egentligen borde betraktas som studieförberedande eftersom han är tveksam till om det finns en arbetsmarknad för eleverna.

4.1.4 Innehåll

Ämnet animation kommer enligt förslaget att bestå av fyra delkurser à 100 poäng vardera, *Animation – klassiska tekniker*, *Animation 2D*, *Animation 3D* samt *Animation med produktionsinriktning*. De tre förstnämnda kurserna kan läsas fristående medan den sistnämnda däremot är en fortsättningskurs. Denna uppbyggnad upplevs överlag som positiv av intervjupersonerna.

Lärare 1 tycker uppbyggnaden är bra men uttrycker dock en förvåning över ämnets storlek och att det inte utgör en del av den föreslagna nya inriktningen Interaktiva medier, där det skulle kunna ingå som ett obligatoriskt ämne.

Ja, ja det tycker jag. Det tycker jag, för att då får man ju liksom prova på tre olika steg, 2D, 3D och klassisk och sen sätta ihop det till en produktion. Så det är väl inget fel. (Lärare 1).

Lärare 2 kommenterar inte i första hand uppbyggnaden av ämnet utan storleken, som i hans ögon är alltför omfattande. Han säger samtidigt att han inte kan bedöma om storleken på ämnet är realistiskt i förhållande till de uppsatta målen, att han inte vet hur mycket tid man behöver.

Ja, å liksom vad jag var inne på då, det å att det kanske är för stort men det är ju svårt att säga om det är det, det kan jag inte riktigt avgöra men det är ju ändå fyra stycken kurser va. Och det...å hundra poäng. Och det, det låter i mina öron väldigt mycket om det inte är så alltså, vad är idén med det, är det alltså att vi ska släppa ut färdiga animatörer, blir man det om man, är man det om man gått igenom alla kurser, var, var är man då någonstans. (Lärare 2).

Lärare 3 är positiv till uppbyggnaden men ser ett framtida problem i att skaffa praktikplatser åt eleverna eftersom han ser ämnet i första hand som yrkesförberedande.

Nej, alltså, jag tycker det är bra med fyra delkurser. Det kan bli två, man slår ihop det sen i praktiken, men att det är uppdelat så, 100-poängskurser som ska betygsättas efter varje, det är bra. (Lärare 3).

Lärare 4 är också positiv. Vidare kopplar han ihop storleken på ämnet med en framtida arbetsmarknad och anser att det i så fall är för lite med 400 poäng. Samtidigt uttrycker han en tveksamhet kring om det finns en arbetsmarknad och tycker att om så inte är

fallet, att ämnet är för stort och istället borde integreras i ett profilblock med filminriktning.

Ja, det, som jag sa förut...man börjar med klassiska tekniker, det är väl bra och ha en grund att stå på med historiken och allt vad det är för nånting. Och sen så går man till 2D och så går man till 3D, visst, det är väl vettigt. (Lärare 4).

Målen för ämnet väcker inga större reaktioner hos Lärare 1 och 2.

Nej, jag, jag tycker faktiskt att...mål för ämnet här...det...jag har inte så mycket och...jag tycker dom har fått med det mesta här att...men det, det liksom upp till oss att skapa det här, tycker jag. Jag tycker inte om heller att det ska vara nån slags detaljstyrning, att det ska stå vad, vad vi ska göra exakt... (Lärare 1).

Ja, a men dom är...det, det är inget egentligen konstigt med dom alls. Eh...jag tror att dom kommer att förändras kanske litegrann också. (Lärare 2).

Lärare 3 tycker däremot att målen är svåra att precisera, uppnå och konkretisera och att det i praktiken blir svårt att uppfylla dem.

Ja, alltså målen är lika luddiga som övriga innehållet. Jag vet inte riktigt vad dom har tänkt sig att det ska sluta som. (Lärare 3).

Lärare 4 uttrycker även han en viss skepsis över om målen är realistiska i förhållande till förutsättningarna.

Ja, alltså, målen stämmer ju med så att säga innehållet i kursplanen och så vidare och återigen...om det inte är kejsarens nya kläder så är det ju jättebra. Är det en vision som verkligen går att få i mål så är det ju bra, kan jag tycka. (Lärare 4).

Innehållet i kursen *Animation – klassiska tekniker* tycker Lärare 1 verkar väldigt roligt och han menar att det är en kurs han själv skulle vilja/behöva gå.

Ja, jag tycker det verkar väldigt roligt när jag läser det, faktiskt. Det är en kurs som jag själv skulle vilja gå, därför att jag har ingen, ingen kunskap om det här. Så jag kan inte uttala mig så mycket om det va, om man gör och såhär, men det verkar jättekul, det gör det. Men det är ju nånting som...som jag inte behärskar. (Lärare 1).

Lärare 2 ifrågasätter några av de tekniker kursen ska fokusera på.

Ja, nu är vi där igen och det är det som jag inte riktigt kan svara på, är sand och filmjolk nånting som man ska hålla på med...i sig va, och det alltså, gör man verkligen, håller man på och animerar med sånt idag? (Lärare 2).

Lärare 2 anser dock att det är mycket upp till den enskilde lärarens engagemang och kunskaper när det gäller att omvandla kursens innehåll till praktisk undervisning och är positiv till att det ingår moment som tar upp manus, storyboard och produktionsplanering.

Lärare 3 är den av intervjupersonerna som är mest kritisk till innehållet i kursen.

Det verkar mer va lite lekstuga tycker jag, att man ska prova lite olika...roliga sätt att animera saker på. Det står ju ingenstans om vilket oerhört arbete det är. (Lärare 3).

Lärare 3 reagerar också starkt på att det inte någonstans i kursbeskrivningen nämns papper och penna, som han menar är animatörens viktigaste arbetsredskap och drar slutsatsen att någon animatör inte varit inblandad i utformningen av kursens innehåll. En del av de animationstekniker som nämns tycker han inte heller kan kallas klassiska utan snarare experimentella.

Lärare 4 anser överlag att kursen är för omfattande men har i övrigt inga direkta synpunkter på själva innehållet.

Ja, det är 100 poäng och man ska ta sig igenom papper, lera, dockor, sand, filmjolk. Och sen står här, särskild vikt ska läggas vid att träna eleven i att uppfatta och skapa rörelse med tempo, timing och så, och det, man hinner väl inte med allt, man får väl välja och sortera. Sen är det ju, kursen ska ge en orientering om hur man samverkar i yrkesroller, om tekniska redskap, drama...alltså, man vill för mycket. Man vill så oerhört mycket. Men det, det är väl en bra bas och stå på och sen jobba sig vidare. (Lärare 4).

Innehållet i kursen *Animation 2D* väcker inga större reaktioner hos intervjupersonerna. Lärare 1 anlägger ett datorperspektiv och nämner ett antal programvaror som han ser som användbara i kursen.

Där tycker jag att...ja, där står ju alltså, förmåga att använda färg och skapa karaktärsutveckling, bakgrunder och rörelse och där...och där har vi ju, där jag ser jag ju...Flash, jag ser Photoshop, om vi nu pratar program, After Effects eller liknande program, där man då blandar pixelgrafik och vektorgrafik också, och sätter till även ljus och, eller ljud i alla fall, använder ljudprogrammen i större utsträckning än vad vi kanske gör idag. (Lärare 1).

Lärare 2 tycker att den i stort påminner om innehållet i kursen *Animation – klassiska tekniker* och har inga direkta synpunkter.

Nej, den är ju egentligen densamma, det är bara att man har, har förflyttat den helt enkelt, till en, digitalt berättande istället. Men det utgår jag ifrån att det första blir också...på att, man gör det papper eller filmar, att allting blir ju mer eller mindre digitalt va, men...nä, jag har inget annat att säga, den är väl så som man kan förvänta sig att den är. (Lärare 2).

Lärare 3 däremot ser kursen som en direkt fortsättning på *Animation – klassiska tekniker* och skall också gärna se att 2D-kursen slogs ihop med denna, att dessa två kurser bildar en bas utifrån vilken eleverna sedan går vidare.

Man ska få en inblick i det, och man ska få nån slags känsla för det, men inte så att man sen kan välja bort dom andra kurserna va, det står visserligen i kursplanen att dom, att alla kurser ska va fristående. Och man ska kunna tydligt välja då en av kurserna. Men jag skulle vilja ha den här andra kursen som en direkt fortsättning på den första. (Lärare 3).

Lärare 4 har inte heller några direkta synpunkter på kursen.

Nä, dom säger att kursen fokuserar på tvådimensionellt berättande med digital produktionsteknik. Och jag antar att det är det vi ser mest av, hela tiden, så att det är väl rätt. (Lärare 4).

Samma sak kan i princip sägas om kursen *Animation 3D*; inte heller innehållet i den väcker några större reaktioner hos intervjupersonerna. Lärare 1 kommenterar dock elevernas förkunskaper (eftersom jag framförde åsikten vid intervjutillfället att 3D-program är mer komplicerade att lära sig) när det gäller 3D som följer:

Men jag får ju ändå säga att... det går ändå förhållandevis snabbt att, att, tycker jag, dom är, dom flesta är ju ändå ganska, dom för...om jag går tillbaka tre år mot den första kursen som jag hade då i 3D, så kan eleverna mycket mer idag i, i såna här 3D-program än vad dom kunde då. Så att, alltså, deras inlärningströskel är betydligt kortare än vad den var för tre år sen, vad det nu beror på,

men det måste bero på att dom har kommit i kontakt med dom här programmen nån annanstans.
(Lärare 1).

Lärare 2 har inga synpunkter kring kursinnehållet men däremot tror han att det är 3D-kursen som kommer att bli populärast bland eleverna.

Nä, egentligen inte utan det är, om du läser det här så är det ju en...det står ju samma sak. Man har bytt ut 2D mot 3D...så att nä. (Lärare 2).

Lärare 3 har inte heller några synpunkter på själva innehållet. Han ser dock en klar skiljelinje mellan denna kurs och *Animation – klassiska tekniker* och *Animation 2D*.

Ja det, jag ser det också som en fortsättning på 2D-kursen, klassiska tekniker och 2D är en grej för sig. Och det, sen skulle man kunna gå vidare därifrån och göra ett projekt. Och sen kan man också hoppa på 3D-kursen då va, att man kan gå vidare därifrån. (Lärare 3).

Lärare 4 slutligen tycker heller inte att det finns något att kommentera kring innehållet men är även han av den åsikten att 2D kommer före 3D.

Ja, jag har inte gjort några understrykningar eller överstrykningar där så jag har inte reflekterat så mycket över att nånting skulle va...konstigt, den bygger ju på, som jag ser det, på 2D. Fast det säger man inte att, man står att dom, man kan läsa dom fristående...vilket...så att jag kan det för lite. (Lärare 4).

Avslutningsvis kommer vi till den fjärde kursen som ingår i ämnet, *Animation med produktionsinriktning*. Inte heller här kommenteras själva kursbeskrivningen. Lärare 1 ser dock ett rent praktiskt problem med kursen;

Jag får ju...det, det kan, det kan ju va lite svårt, för att göra en produktion för...har man nu...bara gått en kurs av dom här och sen har vi några, nån elev som har gått två kurser och nån annan tre kurser...så att, vad, vad ska man göra med det? (Lärare 1).

Lärare 2 ser produktionskursen som den kurs där eleverna skall visa vad de lärt sig under de tidigare kurserna.

Det blir lite mer som ett examensarbete litegranna, kan man säga. (Lärare 2).

Lärare 3 kommenterar det faktum att det i kursbeskrivningen sägs att slutprodukten kan användas av eleven som arbetsprov för arbetslivet eller vidare studier och att det är viktigt att bestämma sig för om ämnet skall vara yrkes- eller studieförberedande.

Mm, det kan bli ett arbetsprov av det. Men då är det, då tycker jag också, att då måste man som skola eller som Skolverket kanske, bestämma sig om det ska bli en yrkesförberedande eller en studieförberedande. Säger man att det är en yrkesförberedande så måste man också veta, vilket yrke då? Alltså, yrket animatör finns naturligtvis men arbetsmarknaden är ju inte så jättestor precis. Ska man ha en gymnasieutbildning som ska förbereda för en vidareutbildning till animatörer, som naturligtvis kommer att behövas i spelproduktion, så ska man satsa mycket mer på det. Då ska man säga att detta är för att ni ska kunna komma in på den högskoleutbildningen som utbildar sig vidare. (Lärare 3).

Lärare 4 ser produktionskursen som yrkesinriktad och anser att om man inte ser hela ämnet som yrkesinriktat och bedömer att det finns en arbetsmarknad, så är kursen överflödigt.

Och det, det är ju en yrkesinriktad kurs, kan man säga. Så att, tror vi att det finns en marknad så är det ju jättebra och tror vi inte det finns en marknad så kan vi ju hoppa den kursen. (Lärare 4).

Sammanfattning

- Tre av fyra intervjupersoner upplever ämnets uppbyggnad med fyra delkurser som bra.
- Lärare 1 och 2 förhåller sig tveksamma till ämnets storlek (400 poäng). Lärare 4 anser att ämnet är för stort om det betraktas som studieförberedande och för litet om det betraktas som yrkesförberedande.
- Innehållet i delkursen *Animation – klassiska tekniker* väcker blandade reaktioner. Lärare 1 är positiv, Lärare 2 har en delad uppfattning och Lärare 3 är direkt kritisk. Lärare 4 uppfattar innehållet som bra men att det är alltför omfattande.
- Innehållet i delkurserna *Animation 2D* och *Animation 3D* väcker inga större reaktioner. Lärare 3 ser däremot gärna att 2D-kursen slås ihop med *Animation –*

klassiska tekniker och att man först därefter går vidare till 3D. Lärare 4 är också av den åsikten att 2D kommer före 3D.

- Kursen *Animation med produktionsinriktning* kan enligt Lärare 1 medföra praktiska problem eftersom eleverna läst olika mycket innan (alltifrån en delkurs till tre). Lärare 2 ser kursen som ett examensarbete. Lärare 3 menar att det är viktigt att klargöra för eleverna om kursen syftar till att producera något som kan användas som arbetsprov inför antingen en anställning eller vidare studier. Lärare 4 menar att kursen är överflödigt om ämnet inte betraktas som yrkesförberedande.

4.1.5 Framtiden

När det gäller frågan om intervjupersonerna tror att ämnet har en framtid på den egna skolan går åsikterna isär.

Lärare 1 är övertygad om att ämnet kommer att finnas på hans skola.

Jag tar det för fullständigt självklart att vi ska ha detta. Alltså, det har inte föresvävat mig att vi inte skulle ha det. Det finns inte hos mig. (Lärare 1).

Samtidigt som Lärare 1 ser en framtid för ämnet på den egna skolan uttrycker han en oro för hela Medieprogrammets fortsatta existens eftersom han hävdar att det finns många som tycker att programmet är både dyrt och onödigt. Han ser också ett problem med att ordna praktikplatser.

Enligt Lärare 2 är ämnets framtid på den egna skolan helt avhängigt av om kompetensen att undervisa i ämnet finns på den egna skolan, vilket enligt honom inte är fallet. Han tror inte heller att det finns något intresse från skolans ledning för att ämnet skall finnas på schemat.

Nej, det tror jag inte. Hade det varit så att... (otydbart) som jobbar här, eller (namn på lärare) eller (namn på lärare) eller (namn på lärare) eller (namn på lärare) som håller på och verkligen tycker, som gillar det här med tecknad film och hela den animeringsbiten sådär, då hade vi kunnat jobba för det. Nu är det ingen som, som jag riktigt tror har den kompetensen. Det gör det... (Lärare 2).

Lärare 3 är övertygad om att ämnet kommer att finnas på den egna skolan. Men tror inte det kommer att finnas på alla gymnasieskolor som erbjuder Medieprogrammet eftersom det finns så många i södra Sverige, vilket i sin tur leder till en konkurrenssituation när det gäller att ordna praktikplatser till eleverna.

Ja. Det har en framtid på någon medieskola...i (namn på landskap) och jag tror att det kan bli i (namn på stad). (Lärare 3).

Lärare 4 verkar mer ambivalent i sin inställning till ämnets framtid och ser det hela som ett experiment som förmodligen inte går att realisera fullt ut.

Alltså, ärligt talat, jag känner mig lite, lite mer så, säker nu än vad jag gjorde när vi började prata på att, förmodligen så är det...den här visionen, det känns mer som en vision än, än verklighet, att man ska kunna skapa den yrkeskompetensen. Och då så tror jag att, ja man får väl ge dom här kurserna och sen så får man väl...ja, det blir väl förmodligen en halvmesyr, antar jag. (Lärare 4).

Sammanfattning

- Lärare 1 och 3 är övertygade om att ämnet har en framtid på den egna skolan.
- Lärare 2 tror inte ämnet har någon framtid på den egna skolan på grund av bristande lärarkompetens och ett ointresse från skolledningen att införa ämnet.
- Lärare 4 är ambivalent och tror visserligen att ämnet kommer att finnas på den egna skolan men att det slutar med en halvmesyr.

5. Diskussion

I resultatdiskussionen analyseras och kommenteras resultatet av intervjuerna samt kopplas till den föreslagna kursplanen för ämnet. Utgångspunkten är de fem teman som återfinns i 4.1, dvs. *kunskap och kompetens*, *animation som ämne*, *kursplanen*, *innehåll* samt *framtiden*. Alla teman är förhållandevis likvärdiga men de tre förstnämnda temana bedömer jag vara de som gav upphov till längre diskussioner än de följande. Personligen skulle jag möjligtvis vilja upphöja temat kunskap och kompetens till det viktigaste eftersom ämnets framtid i mina ögon till stora delar är beroende av detta. Avslutningsvis summerar jag och sammanfattar resultatet av diskussionen.

5.1 Kunskap och kompetens

Med kunskap avser jag här i första hand teoretisk kunskap, dvs. kunskap om animerad film i allmänhet, som t. ex. skulle vara tillräcklig för att undervisa i den animerade filmens historia (vilket ingår som ett mål för undervisningen i ämnet enligt förslaget).

Två av intervjupersonerna svarar direkt på frågan att de inte anser sig ha några större kunskaper om animation utöver det de ser på TV, bio eller internet. Övriga två anser sig ha goda kunskaper.

Med kompetens avses här förmågan att undervisa i ämnets praktiska delar, dvs. *hur* man animerar. Med andra ord den praktiska kunskap eller förtrogenhetskunskap som både Gustavsson (2002) och Maltén (2003) talar om och som är en av de fyra kunskapsformer som går under namnet de fyra F:n. Här anser sig bara en av intervjupersonerna vara kompetent och då i första hand när det gäller dataanimation. Övriga tekniker känner han inte till.

I kursplansförslaget för ämnet animation heter det att ”animation kräver både teoretiska kunskaper och praktiska färdigheter inom flera områden” (Skolverket, oktober 2005, s. 1). Vidare sägs det att ämnet bl. a. ska ge teoretiska och praktiska kunskaper i att kommunicera med olika tekniker samt att utveckla karaktärer, berätta med rörelse i form av tempo, timing och rörelsemönster samt om relationen mellan karaktärer och bakgrundsmiljö. Eleverna skall också få kunskap om produktionsprocessen, dvs. få

kunskap om vad som krävs för att kunna planera och genomföra en animation på ett yrkesmässigt sätt.

Personligen anser jag att animation i huvudsak är ett praktiskt ämne. I princip vill jag hävda att du kan inte undervisa i ämnets praktiska delar om du inte själv har erfarenhet som animatör. Jag upplever att intervjupersonerna i stort delar denna åsikt. Tre av intervjupersonerna hävdar som sagt att de inte är kompetenta att undervisa i ämnets praktiska delar och den fjärde, som delvis anser sig vara det, inser sina begränsningar när det gäller tekniker som han inte känner till. Jag upplever det som positivt att samtliga intervjupersoner verkar vara medvetna om vad som krävs för undervisa i ämnet och att ingen försöker ge sken av att kunna mer än vad han i realiteten gör.

Vissa delar av ämnet har beröringspunkter med ämnen som redan finns på Medieprogrammet, ämnen som t. ex. rörlig bild, webbdesign och multimedia, där moment som manusskrivande, att rita storyboard, produktionsplanering, målgruppsanalys m. m. ingår. I dessa ämnen sker arbetet dessutom ofta i projektform där eleverna samarbetar i grupper där de själva får planera och organisera arbetsuppgifterna, något som också ingår som ett mål för ämnet animation. Därför är det rimligt att anta att lärare som undervisar i dessa ämnen har den nödvändiga kompetensen för att kunna bedriva undervisning i de avsnitt av animationsämnet som tar upp dessa moment.

Problemet som jag ser det är den praktiska delen, dvs. att lära ut *hur* man de facto animerar. Kursplansförslaget tar upp ett antal animationstekniker och även om det inte är nödvändigt, eller möjligt för den delen, att lära ut alla dessa så är det en förutsättning, enligt min uppfattning, att läraren har en animatörs kompetens för att undervisningen skall bli meningsfull.

5.2 Animation som ämne

I kursplansförslaget står det att ”antalet personer som arbetar med produktioner med animationsteknik ökar. Det är därför viktigt att elever i gymnasieskolan får kunskap om animationens språk och tekniker.” (Skolverket, oktober 2005, s. 1).

Samtliga intervjupersoner håller med om detta men från lite olika synvinklar. Lärare 1 tycker det är viktigt för att det ger eleverna en grund att stå på som de saknar idag när de arbetar med interaktiva medier. Min upplevelse är att han delvis ser på ämnet som en ”historisk” grundkurs för att förklara varför det ”ser ut i datorn som det gör”.

Lärare 2 tycker också att det är viktigt med hänsyn till framtiden, att Skolverket föreslagit en ny inriktning på Medieprogrammet med namnet Interaktiva medier och även med tanke på spelindustrin, där animation utgör en viktig del.

Lärare 3 har en annan infallsvinkel. Han tycker det är viktigt att eleverna lär sig animationens bildspråk utifrån ett filmperspektiv och kopplar inte ihop animation med interaktiva medier på samma sätt som föregående. Han anser t. ex. att papper och penna är animatörens viktigaste arbetsredskap, inte datorn, samt att tecknandet har en central roll inom animation, en åsikt som också delas av Williams (2001) i hans bok ”The Animators Survival Kit”.

Lärare 4 slutligen tycker också det är viktigt men utifrån ett mer allmänt perspektiv, dvs. att eleverna lär sig tolka och analysera ett bildspråk oavsett vilket medium det handlar om. Min upplevelse är att han inte anser att det är någon större skillnad på animationens språk och andra rörliga mediernas.

I kursplansförslaget hävdas som sagt att antalet personer som arbetar med produktioner med animationsteknik ökar. Detta påstående låter jag stå oemotsagt. Adam Marko-Nord hävdar dock i sin rapport ”Den svenska animationsbranschen” (Svenska Filminstitutet, 2005) att det är svårt att fastslå antalet yrkesverksamma animatörer eftersom det finns personer som anser sig vara animatörer trots att de inte arbetar med animation (man har kanske gjort en kortfilm en gång i tiden) och samtidigt finns det personer som arbetar med animation i någon form men som inte anser sig vara animatörer. Min egen personliga uppfattning, delvis baserad på egen erfarenhet, är att arbetsmarknaden för animatörer som vill försörja sig på att arbeta med animerad *film*, är mer eller mindre obefintlig i dagens Sverige. De långfilmer och TV-serier som producerats i Sverige, företrädesvis av SF-bolaget Happy Life Animation AB (grundat 1997), har i huvudsak animerats utomlands i bl. a. Ungern eller olika länder i Asien. Enligt Marko-Nord

(2005) utbildas varje år ca 500 personer på utbildningar som på ett eller annat sätt är inriktade på animation, dataspel eller CGI (computer-generated imagery, digital animation som är inriktad på att skapa specialeffekter till live-action film) och det är få av dessa som får en fast anställning eller projektanställning. Marko-Nord hävdar att detta beror på branschens osäkra ekonomiska villkor.

Arbetsmarknaden för blivande animatörer ser med andra ord inte särskilt ljus ut. Med detta i minnet kan det möjligtvis tyckas märkligt att det anses viktigt att ”utbilda” ännu fler animatörer än vad som redan görs idag.

Det är bara två av intervjupersonerna som gör direkta kopplingar mellan ämnet och en arbetsmarknad, Lärare 3 och 4. Lärare 3 i synnerhet verkar vara medveten om den begränsade arbetsmarknaden och menar att man måste bestämma sig för om ämnet skall betraktas som studieförberedande eller yrkesförberedande. Han anser vidare att det är inom spelproduktion som det är störst chans att få jobb som animatör, bl. a. i Danmark. Personligen tycker jag att det borde ses som studieförberedande eftersom jag inte är övertygad om att elever som ens läser samtliga fyra delkurser blir så pass kunniga att de kan betrakta sig som ”färdiga” animatörer. Däremot kan eleverna få de grundläggande kunskaper som enligt Lindes (2000) *kärnkompetenskod* senare kan tillämpas på olika användningsområden och som innebär möjligheter till fortsatt lärande på en arbetsplats eller för den delen, en högre utbildning.

5.3 Kursplanens beskrivning av ämnet.

Tre av fyra intervjupersoner uppfattar den övergripande ämnesbeskrivningen som positiv. Visserligen tycker de att den i vissa avseenden är ”luddigt” formulerad men att detta snarare skall ses som något positivt eftersom det lämnar utrymme för egna tolkningar. Lärare 1 menar att kursplaner i allmänhet inte bör vara för detaljstyrda. Lärare 2 är av samma uppfattning, att beskrivningen är så tydlig som den skall vara, att den är ”lite lagom luddig” och att en mer detaljstyrd plan skulle hämma ”den egna lärarens kreativitet”. Lärare 4 tycker att den är tydligt formulerad men att det nånstars också känns som ”visioner”.

Lärare 3 däremot är direkt kritisk. Han kallar förslaget för ett ”skolarbete” och menar att beskrivningen är ”mycket luddig”, att de som ligger bakom beskrivningen inte vet mycket om animation och att den inte är ”omsättbar i verkligheten. Lärare 3 menar också att otydliga och luddiga kursplaner inte är något nytt när det handlar om yrkesämnena och att yrkeslärarna själva tvingas ”ta tag i det och bena upp det till lektioner och utbildning”. Han hävdar att han upplevt det många gånger tidigare, dvs. att kursplaner i yrkesämnena är författade av personer med bristande kunskaper och insikter i verkliga förhållanden och att yrkesmänniskor tillfrågas i en alltför liten omfattning.

I en enkätundersökning som Statistiska centralbyrån (SCB) genomförde under perioden februari-maj 2004 på uppdrag av Skolverkets enhet för styrdokument (Skolverket, april 2005) uppger de medverkande lärarna att de i mycket hög utsträckning använder kursplanen vid den egna undervisningsplaneringen. Min uppfattning är att intervjupersonerna i allmänhet ser på förslaget som en hyfsad grund att stå på men att det kommer att se annorlunda ut när det omsätts i praktiken, att det i stor utsträckning är upp till dem själva att utforma innehåll och upplägg och att förslaget, åtminstone i sin nuvarande form, kanske inte skulle användas i undervisningsplaneringen i den utsträckning som SCB:s enkätundersökning visar.

Linde (2000) anser att den individuella läraren har mer eller mindre stor frihet att tolka läroplanen beroende på vilket ämne han/hon undervisar i. Han talar om att det i svagt avgränsade ämnen är lärarens personliga livs- och yrkeserfarenhet som avgör hur han/hon tolkar läroplanen. Enligt min uppfattning är animation ett exempel på ett sådant ämne.

Jag anser personligen att ämnesbeskrivningen är så pass vid, svepande och framför allt omfattande att ett annat förhållningssätt än ovannämnda inte vore realistiskt. Man måste helt enkelt utgå ifrån den egna skolans förutsättningar, både gällande personal och utrustning, när man utformar undervisningen och dess innehåll samt välja att fokusera på de områden där man bedömer att den egna skolan kan uppfylla de krav som ställs för att undervisningen skall bli meningsfull. Detta är också Skolverkets (2004) uppfattning, att en generellt utformad kursplan förutsätter att skolan väljer vilket innehåll en inriktning skall ha.

Min åsikt är också den att det är viktigt att skolan bestämmer sig för om ämnet skall ge eleverna en grundläggande, allmän kunskap i animation, i enlighet med det Linde (2000) kallar för kärnkompetenskod, det vill säga en bred kompetens som kan tillämpas inom flera områden, eller om man skall anpassa ämnet efter de kunskaper som efterfrågas av arbetslivet, det Linde kallar servicekod och som innebär mer specialiserade kunskaper. Man kan exempelvis tänka sig att en skola väljer att rikta ämnet mot spelmarknaden och att ämnets innehåll och uppbyggnad därför anpassas efter de behov som denna marknad har.

5.4 Innehåll

Enligt förslaget kommer ämnet bestå av fyra kurser à 100 poäng vardera, *Animation – klassiska tekniker*, *Animation 2D* och *Animation 3D*, vilka kan läsas fristående, medan kursen *Animation med produktionsinriktning* bygger på någon av de tidigare nämnda kurserna och är tänkt att ge eleverna möjlighet att genomföra en längre produktion.

5.4.1 *Animation – klassiska tekniker*

Denna kurs fokuserar enligt förslaget på animationstekniker ”som använder material som t. ex. papper, lera, dockor, sand, filmjolk”. Vidare skall den ge kunskap om hur man berättar med animerade filmsekvenser, manus, storyboard, produktionsplanering samt utveckla elevernas förmåga att ”utifrån materialets unika egenskaper använda färg och form samt skapa karaktärsutveckling, bakgrunder och rörelse till en sammanhängande animation. Särskild vikt läggs vid att träna eleven i att uppfatta och skapa rörelse med tempo, timing samt skapa karaktärer och objekt med tydliga rörelsemönster”.

Lärare 1 tycker kursinnehållet verkar väldigt roligt och skulle själv vilja gå kursen eftersom han inte har någon kunskap om det. Lärare 2 ifrågasätter några av teknikerna som nämns (sand och filmjolk) och tycker att innehållet känns lite orealistiskt. Å andra sidan anser han att det beror mycket på den enskilde läraren, vad denne har för kompetens och ”brinner för”. Lärare 3 tycker kursen ”verkar mer va lite lekstuga tycker

jag, att man ska prova lite olika...roliga sätt att animera saker på” och reagerar starkt på att penna och papper inte omnämns samt att det inte sägs något om vilken tidsödande process animation är. Han anser inte heller att de tekniker som nämns är att betrakta som klassiska (med undantag för ler- och dockanimation), snarare experimentella, och tycker sig kunna läsa mellan raderna att någon animatör inte har blivit tillfrågad. Han skulle vilja att kursen fokuserade mycket på teckning, vilket för honom är grundläggande i all form av animation. Lärare 3 är med andra ord kritisk till innehållet. Lärare 4 tycker att kursen vill för mycket, att man inte kommer att hinna med allt utan får välja men tycker att den verkar utgöra en bra grund för fortsatta studier.

Jag, liksom Lärare 3, anser att denna kurs borde betraktas som en slags grundkurs utifrån vilken man därefter går vidare till antingen 2D eller 3D-kursen (eller båda) för att avslutningsvis gå produktionskursen. Även jag är kritisk till att tecknandet inte någonstans nämns som en viktig del av innehållet eftersom det mer eller mindre utgör grunden för all animation (icke att förglömma att animerad film förr var synonymt med *tecknad* film). Även om man väljer att utföra själva animationen med hjälp av datorer måste storyboard tecknas och karaktärer och bakgrundsmiljöer designas, åtminstone i ett första skede. Att göra detta utan att lära sig använda penna och papper, åtminstone på en grundläggande nivå, upplever jag inte som ett bra sätt att lära ut animation.

Också några av de övriga tekniker som nämns upplever jag, liksom Lärare 2 och 3, som tveksamma i sammanhanget, i synnerhet sand och filmjolk. Att kalla dessa tekniker för klassiska känns något märkligt med tanke på att ordet klassisk leder tankarna till något som är väl etablerat och använt, vilket inte kan sägas om ovanstående, som snarare är att betrakta som konstnärliga/experimentella och knappast utgör en fast grund att stå på om man avser att ägna sig åt animation professionellt. Därmed inte sagt att teknikerna inte förtjänar att nämnas men att fokus bör ligga på andra, mer ”matnyttiga”. Min åsikt är att kursen i huvudsak bör ägna sig åt att lära ut grundläggande animationsprinciper gällande det som kursbeskrivningen faktiskt tar upp, nämligen ”att träna eleven i att uppfatta och skapa rörelse, timing samt skapa karaktärer och objekt med tydliga rörelsemönster”.

5.4.2 Animation 2D

Denna kurs fokuserar enligt förslaget på ”ett tvådimensionellt berättande med animerade filmsekvenser”. Lärare 1 ser kursen helt och hållet som en datakurs där en rad program (till exempel Flash, Photoshop, After Effects,) kombineras. Lärare 2 menar att kursen i stort har samma innehållsbeskrivning som *Animation – klassiska tekniker* med den skillnaden att det här handlar om ett digitalt produktionsförfarande. Lärare 3 ser kursen som en fortsättning på ovanstående. Lärare 4 har inga direkta åsikter om kursen.

Innehållsbeskrivningen av denna kurs väcker inga större funderingar hos intervjupersonerna vilket jag finner förståeligt med tanke på att den i mångt och mycket använder samma formuleringar som förekommer i beskrivningen av *Animation – klassiska tekniker*. Det är också min uppfattning att den bör ses som en fortsättning på denna kurs. Dock vill jag påstå att det enligt min egen erfarenhet är fullt möjligt att lära ut grundläggande animationsprinciper med hjälp av ett 2D-animationsprogram som Flash.

5.4.3 Animation 3D

Kursen fokuserar enligt förslaget på ”tredimensionellt berättande med digitalt skapade bilder”. Även beskrivningen av denna kurs innehåller snarlika formuleringar som föregående kursers. Den stora skillnaden här är att programvarorna är betydligt mer avancerade och därmed svårare att lära sig vilket i sin tur innebär att mer tid måste avsättas för detta ändamål. Enligt Lärare 1 har dock dagens elever betydligt större förkunskaper idag än tidigare, varför han inte ser detta som ett större problem. Lärare 2 menar att 3-D kursen borde vara större eftersom den kräver mer, samtidigt som han tror att det är den här typen av animation som intresserar dagens elever mest. Lärare 3 anser att det går en klar skiljelinje mellan denna kurs och övriga och att den bör ses som en fortsättningskurs. Lärare 4 har samma uppfattning.

Min åsikt är den att *Animation 3D* är en kurs som kräver väldigt mycket kunskap om programvarorna och att den därför möjligtvis är för liten, åtminstone i förhållande till 2D-kursen. Jag är också övertygad om att den bör ses som en fortsättningskurs samt att

den, i enlighet med Gardners (1999) åsikt, även bör lägga stor vikt vid konstnärliga och designmässiga aspekter.

5.4.4 Animation med produktionsinriktning

Kursen ger enligt förslaget ”fördjupade kunskaper i att genomföra produktionsprocessens olika delar från idé, till färdig animation”. Vidare sägs det att ”slutprodukten kan användas av eleven som arbetsprov för arbetslivet eller vidare studier”. Om denna kurs säger Lärare 1 att den ställer väldigt stora krav på den som skall hålla i den eftersom denne måste ha kunskaper som täcker in samtliga i föregående kurser ingående moment. Lärare 2 ser kursen som ett slags examensarbete. Lärare 3 anser att kursen förutsätter att eleven gått två kurser innan, kursen *Animation – klassiska tekniker* kombinerad med antingen 2D-kursen eller 3D-kursen för att den skall bli meningsfull (förslaget säger att eleven endast behöver ha genomgått en av ovanstående). Lärare 4 slutligen ser kursen som en yrkesinriktad kurs, det vill säga som ett arbetsprov, men anser att kursen är överflödigt om det inte finns en arbetsmarknad.

Personligen anser jag, precis som Lärare 3, att kursen kräver mer förkunskaper av eleven än vad som sägs i förslaget om den skall resultera i en slutprodukt som kan användas enligt ovan. Det är min övertygelse att en sådan här kurs ställer stora krav på både lärare och elever när det gäller att organisera arbetet och jag tror också att denna kurs egentligen skulle behöva vara större med tanke på att animation är en tidsödande process. Men rätt disponerad och genomförd tror jag att den har en funktion att fylla, nämligen den att eleven har något att visa upp för antingen en potentiell arbetsgivare eller i samband med en ansökan till vidare studier.

5.5 Framtiden

När det gäller ämnets framtid på den egna skolan tror två av intervjupersonerna att så är fallet, en tror det inte och den fjärde är mer tveksam. Lärare 3, som enligt min uppfattning är mest insatt i ämnet, tror att den egna skolan har bra förutsättningar för att ämnet skall kunna ges utifrån ett ekonomiskt perspektiv, ”vi skulle lätt kunna få dom investeringar som behövs här” men tror inte att ämnet kommer att finnas på samtliga

skolor som har Mediaprogrammet (tilläggas bör att ämnet är också tänkt för elever på Teknikprogrammet och Estetiska programmet). Han betonar också vikten av att skolan anställer kompetent personal och att det är nödvändigt att de skolor som får ämnet redan nu börjar arbetet med en lokal plan som är anpassad efter tillgängliga resurser i form av lokaler, utrustning och lärare.

Lärare 1, som också är positiv, menar att ämnet har en framtid på den egna skolan eftersom han tror att det kommer att bli en populär kurs bland eleverna vilket han grundar på att ”båda webbkurserna har ju alltid varit valda, individuellt val, och likadant 3D-kurserna har ju alltid också varit valda. Så det, det tyder ju på att där finns en förutsättning för det, kan jag tycka”. Hans utgångspunkt är med andra ord att han tror att ämnet kommer att bli ett populärt val bland eleverna och att det ligger i skolornas intresse att ha ämnet. Samtidigt säger han att det inte förekommit några signaler från skolledningen om ämnets framtid eller att det diskuterats i någon större utsträckning på skolan överhuvudtaget förutom mellan de lärare som har ett personligt intresse för ämnet.

Lärare 2 tror inte att ämnet har en framtid på den egna skolan på grund av bristande intresse från skolledningen samt att det inte finns lärare med tillräcklig kompetens. Han menar att det krävs en ”eldsjäl” för att driva frågan. Också han hävdar att det inte förekommit några diskussioner på skolan om ämnet och tycker att ”folk verkar lite oengagerade i vad den nya gymnasieskolan innebär”.

Lärare 4 är ambivalent till ämnets framtid på den egna skolan eftersom han tycker att förslaget mer liknar en vision än verklighet ifråga om att kunna skapa en yrkeskompetens och menar att ”det blir väl förmodligen en halvmesyr, antar jag”. Han kan inte heller riktigt bedöma vad som krävs i form av investeringar eftersom han inte anser sig vara tillräckligt kunnig i ämnet.

Min egen uppfattning om ämnets framtid, och framgång, är att eftersom animation är så pass komplext och omfattande så krävs det först och främst kompetenta och kunniga lärare som både kan undervisa i ämnet och göra bedömningar om vad man skall fokusera på. Jag är helt överens med Lärare 3 att det krävs personer som har en bakgrund inom animation. Vidare håller jag med denne om att det inte finns utrymme

för ämnet på samtliga skolor som har de program (det vill säga Medieprogrammet, Teknikprogrammet samt det Estetiska programmet) som det är avsett att rymmas inom, därtill är ämnet för smalt. Dessutom tror jag att det helt enkelt finns ett alltför begränsat antal lärare som har den kompetens som krävs.

Det är min övertygelse att animation har mycket att tillföra i gymnasieskolan men att det är viktigt att anpassa sig efter befintliga resurser, både i form av teknik och personal, och inte ”gapa över för mycket”, en åsikt som också delas av Jurander (2002), som menar att det är nödvändigt för en utbildning att prioritera eftersom det är omöjligt att seriöst ta upp alla de moment som ingår i ämnet. Annars är det enligt min åsikt stor risk för att det, precis som Lärare 4 anser, slutar i en ”halvmesyr”.

5.6 *Summering*

Efter genomförda intervjuer och analys av dessa upplevde jag att jag fick en god bild av hur fyra lärare uppfattade Skolverkets förslag. Alla var positiva till ämnet som sådant men också mer eller mindre kritiska till förslaget utformning, innehåll och verklighetsförankring. När det gällde den egna kompetensen fann jag det positivt att intervjupersonerna insåg sina egna begränsningar inom vissa delar av ämnet och att de i stort delar uppfattningen att det krävs personer med animationsbakgrund för att undervisa i *hur* man animerar, det vill säga i de grundläggande principer som gäller för i stort sett all animation.

Samtliga intervjupersoner upplever att animation är ett viktigt ämne och har ett berättigande i gymnasieskolan men från olika synvinklar. Lärare 1 ser på ämnet som en bra grundutbildning för elever som studerar olika interaktiva ämnen, Lärare 2 har en liknande åsikt och kopplar ihop ämnet med behovet av animatörer inom spelindustrin medan Lärare 3 i första hand ser på animation som ett filmmedium, som det är viktigt för eleverna att lära sig mer om. Lärare 4 slutligen tycker att det är viktigt att eleverna lär sig att tolka och förstå ett bildspråk i allmänhet, oavsett om det handlar om animation eller något annat rörligt bildmedium. Med andra ord har samtliga intervjupersoner olika synsätt på varför animation kan betraktas som ett viktigt ämne.

Jag upplever att detta till stor del beror på vilka ämnen intervjupersonerna undervisar i samt, vilken kunskap om och vilket intresse de har för animation.

Tre av fyra intervjupersoner tycker att kursplansförslagets beskrivning av ämnet är bra om än något luddig, vilket å andra sidan upplevs som normalt och att det lämnar utrymme för egna tolkningar. Lärare 3 däremot är direkt kritisk och kallar förslaget en ”skrivbordprodukt” och att det saknar verklighetsförankring men säger å andra sidan att det är vanligt förekommande inom yrkesämnen att yrkesfolk konsulteras i alltför liten omfattning i samband med författandet av kursplaner. Jag tycker att det är intressant att notera att den som är mest kritisk och har mest åsikter om beskrivningen också är den av intervjupersonerna som enligt min uppfattning har störst kunskaper om ämnet. Övriga intervjuade var betydligt mer ”neutrala” och svepande i sina åsikter, vilket enligt min uppfattning delvis skulle kunna förstås med att deras kunskaper om ämnet inte är lika omfattande som Lärare 3:s.

Innehållsbeskrivningarna av de olika delkurserna väcker inga större reaktioner hos intervjupersonerna förutom kursen *Animation – klassiska tekniker*, där urvalet av tekniker väcker en viss förvåning (som till exempel filmjolk). Samma formuleringar återkommer delvis i de olika kurserna och är allmänt hållna, vilket enligt min uppfattning lämnar väldigt mycket utrymme åt den enskilde läraren att lägga upp kursen efter eget huvud. Detta i sin tur förutsätter att läraren har den kompetens som krävs för att avgöra vad som är viktigt. Det är min åsikt att det är bättre att koncentrerat arbeta med till exempel en teknik än försöka täcka in så mycket som möjligt samt att det praktiska arbetet med att animera kommer i första hand. Det vill säga, precis som det står i förslaget att ”särskild vikt läggs vid att träna eleven i att uppfatta och skapa rörelse med tempo, timing samt skapa karaktärer och objekt med tydliga rörelsemönster”.

När det gäller framtiden för ämnet är det naturligtvis svårt att säga något bestämt om detta. I mångt och mycket tror jag att det är beroende av den enskilde lärarens kompetens och engagemang samt att den enskilda skolan är beredd att satsa det som krävs. Därför tror jag att det är bättre för ämnets framtid om det förläggs till ett mindre antal skolor så att det därmed blir möjligt att koncentrera resurserna, i första hand personella, istället för att splittra upp dem.

5.7 Slutsats

Den slutsats jag kan dra av mitt arbete är att Skolverkets förslag att införa animation som ämne tagits emot väl av de lärare som intervjuats men att de också ser en rad problem med att genomföra förslaget. En annan slutsats jag dragit är den att för att kunna ha åsikter om ett förslag som handlar om ett så pass komplext och specialiserat ämne som animation och kunna bedöma om förslaget är realistiskt, måste man ha goda kunskaper i ämnet. Därför tror jag att det är viktigt för en skola som planerar att införa ämnet att konsultera personer med en yrkeskompetens inom området för att på så sätt kunna avgöra om skolan har de förutsättningar som krävs. Förslag till fortsatt forskning skulle kunna vara att följa upp hur animationsämnet utvecklas i gymnasieskolan och i vilken omfattning det ursprungliga förslaget efterlevs.

6. Referenser

Gardner, Garth (1999) Wanted: A Few Good Artists. *Computer Graphics World*, 22, 1, p. 19.

Gustavsson Bernt (2002) *Vad är kunskap? En diskussion om praktisk och teoretisk kunskap*. Stockholm, Skolverket.

Johansson, Bo & Svedner, Per-Olov (2001) *Examensarbetet i lärarutbildningen: undersökningsmetoder och språklig utformning*. Uppsala, Kunskapsföretaget.

Linde, Göran (2000) *Det ska ni veta! En introduktion till läroplansteori*. Lund, Studentlitteratur.

Maltén, Arne (2003): *Att undervisa – en mångfasetterad utmaning*. Studentlitteratur, Lund 2003.

Marko-Nord, Adam & Jurander, Claes (2002) *Om animation*. Filmkonst 81, Göteborg Film Festival.

Marko-Nord, Adam (2005): *Den svenska animationsbranschen. En rapport av Adam Marko-Nord*. Stockholm, Svenska Filminstitutet.

Sandqvist, Jan (2005) *Hur används kursplanerna i skolan? Några resultat från en enkätundersökning 2004*. Stockholm, Skolverket. Dnr 2003:2800.

Skolverket (2004): *Varför ser kursplanerna ut som de gör?* Stockholm, Skolverket och Fritzes. ISBN 91-85009-83-0.

Skolverket (2005): *Programmål för Medieprogrammet*. Stockholm, Skolverket. Dnr 61-2004:2637.

Skolverket (2005): *Kursplan för ämnet Animation*. Stockholm, Skolverket.

Utbildningsdepartementet (2004): *Uppdrag till Statens skolverk avseende ämnesbetyg för gymnasieskolan m. m.* Stockholm, Utbildningsdepartementet. U2004/3307/G

Williams, Richard (2001): *The Animators Survival Kit*. London, Faber and Faber Limited.

Nätkällor

<http://en.wikipedia.org/wiki/Animation>. Wikipedia. 11 januari 2005.

<http://www.skolverket.se/gy-07>. Skolverket. 12 oktober 2005.

7. Bilagor

Bilaga 1: Intervjufrågor

Frågorna förutsätter att intervjupersonen tagit del av Skolverkets förslag på kursplan för ämnet Animation.

Allmänna

- Vad vet du om animation? Vad innebär animation för dig?
- Kände du till (innan den här intervjun) att Skolverket föreslagit animation som ett ämne på Medieprogrammet?
- Vad är ditt första, spontana intryck av förslaget?

Kursplansfrågor

- Vad tycker du om Skolverkets beskrivning av ämnet *Animation*? Är den tydligt alternativt luddigt formulerad?
- Är det något i beskrivningen du reagerar på, tycker är bra eller dåligt?
- Håller du med om att det är viktigt att ”elever i gymnasieskolan får kunskap om animationens språk och tekniker”?
- Vad anser du om målen för ämnet?
- Vad anser du om ämnets uppbyggnad? Är den bra alt. dålig? Är ämnet för stort? För litet?
- Har du några tankar kring innehållet i kursen ”*Animation-klassiska tekniker*”?
- Har du några tankar kring innehållet i kursen ”*Animation-2D*”?
- Har du några tankar kring innehållet i kursen ”*Animation-3D*”?
- Har du några tankar kring innehållet i kursen ”*Animation-produktion*”?

Slutfrågor

- Känner du dig positivt alt. negativt inställd till Skolverkets förslag?
- Har du funderat något kring vad som krävs av skolan för att kurserna skall kunna ges?

- Har du funderat något på vad som krävs av dem som skall undervisa i ämnet?
- Har du funderat på vilka eventuella investeringar i utrustning som krävs av skolan?
- Tror du att ämnet Animation har en framtid på din skola?

Bilaga 2: Kursplan för ämnet Animation

Detta är inget färdigt förslag från Skolverket utan en första skiss från programgruppen. Lämna gärna dina synpunkter i diskussionsforumet senast den 21 november.

Animation

Animation förekommer idag som egen konstform samt som verktyg för visualisering i reklamfilm, musikvideo samt olika typer av beställningsfilm. Animation används även som en viktig del inom interaktiva medier t. ex. i olika former av dataspel.

Animatören skapar eller visualiserar ett objekt som genom små förändringar i bildsekvensen sätts i rörelse. Animatörerna använder klassiska tekniker som cut out, lera, dockor, filmjolk och sand, helt datorgenererade animationer eller en kombination av klassiska tekniker och datorgenererade bilder. Det sker hela tiden en växelverkan mellan teknik och berättande där utveckling och förändring av den ena sidan påverkar och utvecklar den andra. Olika former av elektroniska presentationer bestående av animerade sekvenser utvecklas och kommer att distribueras från flera typer av tekniska plattformar.

Antalet personer som arbetar med produktioner med animationsteknik ökar. Det är därför viktigt att elever i gymnasieskolan får kunskap om animationens språk och tekniker.

Utbildningen i ämnet Animation ger teoretiska och praktiska kunskaper i att kommunicera med olika tekniker. I detta ingår att utveckla kreativitet och ett eget bildspråk hos eleverna samt att träna upp förmågan att uppfatta, förstå och illustrera rörelse. Kunskap om Animationens historik, utveckling och användningsområden är viktig, liksom lagar och regler inom området. Ämnet ger också kunskap i att analysera och bedöma olika typer av kvaliteter i egna och andras animationer. Utbildningen ger kunskap om att planera, genomföra och publicera animationer med modern teknik och ger eleven en möjlighet att utveckla ett yrkesmässigt förhållningssätt till de olika delarna i en animerad film.

I arbetet med Animation används flera uttrycksformer som t.ex. rörliga bilder, ljud och grafisk form. Alla dessa former av berättande och gestaltning övas i ämnet Animation med en betoning på färg, form och modellering. Produktion av Animation kräver också kunskaper i att utveckla en karaktär, berätta med rörelse i form av tempo, timing och rörelsemönster samt om relationen mellan karaktär och bakgrundsmiljö. Att kunna välja rätt form och uttryck i relation till målgrupp och sammanhang är också centralt. Skriven text kommer in i ämnet som ett viktigt verktyg vid analys, manusarbete och produktionsplanering.

Animation kräver både teoretiska kunskaper och praktiska färdigheter inom flera områden. Det är mot denna bakgrund viktigt att ha en helhetssyn på produktionsprocessen vilket kräver god kunskap i både teknik och berättande. Därför ingår det i ämnet Animation att skapa överblick över processen som helhet och kunskap om de olika delarna. Eleven övas i att se sambandet mellan resurser i form av tid, pengar, material och teknik. Produktionsmetoderna förändras ständigt och ämnet skall

skapa förståelse för behovet av flexibilitet och fortsatt lärande.

För att kunna kommunicera snabbt och tydligt i produktionsarbetet är det viktigt att förstå och kunna använda fackspråk. Produktion av Animation sker i team, ofta under tidspress och det är därför viktigt att kunna samarbeta, planera och organisera arbetsuppgifterna samt hantera problem även under viss stress. Att öva detta ingår i ämnet Animation.

Att vara kvalitetsmedveten innebär i ämnet Animation att kunna bedöma en animerad sekvens kvalitet när det gäller form, innehåll och teknik. I kvalitetstänkandet vägs också in vikten av noggrannhet, ett etiskt förhållningssätt samt ett genusperspektiv. Under utbildningen tränas eleven, att i det egna arbetet kunna se alternativa lösningar och självständigt ta ansvar för att medverka till förbättringar. I ämnet Animation får även eleven en orientering om lagar, regler samt arbetsmiljö som berör yrkesområdet.

Mål för ämnet

Målet för undervisningen i ämnet är att eleven skall

- Utveckla teoretiska och praktiska kunskaper i att kommunicera till en tydlig målgrupp genom olika former av filmiskt berättande i animerade sekvenser.
- Utveckla kunskap om hela produktionsprocessen samt färdighet att i samverkan med andra planera, genomföra och publicera animationer med modern teknik.
- Förbättra sin förmåga till kreativt tänkande och fördjupa sitt eget bildspråk.
- Utveckla kunskap om att analysera och bedöma olika typer av kvalitéer i animationer.
- Förbättra sin förmåga att självständigt kunna söka kunskap, se alternativa lösningar och att både kunna ta ansvar för sitt eget arbete samt medverka till förbättringar.
- Utveckla förmåga att arbeta med ett tydligt perspektiv på arbetsmiljö, etik och genusfrågor.
- kUtveckla kunskap om animationens historia.

Bedömning och betygssättning

Bedömningens inriktning

Bedömningen i ämnet Animation gäller elevens förmåga och färdighet i att visualisera en ide i animationens form. Det handlar om att kunna såväl teknik som att berätta visuellt och kunna tillämpa dessa kunskaper i planering, genomförande och publicering av en produktion.

Vidare ska bedömningen uppmärksamma elevens förmåga att samarbeta, ta egna initiativ, analysera och reflektera samt lösa problem som dyker upp under arbetsprocessen.

Betygskriterier

Kriterier för betyget Godkänt

Eleven har en orientering om animationens historia och användningsområden.

Eleven redogör för arbetsprocessen som helhet, sin egen roll i produktionen, samt hur olika yrkesroller samverkar.

Eleven kan med viss hjälp planera, genomföra och visa sin produktion.

Eleven gör en enkel analys av sin egen produktion samt andras animationer.

Eleven kan med viss hjälp redogöra för kvalitativa konsekvenser beroende på tid, ekonomi, produktionsmetod och arbetsprocess.

Eleven kan med viss hjälp skapa egna idéer samt bedöma kvalitén i de egna idéerna.

Eleven kan med viss hjälp definiera målgrupp, ge exempel på uttrycksmedel, hantera relevant teknik samt bearbeta bild, form, rörelse och innehåll till en fungerande animation.

Eleven har viss förståelse för vad det innebär att arbeta säkert, resurssnålt och med omsorg om miljön och kan med stöd arbeta med tydligt perspektiv på etik och genusfrågor.

Kriterier för betyget Väl Godkänt

Eleven har kunskap om animationens historia, användningsområden samt kan använda fackspråk.

Eleven redogör för arbetsprocessen som helhet, tar självständigt ansvar för sin egen roll i produktionen och samverkar aktivt med olika yrkesroller.

Eleven planerar, genomför och visar sin produktion.

Eleven analyserar egen och andras produktion samt sin egen arbetsprocess.

Eleven redogör för kvalitativa konsekvenser beroende på tid, ekonomi, produktionsmetod och arbetsprocess.

Eleven skapar egna idéer och kan bedöma deras kvalite samt kan med visst stöd vidareutveckla dem.

Eleven definierar målgrupp, föreslår uttrycksmedel, hanterar relevant teknik samt bearbetar bild, form, rörelse och innehåll till en animation

Eleven har insikt i vad det innebär att arbeta säkert, resurssnålt och med omsorg om

miljön samt arbetar med tydligt perspektiv på etik och genusfrågor

Kriterier för betyget Mycket Väl Godkänt

Eleven redogör för animationens historia, användningsområden samt använder fackspråk.

Eleven analyserar arbetsprocessen, söker självständigt efter ny kunskap, medverka till förbättringar samt utveckla sitt samarbete med andra yrkesroller.

Eleven planerar, genomför och visar sin produktion i nya situationer.

Eleven analyserar och reflekterar kring egen och andras produktioner utifrån målgrupp, sammanhang och kvalitetskrav.

Eleven ser de kvalitativa konsekvenserna beroende av tid, ekonomi, produktionsmetod, arbetsprocess samt ger förslag till förbättringar.

Eleven skapar och vidareutvecklar egna idéer i nya situationer och värderar kvalitén i den egna tankegången.

Eleven definierar målgrupp, resonerar kring uttrycksmedel, hantera relevant teknik och finner egna lösningar på tekniska problem samt bearbetar bild, form, rörelse och innehåll till en fungerande animation.

Eleven arbetar säkert, resurssnålt och med omsorg om miljön samt med tydligt perspektiv på etik och genusfrågor.

Ämnets uppbyggnad

Ämnet Animation består av fyra kurser:

Animation - klassiska tekniker, Animation 2D och Animation 3D kan läsas fristående.

Animation med produktionsinriktning bygger på någon av de tidigare nämnda animationskurserna och ger eleven möjlighet att göra en längre produktion.

Eleven kan fördjupa sina kunskaper i ämnet genom att lära sig behärska flera olika animationstekniker samt genom att läsa kursen *Animation med produktionsinriktning* där eleven kan fördjupa sig i valda tekniker och arbeta med ett längre projekt.

Ämnet Animation kan fungera självständigt eller som en fördjupning för elever på Teknikprogrammet, Medieprogrammet eller Estetiska programmet som läser kurser i teknik, design, film, interaktiva medier eller bild och form.

KURSER som ingår i Ämnet

KURS: Animation - klassiska tekniker

Animation- klassiska tekniker

kod xxx 100p

Animation- klassiska tekniker kod xxx 100p

Kursen Animation- klassiska tekniker i ämnet Animation, fokuserar på animationstekniker som använder material som tex. papper, lera, dockor, sand, filmjolk.

Kursen ger en praktisk och teoretisk kunskap om hur man berättar med animerade filmsekvenser. I detta ingår alla moment från manus och storyboard, till produktionsplanering och inspelning samt någon form av visning eller publicering av resultatet.

Kursen utvecklar elevens förmåga att utifrån materialets unika egenskaper använda färg och form samt skapa karaktärsutveckling, bakgrunder och rörelse till en sammanhängande animation. Särskild vikt läggs vid att träna eleven i att uppfatta och skapa rörelse med tempo, timing samt skapa karaktärer och objekt med tydliga rörelsemönster.

Kursen ger en orientering om hur man samverkar i yrkesroller, om tekniska redskap liksom om dramaturgi och berättarkomponenter som tex. ljus och ljud

Att reflektera kring sitt eget arbete samt analysera olika animationer utifrån målgrupp, form och innehåll ingår i kursen. Kunskap om arbetsmiljö, lagar och etik samt att arbeta på ett resurssnålt sätt med omtanke om miljön är också viktigt.

KURS: Animation - produktion

Animation - produktion

kod xxx 100p

Förkunskapskrav: en av kurserna klassisk animation, 2D ? eller 3D- animation

Kursen Animation med produktionsinriktning, i ämnet Animation, ger fördjupade kunskaper i att genomföra produktionsprocessens olika delar från ide, till färdig animation. Slutprodukten kan användas av eleven som arbetsprov för arbetslivet eller vidare studier.

En viktig del av kursen är att utveckla elevens förmåga att analysera och ge alternativa förslag på såväl berättande, form, material och tekniska lösningar för att förstärka animationens kommunikativa värde för målgruppen. Eleven skall tränas i att kunna redogöra för produktionsprocessen och den färdiga produkten både verbalt och skriftligt samt ha insikt i kostnader och tidsåtgång för arbetet.

Att arbeta på ett resurssnålt sätt med omtanke om miljön och med ett tydligt förhållningssätt till etik och genusfrågor är viktigt. Kunskap om arbetsmiljö och en orientering om branscher som producerar eller beställer animationer ingår också i kursen

KURS: Animation 2D

Animation - 2D

kod xxx 100p

Kursen Animation- 2D, i ämnet Animation, ger en praktisk och teoretisk orientering om hur man berättar med animerade filmsekvenser. Kursen fokuserar på ett tvådimensionellt berättande med digital produktionsteknik.

Kursen ger en praktisk och teoretisk kunskap om hur man berättar med animerade filmsekvenser. I detta ingår alla moment från manus och storyboard, till produktionsplanering, inspelning och rendering samt någon form av visning eller publicering av resultatet.

Kursen utvecklar elevens förmåga använda färg och form samt skapa karaktärsutveckling, bakgrunder och rörelse till en sammanhängande 2-D animation. Särskild vikt läggs vid att träna eleven i att uppfatta och skapa rörelse med tempo, timing samt skapa karaktärer och objekt med tydliga rörelsemönster.

Kursen ger en orientering om hur man samverkar i yrkesroller, om tekniska redskap likväl som om dramaturgi och berättarkomponenter som tex. ljus och ljud

Att reflektera kring sitt eget arbete samt analysera olika animationer utifrån målgrupp, form och innehåll ingår i kursen. Kunskap om arbetsmiljö, lagar och etik samt att arbeta på ett resurssnålt sätt med omtanke om miljön är också viktigt.

KURS: Animation 3D

Animation - 3D

kod xxx 100p

Kursen Animation 3D, i ämnet Animation, ger en praktisk och teoretisk orientering om hur man berättar med animerade filmsekvenser. Arbetet sker med digital produktionsteknik och fokuserar på tredimensionellt berättande med digitalt skapade bilder.

Kursen ger en praktisk och teoretisk kunskap om hur man berättar med animerade filmsekvenser. I detta ingår alla moment från manus och storyboard, till produktionsplanering, inspelning och rendering samt någon form av visning eller publicering av resultatet.

Kursen utvecklar elevens förmåga att använda färg, form, modellering och textuering samt skapa karaktärsutveckling, bakgrunder och rörelse till en sammanhängande 3-D animation. Särskild vikt läggs vid att träna eleven i att uppfatta och skapa rörelse med tempo och timing samt skapa karaktärer och objekt med tydliga rörelsemönster.

Kursen ger en orientering om hur man samverkar i yrkesroller, tekniska redskap likväl som om dramaturgi och berättarkomponenter som tex. ljus och ljud

Att reflektera kring sitt eget arbete samt analysera olika animationer utifrån målgrupp, form och innehåll ingår i kursen. Kunskap om arbetsmiljö, lagar och etik samt att arbeta på ett resurssnålt sätt med omtanke om miljön är också viktigt.