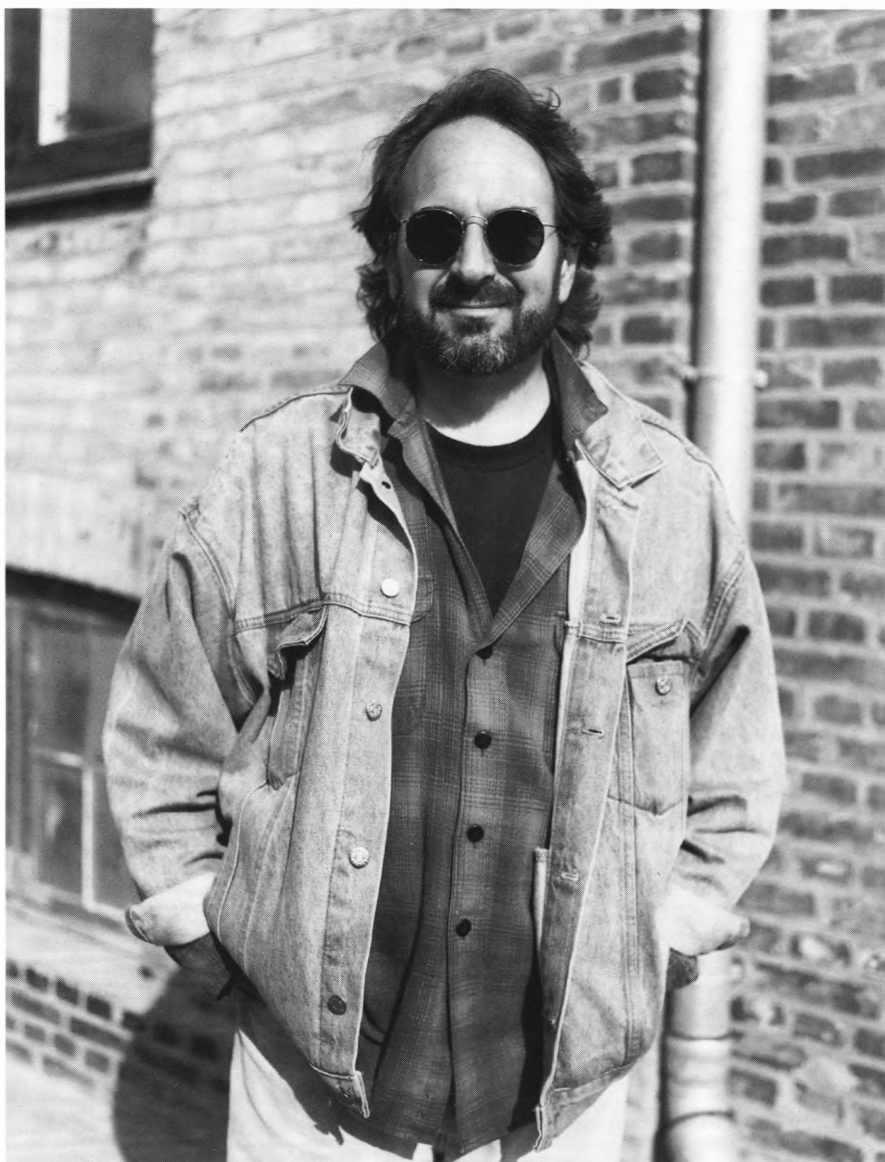


GUDER OG GENFÆRD

Få mennesker har haft større indflydelse på den danske tegnefilmbranche end den amerikanske animator Jeffrey J. Varab, medinstruktøren på 'Valhalla' og læremester for en lang række danske animatører. I dag arbejder han igen hos Disney, hvor han selv blev oplært. Her fortæller han Nicolas Barbano om sin karriere, om den nyeste udvikling inden for computeranimation og om sit forhold til tegnefilmen i Danmark.

af Nicolas Barbano



Med de seneste fem Disney-hits som frontfigurer er den internationale tegnefilmindustri i dag animeret som aldrig før. I 70'erne syntes den imidlertid død som et stykke viskelæder. Genoplivningen startede, da Don Bluth og en række andre, desillusionerede tegnere omkring 1980 forlod The Walt Disney Company og startede deres egne projekter rundt om i verden.

En af disse udbrydere var amerikaneren Jeffrey James Varab, som kom til Danmark og sammen med Peter Madsen instruerede tegnefilmen *Valhalla* (86). Filmen præsterede dansk filmhistories største budgetoverskridelse og selv om den blev årets mest sete danske biografilm må den kategoriseres som et flop, både kunstnerisk og økonomisk.

Men den var alligevel en god investering. En række danske topanimatører fik deres ilddåb på projektet og er i dag grundlaget for en solid, dansk tegnefilmindustri. Under Varabs vejledning tilegnede disse tegnere sig et sikkert håndslag i den klassiske, Disney-inspirerede animationsteknik, som i dag har gjort danske animatører efterspurgt på verdensbasis. Næsten alle større vesterlandske, tegnede spillefilm har i dag danske navne på slutteksterne.

Animationshuset, som 8. juni i år åbnede på Tagensvej i København, kan ses som en konsekvens af den udvikling, der i vinteren 1981/82 startede med Varabs tegnefilmsundervisning i et kælderlokale på Skindergade.

Varab er født 25/2-1955 i USA. Han er lidt af en omrejsende sigøjner og har udover *Valhalla* arbejdet for Disney (på filmene *The Small One*, *The Fox and the Hound*, *The Black Hole* og *Mickey's Christmas Carol*), for Gaumont (*Astérix et la Surprise de César*), for Don Bluth (*The Land Before Time*, *All Dogs Go to Heaven*, *Rock-a-Doodle* og *A Troll*

Jeff Varab: "Computer-animation er fremtiden!" (foto: Erik Hansen).

at *Central Park*), for Spielberg (*We're Back: A Dinosaur's Story*, *Balto* og *Casper*) samt på film som Stig Lassebys *Pelle Svanslös* og Bill Kroyers *FernGully*. Men han er stadigvæk tæt knyttet til Danmark, bl.a. via et sjællandsk sommerhus, en dansk hustru og to børn, der bor i landet. Følgende interview fandt sted i et kontor på tegnefilmfirmaet A-Film i juni.

– *Hvordan startede du som animator, gik du på tegneskole eller hvad?*

– Nej, jeg har aldrig gået på en tegneskole, men jeg begyndte på et tidspunkt at få vejledning af en tegner, der havde arbejdet på *Pinocchio* og *Snowwhite* som assistent for animatoren John Lounsbery. Jeg boede da i San Diego og havde ambitioner om at blive reklametegner eller vittighedstegner. Da jeg var kommet fast hos ham i tre måneder inviterede han mig til at spise frokost på Disney Studios og viste mig rundt på studiet. Alle de gamle fyre var der – store animationsnavne som Woolie Reitherman, Frank Thomas, Ollie Johnston, Milt Kahl, Eric Larson og Ken Anderson.

– *Var det navne, som sagde dig noget dengang?*

– Nej, jeg anede ikke, hvem de var! Jeg var begyndt at studere animationsteknik ved hjælp af en gammel 8mm-fremviser, men jeg var ikke historiker og vidste ikke hvem, der var hvem. Jeg vidste bare, at nogle tegnefilm kunne jeg godt lide, andre ikke. Nogle havde bedre poseringer end andre, den slags. Men jeg mødte altså alle disse mennesker, inklusiv yngre folk som Don Bluth, John Pomeroy og Dave Spafford, og det var mægtigt, der var en stemning, som om Walt stadig var der. To uger senere fik jeg en opringning fra produktionslederen Don Duckwall, der tilbød mig at komme med i et træningsprogram, som animatoren Eric Larson stod for. De tog folk ind fra Cal-Arts og andre steder. Jeg og Thom Enriquez, som stadig arbejder der, var nærmest et eksperiment, the nobodys from nowhere, uden en kunstuddannelse. Trænings-

programmet gik ud på at vi blev ansat og derpå havde to måneder til at producere to film ud fra vore egne ideer og evner til at tegne os den viden, studiet rådede over via folk og bøger. Vi skulle få noget til at ske, og så besluttede de efter de første fire uger og igen efter de

næste fire uger, om de ønskede at beholde én. Og sådan kom jeg ind. Det var i starten af 1977.

– *Tim Burton har sammenlignet Disney i den periode med den britiske tv-serie 'The Prisoner' – den optimistiske facade, men med nul plads til individualisme.*

– Det passer! De opreklamerede altid selskabet og alle deres ansatte – hvis man blot nævnedes, at man arbejdede hos Disney, ville folk sige "Åh!", du ved. Men det var en dårlig periode for studiet. Fyre som Art Stevens, der af de ældre animatoren blev opfattet som upålidelige reserveretegnere, havde fået magten. Studiet havde brug for et radikalt shakeup, hvilket først skete da producerne Michael D. Eisner og Jeffrey Katzenberg kom til (sidstnævnte er i dag en af de tre hovedkræfter i selskabet DreamWorks, der er på vej til at blive en alvorlig konkurrent til Disney, -nb).

– *Du fik selv en stor chance hos Disney kort før du rejste, idet du blev forfremmet til...*

– (afbryder) Ja, men det var et falsum! Jeg blev forfremmet til key animator, men kun fordi de havde mistet en tredjedel af deres animatorstab. De havde en film, *The Fox and the Hound*, som skulle laves færdig. De måtte udvide produktionstiden med seks måneder og tage enhver, der virkede lovende, og forfremme dem. Jeg var deriblandt. De forærede aktieandele bort for at holde på folk, meget i retning af, hvad der foregår i dag, hvor DreamWorks prøver at snuppe deres bedste folk. Men de er ikke så paranoide i dag, hvor de har lavet en række hits og har et stærkere system.

– *Det må alligevel have været en fantastisk periode at være ny i filmindustrien, med det store science fiction-boom, hvor alle ville tilbage til adventure og eventyr, farver og fantasi. Og hele special effects-boomet.*

– Vel, paradokset er, at samtidigt med at *Star Wars* og *Close Encounters of the Third Kind* genoplivede filmindustrien, kastede de tvivl over tegnefilmens evne til at skabe den slags fantastiske scenerier. Vi var en masse unge fyre i starten af tyverne, der var startet på Disney næsten samtidigt – folk som Tim Burton, John Musker og John Lasseter, der i dag er store navne i industrien. Vi gik ind og så en film som *The Empire Strikes Back* med, du ved, asteroide-sekvensen og de store kampmaski-

ner. Og vi sad bare der: "Jesus! Det her er *awsome*!! Hvordan kan vi slå det? Vi sidder og laver fjollede små tegnefilm!"

– *Disney tog ikke desto mindre konkurrencen op med 'The Black Hole'. Arbejdede du ikke på den?*

– Jeg designede computerskærme og lavede nogle animations-effekter med gnister, den slags. Men ser du, hvergang Disney lavede en film, der var så dårlig, også selvom det var live-action, så fik vores tillid endnu et knæk. Som månederne og årene gik følte vi alle, at vi levede en løgn, for – man kunne tage hjem i julen og folk ville sige: "Åh, du arbejder på Disney!" Men Disney lavede ikke noget, som nogen af os brød os om. Så al den prestige eller ære – det var som at leve en løgn. Mange folk var virkelig frustrerede. Det var den svageste periode i animationskunsten. Og det er derfor, folk som Don Bluth og Tim Burton forlod studiet og lavede andre ting. Det er helt afgjort grunden til, at jeg sagde ad helvede til med dem.

– *Da jeg første gang mødte dig, sad du i et lille kælderlokale på Skindergade sammen med Jakob Stegelmann og Jørgen Klubien og lavede reklamefilm for Toms guldbarrer og fortekster til DR-TV's 'Så er der forfilm'. Hvordan var du endt i København?*

– Jeg havde taget ferie fra Disney, netop fordi jeg var træt af Los Angeles-scenen. Jeg havde desuden netop slået op med en kæreste. Alting var ret skørt, så jeg ville til Europa og prøve at få styr på mit hoved igen. Efter et par uger, vistnok i juni 1981, nåede jeg til Danmark, hvor jeg besøgte animatoren Jørgen Klubien og mødte en bunke vældigt rare mennesker. Allerede kort efter min ankomst begyndte vi at snakke om at lave et lille studio og skabe nogle ting. To ugers planlagt ferie blev til tre, så fire, og pludselig var der ikke længere tale om at rejse hjem igen. Der var ikke noget i L.A., som virkelig betød noget for mig, Disney mindst af alt. Så jeg blev her. Vi startede en animations-skole den første jul, jeg var her. Vi havde oprindeligt ingen tanker om at lave spillefilm, det var bare den dér tyveårig-fantasi om at prøve at lave noget selv. Måske ville der blive brug for animerede reklamefilm.

– *Danmark på det tidspunkt havde ikke nogen nævneværdig tegnefilmindustri og meget få trænede animatorer. Efter Disney må det have været som at komme til lidt af et u-land.*



Valhalla, instrueret af Jeff Varab og Peter Madsen, var første gang danske tegnere prøvede kræfter med den bløde, fuldanimerede Disneystil.

– Der var animatorer her, som havde lavet en masse, mest selvlærte folk, der passede ind i datidens europæiske animationstil. Den kunne ikke bruges til reklamefilm – og der var stort set ingen danske reklamefilm på det tidspunkt. Hvis man ville lave film, måtte det være flyttefilm osv., produceret med statsstøtte. Begrænsningerne var så hårde, at de folk i tilbageblik gjorde et fantastisk stykke arbejde i retning af at opretholde en karriere i animation.

– *Hvordan oplevede du den europæiske tegnefilmtradition i forhold til Disney-traditionen?*

– Den var ukommerciel, ikke produktionsorienteret. Den var mere ellere mindre i hænderne på nogle få, talentfulde individer, som nu og da fremstillede små mesterværker. Der var et par spillefilm her og der, men de var båret af ganske få tegnere. For mig er en mand som Børge Ring (Oscar-belønnet dansk animator, -nb) repræsentant for den europæiske tradition. Den er mere kunstne... mere impressionistisk, mere personlig. Europæisk kunst har generelt været baseret på direkte iagttagelser af virkeligheden, så tolkningen er stærkere og mere livagtig, selvom den kan være mere abstrakt. Amerikaneres tolkninger af virkeligheden er tit baseret på mellemlid, som når Don Bluth kopierer noget, Milt Kahl har tegnet, og som ligeledes er baseret på noget andet, så man ender med en 3. eller 4. generation. Også karikaturtegnere gør sådan – den typiske vittig-

hedstegning af en dreng er bygget på andres tegninger af en dreng, ikke på at tegneren selv har kigget på en dreng.

– *Som designet i 'Aladdin', der bygger på orientalsk kalligrafi, eller 'Be Prepared'-sekvensen i 'The Lion King', der bygger på Leni Riefenstahl. Hvilke problemer havde du med at adaptere den europæiske tradition, da du begyndte at lave 'Valhalla' og undervise danske tegnere i den amerikanske Disney-teknik?*

– Ingen, faktisk, for de folk jeg oplærte havde faktisk ikke lavet animation før. De folk, vi brugte som animatorer på *Valhalla*, kom fra vores egen animationsskole, så de var meget uskadede med hensyn til tidligere stilpåvirkning. Som uformet ler. De havde blot nogle forudfattede meninger om det at tegne sjove figurer. Fx var Kim Annweiler mere illustratør end karikaturtegner. Hans stil er mere reklameagtig i forhold til Stefan Fjeldmark, der mere bygger på en tegneserietradition og kunstskeletræning. Men også på iagttagelser af virkeligheden.

– *Hvem har du ellers undervist?*

– I den første klasse vi startede, var der også Vibeke Andersen, Karsten Kiilerich og Stefan Fjeldmark. Stefan var den mest lovende, men Vibeke var den første, der rent faktisk begyndte at animere. Hol-lænderen, Hans Perk, kom først til senere, da Børge Ring spurgte, om vi havde et job til ham. Så han var nærmest en overraskelse. Med Jørgen Lerdam var det bogstaveligt talt han hustru – hans forrige hustru –

der kom ind i vores studio i Skindergade og sagde: "Jeg synes, min ægtemand burde deltage i jeres klasse, for han er virkelig interesseret i at tegne". Der var cirka tyve personer i vores første klasse, og disse folk hørte med i den gruppe.

– *Heldet var med jer.*

– Ja, men på den anden side: De animerede bestemt ikke lige fra starten. Jeg mener, de animerede små ting. Jeg kan huske første gang, Stefan fik et gennembrud. Og Karsten. Alle havde deres øjeblik, et bestemt tidspunkt hvor de så at sige brød igennem isen. Da vi så gik igang med *Valhalla*, kom Peter Madsen med en række layout-kunstnere og en masse tegneserietalenter: Folk som Ingo Milton, der virkelig var behjælpelige. Og naturligvis Peter Madsen selv – hans evner som tegner hjalp os virkelig meget! Når først bolden ruller i form af en stor produktion som *Valhalla*, hvor folk fik udbetalt løn, dukker der hele tiden nye talenter op. Jeg mener, jeg kan huske da Henning Nielsen dukkede op. Han er endt på et hospital nu, men han var virkelig dygtig. Vi havde alle disse talenter boblende på forskellige tidspunkter. Og så på et vist tidspunkt begyndte alle at indse, at jeg slet ikke var så fantastisk en animator, som de først havde troet. Det gav dem en bunke selvtillid. Man er nødt til at nå det punkt, hvor man indser, at læreren kun ved så og så meget. Det var et godt tidspunkt for dem. Og et hårdt, vanskeligt tidspunkt for mig (han smiler). Og du ved, så begyndte de at lave deres egne fejltagelser, og det er dér, man lærer noget. Jeg selv var jo bare en junior-animator, så jeg var faktisk ikke særlig erfaren. Jeg havde fået min uddannelse hos Disney, men man kan godt have fået en lægeuddannelse uden at være en fremragende kirurg. Og jeg var ikke en stor animator, jeg havde bare en vis viden om og fornemmelse for, hvordan tingene kunne laves. Det brugte vi så i undervisningen. En anden ting er måden, Disney trænede folk på – vi anede intet om film. Jeg gjorde i hvert fald ikke. Da vi startede *Valhalla-studiet*, måtte jeg pludselig lære en masse om cels og kameraer

osv. Det var i langt højere grad en uddannelse, et pludseligt greb om virkeligheden. Og det var mægtigt, da jeg mødte Jakob Stegelmann, som havde dette enorme videobibliotek med ting, som Danmarks Radio havde vist gennem mange år: Gamle film og ting, som jeg aldrig rigtig havde været konfronteret med, bortset fra som barn i Ohio i starten af 60'erne. Gamle sort/hvid- og technicolor-film, musicals, Fred Astaire, Hitchcock...

– *Jeg troede, amerikansk tv sendte den slags døgnet rundt.*

– Nej, i 60'erne blev vi primært bombarderet med ting som *My Mother the Car* og *The Beverly Hillbillies*, den slags. Tv bestod af gameshows, soap operas, gamle tegnefilm og Ed Sullivan-shows. Jeg så enkelte tidlige sort-hvid film, RKO, *The Three Stooges* eller *Shirley Temple*, den slags. Men aldrig de seriøse film: Jeg så fx ikke *It's a Wonderful Life*, *Casablanca* eller *Citizen Kane*, før jeg kom til Danmark!

– *'Valhalla' kom op at stå, men hen ad vejen løb du sur i jobbet som animations-instruktør og virkede meget rastløs eller måske rettere ufokuseret. Du instruerede musikvideo'er med Nanna, en reklamefilm for Nike og prøvede at få et pladeprojekt igang. Du og Jakob Stegelmann lavede desuden selskabet LASER, hvor I udviklede et animeret, interaktivt computerspil, samt endnu et selskab, Varab & Stegelmann, hvor I forberedte en tegnefilmudgave af det babyloniske heltepos "Gilgamesh". Men ingen af projekterne blev til noget, og der var desuden en masse interne stridigheder omkring produktionen af "Valhalla", som til sidst blev ramt af konkurs. Du forlod filmen, inden den var helt færdig, og nægtede at optræde på teksterne som filmens instruktør.*

– Ja. Det at lede et selskab var ret stressende: Prøve at få nok arbejde på et tidspunkt, hvor der ikke blev lavet nogen reklamefilm, og så hele *Valhalla*-finansieringen, prøve at overbevise folk om, at en flok utrænede talenter kunne udrette det umulige for et fastlagt beløb. Det er mange distraktioner. Man begynder at bevæge sig bort fra, hvad man ville, da man startede. Det var ikke før i 1987, at jeg vendte tilbage til character-anima-

tion igen og begyndte at have det godt med det. Først var det delvis af nød. Jeg tog til Berlin og instruerede en reklamefilm for en tysk fyr, Gerhard Hahn (instruktøren af den biograf-aktuelle *Asterix Conquers Amerika*, -nb). Det var rart bare at instruere og animere uden at have en hel masse problemer. Men senere ville jeg tilbage igen. Hahn sagde: "Fint, men så lav en halvtimes spæranimations-tv-ting for mig i Danmark."

– *I mellem tiden var "Valhalla" blevet færdig.*

– Ja, og der skød animationsfirmaer op både her og der, for alle *Valhalla*-folkene ville have deres eget studio. På et tidspunkt var der vist omkring fem studier! Men det eneste, der overlevede, var A-Film, som bestod af de første, som vi oplærte. De folk havde talentet og forstod essensen af, hvad en animeret spillefilm er. Jeg tilbød, at de kunne arbejde med på Hahns projekt, og det var de helt med på. I Danmark indrette jeg så en lille lejlighed til studio sammen med A-Film-fyrene.

– *Var det lejligheden i Ryesgade, over Irma?*

– Ja. Men så ændrede Hahn holdning og tilbød dem et job, for dybest set ville han helst have mig tilbage i Berlin. Og jeg havde brug for A-Film-folkene til at arbejde på den film, jeg lavede for Hahn! Så kort fortalt forlod de mig for at arbejde for ham, selvom jeg også arbejdede for ham. Han anbragte mig i en umulig situation, hvor jeg ikke havde nogen arbejdskraft, det var nærmest afpresning: "Kom tilbage,

så finder vi ud af det!" Jeg indså, at jeg blev røvendt på en stor måde. Det var simpelthen det laveste. Kort efter skulle jeg igen lave en musikvideo med Nanna. Det var en mundtlig aftale, og jeg havde brugt for omkring 25.000 kroner på projektet, da det pludselig viste sig, at hun havde givet opgaven til en anden. Så på det tidspunkt var jeg bare, du ved: "Jösses, der her er vanvittigt!" Jeg havde igen rodet mig ind i en situation med et lille firma, og det fungerede igen ikke. Men så opstod der en af disse skæbne-situationer: Jeg skulle til at løfte telefonen for at ringe og bestille en flybillet til Los Angeles, og netop da, helt bogstaveligt, ringede Anne-Grete Wezelenburg – som døde her for nogle dage siden – med en besked fra Don Bluths producer og co-instruktør Gary Goldman, som jeg kendte ret godt fra min tid på Disney. Don Bluth havde netop fået 50 mio. fra Goldcrest og havde brug for animatorer. Var jeg mon interesseret i at komme over til Irland? Jeg sagde ja med det samme, hoppede på et fly, tog derover og underskrev kontrakten. En af årsagerne var, at jeg skyldte 25.000 væk på grund af den åndssvage Nanna-video, som ikke blev til noget. Og fotografen, der lavede tests på den film, som jeg og A-Film-folkene skulle lave for Hahn, ham skyldte jeg yderligere 10.000 kroner. Det tog mig et halvt år bare at blive gældsfri – det var virkelig ydmygende. Arbejde var den eneste udvej. Desuden ønskede jeg at komme tilbage til at lave character-animation. På det tidspunkt arbej-



Varab forlod Disney i 1981 efter at have dubuteret som keyanimator på 'The Fox and the Hound'.

dede Don Bluth på *The Land Before Time*, som så ret lovende ud, så jeg var ret glad over at tage af sted til Irland.

– *Og du medbragte nogle danske folk, ikke?*

– Nej, først måtte jeg vise, at jeg kunne mit job, og det tog fire måneder.

– *Men en del danskere rejste til Irland...*

– Ja, og dér var jeg ligesom forbindelsen. Jeg blev ret hurtigt forfremmet til supervisor og blev en del af inderkredsen. Og jeg havde nævnt for Don Bluth, at der var nogle virkeligt talentfulde folk i Danmark. På dette tidspunkt var A-film endelig blevet til det selskab, vi kender i dag, og de var netop begyndt at få små opgaver her og der, en reklame for BR legetøj etc. De havde fået en ret flot lille showreel. Så jeg fik overbevist Gary Goldman om at tage til Danmark og gå på talentjagt. Jeg tror, han hyrede omkring ti danske folk, og senere kom der endnu flere til. Men at rejse til Irland og skulle lære studio-systemet gav nogle af dem en svær tid, selv efter otte år i branchen. At animere i lille Danmark er meget lettere end at skulle være "under the gun", så at sige. Bluth ønskede desuden at gøde det talent, der stadig var i Danmark, så han sendte A-Film en sekvens fra *A Troll in Central Park*, og lod dem animere den her i Danmark. De kom også til at arbejde på Bill Kroyers film *Fern-Gully*, men det var mere en situation, hvor jeg satte folk i kontakt med hinanden og lod dem klare forhandlingerne selv.

– *I dag bliver danske animatorer for alvor headhunted af de udenlandske studier. Stefan Fjeldmark, der for tiden instruerer 'Jungledyret 2', fortalte mig om problemerne med at holde sammen på et hold animatorer gennem et produktionsforløb.*

– Min holdning er, at man må opretholde kvaliteten. A-Film får tilbudt arbejde, fordi de har arbejdet på internationale kvalitets-spillefilm og har bevist, at de kan klare det. Men problemet er, at talenter ikke bare bliver ved med at være tilfredse. Man må indse, og det gælder også for Stefan, at de yngre talenter vil have de nye udfordringer, de vil arbejde på ting af høj kvalitet. Hvis man ikke tilbyder noget af høj kvalitet, vil de selv starte noget eller gå et andet sted hen. Det er ligesom da Bluth og vi andre udvandrede fra

Disney, den samme historie om igen. Det er den næste genfødsel, så at sige. Hvad jeg forsøger nu, er at vise Disney, at denne stald af talent her i Danmark bør bringes over til Amerika, til Florida eller måske endda Paris. De vil komme tilbage og vil forhåbentlig som en magnet kunne lokke Disney til Danmark som en base for talenter.

– *Hvad er det for en kvalitet hos danske animatorer, der er så attraktiv for amerikanske producenter?*

– Kulturen her er et bedre udviklingsmiljø for kunstnere. I Amerika er der en stor fristelse fra big bucks & big cars, det en anden livsstil. En amerikaner, der har anlæg for animation, vælger måske slet ikke den bane, men bliver bilsælger, finansmand eller hvad han nu mener vil skaffe ham en yacht. Danmark lader talenter udvikle sig på deres egne præmisser, naturligt. Systemet tillader, at de kan udvikle sig som kunstnere, især nu hvor arbejdet er der, hvad det ikke var tidligere. Der er jobs, og de kan sige "Vi er okay!" og regeringen kan sige "Mægtigt!". Især med det nye Animationshus. For 15 år siden var dansk animation nogle fyre, der sad i forskellige, små lejligheder rundt om i København og lavede statsstøttede små film. Nu er der hundredevis af folk, som vil lave animation, og Animationshuset har bevist, at det er en industri. Lad os anerkende det.

– *Hvem er i dine øjne de vigtigste danske animatorer i dag?*

– Vel – det er svært at sige, når du vil have navne. En af dem er Dan Harder, han animerer egentlig ikke, men jeg synes, han er en af de bedste. Stefan Fjeldmark, selvfølgelig, er stadigvæk stærk. Jørgen Lerdam har lavet nogle virkeligt fantastiske ting. Karsten Kiilerich synes mere at være på vej over mod at instruere. En ung gut fra A-Film, Rune Brandt, er uhyre talentfuld. Michael Helmuth er excellent, utrolig. Nogle af dem, jeg arbejdede sammen med, og som nu er hos Bluth. Der kan selvfølgelig også være nogen, jeg ikke kender.

– *Du har på det seneste lavet flere ting for Steven Spielberg. Fortæl mig om det.*

– Jeg fik et tilbud om at komme til England og arbejde for Spielbergs tegnefilmselskab Amblimation. De var særdeles rare og generøse, så jeg pakkede bagagen og rejste til London. Der arbejdede jeg på *We're Back: A Dinosaur's Story* og på

Balto, der handler om eskimohunde i Alaska. Efter *Balto* bad de mig rejse til Industrial Light & Magic i San Francisco og arbejde på *Casper*, med CG-animation (CG = Computer Generated, -nb). Tanken om selv at lave CG-animation fascinerede mig virkelig, så jeg kastede mig over chancen.

– *Var det svært at lære?*

– Faktisk animerede jeg allerede i den anden uge efter ankomsten. En fyr, der løb, samlede en bold op og den slags. Men det tog otte uger, før jeg animerede til selve filmen, for der er en masse systemer, man skal lære: Hvordan man kopierer filer og bruger det interne netværk, etc. Det svarer til at blive pilot: Det er let at styre et fly, men hvis man skal til at navigere med andre fly i luften, må man virkelig vide, hvad man gør. Ellers er CG-animation virkelig let, hvis man altså kan animere i forvejen. Man animerer fx nogle knogler inden i en gennemsigtig figur. Det er ligesom at animere metalskelettet i en Harryhausen stop-motion-figur, bortset fra at det hele befinder sig inde i computeren. Man rører det ikke fysisk, men bevæger delene rundt på skærmen i et imaginært tredimensionalt rum, ved hjælp af en mus. Også kameraet flytter man rundt med musen. Man har to kameraer, altså to synsvinkler, som man kan se på skærmen i hvert sit vindue. Det ene kamera viser, hvad publikum ser. Det andet er ens private perspektiv, som man kan flytte rundt for at se, om alle figurens dele er placeret, som man ønsker det.

– *For at checke, om fx en arm er på vej til at komme frem fra bag kroppen det rigtige sted.*

– Præcis. Og ligesom i traditionel animation skal man stadigvæk anbringe sin figur i et bestemt billedudsnit, og der er stadig et bestemt antal billeder i sekundet. Men computeren laver bevægelser for hvert nye billede, den økonomiserer ikke som man ofte gør med normal animation. Hver gang man vil se en bevægelse, får man den vist som fuld animation, 24 billeder i sekundet.

– *Hvor mange poses laver animatoren, og hvor mange regner computeren ud?*

– Når man starter på scenen får man billedkompositionen op på skærmen med figuren placeret i en neutral standardposition. Man kan fx starte fra begyndelsen, lave den allerførste posering og dernæst den allersidste – så vil computeren lave



Bill Pullman og to af de computer-animerede spøgelser i 'Casper'.

alt det, der ligger ind i mellem. Men så er det, man begynder at opbygge sin animation. Figurens forskellige nøglepositioner og alle de steder, hvor den følger dialogen og handlingen eller interagerer med andre billedelementer. Efterhånden som man gør det, bliver animationen gradvis mere levende. Ligesom i traditionel animation, hvor man starter med nogle enkelte poses og først senere begynder at se en fuldt animeret figur. Det komplicerede med CG-animation er, at skelettets bevægelser skal registreres i et hierarkisk system, bygget op som et træ hvor stammen er den grundlæggende bevægelse af hele figurens krop. Derfra breder træet sig ud som grene, der repræsenterer armene, fingrene osv. Hvis man animerer en drage med vinger, hale, ansigt og kløer, så har man gang i et ret stort bevægelseskema. Så er det mere tidskrævende for computeren at arbejde med figuren.

– *Hvordan kontrollerer man de mellembevægelser, computeren selv laver?*

– Computeren udarbejder et grafisk skema, en kurve over figurens bevægelser. Hvert enkeltbillede har sit eget punkt på kurven. Computeren sørger hele tiden for at udregne bløde kurver, så bevægelsernes retninger glider blødt mellem nøglepo-

sitionerne, frem for at hakke stacca-toagtigt. Men man kan med musen modificere alle kurverne præcis, som man ønsker det, og derved styre både bevægelsesretningerne og hastigheden af bevægelserne. Bevægelseskurven kan også bruges til at justere figurens volumen efter tryk-og-stræk-princippet (hvor figuren fx bliver længere i bevægelsesretningen, -nb). Det er perfekt! Man kan styre de mindste detaljer. Gå ind når som helst i forløbet og justere en subtil bevægelse af figurens lillefinger. Hvad som helst.

– *Sammenlignet med med papir-og-blyant-metoden, er computer-animation så mere eller mindre tidskrævende?*

– En normal ti-fods-scene (6 1/2 sekund, -nb) tager mig med CG to uger at animere, fremfor som normalt een uge. Men så er den også helt færdig, rentegnet med alle mellemtegninger. Så to uger, hvad fanden, det er ingenting!

– *Kan du vende tilbage til papir og blyant, efter at være blevet forkælet med computernanimationens muligheder?*

– Ja, det er, hvad jeg gør lige nu, hos Disney, som jeg er vendt tilbage til! Jeg arbejder på en tegnefilm bygget over en gammel kinesisk fortælling om en pige, som for at beskytte sin syge far klæder sig ud som

mand, så hun på hans vegne kan gøre tjeneste som soldat i krigen, hvor hun så ender med at blive en helt. Jeg står for figur-udviklen af en gammel bedstemor. Det er virkelig sjovt at være med i den helt tidlige udviklingsfase, for vi laver eksperimenterende animation og sådan noget. Og det er helt forskelligt fra computeranimation, hvor figuren allerede er blevet designet for én. Med traditionel animation er det meget mere personligt, for ingen andre kan tegne figuren præcis på den måde, man selv gør det. Det giver en meget mere personlig tilfredsstillelse.

– *Indtil videre.*

– Ja, CG-industrien må adoptere Disneys arbejdsmetode, så kunstnerne har mulighed for virkelig at påvirke figurene. Lige nu tror de, at de uden videre kan hive animatorer ned fra hylderne og sætte dem til at animere. Og så er det, man får dårlig animation, uanset om den laves på computer eller på traditionel vis. Man må håndplukke animatorerne til bestemte figurer. Og animatorerne må hver især kende deres egne begrænsninger, styrker og særområder. De må ligesom skuepillere kigge sig omkring og finde de "roller", de er egnede til. Woody Allen ville ikke kunne spille Batman, men han er et geni på andre områder, og dem udnytter han. Sådan er branchen, så lær at lev med det! Jeg tror helt afgjort, at om 5-10 år bliver det meget svært for producenter at få penge til traditionel animation, bortset fra hos Disney og den slags steder. Folk er mere interesserede i, hvad computere kan udrette. Der kommer snart computer-animerede mennesker, alt hvad du kan forestille dig. Tro mig, allerede nu laver de ting, der er langt bedre, end hvad man kan se i *Casper!* Til den nye version af *Star Wars* har de lavet en CG-animeret Jabba the Hutt, kombineret med gamle optagelser af Harrison Ford som Han Solo. Jeg har set ham gå og tale, med sekundære figurer i baggrunden. Fantastisk! En film som *Dragonheart*, hvor Sean Connery har lagt stemme til en CG-animeret drage, vil få folk til at vælte bagover. Disse ting vil ændre animationskunsten, som vi kender den. De har allerede ændret den, men filmene er først nu ved at komme ud. Computer-animation er fremtiden!

Tak til Jakob Stegelmann.