

‘animation beyond animation’ (*animatie voorbij de animatie*)

een media-archeologische benadering

“Een caleidoscoop begiftigd met bewustzijn.” (Charles Baudelaire)¹

de situatie

Aan het begin van de moderniteit gebruikte de schrijver Baudelaire een stuk optisch speelgoed als metafoor. Intussen, anderhalve eeuw later, brengen draagbare elektronische apparaten de hele wereld dichtbij, niet groter dan een handpalm, klaar om eenvoudigweg te worden geactiveerd, tot leven gebracht, door de toets van een vinger. Sinds Baudelaire voor het eerst zijn metafoor gebruikte, hebben de fractalen zich exponentieel vermenigvuldigd, terwijl wij ons telkens weer aanpassen aan alsmaar talrijker audiovisuele interfaces. We leven nu daadwerkelijk in hyper-caleidoscopische tijdenw, waarbij we ons voor een groot deel van de dag concentreren op pixelconfiguraties die oplichten uit tal van elektronische media. Sinds de digitale omwenteling wordt onze aandacht voortdurend opgeëist door elektronische stimuli in de vorm van smartphones, tablets, televisie, internet, en dat vaak allemaal tegelijkertijd.

Die media die ons een gevoel van autonomie geven, die ons in staat stellen om contact met andere mensen te hebben en altijd en overal toegang te krijgen tot alle allerlei mogelijke informatie, zijn ook de media die ons gedrag willen controleren, onze aandacht sturen en onze interesses manipuleren. Algoritmes worden ontworpen om onze dagelijkse acties en communicatie te volgen. Terwijl wij de globalisering interioriseren, zetten we ons individuele geheugen en persoonlijke leven via allerlei sociale media en andere online activiteiten om in metaforische wolken. De dynamiek die technologisch ten grondslag ligt aan al deze acties en die ze ook visueel tot uitdrukking brengt heet ‘animatie.’ De beweging van de pixels, de creatie van een virtuele wereld, het medium dat onze interesses stimuleert en stuurt: de impact van de animatie is niet langer louter metaforisch, maar nu ook een concrete methode die ons op meer, en op meer verschillende wijzen, beïnvloedt dan we doorgaans beseffen.

¹ Jonathan Crary, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, MIT Press, Massachusetts, 1992, p. 116.

Het onderzoek in deze publicatie beslaat ongeveer de periode tussen de conferentie *Pervasive Animation* gehouden in 2007 en de publicatie van het boek met dezelfde titel in 2013.² Zoals Suzanne Buchan vermeldt in de inleiding tot de conferentie:

"Kunstenaars incorporeren animatie in toenemende mate in installaties en tentoonstellingen, architecten gebruiken computeranimatie-software om verhalen van ruimte en tijd te creëren, en wetenschappers maken er gebruik van om abstracte concepten te interpreteren voor een veelheid van industrieën, van de biogeneeskunde tot elektronenmicroscopie."

In 2004 verwoordde cultuurcriticus Norman Klein het op een meer dramatische wijze:

"Vandaag is de wijd verbreide toegepassing van animatie misschien wel de belangrijkste narratieve grammatica voor het tijdperk van de Elektronische Barok. Slimme bommen worden hoofdzakelijk gecontroleerd door middel van animatie. De desktop op uw computerscherm wordt geanimeerd. Computerspellen zijn geanimeerd. Het algemene principe van gebruiksvriendelijke software is animatie – om algoritmen tot leven te brengen, om data te vermenselijken "³

Van de uitvinding van de caleidoscoop in 1817 met zijn weerspiegeling van gekleurde parels in een kartonnen koker, naar de talloze digitale toepassingen in game consoles en computers lijkt een enorme sprong. En toch is dit misschien relevant, al was het maar om ons enig perspectief te bieden op de technofiele wervelwind die ons momenteel in de greep houdt. De mogelijkheid om steeds opnieuw informatie op te kunnen halen, om op elk moment kennis te hebben van elke publicatie uit de hele wereld, maakt dat ook de onderzoekservaring en de academische cultuur veranderen. Alle informatie is overal

² Suzanne Buchan (ed.), *Pervasive Animation*, AFI Film Readers, Routledge, London, 2013. De conferentie *Pervasive Animation* vond plaats op 04-05/03/2007 in het Tate Modern, en werd samengesteld door co-curators Suzanne Buchan en Stuart Corner. Corner was toen filmcurator aan het Tate, en de Buchan lector in Animatiestudies en directeur van het Animation Research Centre aan het University College for the Creative Arts.

³ Norman Klein, *The Vatican to Vegas: A History of Special Effects*, New Press, New York, London, 2004, p. 247. Tijdens het schrijven van dit inleidende hoofdstuk in 2013, werd de hele wereld bewust gemaakt van de verregaande inbreuk op de privacy door de NSA (National Security Agency), met de medewerking van populaire online-diensten zoals Google, Facebook en Yahoo. Tegelijkertijd nam het monitoren van het internetverkeer en het gebruik van sociale media door burgers nog sterker toe.

terug te vinden, maar hoeveel van die informatie wordt er effectief verwerkt, en hoeveel ervan wordt daadwerkelijk gedeelde kennis, deel van een operationeel geheugen?

de vraag

Dat we ons voortdurend moeten aanpassen aan nieuwe technologieën, is ook een thema in de hedendaagse kunstwereld, zij het vaak op een paradoxale manier. Hoewel musea en galerieën zich tegenwoordig graag open stellen voor een stroom van bewegende beelden, hebben zij nog steeds de neiging om oudere technieken te verkiezen boven werken gecreëerd met de nieuwste technologieën. Na een eeuw van minachting wordt animatie plotseling, eindelijk, omarmd door de museale wereld, maar dan wel met een symptomatische voorkeur voor hedendaags werk met een naïeve, ouderwetse uitstraling. Een aantal van de meest gevierde beeldende kunstenaars in het galeriecircuit werken met plasticinepoppen, houtskooltekeningen, schaduwspel, of zelfs voluit klassieke animatie in de stijl van de vroege Disney. Ook hebben de afgelopen tien jaar grote thematische tentoonstellingen die hedendaagse kunst combineren met historische voorwerpen en optische illusies over de hele wereld hun populariteit bewezen. Maar waar gaat het werkelijk om wanneer we animatie het begrenzend format van het bioscoopscherm zien verlaten?

Dit onderzoek neemt de aanwezigheid van animatie in de beeldende kunst als referentiekader. Wanneer animatie in de *white cube* verschijnt, bieden kunstenaars en musea de toeschouwer niet zomaar iets om naar te kijken, maar plaatsen ze hem of haar in een ruimte die tot verkenning aanzet. Meer dan een louter filmische praktijk, moet animatie wat dat betreft worden opgevat als het op gang trekken van een proces: de manipulatie van intervallen, een transformatie die niet alleen plaatsvindt tussen individuele filmframes, maar ook tussen beelden en objecten in de ruimte. Zoals het negentiende-eeuwse optische speelgoed al duidelijk illustreerde, kon een geanimeerde afbeelding enkel ontstaan door middel van een fysieke actie en een fysiologische respons die werd gemedieerd door de waarnemer. De geschiedenis van de animatie mag daarom niet los worden gezien van de grotere ontwikkelingen in de twintigste-eeuwse kunst. Zelfs de genealogie van het museum, de parallelle evolutie van zowel architectonische als technologische strategieën van visualisatie en presentatie, kan als onderdeel van de geschiedenis van de animatie worden beschouwd. De vraag dringt zich dan ook op in hoeverre de praktijk van de animatie een eigen reeks 'problemen' of paradigma's met zich meebrengt, en of dit dan wel echt nieuwe, twintigste-eeuwse

paradigma's zijn (die verband houden met de vroege filmgeschiedenis), of dat die eerder geworteld zijn in een verder verleden.

Het woord 'beyond' (voorbij) in de titel van dit onderzoek verwijst naar het feit dat de animatie haar traditionele verschijningsvormen – in casu film of televisie – heeft verlaten. Het lineaire formaat van de film als product wordt in de context van de hedendaagse kunstpraktijk, de elektronische media en computerspelen inmiddels vaak vervangen door loops en andere soorten dynamische of zelfs kinetische ingrepen. Deze dialectiek tussen kunst en animatie is echter al lang voor de uitvinding van de film ontstaan. Om de stap van de animatie 'voorbij de animatie' te conceptualiseren, stel ik voor om terug te keren naar het moment vóór de animatie animatiefilm werd, de periode waarin de animatie nog niet was geconventionaliseerd door de industrie in cartoons en marionettenfilms, naar de tijd toen het volledige potentieel van de methode al present was, en ook de interactie met andere artistieke disciplines nog een evidentie was.

de methode

In het meest uitvoerige hoofdstuk van deze publicatie keer ik terug naar de artistieke kringen die Émile Cohl hebben gevormd voordat hij de stap naar de filmindustrie zette, een invloed die is blijven resoneren doorheen al zijn latere werk. Een grondige herevaluatie van de verschillende prestaties van deze erkende pionier, die zowat het prototype van de tekenfilm heeft bedacht, werpt evenzeer licht op de avant-garde filmpraktijken die daarna zijn gekomen, en spoort ons tegelijk aan om Cohl op een meer complexe manier te begrijpen, terwijl zijn oeuvre daarentegen maar al te vaak wordt gereduceerd tot zijn eerste, weliswaar fantastische, film *Fantasmagorie* (1908). Deze terugkeer naar het moment waarop het volledige potentieel van een prototype nog aanwezig is, voert ons nog verder terug. Het parallelle ontstaan van zowel de animatie als autonome kunstpraktijk, en de thematisering van optische technologieën als een soort van tentoonstellingsmethode vond plaats op een moment toen het begrip 'museum' voor het eerst ontwikkeld werd. In de zeventiende eeuw, vóór en samen met de ontwikkeling van de toverlantaarn, wisten verschillende soorten 'geregisseerde' (*scripted*) tentoonstellingsruimtes hun bezoekers reeds te animeren.

Een dergelijke herevaluatie (of 'relativering') van het begrip 'uitvinding' leidt ons naar de media-archeologie als methodologisch kader. Zoals Jonathan Crary stelt in zijn boek

Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the 19th Century, blijkt het inderdaad relevant om terug te keren naar de uitvinding van de caleidoscoop om getuige te zijn van het ontstaan van een nieuw visueel paradigma, dat het concept van de camera en het renaissancistische perspectief achter zich laat. Naast de gestaag toenemende interesse voor animatiestudies, kent ook de media-archeologie een duidelijke bloei in de afgelopen jaren. Beide benaderingen voegen belangrijke nieuwe dimensies toe aan de academische studie van audiovisuele media. Hoewel media-archeologie vooralsnog meer wordt geïdentificeerd met academisch schrijven dan met het creëren of cureren van kunst, zijn de meeste academici het erover eens dat de media-archeologie evenzeer een praktijk is als een theorie; een discipline die beter kan worden gepraktiseerd dan als een narratief te worden geconstrueerd.

het traject

Als onderzoeker in de kunsten vormt mijn werk als curator – het werken met kunstenaars en produceren van tentoonstellingen – mijn centrale activiteit. Dit heeft ook geleid tot de publicatie van verschillende teksten, waarvan sommige werden opgenomen in deze publicatie. Maar de tentoonstellingen zelf zijn de belangrijkste statements, omdat ze allemaal werden opgezet als visuele essays die thema's als het functioneren van het beeld, de geschiedenis van de museologie en de rol van de kijker/bezoeker behandelen. Ik probeer animatie te bepalen en eventueel te definiëren daar waar ze 'plaatsvindt' binnen een tentoonstellingscontext, en dit door het medium niet louter vanuit een technologisch, theoretisch of historisch kader te begrijpen, maar vooral vanuit een culturele context. Dit begrip is gebaseerd op specifieke praktijken die gebruik maken van een gemanipuleerde, 'synthetische' tijd- en ruimte-ervaring, door de creatie en presentatie van kunstwerken die beweging en verandering veroorzaken in de relatie tussen het werk en de fysieke kijker, met de curator als tussenpersoon.

Hoewel mijn werk als programmator voor het IFFR (International Film Festival Rotterdam) en als freelance curator mij volop mogelijkheden bood voor het testen van mijn ideeën en ze in de praktijk om te zetten, was dit onderzoek in het bijzonder gekaderd binnen een overeenkomst met het M HKA (Museum van Hedendaagse Kunsten, Antwerpen). Niet alleen werd er mij een platform geboden voor het realiseren van gemiddeld één tentoonstelling per jaar, maar bood dit mij ook de kans om kunstenaars te laten kennismaken met de zogenaamde Vrielynck-collectie, een uniek

ensemble van antieke camera's, optisch speelgoed, filmposters en een groot aantal cinematografische parafernalia, ondergebracht in het M HKA.⁴

Dit heeft geleid tot het cureren van de collectie-interventies van drie kunstenaars, respectievelijk Julien Maire, Zoe Beloff en David Blair. Verdere samenwerking met het museum heeft geleid tot een hele reeks van curatorische activiteiten, van monografische presentaties (Chris Marker) tot thematische tentoonstellingen (*El Hotel Eléctrico*), van het co-cureren (*Animism*, met Anselm Franke) tot het bijdragen aan een reeks van tentoonstellingen (*Not Nothing*, een deel van een stadsproject), en van het ontwikkelen van een tentoonstelling in opeenvolgende episodes en op verschillende locaties (*Graphology*) tot het programmeren van occasionele vertoningen, lezingen en performances (n.a.v. ondermeer *Graphology*, *Reality of the Lowest Rank*).⁵

de mediëring

Elk project bracht zijn eigen complexiteit met zich mee in termen van ruimte, logistiek en budget, alsook telkens weer andere historische en intellectuele achtergronden. Elke locatie heeft eigen kenmerken die specifieke uitdagingen impliceren en die onvermijdelijk de uitkomst van een tentoonstelling beïnvloeden. De creatieve controle van een curator lijkt dan ook in vele opzichten haaks te staan op de positie van de autonome kunstenaar, gezien elke tentoonstelling een unieke context heeft, met parameters die veranderen telkens een werk openbaar wordt gemaakt. Het grootste verschil is dat een curator niet alleen een producent is, maar ook en vooral een bemiddelaar, een culturele makelaar die het potentieel in de tussenruimte tussen kunstenaar en instelling, theorie en praktijk, singulariteit en complexiteit verkent. Er zijn telkens dermate veel onvoorspelbare aspecten waar een curator dient mee om te

⁴ In 2003 verwierf het MuHKA het 'hoederecht' over de privé-collectie van wijlen Robert Vrielynck, die de Vlaamse Gemeenschap na zijn overlijden verwierf. Robert Vrielynck (1933-2000) was 'de man met de camera', een notaris uit Brugge die ook vele jaren les gaf aan een filmschool. Daarnaast was hij lid van de filmcommissie, schreef hij een boek over animatiefilms (*De animatiefilm voor en na Disney*, 1981) stond aan de leiding van het Belgische Animatie Film Centrum (BAC) en publiceerde het tijdschrift *Plateau*. Zie: Edwin Carels, "Het Museum met de camera's" in Dieter Roelstraete en Bart de Baere (eds.), *Jubilee*, collectiecatalogus M HKA, Museum voor Hedendaagse Kunst Antwerpen, 2007, en <http://ensembles.mhka.be/ensembles/collectie-Vrielynck/>.

⁵ *Staring Back: Chris Marker* (Antwerpen, 2008); *Not Nothing*, een deel van *All That Is Solid Melts into Air* (Mechelen, 2009); *Animism*, gecureerd samen met Anselm Franke (Antwerpen, 2010); *The Reality of the Lowest Rank – a Vision on Central Europe*, gecureerd samen met Luc Tuymans en Tommy Simoons (Brugge, 2010-2011); *Julien Maire: Mixed Memory – Vrielynck Collection 1*, (Antwerpen, 2011); *Graphology*, een tentoonstellingsproject in verschillende episodes (Antwerpen, 2011, Londen, 2012, Essex, 2012); *Zoe Beloff: The Infernal Dream of Mutt and Jeff – Vrielynck Collection 2* (Antwerpen, 2012); *David Blair: The Telepathic Motion Picture of The Lost Tribes – Vrielynck Collection 3* (Antwerpen, 2013); *The Plateau Effect* (Gent, 2013); *El Hotel Eléctrico* (Antwerpen, 2014).

gaan, dat het onmogelijk was om een traject over een periode van zes jaar vooraf te bepalen. Vertrekkend vanuit Émile Cohl's vroege ervaringen met *Les Incoherents*, incorporeerde ik incoherentie dan ook als een bewuste modus operandi in mijn proces. De teksten die deel uitmaken van deze anthologie zijn geschreven in verschillende registers, ze variëren sterk in lengte en ook hun benadering is vaak onderling verschillend.

Bij de vraag waar het onderzoek over ging, was mijn antwoord telkens dat ik hoopte dat het zichzelf zou schrijven, net zoals Cohl's *Fantasmagorie* een film is die zichzelf lijkt te tekenen. Op verschillende niveau's is dit ook effectief zo gebeurd. Ik kon werken aan een rijke verscheidenheid projecten, naar conferenties gaan en artikelen, catalogusteksten en academische essays schrijven. Soms alterneerde ik deze verschillende activiteiten, maar soms combineerde ik die ook ineens. Het *Graphology*-project bijvoorbeeld, was een verderzetting van werk rond de notie van *écriture automatique*, en werd zowel in galerie ruimtes als in de vorm van een boek uitgediept.⁶

Het publiek maken van dingen is de essentie van wat een curator doet, een activiteit die zich telkens situeert binnen een unieke context, die ook telkens voor een verschillend publiek wordt gepresenteerd. Het feit dat zes van de acht teksten in deze publicatie (met uitzondering van de inleiding) al eerder werden gepubliceerd beklemtoont deze methodiek.⁷ Door hun eigen, specifieke opzet verschillen deze teksten telkens in lengte, stijl en referentiekaders. Deze publicatie biedt ook geen chronologische volgorde van deze geschriften, evenmin een lineaire argumentatie. Het eerste hoofdstuk schetst een

⁶ Edwin Carels en Kate Macfarlane (eds.), *Graphology. Drawing from Automatism and Automation*, Ara MER., Gent; Drawing Room, London, 2012.

⁷ Edwin Carels, "Biometry and Antibodies: Modernizing Animation, Animating Modernity" in Anselm Franke (ed.), *Animism, Volume 1*, Sternberg Press, Berlijn, 2010, p. 57-74.

Edwin Carels, "Lightning Sketches" in Carels en Macfarlane, 2012, op. cit., p. 16-40.

Edwin Carels, "The Productivity of the Prototype: On Julien Maire's Cinema of Contraptions" in R. Vanderbeeken, C. Stalpaert, D. Despestel and B. Debackere (eds.), *Bastard or Playmate? Adapting Theatre, Mutating Media and Contemporary Performing Arts*, Amsterdam University Press, 2012, Amsterdam, p. 178-192.

Edwin Carels, "From the Ossuary: Animation and the *Danse Macabre*" in *TMG – Tijdschrift voor mediageschiedenis*, Volume 15, No. 1, Rotterdam, 2012, p. 25-42 (online publicatie).

Edwin Carels, "Spaces of Wonder: Animation and Museology" in Buchan, 2013, op. cit., p. 292-316.

Edwin Carels, "Revisiting Tom Tom: Performative Anamnesis and Autonomous Vision in Ken Jacobs' Appropriations of *Tom Tom the Piper's Son*" in Frederik Le Roy (ed.), *Foundations of Science* (verschijnt binnenkort).

historisch kader op verschillende niveaus, een basis waar de acht autonome teksten dan op kunnen geënt worden. Deze individuele teksten moeten echter gezien worden als momentopnames, genomen op verschillende tijdstippen in de loop van het onderzoek. Eén tekst werd zes jaar geleden bedacht en pas in het afgelopen jaar uitgeschreven, een andere tekst werd vijf jaar geleden gepubliceerd in een eerste versie en werd nu grondig herwerkt. De andere werden op verschillende momenten toegevoegd.

de stijl

Achter deze opzettelijke incoherentie – een stilistische strategie die we dus overnemen van Émile Cohl – verbergt zich evenwel een logische en doordachte orde, zelfs een verwijzing naar een chronologie of evolutie die loopt van de *danse macabre*, over de toverlantaarnplaatjes, naar de digitale h(em)el van *Second Life*. De eerste twee teksten gaan grotendeels over animatie in zijn prototypische fase; de volgende twee behandelen de industrialisatie van animatie en ook andere vormen van reproductie; daarna komen twee teksten die zich toespitsen op het museum en de spatialisering van animatie in bijvoorbeeld installaties, en de laatste twee teksten gaan over animatie, het nabestaan van beelden en de kunst van het geheugen. Sommige teksten spiegelen zich in andere, een aantal ideeën weerklinken doorheen het gehele werk, terwijl de contextuele informatie enkel wordt verstrekt in het inleidende hoofdstuk dat de acht teksten voorafgaat. Thematisch biedt elk essay een verkenning van de ruimere betekenis van het begrip animatie, buiten het specifieke *format* van de film. Stilistisch willen deze teksten eerder informatief dan polemisch zijn. In overeenstemming met mijn werk als curator acht ik het belangrijk dat mijn schrijven, net als een tentoonstelling, genereus is, en veel materiaal aanreikt. Dit gebeurt bij voorkeur zonder een al te strikt, vooraf bepaald *statement*, en zonder mijn eigen rol te veel op de voorgrond te brengen. Los van het lange inleidend hoofdstuk, wordt verder de eerste persoon enkelvoud vermeden. Het ritme van het schrijven wisselt sterk tussen de verschillende essays, en in een aantal ervan is de structuur eerder meerlagig dan snel en gevat.

Net zoals de kunstenaar het doel heeft nooit een definitief, laatste werk te produceren, maar altijd een volgende, bevat deze compilatie geen conclusie of een samenvattend hoofdstuk. De informatie in dit werk wordt gedeeld opdat de bezoeker/lezer zelf de taak van onderzoeker op zich zou nemen, om doorheen de opstelling een persoonlijk traject te ontwikkelen. Deze anthologie kan dus worden gelezen in eender welke volgorde. Net zoals een curator de facto combinaties maakt van bestaand materiaal, vormt deze

verzameling van teksten de achtergrond voor een hopelijk stimulerende collage van citaten. Als 'cultureel animator' hoop ik dan ook dat er in de ruimten tussen al deze verschillende referenties een nieuwe dynamiek, een nieuwe reeks connecties kan ontstaan.

Een curator is niet per definitie een academicus, hij levert zijn voornaamste bijdragen binnen een ander terrein. Het onderzoek, de samenwerkingen met kunstenaars, en de '*ars combinatoria*' die eigen is aan tentoonstellingen, hebben een caleidoscopische reeks resultaten opgeleverd, variërend van de presentatie – in primeur – van de niet-geïdentificeerde optische schijven uit het historische kabinet van Joseph Plateau, tot het uitwerken van nieuwe tentoonstellingsprojecten op basis van een collectie kunstvoorwerpen, van het ontdekken van een verloren film van Émile Cohl tot het ontsluiten van een film van Chris Marker die gedurende dertig jaar uit de distributie werd gehouden, en van het presenteren van nooit eerder geziene tekeningen uit de vroegste periode in de loopbaan van Sigmund Freud en de gebroeders Quay tot het uitnodigen van een gevestigde filmmaker als Ken Jacobs om het museum als een nieuw terrein te verkennen.

de beweging

In de opeenvolgende delen van het inleidende hoofdstuk zal ik het aspect van het cureren als methodiek nader toelichten (B1). Vervolgens komt een beschouwing over de culturele status van animatie en de huidige herwaardering in het kader van grote kunstmanifestaties en exposities (B2). Dit leidt tot een historisch overzicht van de verschillende betekenissen en definities van de term animatie en van wat de meest bepalende kenmerken zouden kunnen zijn. Gezien dit concept zo cruciaal is voor onze studie, vormt dit het meest uitgebreide deel in het openingshoofdstuk (B3). Verder wordt de keuze van de media-archeologie gecontextualiseerd als een methodologisch kader dat verschillende, zelfs tegenstrijdige benaderingen omvat, samen met een bijzondere focus op de toepassing van Aby Warburg's iconologie binnen het domein van de animatie (B4). Het opnemen of toepassen van meer algemene begrippen binnen de specifieke praktijken die behoren tot het domein van het cureren van animatie worden samengevat in vijf kernbegrippen (B5). Dit wordt gevolgd door een korte inleiding voor elk artikel met een toelichting over hun oorspronkelijke opzet (B6). Het laatste deel behandelt de formele presentatie van het onderzoek, zowel in de vorm van dit boek als in de tentoonstelling *El Hotel Eléctrico* in het M HKA (B7).

Animatie, zoals filmhistoricus Donald Crafton stelt in zijn meest recente boek over de performativiteit in en van de animatie, "bestaat alleen nu, wanneer ik ernaar kijk; het terrein waar deze creaturen leven kan ik evenwel niet betreden, want er is geen toegang tot die ruimte vanuit de onze tenzij via onze blik."⁸ Animatie is inderdaad in de eerste plaats een kwestie van beleving, ze bestaat enkel tussen onze ogen. Ze opereert in het onzichtbare rijk van de tussenruimte. De ervaring van een tentoonstelling, een film, een performance, van zelfs één enkele tekening, vindt in woorden geen equivalent. Zoals Tate-directeur Chris Dercon ooit stelde: "Het mooiste is de beweging van een danser in een museum."⁹ Deze studie richt zich op het kaderen van beweging, niet zozeer doorheen haar historische ontwikkeling binnen het domein van de verhalende film, maar door middel van een onderzoek naar de parameters van de animatie, de creatie van een kunstmatige wereld in tijd en ruimte. Dit is een studie over 'tijd die plaatsvindt', over animatie die zich niet enkel manifesteert op een tweedimensionaal scherm, maar die verschijnt als een gemedieerd gebeuren in een ruimte die wordt gedeeld met een kijker.

⁸ Donald Crafton, *Shadow of a Mouse: Performance, Belief, and World-Making in Animation*, University of California Press, Berkeley, 2012, p. 17.

⁹ Citaat uit een interview uit *De Zevende Dag*, VRT, 21/04/2013. Geraadpleegd via: <http://deredactie.be/cm/vrtnieuws/videozone/programmas/dezevendedag/2.27800?video=1.1609866/>.