Nr. 239 - sommer 2007

DFI/Museum & Cinematek

KOSMORAMA

Tidsskrift for filmkunst og filmkultur

Animationsfilm



Kosmorama er et uafhængigt filmtidsskrift, der udkommer to gange årligt, udgivet af Det Danske Filminstitut/Museum & Cinematek, Gothersgade 55, 1123 København K, tlf. 33 74 35 75, i samarbejde med Institut for Medier, Erkendelse og Formidling, Afdeling for Film- og Medievidenskab, Københavns Universitet.
Abonnement kan tegnes direkte på Museum & Cinematek hos Jette Palsbo (jettep@dfi.dk), samt pr. check udstedt til Kosmorama eller ved indbetaling via Jyske Bank – reg.nr.: 8109, konto: 0001002329 att. Kosmorama. Abonnement 2007, 53. årg., koster kr. 250. For medlemmer af Cinemateket er prisen kr. 200, idet man ved tegning af abonnement opgiver medlemsnummer. Løssalg kr. 175 pr. nummer.
Redaktion: Eva Jørholt (ansvarshavende), Jesper Andersen, Rasmus Brendstrup, Dan Nissen, Peter Schepelern, Lars-Martin Sørensen. Layout: Thomas Ring – 2x2mas. Illustrationer: Billed- og Plakatarkivet / Det Danske Filminstitut. Grafisk tilrettelæggelse: Boris Pedersen, KUA. Tryk: Eks-Skolens Trykkeri. ISSN nr. 0023 4222.

Fra og med dette nummer redigeres Kosmorama under ledelse af Lars-Martin Sørensen, Rasmus Brendstrup og Eva Jørholt.

www.dfi.dk/cinemateket/kosmorama

Kosmorama har forgæves forsøgt at finde og kontakte eventuelle ukrediterede rettighedshavere til billeder benyttet i dette nummer. Skulle der mod forventning være rettighedshavere, som redaktionen er ubekendt med, vil DFI mod behørig legitimation udbetale royalty for de anvendte illustrationer, som om aftale var indgået.

Forside: *Princess* (Anders Morgenthaler, 2006). © *Nordisk Film*

Animationsfilm

Forord

Vi lever omgivet af animation. Det kunne måske lyde som en beskrivelse af *Second Lifes* og *World of Warcrafts* virtuelle verdener, men disse paralleluniverser er blot ekstreme udtryk for den måde, hvorpå den digitale teknologi har gjort animation til en integreret del af de fleste menneskers 'virkelige' dagligdag. Hver gang vi tænder for computeren eller åbner for mobiltelefonen, støder vi på animation. På tv er animation ikke længere forvist til særlige tegnefilm-slots for børn, men nærmest allestedsnærværende i form af station-id's, jingler, bevægelige grafer, reklamer, rekonstruktioner af begivenhedsforløb, vejrkort osv. Og computergenererede special effects er i dag en – ofte usynlig – del af de fleste almindelige biografffilm.

Parallelt med de animerede billeders stadig mere fremtrædende plads i den moderne hverdag kan man konstatere en stigende interesse for animation som et medie for fri kunstnerisk udfoldelse. Det er netop den kunstneriske animationsfilm, der står i fokus i dette nummer af Kosmorama – sprudlende, skæve og ekspressive værker af høj karat, som demonterer den desværre udbredte fordom, at animation skulle være synonym med højoktan-komik og sødladent stemningsmaleri for børn og barnlige sjæle.

Samuel Ben Israel indleder nummeret med at opridse animationsforskningens historie til nu og præsenterer bl.a. forskellige forskeres bud på en definition af, hvad animation i grunden er – enkeltbilled-filmoptagelser eller blot frembringelse af levende billeder ved andre midler end direkte affotografering af bevægelse ... eller måske noget helt tredje?

Dansk animationsfilm boomer i disse år, og med succeser som *Hjælp! jeg er en fisk, Terkel i knibe, Princess* og *Den grimme ælling og mig* har Danmark placeret sig i animationens internationale superliga. Roar Kent præsenterer baggrunden for dansk animationsfilms professionalisering, fra Storm P.s små mænd til A. Films multinationale knopskydninger. Og studierektor Morten Thorning tager læseren på en guided tour i det, der er blevet kaldt "one of the most dedicated animation institutions in the world": The Animation Workshop (TAW) i Viborg.

Manden, der har karakteriseret TAW i så begejstrede vendinger, er ingen ringere end den tredobbelte Oscar-vinder Richard Williams – en af de internationale kapaciteter, der har afholdt master classes i Viborg. Williams vandt to af sine Oscars for *Who Framed Roger Rabbit?*, men hans indiskutable hovedværk er *The Thief and the Cobbler*, der var næsten 40 år undervejs. Den historie fortæller Terkel K. Tolstrup.

Animation er imidlertid andet end fantastiske fortællinger. Det er i høj grad også et fænomen, der har tiltrukket film- og billedkunstens mest radikale eksperimentatorer. Carl Nørrested giver et historisk vue over den animerede avantgarde i Frankrig, Tyskland, England og USA, mens Jesper Andersen tegner et portræt af den eksperimentelle animationsfilms måske betydeligste kunstner, Norman McLaren.

Blandt McLarens disciple på National Film Board of Canada fandt man i 1960'erne det unge talent Ryan Larkin, hvis psykedeliske bevægelsesstudier blev pejlemærker for senere

animatorer. Mange år efter stødte kollegaen Chris Landreth på en dybt alkoholiseret Larkin, der gik rundt og tiggede på en gade i Montreal – det kom der en højst betagende portrætfilm ud af, en slags psykogram, som Jan von Bonsdorff kalder det i sin analyse af Chris Landreths *Ryan*.

At Japan er storleverandør af tegnefilm, såkaldte *anime*, er efterhånden en kendt sag også uden for de mere lugubre kultmiljøer – ikke mindst efter at *Chihiro og heksene* og *Det levende slot* satte Hayao Miyazakis navn på animationens verdenskort. I dette nummer af Kosmorama skal det imidlertid ikke handle om Miyazaki, men derimod dels om det eksperimenterende Studio 4°C, hvis varemærke er kunstnerisk frihed og fandenivoldske fortællestrukturer, dels om tre tegnefilm, der på forskellig vis behandler japanernes traumer fra Anden Verdenskrig. Rasmus Brendstrup går i kødet på Studio 4°C's *Mind Game*, som han betegner som på én gang blodplettet, surrealistisk-metafysisk komedie og cool kunst, mens Lars-Martin Sørensen diskuterer realisme og emotionel effekt i forhold til de tre animationsfilms fremstillinger af ubeskrivelige historiske rædsler.

Animation er i høj grad også dukkefilm. En af dukkeanimationens ubestridelige mestre er tjekkiske Jan Švankmajer, hvis surrealistiske leg med hverdagslivets mest prosaiske genstande tages under kærlig behandling af Peter Skovfoged Laursen. Og Steen Dalin beretter om, hvordan Aardman Animations har forvandlet den engelske havne- og industriby Bristol til et dukkefilmens Mekka.

1960'ernes moderne stenalderfamilie *The Flintstones*, banede vejen for animerede tv-serier i den bedste sendetid. Kenneth T. de Lorenzi går i clinch med Flintstones nutidige efterkommere – *The Simpsons, South Park, King of the Hill* m.fl., hvis ætsende samfundssatire og uophørlige bombardement af kulturelle referencer har givet dem en stor og trofast fanskare verden over.

Tegnefilm er – som det bl.a. gerne skulle fremgå af dette nummer af Kosmorama – meget andet og meget mere end Disney. Men hvorfor opfatter mange mennesker så stadig tegnefilm som infantil underholdning? Kan det være, fordi tegnefilmen aldrig for alvor er slået igennem som seriøs og alsidig udtryksform? Dette kætterske spørgsmål stiller Thomas Thorhauge, der som djævelens advokat holder tegneseriens frodige kreativitet op imod det, han betegner som tegnefilmens resignation. Har han ret? Udnytter tegnefilmen ikke sit kunstneriske potentiale fuldt ud? Det spørgsmål vil vi generøst overlade til læseren at finde sit eget svar på ...

Næste nummers tema er Kulturmøder på film. Nummeret udkommer i december 2007.

Indhold

Samuel Ben Israel
Animation er overalt!
Præsentation af et forskningsområde i vækst 7

Roar Kent
Fra små Storm P.-mænd til animationens internationale superliga
Professionaliseringen af dansk tegnefilm 19

Morten Thorning
The Animation Workshop
Oplevelsesøkonomiens pionerer i Viborg 31

Terkel K. Tolstrup
Richard Williams – det obstruerede geni
Historien om en kompromisløs kunstner og hans hovedværk,
der var næsten 40 år undervejs 40

Carl Nørrested
Frygtløse pionerer og abstrakte avantgardister
Træk af den eksperimentelle animationsfilms historie 49

Jesper Andersen
At male med lys
Norman McLaren: animation uden kamera 67

Jan von Bonsdorff
En gentleman fra Montreal
Christopher Landreths *Ryan*: et 3D-animeret 'psykogram' 77

Rasmus Brendstrup
Mind Game – en sund hovedpine
Tankevækkende balanceakt mellem fortælling og
fabuleren fra det japanske Studio 4°C 86

Lars-Martin Sørensen
Bombekrig i børnehøjde
Animerede japanske krigshistoriers realisme,
emotionelle effekt og historiske troværdighed 98

Peter Skovfoged Laursen
Sko skal bindes med blyant
Jan Švankmajer – når objekter insisterer på en selvstændig krop 117

Steen Dalin
Miraklet i Bristol
Historien om, hvordan den engelske havne-
og industriby blev dukkefilmens Mekka 127

Kenneth T. de Lorenzi
Fra Bedrock til Springfield – og videre
Amerikansk animations-tv i den bedste sendetid 140

Thomas Thorhauge
Hvad gik galt?
Tegneseriens triumf, tegnefilmens ulidelige lethed 152



Princess (Anders Morgenthaler, 2006). © *Nordisk Film*

Animation er overalt!

Præsentation af et forskningsområde i vækst

Af Samuel Ben Israel

Animation er formentlig det 21. århundredes vigtigste kreative form. Som kunstart, tilgang, æstetik og anvendelse præger animation mange aspekter af den visuelle kultur, fra spillefilm til *sit-coms* i den bedste sendetid; fra *cartoons* i tv og på nettet til skærmfunktioner i en række nye kommunikationsteknologier. Kort sagt, animation er overalt. Det er den moderne tids allestedsnærværende billedlige form. (Wells 2002: 1)

Med disse ord indleder en af de førende akademiske animationsforskere, briten Paul Wells, sin bog *Animation: Genre and Authorship* (2002). Umiddelbart vil de fleste nok studse lidt over hans påstand – det er i hvert fald ikke beskedenhed på vegne af forskningsfeltet, der præger den. Når man tænker over det, viser påstanden sig dog ikke at være helt usand; animation er faktisk overalt i dag. Animationsfilm i spillefilmlængde er f.eks. ikke længere et særsyn på biografernes repertoire – henvist

til premiere i forbindelse med de store højtider eller efterårsferien, hvor familiepublikummet især går i biografen. I 2006 havde en mindre syndflod af lange animationsfilm af både dansk og udenlandsk (især amerikansk) oprindelse således premiere i biograferne herhjemme, og de var nogenlunde jævnt fordelt over hele året. Flere af dem, f.eks. Anders Morgenthalers *Princess* (2006), var desuden henvendt til et voksent publikum.

Dette er måske ikke i sig selv et tilstrækkeligt bevis for, at animation er "den moderne tids allestedsnærværende billedlige form". Prøv derfor også dette tankeeksperiment: hvordan ville vores mobiltelefoner – en af de 'nye kommunikationsteknologier' – tage sig ud uden animation? Tv-nyhedernes vejrudsigter? Surfing på internettet? Alle eksempler på sammenhænge, som de færreste umiddelbart forbinder med animation, men hvor det ikke desto mindre er på spil – endda i stadig stigende grad.

Et andet eksempel: hvis der er børn derhjemme, så prøv at lægge mærke til, hvor meget af tiden i tv's børneudsendelser, der udfyldes af animation. Her tænker jeg ikke kun på de kortfilm og serier, der vises som del af udsendelserne, men også på animerede titelsekvenser, værter, *breakers* osv. Selv hvis man undgår Disney Channel, Cartoon Network og andre satellit- og kabel-tv-kanaler, der primært eller kun viser animation, vil jeg påstå, at man ved at zappe ville kunne sammensætte et tv-*flow*, der (næsten) udelukkende består af animation. Meget af det vil selvfølgelig være i form af *television idents*, distributørlogoer, reklamer o.l., men ikke desto mindre ville det være muligt.

Endnu et eksempel: de af os, som voksede op i 1970'erne og 80'erne, kan måske stadig huske *tekstbaserede* adventurespil – f.eks. *Zork* (1980) – og de første MUD's eller *Multi-User Dungeons*, der var forløberne for vore dages *World of Warcraft* (2004). Den slags ville man næppe kunne byde nutidens børn og unge. De er jo vant til, at spiloplevelsen udspringer og understøttes af en stadig mere kompleks billedside – en billedside, der vel at mærke ikke ville være mulig uden animationsteknisk *know-how*. Computer- og konsolspilproducenterne gør da også i stadig stigende omfang brug af professionelle animatorer i forbindelse med udvikling af nye spil.

Dette afspejles f.eks. i, at de to statsanerkendte, SU-berettigende animationsuddannelser herhjemme – animationsinstruktørlinjen på Den Danske Filmskole og bacheloruddannelsen i karakteranimation ved The Animation Workshop i Viborg – begge er integreret i den tværinstitutionelle computerspiluddannelse under Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning (DADIU).

Pluto på universitetet. Lad os vende os mod et andet aspekt af Wells' måske lidt provokerende påstand – simpelthen det, at den overhovedet fremsættes i en bog af akademisk tilsnit. Selvfølgelig kan man hævde, at påstanden blot er udtryk for netop den selvbevidsthed, som præger en akademiker, hvis ærinde er at fremme sit eget – hidtil temmelig oversete – forskningsområde. På den anden side udkom Wells' bog som del af en serie, der specifikt retter sig mod tilrettelæggelsen af kursusmoduler i de angelsaksiske universiteters *trimester*-struktur. Den bliver dermed i sig selv et udtryk for, at "animation er overalt" i dag; der forskes og undervises ligefrem i emnet på universiteter rundt omkring i verden.

Animationsforskning er stadig en temmelig ny og forholdsvis marginal disciplin inden for den akademiske verden. Der var

ganske vist allerede i 1950'erne og 60'erne enkelte franske bidrag til den akademiske beskæftigelse med animation (navnlig Poncet 1952), men disse er i dag næsten glemt og bruges sjældent som referencer. Animationsforskning er derfor i dag hovedsagelig et engelsksproget fænomen, der kun har cirka tyve år på bagen.

Animation Studies, som er den engelske betegnelse for animationsforskning, tog så småt sin begyndelse i de tidlige 1980'ere, og her var især udgivelsen af Donald Craftons *Before Mickey* (1982) en skelsættende begivenhed. Det var simpelthen en af de første gange, en akademiker havde beskæftiget sig med animation, og så endda noget så relativt obskurt som præ-Disney animation i stumfilmtiden – deraf titlens "før Mickey", idet Mickey Mouse som bekendt optræder i det, der gerne betragtes som verdens første animationsfilm med lyd, *Steamboat Willie* fra 1928.[1]

Bogen, som er yderst velskrevet, bygger på et stort kildemateriale og er et vægtigt bidrag til afdækningen af den tidlige animationsfilms historie. Eksempelvis gør Crafton op med overleveringen om, at animationsfilmen havde sit ophav i tegneserien. Givetvis var mange af animationsfilmens pionerer, bl.a. James Stuart Blackton, Émile Cohl og Winsor McCay, oprindelig bladtegnere, men som Crafton påpeger, var de tidligste tegneseriefilmatiseringer *ikke* tegnefilm. I stedet mener han, at vi bør rette blikket dels mod trickfilmgenren, som blev indstiftet af Georges Méliès omkring århundredeskiftet, dels mod et populært varieténummer i slutningen af 1800-tallet, hurtigtegningen, som de tidlige animationsfilm, f.eks. Blacktons *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), har flere lighedspunkter med. Desuden påviser Crafton, at de teknologier (f.eks. cel-animation) og den nærmest fordistiske arbejdsdeling, som stadig præger den kommercielle animationsindustri, allerede var på plads fra midten af 1910'erne – altså et godt stykke tid før Disneys indtog i branchen.

Udviklingen inden for animationsforskningen tog for alvor fart i slutningen af 1980'erne, hvor bl.a. grundlæggelsen af Society for Animation Studies (SAS) i 1988 på initiativ af Harvey Deneroff – akademiker og søn af en animator – spillede en afgørende rolle. Siden 1989 har SAS således afholdt årlige konferencer, hvor animationsforskere har kunnet mødes og udveksle forskning og ideer, hvilket er afgørende for et forskningsfelt under etablering.[2]

De sene 1980'ere bød desuden på to animationskonferencer – sponsoreret af den aldrende tegnfilmproducent Walter Lantz – ved det amerikanske filminstitut i Los Angeles. Konferencerne resulterede i to antologier, *The Art of the Animated Image* (Solomon 1987b) og *Storytelling in Animation* (Canemaker 1988), og selv om hverken konferencerne eller bøgerne var egentlig akademiske, var de dog endnu et tegn på den grøde, der prægede animationsforskningen på dette tidspunkt. Desuden indeholder de teoretiske diskussioner og bidrag fra udøvere, f.eks. en ung John Lasseter. De er således ikke uden akademisk interesse.

Af mere akademisk karakter, men for øvrigt uafhængigt af skabelsen af SAS, var derimod en konference ved Sydneys universitet i 1988 med Alan Cholodenko som primus motor. Konferencen førte desuden til udgivelsen af antologien *The Illusion of Life* (Cholodenko 1991a), som ifølge redaktøren simpelthen er "verdens første samling af akademiske artikler, der teoretiserer over animation" (Cholodenko 1991b: 9). En af grundene til, at bogen og dens artikler trods alt ikke har haft den helt store gennemslagskraft inden for

animationsforskningen, er nok, at de fleste af dens tekster "deler en antydning af, at franske 'poststrukturalistiske' og 'postmodernistiske' tilgange til film, kunst og kultur generelt tilbyder den rigeste måde at redegøre for animation på" (ibid.: 13) – en holdning, der i dag kan virke lidt *dated*, og som der desuden ikke er enighed om inden for forskningsfællesskabet.

Ud over et videnskabeligt selskab samt diverse konferencer og deraf afledte bogudgivelser har en ny videnskabelig disciplin som animationsforskning også brug for løbende udgivelser i form af videnskabelige tidsskrifter. Disse giver nemlig mulighed for at offentliggøre kortere artikler, der redegør for og opsummerer igangværende eller afsluttet forskning. Eksempelvis offentliggøres ph.d.-afhandlinger, specialer, arbejdspapirer o.l. sjældent i store oplag, og forskningen er derfor ofte kun tilgængelig for en ret begrænset kreds på den institution, hvor den foregår. Desuden bidrager videnskabelige tidsskrifter til at opbygge en følelse af fællesskab inden for en disciplin. Én ting, der klart adskiller videnskabelige tidsskrifter fra andre typer af periodika, er det såkaldte *peer-review*-system, hvor bidrag bedømmes af sagkyndige for at sikre den videnskabelige lødighed.

Det første videnskabelige tidsskrift for animationsforskning, *Animation Journal*, blev grundlagt af Maureen Furniss – den nuværende formand for SAS – i 1991, og det første nummer udkom i efteråret 1992. Oprindeligt udkom *Animation Journal* to gange årligt, men siden 2001 er det desværre blevet reduceret til et årsskrift.[3] Situationen blev dog afhjulpet noget i 2006, da SAS søsatte et online-tidsskrift med peer-review, *Animation Studies*, der dog kun publicerer bidrag fra medlemmerne. På initiativ af bl.a. den britiske animationsforsker Suzanne Buchan udkom ligeledes for første gang i 2006 et nyt videnskabeligt tidsskrift, *Animation*, og det skal efter planen udkomme tre gange om året.

Fra midten af 1990'erne skete der for alvor noget med hensyn til bogudgivelser, og det var især det mindre engelske forlag John Libbey, der markerede sig. I 1994 udgav det således en revideret og opdateret engelsksproget udgave af Giannalberto Bendazzis oprindeligt italienske og siden også franske animationshistoriebog *Cartoons* (1988, 1992 og 1994). Bogen, der behandler den globale animationshistorie fra den spæde start og frem til slutningen af 1980'erne, må i dag betragtes som det historiske standardreferenceværk inden for animationsforskningen – svarende til den status, som f.eks. David Bordwell og Kristin Thompsons *Film History: An Introduction* (1994) har inden for filmvidenskaben generelt.

I 1997 og 1998 fulgte så endnu to centrale værker fra John Libbey, henholdsvis *A Reader in Animation Studies* (Pilling 1997b) og *Art in Motion* (Furniss 1998). Den første bog er – som titlen antyder – en antologi, der gennem et udvalg af tekster søger at introducere forskningsfeltet eller disciplinen. Ganske vist var animationsforskning ifølge redaktøren Jayne Pilling "stadig knap nok etableret som en akademisk disciplin" (Pilling 1997a: ix), hvilket kunne gøre det lidt problematisk, at bogen påberåber sig betegnelsen *reader*. Hun fortsætter således:

> Følgelig kunne ordet *reader* opfattes som en temmelig forhastet gestus i dette tilfælde, og den traditionelle indledning til en akademisk antologi (der sædvanligvis søger at sætte dens indhold i sammenhæng med de kritiske og teoretiske traditioner i tidligere skrifter om emnet og etablerer en position eller dialektik i forhold til de sidstnævnte) kunne virke upassende. (ibid.)

Bevæggrunden for – trods alt – at ud-

give bogen, som indeholder et udvalg af bidrag til de årlige SAS-konferencer (af bl.a. Michael Frierson, Mark Langer, Lev Manovich, William Moritz og Paul Wells), var en oplevelse af den dengang store efterspørgsel blandt undervisere og studerende på næsten hvad som helst af akademisk karakter om animation.

Situationen blev forbedret betragteligt det følgende år. Som nævnt udgav John Libbey Maureen Furniss' *Art in Motion* (1998), der er en glimrende introduktion til 'faget' og stadig må regnes som den primære lærebog i *Animation Studies*. Den gennemgår pædagogisk forskellige aspekter af feltet, f.eks. de mange forskellige former for animation, som findes parallelt med den dominerende cel-animationsteknik – det, vi herhjemme ofte slet og ret kalder 'tegnefilm'. Desuden argumenterer Furniss for en tilgang, der tager udgangspunkt i den historiske produktionssammenhæng; de forskellige animationsformer eller -teknikker bliver langt hen ad vejen det styrende princip for bogens opbygning (se også figur 1).

Figur 1: Tendenser inden for industrielle og uafhængige former (Furniss 1998: 30)

Traditionelle/industrielle/hegemoniske former er tilbøjelige til at:	Eksperimentelle/uafhængige/subversive former er tilbøjelige til at:
have store budgetter	have små budgetter
være lavet af grupper	være lavet af enkeltpersoner
bruge traditionelle teknikker	bruge andre end traditionelle teknikker og teknikker, der forandrer medier
være rettet mod et mainstreampublikum	være begrænset til personlig fremvisning eller fremvisning i lille skala
være domineret af hensynet til markedsføring	være domineret af æstetiske hensyn
være fortællende	være ikke-fortællende
være mimetiske	være abstrakte
være lineære	være ikke-lineære
afspejle vestlige, traditionelle sociale normer	afspejle alternative livsstile
støtte dominerende overbevisninger	udfordre dominerende overbevisninger
være lavet af kunstnere fra dominerende sociale grupper og afspejle deres anliggender	være lavet af kunstnere fra marginaliserede sociale grupper og afspejle deres anliggender

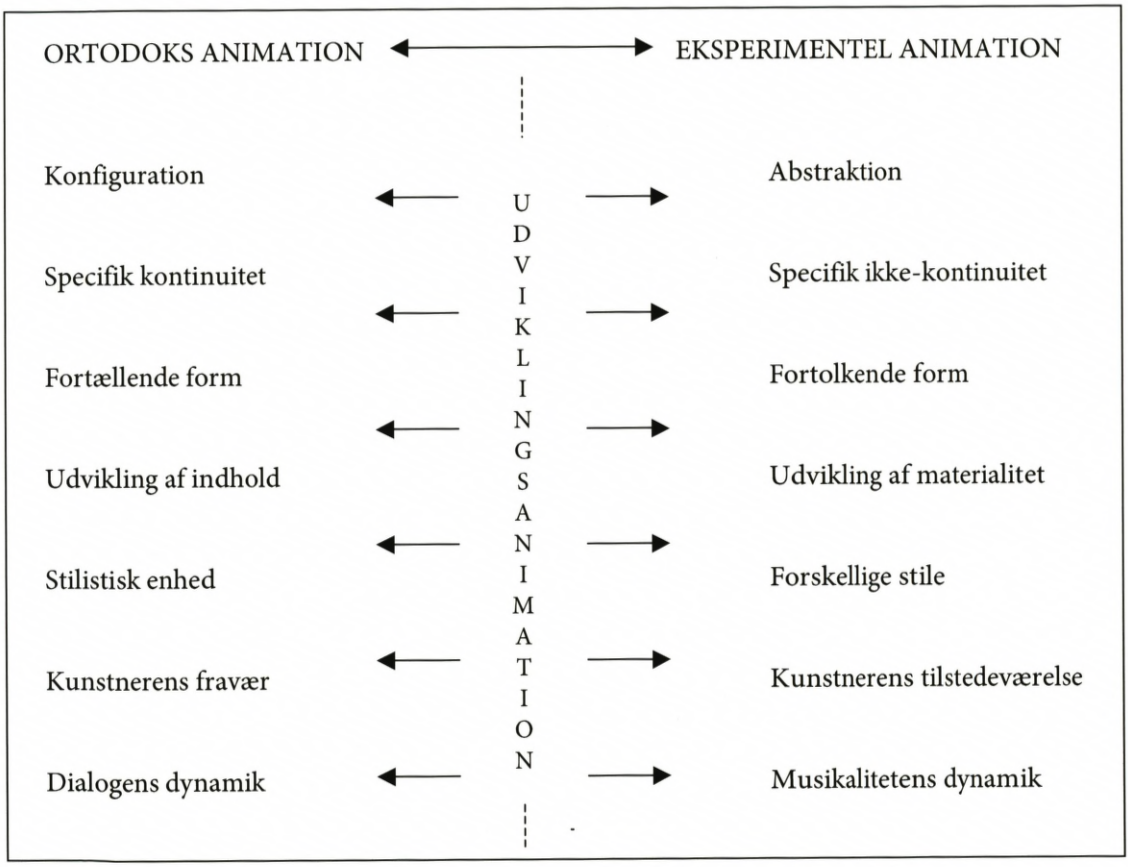
I tråd med sin tilgang opdeler Furniss animation i industrielle og uafhængige former

Art in Motion indeholder således et kapitel om amerikansk animation, der sætter denne i sammenhæng med studiesystemets opståen og opbygning (s. 13ff). Ligeledes sættes mere eksperimentelle former for animation ind i deres typisk mere *independent*- og kunstprægede sammenhænge (s. 29ff), og såkaldt *limited animation* – en variant af tegnefilm, som er stærkt grafisk stiliseret, og/eller hvor kun en lille del af billedet (f.eks. figurernes øjne eller munde) faktisk er i bevægelse – sættes i forbindelse med tv's efterspørgsel på relativt hurtigt producerede og derfor billige programmer (s. 144ff). Fænomenet kendes f.eks. fra japanskproducerede tv-serier som *Dragon*

Ball Z (1989-2003).

Samme år udkom også Paul Wells' *Understanding Animation* (1998), der er mere teoretisk orienteret end Furniss' analytiske og historiske tilgang. Wells tager eksempelvis afsæt i en overordnet skelnen mellem ortodoks og eksperimentel animation (svarende til Furniss' skelnen mellem 'dominerende' og 'alternativ' animation), men indfører desuden en mellemform, kaldet 'udviklingsanimation', som "opererer som en udtryksmåde, der kombinerer eller udvælger elementer fra begge tilgange og afspejler den æstetiske og filosofiske spænding mellem de to åbenbare ekstremer" (1998: 35; se figur 2).

Figur 2: Forholdet mellem ortodoks og eksperimentel animation samt udviklingsanimation (Wells 1998: 36)



Wells inddeler i sin udbyggede model animation i tre former

Ved udgangen af 1990'erne var der således en vis mængde både historisk, analytisk og teoretisk litteratur om animation i form af bøger – senest suppleret med bogen, hvorfra denne artikels indledende citat er taget – og videnskabelige artikler. Animationsforskning kunne ikke længere negligeres som akademisk disciplin.

Selvfølgelig kunne (og kan) flere aspekter af animation belyses med mere traditionelt

filmvidenskabelige tilgange, bl.a. fortælleforhold og visse stilistiske elementer – 'klip', 'kameravinkler', 'lyssætning' osv.[4] – men en pointe blandt animationsforskere er netop, at animation ikke *bare* er en slags film. Megen animation har nemlig tillige grafiske elementer, der mere peger i retning af f.eks. malerkunst, og som derfor ikke eller kun vanskeligt kan beskrives med begreber som 'filmstil' o.l. Ligeledes indebærer de tekniske og produktionsmæssige forhold, at der altid vil være en rest, som ikke kan gribes af den gængse filmvidenskab. Der forudsættes bl.a. en viden om, hvordan animation laves. Det er forhold som disse, der har været den drivende kraft i animationsforskningens bestræbelser på at opnå selvstændighed.

Hvad er animation? Et andet forhold var, at man ikke længere kunne affærdige animation som forskningsfelt med, at det "kun er for børn" – en indvending, som flere af de førende forskere nævner som en af grundene til, at det trods alt tog så relativt lang tid, før det blev legitimt at forske i animation (se f.eks. Furniss 1998: 3, Pilling 1997a: ix og Wells 2002: 1). Dels ser vi i dag i stigende grad animation, der henvender sig til voksne og unge, f.eks. tv-serier som *The Simpsons* (1989-) og *South Park* (1997-), dels har animation aldrig eller i hvert fald ikke som udgangspunkt kun været for børn[5], og dels har der stort set fra den tidligste begyndelse været en kunst-orienteret strømning inden for animation, som slet ikke har været henvendt til børn. Et eksempel var bl.a. de abstrakte animationsfilm i 1920'ernes Tyskland af bl.a. Hans Richter og Walter Ruttmann – sidstnævnte måske mest kendt for dokumentarfilmen *Berlin. Die Sinfonie der Großstadt* (1927). Denne type abstrakt kunstanimation har dog generelt haft det svært, da den er faldet mellem to akademiske stole – hverken 'rigtig' film (filmvidenskabens gebet) eller traditionel billedkunst (kunsthistorikernes område)[6].

Det hører selvfølgelig også med til billedet, at ikke kun kunst, men også mere populærkulturelle former og produkter, bl.a. film og triviallitteratur, siden 1960'erne i stigende grad er blevet betragtet som legitime forskningsobjekter. Dette kan man så alt efter temperament tilskrive den postmoderne nivellering af høj- og lavkultur (se f.eks. Furniss 1998: 4) eller den marxistiske ideologikritiks opmærksomhed på den kultur, som 'almindelige' mennesker *faktisk* bruger.

Men hvad er det så, animationsforskere beskæftiger sig med? Hvad er animation? Hvis man begynder på den traditionelle facon med ordets etymologiske rod, så stammer termen 'animation' fra det latinske 'animare', som betyder 'at give liv' eller 'at besjæle'. Dette er ikke særlig oplysende – animatoren er jo klart nok hverken Gud eller Dr. Frankenstein – men det giver dog en antydning af, i hvilken retning vi skal lede: nemlig de såkaldt 'levende' billeder.

Et af de første akademiske forsøg på at afgrænse forskningsobjektet (Small og Levinson 1989) definerer slet og ret animation som 'enkeltbilled-filmoptagelse' eller *single-frame cinematography* (s. 68). Efter nogle indledende øvelser når forfatterne frem til, at den første del af definitionen ('enkeltbillede') refererer til "*kontrol* over enkelte billeder" (ibid.), og at den anden del ('filmoptagelse') nødvendigvis må forstås bredt, bl.a. fordi animation ikke altid indebærer egentlig optagelse – i såkaldt direkte animation tegner man f.eks. på selve filmstrimlen. Problemet med dette bidrag til en begrebsafklaring er, som det påpeges af Maureen Furniss, at det ender med at forplumre snarere end at afklare. Således



Une nuit sur le mont chauve (1933, *En nat på Bloksbjerg*, instr. Alexandre Alexeïeff og Claire Parker).

er Small og Levinson meget forhippede på at placere sig inden for den klassiske (og noget bedagede) filmteoretiske diskussion mellem formalister og realister, og de ender med nærmest at sidestille animation med Eisensteins montagebegreb – hvorved en "masse energi er blevet brugt (...), men lidet er blevet opnået" (Furniss 1998: 5). Furniss har lige så lidt til overs for en lignende definition hos Charles Solomon, som ud over at lægge vægt på enkeltbilledoptagelse også betoner det forhold, at "bevægelsesillusionen er skabt, snarere end optaget" (Solomon 1987a: 10).

Hvor de to nævnte definitioner fokuserer på det tekniske aspekt, går den skotske animationsmester Norman McLarens klassiske formulering, hvis datering er usikker, men i hvert fald kan spores tilbage til 1950'erne, i en helt anden retning. Han udtaler lidt kryptisk:

- Animation som kunstart er ikke *tegninger-i-bevægelse*, men *bevægelser-der-er-tegnet*.
- Det, der sker *mellem* hvert billede, er meget vigtigere end det, der eksisterer *i* hvert billede.
- Animation er derfor kunsten at manipulere de usynlige mellemrum, som findes mellem billederne.

(cit. Sifianos 1995: 5)

To ting adskiller denne definition fra de to ovennævnte: for det første tager den udgangspunkt i "et iboende æstetisk element" (Furniss 1998: 5), nemlig *bevægelse*, og for det andet defineres animation ikke som en teknik, men som en *kunstart*. Lidt forenklet kan man altså sige, at hvor de to første definitioner er teknisk-praktisk orienterede, så er den sidste æstetisk essentialistisk. Det skal dog tilføjes, at McLarens begreb om "de usynlige mellemrum" kunne henvise til animatorens kreative arbejde, hvorved det praktiske aspekt så at sige genindføres ad bagvejen.

En alt for afgrænsende teknisk definition med fokus på enkeltbilledoptagelse er i stigende grad problematisk, da vi risikerer at udelukke noget, som vi ellers forstår som animation. Dette gælder f.eks. computeranimation, som jo laves helt uden brug af kamera. En anden måde at definere animation på er "i forhold til realfilm" (ibid.). I en videreførelse af McLarens æstetiske essentialisme polemiserer den fransk-russiske animator Alexandre Alexeïeff således i et essay fra 1973 over animationskunstens underordning under realfilmen:

> *Animationsfilm* er offer for en klassifikationsfejl – eller rettere, for to fejl. En består i at forveksle animation med animerede tegninger (på samme måde som man ville forveksle en flyvemaskine med en drage); en anden i simpelthen at betragte det som en slags 'film', når det lige så vel kunne være *malerkunst*, *tegning*, *gravering* eller endda *skulptur* i bevægelse (betragter vi nogensinde et oliemaleri som en slags fotografi?).
>
> Denne forvirring mellem *animation* og 'film' går tilbage til Lumière-brødrenes første film-

forevisning i Paris i 1895. Nuvel, Émile Reynaud havde allerede haft forevisninger af sit Théâtre Optique på Grévin-museet siden 1892. Alle Reynauds billeder var håndtegnede. Det er sikkert, at opfindelsen af 'filmen' var blevet patenteret af Reynaud, som ikke havde penge nok til at sagsøge Lumière-brødrene og vinde.

Hvorom alting er, er det legitimt at betragte filmen som en bestemt slags animation, en slags billig, industriel substitut; hvis skæbne det var at erstatte kunstnerens kreative arbejde (...). (Alexeïeff 1994: xix)

Nu er det måske ikke underligt, at en udøver, som tilmed betragter sig selv som kunstner, vil vælge et æstetisk perspektiv, der privilegerer hans egen kunstform i forhold til dens rival. Men hvordan forholder det sig ud fra et akademisk perspektiv, hvor hovedparten af animationsforskerne trods alt stadig er rundet af filmvidenskabelige institutionelle sammenhænge? Craftons argumentation for, at animation hører under filmen, kan glimrende fungere som den akademiske animationsforsknings svar til Alexeïeff:

Animationsfilmen kunne ikke have eksisteret, før filmen opstod omkring 1895. Her afviger jeg fra den traditionelle fremstilling af emnet, som uvægerligt begynder med lange opremsninger af 'forløbere' for animation, der ofte strækker sig tilbage til hieroglyf-friser, kinesiske skriftruller eller Bayeux-tapetet. Der er referencer til Kirchers afhandling om tryllelygter fra 1646; til Roberts 'Fantascope', som skræmte det 18. århundredes parisere; til Skladanowskys hurtigt projicerede lysbilleder; til skyggespillene på Cabaret du Chat Noir; og til hundrede andre optiske kuriositeter. Men teknologisk er film og animations 'forhistorie' uadskillelige (...). Således repræsenterer de gammeldags forsøg på at animere billeder i bedste fald fælles forfædre, som snart blev fortrængt, da skabelsen af fotografiske levende billeder først blev tilgængelig. (Crafton 1982: 6)

Craftons argument for, at animation er en afart af filmen, underbygges altså af, at animationskunsten fra det tidspunkt, hvor det er meningsfuldt at tale om animation i modsætning til optisk legetøj, har været teknologisk afhængig af filmen som medie – både til optagelse og fremvisning. Derfor har animation også altid i varierende grad været økonomisk og institutionelt integreret i filmindustrien. Man kan sige, at det, der støder sammen her, er kunstnerens idealistiske og akademikerens materielle perspektiv.

En noget mindre polemisk måde at anskue forholdet mellem animation og film på kan iagttages i den internationale animationsorganisation ASIFA's formålsparagraf, der definerer animations*kunsten* som "skabelsen af levende billeder gennem manipulationen af alle slags teknikker ud over realfilmmetoder"[7]. Pointen er her, at hverken animation eller realfilm er særligt privilegerede, men at begge ud fra en æstetisk betragtning er undergrupper af de levende billeder som overordnet kategori.

Samtidig er ASIFA's definition af animation som ikke-realfilm utroligt bred. Nu kan der være flere grunde til, at en organisation vil søge at definere sit virkefelt så bredt som muligt, f.eks. at opnå den størst mulige medlemsskare. Men er denne definition af animation trods alt for bred til at være brugbar i en akademisk sammenhæng? Måske – måske ikke.

Svaret på spørgsmålet hænger også sammen med, at det traditionelt skarpe skel mellem animation og realfilm i disse år er under opblødning – populært sagt fra og med filmen *Terminator 2: Judgment Day* (1991, *Terminator 2*), der ved hjælp af overbevisende computeranimation satte nye grænser for, hvad der er teknologisk muligt i realfilm. En væsentlig del af skellet bundede nemlig i, hvad henholdsvis animation og realfilm formåede. I og med at animationsfilmen var i stand til at fortælle historier, som man pga. teknologiske begrænsninger ikke magtede inden for realfilmen, blev netop dette i høj grad dens opgave. Det kan forklare de mange even-



En Ray Harryhausen-animeret skabning fra Venus besøger Rom i sci-fithrilleren *20 Million Miles to Earth* (Nathan Juran, 1957)..

tyrlige film med fabeldyr, magi osv., som har præget animationsfilmen – at animationsfilm skulle skildre det fantastiske, blev nærmest et æstetisk dogme.

Den forholdsvis marginaliserede status, som animation har haft inden for filmindustrien, er blevet forstærket af, at når der faktisk forekom animation i realfilm, så blev den typisk anskuet som *special effects* snarere end som animation – en skæbne, der f.eks. er overgået *animatoren* Ray Harryhausen. Derfor er det også interessant og endnu et tegn på opblødningen af det traditionelle skel, at Peter Jacksons *King Kong* (2005) har to personer krediteret som *animation directors* – bare få år tidligere ville personer i de selv samme produktionsroller sandsynligvis være blevet krediteret som *visual* eller *special effect supervisors*. I dag indgår varierende grader af computeranimation i snart sagt alle mainstreamfilm.

Hvad betyder denne opblødning af skellet mellem realfilm og animation så for forholdet mellem filmvidenskab og animationsforskning? Eller udtrykt anderledes: er animationsforskningen blevet overflødiggjort, inden den for alvor kom i gang, i og med at dens genstand konvergerer med realfilmen? Til dette vil jeg svare nej – af flere grunde.

For det første har der altid inden for animationskunsten eksisteret et æstetisk alternativ til princippet om, at man på en realistisk måde skulle skildre det fantastiske, som realfilmen ikke formåede. Dette alternativ går i al sin enkelhed ud på, at man skal tage udgangspunkt i animationskunstens egenart – dens evne til netop at skabe bevægelige billeder, som afsværger det fotorealistiske til fordel for mere stiliserede grafiske udtryk. Denne tilgang kan f.eks. betragtes i Jannik Hastrups *Drengen der ville gøre det umulige* (2003).

For det andet går tendensen inden for computeranimation, som Julia Moszkowicz (2002) har påpeget, på trods af de teknologiske muligheder ikke i retning af en større grad af fotorealisme, men snarere i retning af mere *cartoon*-agtig stilisering. Med andre ord: en tilstræbt naturtro animationsfilm som *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001) er en temmelig enlig svale sammenlignet med *Monsters, Inc.* (2001), *Madagascar* (2005) og *Chicken Little* (2005, *Lille kylling*). Det er ganske vist rigtigt, at løven Alex' pels og manke i *Madagascar* opfører sig som rigtigt hår, men figuren som helhed – med korte ben, lang krop og overdimensioneret hoved – ligner og bevæger sig som en figur i en klassisk tegnefilm.

Endelig må man ikke glemme, at animation, som jeg indledningsvis var inde på, ikke er begrænset til filmmediet, men også kan findes i en række andre sammenhænge. Endnu er håbet altså ikke ude for animationsforskningen; den kan stadig bidrage med viden og indsigter, der kan berige dens moderdiscipliner, filmvidenskaben og medieforskningen.

Noter

1. Det skal dog bemærkes, at *Steamboat Willie* faktisk ikke var den første tegnefilm med lyd, idet *Dinner Time* (1928) fra Van Beuren Studios havde premiere ca. to en halv måned forinden. At *Steamboat Willie* alligevel regnes for den første, kan nok især tilskrives det dygtige pr-arbejde, der har været medvirkende til at skaffe Disney og hans studie deres dominerende plads i den gængse opfattelse af animationsfilmens historie. Noget tilsvarende gælder for *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937, *Snehvide og de syv dværge*), der gerne regnes for verdens første animerede film i spillefilmlængde. Dette er dog heller ikke korrekt, da argentinsk-italienske Quirino Cristiani allerede i 1917 havde produceret flyttefilmen *El Apóstol*, der desværre er gået tabt. Tyske Lotte Reiniger kom ligeledes Disney i forkøbet med sin silhuetfilm *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (1926). *Snow White and the Seven Dwarfs* er altså 'kun' den første lange animationsfilm *med farve og lyd.*
2. I dag har SAS desuden suppleret de årlige konferencer med en hjemmeside på adressen www.animationstudies.org, der udgør et forum for selskabets medlemmer.
3. Se mere på hjemmesiden www.animationjournal.com, hvor der bl.a. er adgang til udvalgte artikler.
4. Dette er dog heller ikke helt problemfrit, da disse stilistiske kategorier i forhold til animation bør sættes i anførelsestegn; de er nemlig ikke altid skabt på samme måde som i realfilm, men er derimod grafiske effekter.
5. Således var den amerikanske *cartoon*, dvs. det korte format (typisk syv minutter) i serieform med genkommende figurer, som vi kender fra bl.a. Disney og Warner Bros.' *Looney Tunes*, allerede konventionaliseret i stumfilmtiden – altså på et tidspunkt, hvor man knap havde overvejet muligheden af, at børn skulle kunne være et selvstændigt publikumssegment. Tegnefilmen får først status af børneunderholdning senere, hvilket bl.a. kan tilskrives Disneys lange animationsfilm fra *Snow White and the Seven Dwarfs*, *Dumbo* (1941), *Bambi* (1942) og frem. Tv's brug af animation har ganske givet også spillet en rolle.
6. Denne pointe har jeg fra en forelæsning af Janeann Dill ved en konference om animationsforskning, som jeg arrangerede på Københavns Universitet i december 2006 – den første af sin art herhjemme (se mere på www.media.ku.dk/danima).
7. Kan ses på ASIFA's hjemmeside: www.asifa.net.

Litteratur

Alexeïeff, Alexandre (1994). "Preface. In Praise of Animated Film". In: Bendazzi, Giannalberto: *Cartoons. One Hundred Years of Cinema Animation*. London, John Libbey.

Bendazzi, Giannalberto (1988). *Cartoons. Il Cinema d'animazione 1888-1988*. Venedig, Marsilio.

Bendazzi, Giannalberto (1992). *Cartoons. Le Cinéma d'animation 1892-1992*. Paris, Liana Levi.

Bendazzi, Giannalberto (1994). *Cartoons. One Hundred Years of Cinema Animation*. London, John Libbey.

Bordwell, David & Thompson, Kristin (1994). *Film History. An Introduction*. New York, McGraw-Hill.

Canemaker, John (red.) (1988). *Storytelling in Animation. The Art of the Animated Image. An Anthology 2*. Los Angeles, The American Film Institute.

Cholodenko, Alan (red.) (1991a). *The Illusion*

of Life. Essays on Animation. Sydney, Power Publications.

Cholodenko, Alan (1991b). "Introduction". In: Cholodenko, Alan (red.): *The Illusion of Life. Essays on Animation*. Sydney, Power Publications.

Crafton, Donald (1982). *Before Mickey. The Animated Film 1898-1928*. Cambridge, The MIT Press.

Furniss, Maureen (1998). *Art in Motion. Animation Aesthetics*. London, John Libbey.

Moszkowicz, Julia (2002). "To Infinity and Beyond: Assessing the Technological Imperative in Computer Animation". In: *Screen*, årg. 43, nr. 3, s. 293-314.

Pilling, Jayne (1997a). "Introduction". In: Pilling, Jayne (red.): *A Reader in Animation Studies*. London, John Libbey.

Pilling, Jayne (red.) (1997b). *A Reader in Animation Studies*. London, John Libbey.

Poncet, Marie-Thérèse (1952). *L'Esthétique du dessin animé*. Paris, Libraire Nizet.

Small, Edward S. og Levinson, Eugene (1989). "Towards a Theory of Animation". In: *Velvet Light Trap*, nr. 24, s. 67-74.

Sifianos, Georges (1995). "The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren". In: *Animation Journal*, årg. 3, nr. 2, s. 62-66.

Solomon, Charles (1987a). "Animation: Notes on a Definition". In: Solomon, Charles (red.): *The Art of the Animated Image. An Anthology*. Los Angeles, The American Film Institute.

Solomon, Charles (red.) (1987b). *The Art of the Animated Image. An Anthology*. Los Angeles, The American Film Institute.

Wells, Paul (1998). *Understanding Animation*. London, Routledge.

Wells, Paul (2002). *Animation: Genre and Authorship*. London, Wallflower Press.



Valhalla (Peter Madsen og Jeffrey James Varab, 1986). © *SandrewMetronome*

Fra små Storm P.-mænd til animationens internationale superliga

Professionaliseringen af dansk tegnefilm

Af Roar Kent

Danmark er, hvor utroligt det end måtte lyde, et af de lande i verden, der producerer flest animationsfilm i spillefilmlængde. Omfanget af den danske produktion når naturligvis slet ikke i nærheden af USA's eller Japans, men siden 1982, hvor filmstøtten omorganiseredes, så der blev øremærket midler til produktion af børnefilm, er der i Danmark lavet 22 lange animationsfilm – sytten af dem inden for de seneste ti år. Dét er lidt af en præstation, men desværre nyder den danske animationsfilm endnu ikke så udstrakt mediebevågenhed som spillefilmen.

Især to animationsstudier klarer sig rigtig godt og står bag hovedparten af de lange danske animationsfilm: Dansk Tegnefilm og A. Film. Jannik Hastrups Dansk Tegnefilm skriver sig for det største antal af produktioner, men i økonomisk henseende kan ingen slå A. Film, der ikke blot er Danmarks uden sammenligning største animationsfilmselskab, men efterhånden også en væsentlig spiller på det internationale marked – ikke mindst efter at selskabet vandt konkurrencen om at producere den seneste film i serien om gallerkrigeren Asterix, *Astérix et les Vikings* (2006, *Asterix og vikingerne*).

A. Film og Jannik Hastrup repræsenterer to meget forskellige tilgange til det at lave tegnefilm. Hvor A. Film excellerer i store dyre produktioner – som f.eks. *Jungledyret* (1993), der stilistisk lægger sig op ad amerikanske forbilleder – gør Jannik Hastrup det typisk i mindre og billigere film, der har en helt særlig stil – som f.eks. *Cirkeline – storbyens mus* (1998).

A. Film og Jannik Hastrup er dog langtfra alene på den danske animationsscene. Også Tegnedrengene, alias Anders Sørensen (f. 1950) og Per Tønnes Nielsen (1944-2004) – der bl.a. står bag *Eventyret om den vidunderlige kartoffel* (1986) – og Liller Møller (f. 1952), der har lavet en lang række film om sex og prævention – f.eks. *Sådan! - får man altså børn* (1990) – har i høj grad bidraget til at tegne billedet af en branche, der sprudler af kreativitet.

Vejen til det aktuelle medlemskab af animationens internationale superliga har imidlertid været lang og tornet. Den går helt tilbage til stumfilmårene, hvor selveste Storm P. – eller Robert Storm Petersen, som han jo retteligt hed – sammen med bl.a. plakatkunstneren Sven Brasch tog de første spadestik til det, der skulle blive den danske tegnefilmtradition.

Mik og Myller. Multikunstneren Storm P. (1882-1949) optrådte blandt meget andet som hurtigtegner med sine avisstribe-figurer 'De tre smaa Mænd'. Hurtigtegning er et varieténummer, hvor man på et enkelt stort ark papir tegner en historie ved hele tiden at føje nye ting til tegningen. 26. december 1913 optrådte Storm P. i Cirkusbygningen med forestillingen *De tre smaa Mænd og Nummermanden*, og det var de samme tre små mænd, der dannede udgangspunkt for Storm P.'s – og Danmarks – første egentlige animationsfilm, *Øen* (1919).

Selv om det blev til flere små film med både små og større mænd, var pionerernes arbejde sporadisk, og forsøg på at starte egentlige tegnefilmstudier slog fejl. Der var dog i 1920'erne og starten af 30'erne enkelte reklamebureauer som eksempelvis Monterossi og Bergenholz, der havde tegnefilmafdelinger, men det var først med Jørgen Myllers entré på scenen, at det hele blev sat i system, og en form for mesterlære blev indført i den danske animationsbranche.

Jørgen Myller (1910-95) var som barn blevet dybt fascineret af Storm P.'s animerede strimler, og i slutningen af 20'erne drog han til Berlin for at gå på tegneskole. I Berlin kom han til at arbejde for et amerikansk reklamebureau, der sendte ham til London for at lære at lave fuldt animerede tegnefilm som dem, amerikanerne excellerede i. Ved sin hjemkomst til Danmark i 1932 startede Myller sit eget studie, Animated Cartoon Company, der fortrinsvis producerede reklamefilm til Bergenholz og Monterossi. Han fik to elever, Anker Roepstorff (1910-92) og Henning Dahl-Mikkelsen (bedre kendt som 'Mik') (1915-82), og sammen skulle de tre blive dansk tegnefilms kreative kraftcenter i den tidlige tonefilm-æra. Deres *Et Bankrøveri*, som havde premiere i 1934, er således Danmarks

første fiktionstegnefilm med lyd. Myller vendte efterfølgende tilbage til England for at arbejde på et af de store engelske tegnefilmstudier, Anglia Films, ledet af pioneren Anson Dyer. Efter et halvt år sendte Myller bud efter Roepstorff og Mik, og de tilbragte nu alle tre et par år med massiv tegnefilmproduktion under Dyers inspirerende ledelse.

Da de vendte hjem i 1938, blev Myller kunstnerisk leder af et nyt studie, det tysk-ejede VEPRO, der bl.a. producerede animationsfilm for Gutenberghus Reklame Film. Her blev en purung knægt ved navn Børge Ring (f. 1921) lærling efter skoletid – selv samme Børge Ring, som senere skulle blive en af de mest anerkendte danske tegnefilminstruktører, og som i 1986 vandt en Oscar for sin fabelagtige tegnede kortfilm *Anna & Bella* (1984). I et interview har Børge Ring dog givet udtryk for, at han på dette tidspunkt i sin karriere aldrig kunne stille sin læremester tilfreds; den eneste, der fandt nåde for Myllers kritiske blik, var angiveligt Mik. (*Carl Barks & Co*, nr. 17, s. 11).

Under opholdet i London havde Mik sendt råtegninger hjem til Monterossi, hvor en anden teenager, Bjørn Frank Jensen (1920-2001), overførte hans blyantstegninger til celluloid. Også Bjørn Frank Jensen blev siden en af den klassiske danske tegnefilms førende skikkelser.

I perioden omkring 1940 åbnede og lukkede en del mindre tegnefilmstudier, ofte med Myller og Mik som de bærende kræfter. Stadig flere unge talenter kom til – bl.a. Kjeld Simonsen, Erik Rus og Kaj Pindal – og under indflydelse af de to store læremestre, Jørgen Myller og Henning Dahl-Mikkelsen, blev der således oparbejdet en solid talentmasse i den danske tegnefilmbranche.

Fyrtårnet *Fyrtøjet*. Da *Fyrtøjet* – den første lange animationsfilm ikke bare i Danmark, men i hele Europa, og tillige den første danske farvefilm i spillefilmlængde – havde premiere i 1946, så man for alvor, hvad de danske animatorer kunne præstere. *Fyrtøjet* skylder tekstilgrosserer Allan Johnsen sin tilblivelse, men det var også hans skyld, at Mik og Myller ikke blev tilknyttet filmen. Johnsen havde nemlig ikke begreb om, hvordan man laver tegnefilm; han var bare ude efter et investeringsobjekt. Så da Mik og Myller – landets to største animatorer – forlangte at blive instruktører på filmen, men nægtede at udføre egentligt tegnearbejde, sagde Johnsen nej tak. Han kunne ikke se nogen grund til at ansætte tegnere, hvis de ikke skulle tegne. I stedet hyrede han en række af de unge talenter, der var blevet uddannet hos Mik og Myller, og *Fyrtøjet* blev dermed en slags kreativ rugekasse for tidens unge animatorer – ud over de tidligere nævnte gjaldt det navne som Ib Steinaa og Børge Hamberg – der siden skulle arbejde videre med mediet og bidrage til branchens professionalisering.

Fyrtøjet kan måske synes lidt gammeldags, hvis man sammenligner den med de kortfilm, som blev lavet i USA på samme tid, men der er nu ikke desto mindre tale om animation af høj kvalitet. Det skinner dog tydeligt igennem, at der ikke var nogen ordentlig produktionsledelse. Sent i forløbet blev Svend Methling ganske vist tilknyttet som instruktør, men det var ikke nok til at give filmen en følelse af sammenhæng. Animatorerne var heller ikke selv udpræget begejstrede for filmen, men alligevel blev *Fyrtøjet* en økonomisk succes; den har sågar været vist på tv i USA.

Selv om *Fyrtøjet* havde været en publikumssucces, var de etablerede filmselskaber tilbageholdende med at kaste sig ud i store animationsprojekter. Nordisk Film



Fyrtøjet (Svend Methling, 1946). © *Palladium*

havde ellers lovet at betale for en tegnefilm i spillefilmlængde, hvis Børge Ring og Bjørn Frank Jensen kunne overtale den legendariske Disney-animator David Hand til at komme til Danmark. Hand var villig, men da det kom til stykket, syntes Nordisk, han var for dyr, så de trak tilbudet tilbage – og den danske tegnefilmproduktion gik ind i et vist dødvande.

Bestillingsarbejder. Efter *Fyrtøjet* blev dansk animationsfilm igen i alt væsentligt et reklameanliggende, suppleret med oplysnings- og undervisningsfilm – titler som *Sådan laver man bøgeparket* (1951), *Vekselstrøm* (1959) og *ABC – Staveleg i Afrika* (1964) taler for sig selv. At arbejde med bestillingsopgaver var ikke så utilfredsstillende for animatorerne, som man måske umiddelbart kunne tro. Især reklamerne fungerede således som et betydningsfuldt væksthus for udviklingen af animatorernes kompetencer. Det mener i hvert fald Børge Ring, der i et interview med Benni Bødker har udtalt, at man som regel lærer mere af at lave reklamer end ved 'bare' at sidde med sine egne projekter (*Carl Barks & Co*, nr. 23, s. 32). Når man laver reklamer, er man som animator bundet af faste rammer og restriktioner, men ifølge Ring kan det netop være sundt at være tvunget til at arbejde under tidspres eller med teknikker og temaer, som man måske ikke ellers ville have interesseret sig for.

Ud over at levere beskæftigelse – og dermed give animatorerne en vis rutine – bidrog bestillingsarbejderne altså også til at gøre dem mere alsidige. Det var imidlertid stadig småt med animationsarbejde i Danmark, og mange prøvede derfor lykken i udlandet. Børge Ring og Bjørn Frank Jensen tog til Holland, Mik rejste til USA, hvor han arbejdede på sin tegneserie om 'Ferd'nand', og Kaj Pindal drog til Canada for at arbejde på National Film Board. De fleste vendte dog hjem igen, enten permanent eller blot når der var interessante produktioner at arbejde med.

På trods af de trange tider var der dog også stadig en hel del animatorer, der blev hjemme, og et af de kunstneriske samlingspunkter i denne periode var Bent Barfod (f. 1920). Barfod havde hverken været elev hos de 'gamle' animatorer eller medvirket på *Fyrtøjet*, men var uddannet kunsthåndværker og havde i mange år arbejdet som tegner, inden han i slutningen af 40'erne begyndte at eksperimentere med tegne- og trickfilm. Hans produktion kan sammenlignes med Norman McLarens i den forstand, at han ikke var bange for at udfordre animationsmediets grænser, og han står da også – sammen med Lejf Marcussen (f. 1936) – som den animerede eksperimentalfilms fornemste repræsentant. Netop i kraft af sin nytænkning og eksperimenterelyst lykkedes det Barfod at skabe et kreativt miljø, som tiltrak mange af de rutinerede animatorer, fordi de her fik mulighed for at afprøve deres færdigheder på nye udtryksformer. Men også yngre talenter som Jannik Hastrup (f. 1941) og Flemming Quist Møller (f. 1942) samledes omkring Barfod, og endnu en gang var udviklingen i dansk tegnefilm sikret i kraft af et miljø, hvor garvede kræfter kunne oplære en ny generations talenter.

Flyttefilm fra Gyngemosen. I midten af 1960'erne begyndte Danmarks Radio at vise interesse for tegnefilm og skyde penge i projekter, som de mente kunne bruges i deres børneflade og, fra 1968, i den nyoprettede B&U-afdeling. Danmarks Radio gav dermed branchen en økonomisk saltvandsindsprøjtning på et tidspunkt, hvor der ikke var meget at lave.

Samtidig begyndte Flemming Quist Møller og Jannik Hastrup at arbejde med den såkaldte 'flyttefilm'-teknik – i stedet for at filme en tegning, ændre den lidt, filme igen osv. benytter man i flyttefilm udklippede figurer (f.eks i karton), der flyttes lidt ad gangen. Mange af filmene blev lavet i samarbejde med netop Danmarks Radio, bl.a. serien om *Cirkeline* (1968-70), der må betegnes som en af de mest succesrige danske animationsserier.

Teknikken var for så vidt ikke ny – eksempelvis havde Jørgen Myllers læremester, Anson Dyer, lavet flyttefilm allerede i 1920'erne – men der var sket meget siden da, og eftersom flyttefilm er både hurtigere og billigere at producere end traditionel tegnefilm, blev det snart en ganske udbredt produktionsmåde. Senere har Jannik Hastrup videreudviklet teknikken ved bl.a. at blande den med klassisk animation. Ved første øjekast kan det således være svært at se, at film som *Historiebogen* (1972-74) og *Trællene* (1978) er lavet overvejende som flyttefilm. Der blev dog stadig lavet klassisk animation, også i større skala; det er Jannik Hastrups nyligt kanoniserede film, *Bennys Badekar* (1971), et glimrende eksempel på.

En anden type animationsfilm, der blomstrede op i denne periode, var dukkefilmen, først og fremmest repræsenteret ved Jørgen Vestergaard (f. 1939), som ud over H.C. Andersen-filmatiseringer – *Nattergalen* og *Snedronningen* (begge 1970) – bl.a. har stået for instruktionen af de to



Cirkeline og Verdens mindste superhelt (Jannik Hastrup, 2004). © *SF Film/Filmcompagniet*

film om 'Snøvsen', *Snøvsen* (1992) og *Snøvsen ta'r springet* (1994). Selv om dukkefilm også er billigere at producere end klassiske tegnefilm, er formatet aldrig slået rigtigt an her til lands, men måske *Prop og Berta* (2001) og *Strings* (2004) indvarsler en ny trend.

I løbet af 60'erne skete der tillige en ændring af selve den måde, animationsbranchen var opbygget på. Tidligere havde selskaberne været en slags fast produktionsramme, hvor man forsøgte at skaffe arbejde nok til at kunne holde på de ansatte, men i 1970'erne blev det mere almindeligt at oprette et nyt selskab for hver produktion. Dette havde nogle erhvervsøkonomiske fordele, men gav også øget smidighed i en meget projektorienteret branche. Animatorer er derfor blevet et meget mobilt folkefærd: de tager simpelthen derhen, hvor opgaverne er. Af samme årsag konkurrerer animationsselskaberne ikke indbyrdes, og det er således ikke ualmindeligt, at instruktørerne arbejder på hinandens projekter.

Op igennem 70'erne var det i vidt omfang Bent Barfods gamle elever, Jannik Hastrup og Flemming Quist Møller, der samlede branchens mange talentfulde animatorer om større projekter – som f.eks. *Bennys Badekar* og *Trællene* (1978). Men i starten af 80'erne skete der flere ting, som fik afgørende betydning for hele den danske filmbranche og for animationsbranchen i særdeleshed.

Orv! Filmstøtte! – det' for børn! I 1982 vedtog Folketinget således en ny filmlov, hvor 25 procent af Filminstituttets støttemidler blev øremærket til børnefilm. Tidligere havde børnefilm skullet søge

økonomisk støtte under samme bevilling som voksenfilmene, hvilket havde gjort det svært at skaffe penge til animationsfilm. Nu er børnefilm selvfølgelig ikke kun tegne- og dukkefilm, ligesom tegne- og dukkefilm ikke nødvendigvis er for børn, men den nye ordning betød, at animationsbranchen alt andet lige fik flere penge at gøre godt med. Nu kunne det pludselig være økonomisk rentabelt at lave animationsfilm i spillefilmlængde, hvilket blot et par år tidligere havde været helt utænkeligt.

Det nye støttesystem havde imidlertid ikke kun betydning for produktionen af lange animationsfilm. Efter 1982 blomstrede hele det danske animationsmiljø op, for den øgede økonomiske støtte gjorde det ikke alene muligt at lave længere film, der blev også råd til at lave de korte film bedre og f.eks. vende tilbage til den dyre helanimation. Antallet af produktioner eksploderede ikke ligefrem, men den ny filmlov resulterede i et markant kvalitetsløft.

Før omlægningen af filmstøtten fik de fleste animationsfilm tildelt et sted mellem 200.000 og 500.000 kr. i produktionsstøtte, men allerede i 1982 fik Jannik Hastrup næsten 600.000 kr. i manuskript- og produktionsstøtte til sin filmatisering af Bent Hallers *Kaskelotternes sang*. Året efter fik projektet bevilget yderligere 2,9 millioner kr. i produktionsstøtte, og i 1984 forelå resultatet: *Samson og Sally*, den første helanimerede tegnefilm i spillefilmlængde siden *Fyrtøjet*.

Stort set samtidig med at Jannik Hastrup kastede sig ud i Bent Haller-filmatiseringen, blev et andet stort projekt sat i søen – et projekt, som skulle vise sig at få næsten lige så stor betydning for udviklingen af dansk tegnefilm som filmstøtteordningen.

Guddommelig fiasko. I 1981 kom den amerikanske animator Jeffrey Varab (f. 1955) til Danmark for at besøge sin ven og kollega Jørgen Klubien (f. 1958). De to havde mødt hinanden på Disney-studierne, og under sit besøg i Danmark blev Varab præsenteret for Klubiens ven Jakob Stegelmann (f. 1957). Sammen fik de tre idéen til at starte en slags animationsuddannelse på Krebs' Skole på Østerbro i København, hvor Stegelmanns far var rektor. De kaldte projektet Københavns Animationsskole, og det blev en forløber for de egentlige animationsuddannelser i Danmark. Jørgen Klubien tog sig af kurserne på grundniveau, mens Jeff Varab underviste de mere øvede animatorer. Næsten samtidig startede Stegelmann og Varab deres eget tegnefilmstudie, Varab-Stegelmann ApS, der lavede reklamer og hjalp til på andres projekter, når det var muligt.

Gennembruddet for Varab og Stegelmann kom med deres filmatisering af Peter Madsen og Henning Kures mytologiske tegneserie *Valhalla*. Forlaget Interpresse havde i 1979 udsendt det første *Valhalla*-album, og i 1982 gik Varab og Stegelmann – der til lejligheden havde dannet selskabet Asgaard Film sammen med Peter Madsen og Interpresse – i gang med at rejse finansiering til filmen. Danmarks Radio og Filminstituttet bevilgede 676.000 kr. til en kort prøvefilm, og Asgaard Film skaffede selv 125.000 kr. Da prøvefilmen var til alle parters tilfredshed, bevilgede Filminstituttet yderligere 8,5 millioner kr. i produktionsstøtte – et på det tidspunkt uhørt stort støttebeløb til en dansk animationsfilm. Asgaard Film skaffede flere investorer, der skød yderligere 6 millioner kr. i projektet, og med finansieringen på plads gik man i gang med det absolut største tegnefilmprojekt i Danmark indtil da. James Varab var instruktør og Jakob Stegelmann producer, og som animatorer benyttede man dels



Pr-billede for *Valhalla* (1986) med tegneren Peter Madsen (th) og jætteungen Quark. © *SandrewMetronome*

de unge talenter, der var tilknyttet animationsskolen – deriblandt de kommende stiftere af Danmarks største animationsstudie, A. Film – dels hentede man nogle af de danske animatorer, der ellers holdt til i udlandet, hjem. Børge Ring har således animeret en række nøglescener i filmen – bl.a. sekvensen, hvor Tjalfe, Røskva og Quark bygger en træhytte – og han har tillige komponeret den velkendte fløjtemelodi, som man hører, når børnene morer sig i deres nybyggede hytte.

Det viste sig hurtigt, at filmen var en væsentligt større opgave end forudset. Antallet af tilknyttede på projektet steg støt og nåede i 1984 op på 70, hvilket var en medvirkende årsag til, at omkostningerne eksploderede. I december 1984 tog man konsekvensen og fyrede hele bundtet for på den måde at få styr på produktionen. Som ny producer ansatte man Tine Hjortbøl, og Peter Madsen blev udnævnt til instruktør, selv om han ikke havde nogen erfaring i den retning. Animatorerne blev genansat, og efter endnu et par korte forsinkelser fik *Valhalla* premiere i oktober 1986. Den solgte hele 545.000 billetter, og selv om dét var et rekordstort publikum til en animationsfilm, var det ikke nok til at dække de samlede produktionsomkostninger, der løb op i 40 millioner kr. *Valhalla* endte derfor med at blive en økonomisk fiasko.

Et multinationalt eventyr. Intet er som bekendt så galt, at det ikke er godt for noget, og ud over en glimrende film kom der således også en anden god ting ud af *Valhalla*-projektet, nemlig et samarbejde mel-

lem Stefan Fjeldmark (f. 1964), Jørgen Lerdam (f. 1958), Karsten Kiilerich (f. 1955) og Hans Perk (f. 1961), der i 1988 dannede tegnefilmstudiet A. Film.

Oven på *Valhallas* økonomiske lussing var det svært at rejse penge til store tegnefilmproduktioner, men i kølvandet på oprettelsen af TV2 nærmest eksploderede reklamemarkedet. A. Film var dygtige til at få reklamekontrakter i hus, men da man fra starten havde ønsket at bryde med princippet om 'hver produktion sit selskab' og i stedet havde fastansat en række animatorer, var det nødvendigt at sikre en konstant mængde af arbejde. A. Film deltog således også i andre danske selskabers store produktioner – bl.a. Jannik Hastrups *Fuglekrigen* (1990) og Tegnedrengenes *Eventyret om den vidunderlige musik* (1991) – og var tillige involveret i internationale projekter som *Ferngully – The Last Rainforest* (1992), *Quest for Camelot* (1998) og *Adam Sandler's Eight Crazy Nights* (2002).

Desuden kastede man sig ud i produktion af tv-serier, som efterhånden udgør en væsentlig del af selskabets virke. Det gælder såvel serier baseret på A. Films egne produktioner – *Jungledyret Hugo* (2003-04) og *The Ugly Duckling and Me* (2006, *Den grimme ælling og mig*) – som bestillingsarbejder (f.eks. *Petzi* (1995-98, *Rasmus Klump*) og *Benjamin Blümchen* (1998-2002)).

Efterhånden var A. Films ordrebøger så fulde, at selskabet måtte træffe en vanskelig afgørelse: skulle man forsøge at gøre arbejdet selv, eller skulle man lade det udføre i Kina og Taiwan, som mange andre animationsstudier gør det? Efter at have forsøgt sig med udlicitering med blandede resultater besluttede man at etablere et datterselskab i Estland, hvor lønningerne var så lave, at man kunne konkurrere med priserne fra Østen. A. Film Eesti, der blev oprettet i 1994, ejes af A. Film i København, men det fungerer som et selvstændigt studie, som ud over de opgaver, selskabet får fra København, også er engageret i egne projekter, primært i Baltikum og Finland. I 2002 kom A. Film Latvia til og, som det seneste skud på stammen, A. Film Germany i 2006.

Hvor lønniveauet var den primære grund til at etablere studier i de baltiske lande, var sigtet med A. Film Germany et andet. Støttekronerne fra Det Danske Filminstitut slår nemlig ikke længere til, og A. Film har derfor i stigende grad også måttet søge penge fra private investorer, fonde og diverse andre filmstøtteprogrammer, bl.a. under EU. Eftersom EU fortrinsvis yder økonomisk støtte til fælleseuropæiske produktioner, dvs. film, der involverer flere EU-lande, er det en stor fordel at have et datterselskab i et andet europæisk land. Ved at udlicitere opgaver til A. Film Germany kunne A. Film således opfylde betingelserne for EU-støtte uden at overgive dele af produktionen til andre studier. Arrangementet, der kaldes *in-house co-production*, har også været flittigt benyttet af bl.a. Zentropa. Og når man har et studie i et andet land, øger man samtidig mulighederne for at søge national filmstøtte.

A. Film er imidlertid ikke det eneste danske tegnefilmstudie, der opererer i multinationalt farvand. Selv Jannik Hastrup, der ellers hovedsagelig arbejder med relativt små produktioner, har benyttet sig af denne mulighed. Al 3D- og effektanimation til *Drengen der ville gøre det umulige* (2002) er således udført i Frankrig, hvilket gjorde filmen berettiget til EU-støtte gennem Eurimages.

Som man kan se på 3D-animationerne i *Drengen der ville gøre det umulige*, kan der imidlertid også være ulemper forbundet med at splitte en produktion op på flere



Astérix et les vikings (2006, *Asterix og vikingerne*, instr. Stefan Fjeldmark og Jesper Møller). © *SF Film/Filmcompagniet*

studier, da det kan være svært at bevare overblikket, og man derfor risikerer at ende med en film, hvor nogle scener har en markant anden stil end de øvrige. Men efterhånden er co-produktioner den eneste udvej, hvis man vil producere lange tegnefilm af international kvalitet.

Omkostningerne kan dog reduceres betragteligt ved brug af computeranimation. I modsætning til klassisk to-dimensional tegnefilm, hvor figurerne er 'flade', arbejder man i computeranimation med tre-dimensionale modeller. Umiddelbart kan den ekstra dimension måske lyde dyrere, men da størsteparten af arbejdet foregår inde i computeren, kan der spares mange mandetimer og, ikke mindst, plads og papir. Eksempelvis kunne A. Film producere den første computeranimerede danske animationsfilm i spillefilmlængde, *Terkel i knibe* (2004), for kun godt ti millioner kr., mens de klassisk animerede *Hjælp! jeg er en fisk* (2000) og *Asterix og vikingerne*, som også begge er A. Film-produktioner, løb op i hhv. 100 og 160 millioner kr. Ganske vist er *Terkel i knibe* lavet med meget simple figurer og en ganske enkel animation, men filmens succes demonstrerer, at teknikken ikke er så væsentlig, når blot historien er god.

Fremtidssikring? Der bliver produceret animationsfilm i Danmark som aldrig før, og samtidig er interessen for animationsfilm større end nogensinde. Animationsfilm bliver i offentligheden ikke længere udelukkende betragtet som børnefilm – hvad f.eks. Anders Morgenthalers (f. 1972) *Princess* (2006) jo bestemt heller ikke er – og nicheprodukter som japansk anime og manga dyrkes af stadig flere. Også forskellige typer af tegnede kunstfilm har vundet et vist publikum, ligesom arrangementer som J-popcon – den årlige festival for anime og japansk popkultur – og kort-

og animationsfilmfestivalen Cosmic Zoom har oplevet stigende tilslutning.

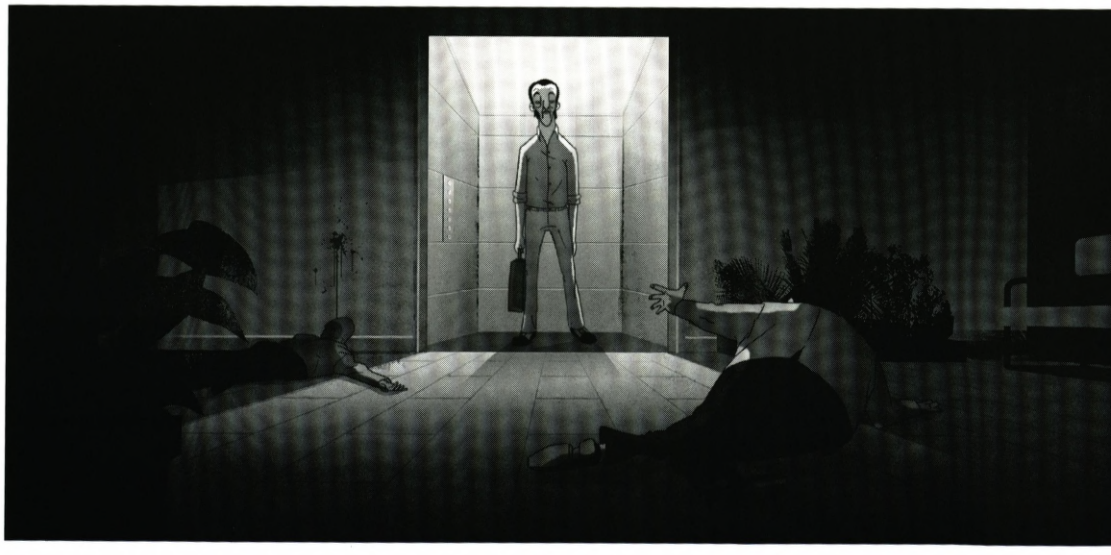
Samtidig udvides animatorernes arbejdsområder til også at inkludere computerspil, og efterhånden er det svært i det hele taget at finde en film, hvori der ikke indgår animation i et eller andet omfang, som regel i form af special effects. Tendensen har endnu ikke været så tydelig i Danmark, men Nikolaj Arcels *De fortabte sjæles ø* (2007) er et udtryk for, at det også i Danmark kan lade sig gøre at lave eventyrfilm med animerede special effects af høj kvalitet. Hertil kommer den rivende udvikling inden for computerspil, der som bekendt i vid udstrækning bygger på animation. Efterspørgslen på animatorer er således i stærk vækst, og intet tyder på, at den vil blive mindre i fremtiden – snarere tværtimod.

Af samme årsag er der i de senere år blevet etableret adskillige professionelle animationsuddannelser herhjemme. Allerede i 1988 grundlagdes i Viborg det såkaldte Animationsværksted, som siden har udviklet sig til en internationalt anlagt uddannelsesinstitution, hvor man har mulighed for at tage en BA i Character Animation. The Animation Workshop, som skolen i dag hedder, trækker på gæstelærere fra både ind- og udland – bl.a. Børge Ring og Richard Williams – og kunne i 2007 sende sin første årgang af professionelle animationsbachelorer ud i verden.

Den Danske Filmskole startede i 1992 en animationsinstruktørlinje, hvor bl.a. Anders Morgenthaler er uddannet. Formålet med animationslinjen, som ledes af Gunnar Wille, er at uddanne instruktører, der både kan arbejde som 'menige' animatorer og lede større projekter.

Og i 1998 kom den private 3D-animationsuddannelse TRUEMAX til. TRUEMAX, der tilbyder både korte kurser og længerevarende forløb, fokuserer udelukkende på computeranimation, til såvel underholdning og kunst som industrielt design og reklamer. Et semesters under-

Princess (Anders Morgenthaler, 2006). © *Nordisk Film*



visning koster op mod 55.000 kr., men for pengene får man bl.a. master classes med nogle af verdens ypperste animatorer – bl.a. har canadiske Chris Landreth været forbi lokaliteterne i Vanløse.

Det seneste skud på stammen er oprettelsen af Det Danske Akademi for Interaktiv Underholdning (DADIU) i 2004 – en computerspiluddannelse, som er blevet til i et samarbejde mellem DPU, Danmarks Designskole, Filmskolen, Den Grafiske Højskole, IT-vest, DTU, The Animation Workshop i Viborg, Københavns Universitet, Aalborg Universitet og Aarhus Universitet. Samarbejdet indebærer, at de enkelte uddannelsesinstitutioner underviser i de dele af computerspilproduktionen, der er relevante for deres studerende, således at universiteterne uddanner folk i produktionsledelse og konceptudvikling, mens kunstskolerne tager sig af den mere kunstneriske og håndsværksmæssige side af sagen.

Animationsuddannelserne er stadig så nye, at vi endnu har til gode at se den fulde effekt af dem, men der hersker næppe tvivl om, at de vil kunne yde et væsentligt bidrag til videreførelsen og måske en yderligere styrkelse af den fornemme danske animationstradition.

På hovedstadens bonede gulve tales der for tiden meget og entusiastisk om 'den nye oplevelsesøkonomi'. I Viborg er det noget, man i al stilfærdighed har praktiseret med international succes i tre årtier. Her ligger nemlig The Animation Workshop, som har været stærkt medvirkende til at gøre Danmark til et førende land i den globale animationsbranche. Kosmorama har bedt studierektor Morten Thorning om at berette sagaen om en skole, som kan tælle nogle af verdens dygtigste animatorer blandt sine undervisere, som uddanner nye generationer af animatorer til alverdens producenter, og som er et foretagende i konstant knopskydning.



Hum (2007), BA-afgangsfilm af Søren Bendt.

The Animation Workshop

Oplevelsesøkonomiens pionerer i Viborg

Af Morten Thorning

Animation er en nøglefærdighed i oplevelsesøkonomien. Animation er fremtidens fantastiske formidlingsværktøj. Takket være it-udviklingen er denne form for visualisering i dag meget billig i brug, og med sin evne til at forenkle komplekse budskaber er animation perfekt til at formidle komplicerede emner i overskuelig og præcis form.

Oplevelsesøkonomien er en af de hurtigst voksende sektorer i Danmark. En ikke uvæsentlig del af den udgøres af animationsbaserede produkter, f.eks. tegnefilm, computerspil og andre underholdningsprodukter. Men animation anvendes også i stigende grad i undervisningssammenhæng, i alskens elektroniske it-produkter, i reklamefilm og andre former for markedsføringsmateriale.

Man kan lidt forenklet sige, at uanset

indholdet er det animationsdisciplinerne, der skaber det synlige – dvs. det design og den appeal, som en film, et computerspil, en tv-serie, en instruktionsmanual, en reklame, et undervisningsprogram etc. har. Denne synlige manifestation skal altid have en høj kvalitet for at klare sig på et marked, hvor et givet produkt måske kun får en kort levetid, hvis det ikke med det samme påkalder sig og fastholder forbrugerens opmærksomhed og interesse. Men hvad er kvalitet i animation? Helt enkelt kan man sige, at hvis vi glemmer, at det er animation, vi ser, og tror, det er liv – så har animationen den nødvendige kvalitet.

Animation kan produceres billigt eller dyrt, i flot feature-kvalitet eller *Simpsons*-enkel tv-serie-kvalitet. Det afgørende er, om designet er klart og befordrende for animationens evne til at skabe livagtige karakterer – og om 'skuespillet' er udført med tilstrækkelig indsigt i karakterdannelsens elementer. Endelig er indsigt i den til enhver tid gældende og kommende smag afgørende. At have fingeren på pulsen – og være lidt foran beatet, når det kommer til design af animerede karakterer og udviklingen af animationskoncepter – er en klar fordel, når håndværket, kunsten og indsigten forenes i animationens udtryk. Det er det, vi lever for, arbejder med og underviser i på The Animation Workshop i Viborg.

Fra kunstnerisk sandkasse til international drivkraft. Da Animationsværkstedet startede i 1988, var det ikke forestillingen om at etablere et specialiseret center for animationshåndværk, der drev arbejdet. Animationsværkstedet spirede af græsrødderne og blev startet af kunstnere, der gerne ville arbejde frit og uafhængigt med animationsmediets mange forskellige udtryksmuligheder.

På daværende tidspunkt var den danske tegnefilmbranche ikke særligt stor. Tre aktører dannede kernen i branchen – det nystartede A. Film, det veletablerede, men af størrelse beskedne Tegnedrengene/Filmforsyningen og Jannik Hastrups Dansk Tegnefilm Kompagni, hvor sidstnævnte igennem mange år lavede de store danske animerede spillefilm – bl.a. *Trællene* (1978), *Samson og Sally* (1984) og *Strit og Stumme* (1987). Producenterne bejlede til det daværende Statens Filmcentral om støtte til produktioner. Omsætningen i det danske animationserhverv lå vel det år på 30 millioner kr., og der var omkring 60-80 ansatte beskæftiget med projektbetonet arbejde.

Animationsbranchen er siden 1988 vokset fra at være en branche, hvor få kunstnere beskæftigede sig med en marginaliseret kunstart, til en mindre industri med

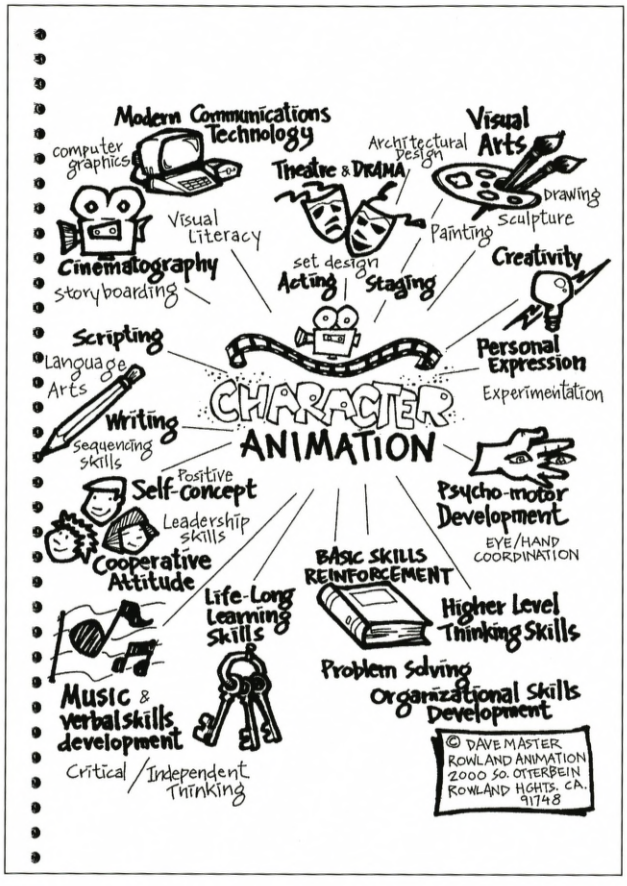
THE ANIMATION WORKSHOP

The Animation Workshop er i dag placeret i tre gamle kasernepavilloner og et infirmeri på kultur- og campusområdet på Viborg Kaserne. Her råder skolen over 6.000 kvadratmeter, fordelt på fem afdelinger, der beskæftiger sig med en række animationsrelaterede aktiviteter. Omkring 160 mennesker kommer dagligt i bygningerne.
TAW har fem afdelinger med hver sin aktivitet: Bachelor of Arts in Character Animation (BAC), Professional Training (PRO), The Drawing Academy (TDA), Open Workshop (OW) og Center for Animationspædagogik (CAP).

mange ansatte og en milliardomsætning delvis baseret på afsætning på internationale markeder. Danmark er et af de førende lande i udviklingen i Europa, og der er veletablerede virksomheder med stor international omsætning inden for spil-, film- og tv-produktion. Der både produceres og distribueres på livet løs.

På Animationsværkstedet var det fra første færd fortællingen, der var i fokus. Animationshåndværket og hele det filmiske sprog kom i anden række. Det ses tydeligt på de daværende produktioner, der præges af en sprælsk fortælletrang og en ofte kunstnerisk interessant, men aldrig kommercielt slagkraftig, billedside. Der blev på vækstlagsniveau produceret animerede film til ungdomsmagasinet DR/Transit, MTV, Folkekirkens Nødhjælp, amter og kommuner samt en række andre aftagere.

En stribe af tilfælde i de tidlige år skulle senere bane vejen for udviklingen af Animationsværkstedet til en førende kompetenceudvikler i den internationale animationsbranche.



De færdigheder, en god karakteranimator skal besidde, illustreret af den tidligere personnel manager på Warner Brothers Animation i Los Angeles, Dave Masters.

Williams, Viborg og Verden. Mødet med mennesker som Tegnedrengene Anders Sørensen og Per Tønnes Nielsen samt udlandsdanskerne Kaj Pindal og Børge Ring fik Animationsværkstedet til at fokusere på animation som tegnefilmens 'skuespil'-teknik. Senere blev det den tidligere Don Bluth-animator Kim Hagen og den fransk-amerikanske skuespiller Robert Bennett, der med systematiseret viden om animation gav undervisningen retning, form og indhold. Deres erfaringer kom fra arbejdet på de store internationale filmproduktioner udført af Disney i Paris og Don Bluth-studiet i Dublin.

Animation var i de samme år et udviklingsområde for EU, og Animationsværkstedet fik fra 1993 status som Specialised European Animation Training Center og blev dermed en del af ETNA – European Training Network for Animation. Dette betød et solidt økonomisk tilskud, der har varet frem til i dag, og som har muliggjort en løbende international udvikling. Animationsværkstedet fik dermed tidligt et internationalt udviklingsperspektiv og ser det i dag som sin opgave at betjene og styrke den europæiske animationsindustri.

KIKA – det ét-årige Kursus i Karakter Animation, der i mange år var Animationsværkstedets hovedaktivitet, fungerede i årene 1993-2003 som en selvbestaltet dansk animationsskole, der tiltrak unge fra hele Danmark. Udefra kom internationale

studerende, bl.a. en del islændinge. Kurset fik snart indført en optagelsesprøve, der skulle sikre, at kursisterne var dygtige tegnere. KIKA har gennem tiden uddannet 200 karakteranimatorer, der i dag udgør omkring 65 procent af animatorerne i den danske branche.

Stammen af KIKA-elever er stor, og gennem årene har den bidraget til Animationsværkstedets undervisningstraditioner i Viborg. Gruppen bestod af unge fra alle samfundslag og fra alle egne af landet, kendetegnet ved en stor visuel intelligens, stor autonomi og stor videbegærlighed. Samtidig var det et særdeles levende og livskraftigt folkefærd, hvis adfærd, energi og krav om udfordring skabte et miljø med en høj motivation for læring. Og håndværket blev udviklet i et stadigt samspil mellem eleverne og de skiftende krav til kompetenceudvikling, som branchen stillede. De færdige animatorer kom i praktik og på job i virksomheder over hele Europa og skabte et effektivt netværk i den europæiske branche. Efter deres udlandsophold er de fleste vendt tilbage til danske virksomheder med praktisk viden, der har kunnet overføres til dansk animation.

Fra 1994 indledtes to betydningsfulde nationale samarbejder med henholdsvis A. Film og Den Danske Filmskole. Den høje internationale produktionsstandard på A. Film blev et sigtepunkt for de faglige aktiviteter. Dialogen med dygtige og inspirerende professionelle som den Oscar-nominerede instruktør Karsten Kiilerich (*Når livet går sin vej*, 1997) var med til at booste motivationen til at systematisere det vanskelige animationshåndværk.

Samarbejdet med Den Danske Filmskole blev baseret på en arbejdsdeling, hvor Filmskolen uddannede animationsinstruktørerne, og Animationsværkstedet uddannede animatorerne. Hvert år mødtes de studerende i tre måneder og producerede animationsinstruktørernes midtvejs- og afgangsfilm. Denne tradition fortsætter i dag som en indlejret del i begge uddannelser – og er ligeledes en væsentlig grund til, at Animationsværkstedet har kunnet fokusere så stærkt på karakteranimation.

Senere, i 1996, kom mødet med den canadisk-britiske animationsinstruktør Richard Williams. Richard Williams havde på daværende tidspunkt modtaget tre Oscar-statuetter, to for *Who Framed Roger Rabbit?* (1988, *Hvem snørede Roger Rabbit?*) og én for kortfilmen *A Christmas Carol* (1971). Han er en dygtig kunstner, opdraget i de amerikanske studier, særligt Disney, hvor Milt Kahl havde været hans mentor. Men Williams besidder en stærk trang til at være uafhængig og alternativ. Han ønskede ikke at være en del af den amerikanske filmindustri. Derfor slog han sig ned i London, hvor han op gennem 60'erne og 70'erne drev et succesfuldt animationsstudie, som producerede reklamefilm. Sideløbende lavede han kunstneriske kortfilm og arbejdede i årtier på den animerede spillefilm, der var tænkt til at skulle sætte alle andre animerede film (inkl. Disney!) til vægs, *The Thief and the Cobbler* (1993).

Efter eventyret med *The Thief* søgte Richard Williams andre, mindre risikable, måder at udnytte sit talent på. Det resulterede i et samarbejde med Animationsværkstedet i årene 1996-2001. Først organiserede vi fire master classes på Den Europæiske Filmhøjskole med fokus på teknikkerne bag det animerede 'skuespil'. Kurserne havde deltagelse af hen ved 700 professionelle animatorer fra hele verden. Dernæst samlede Richard Williams sine erfaringer fra kurserne i bogen *The Animator's Survival Kit* (2001), som i dag er en af karakteranimatorens tre bibler på

linje med Frank Thomas og Ollie Johnsons *The Illusion of Life* (1981) og Eadweard Muybridges *The Human Figure in Motion* (1955). *The Animator's Survival Kit* er oversat til ni sprog, heriblandt to versioner på kinesisk.

Samarbejdet med Richard Williams styrkede Animationsværkstedets internationale brand – derfor valgte vi i den sammenhæng at skifte navn til The Animation Workshop (TAW) for at forstærke den internationale profil. Samtidig opbyggede vi et globalt netværk til professionelle på mange niveauer i den internationale animationsbranche. TAW er i dag kendt for seriøsitet, kvalitet og en respekt og forståelse for, at animatoren er en uafhængig kunstner, der samtidig skal være i stand til effektivt at stille sine kreative kompetencer til rådighed for kommercielle produktioner. Altså skal animatoren på den ene side kunne skabe, designe og udføre unik kunst og på den anden side professionelt kunne indgå i 'samlebåndsproduktion' – kunne håndtere, tegne og animere et design med en streg, der er nøjagtigt magen til hundrede andre animatorers.

Tilbage til tegningen. I 1997 startede TAW Tegneskolen, der senere skiftede navn til The Drawing Academy. Baggrunden var en stigende erkendelse af, at tegning var et hensygnende håndværk i Danmark. Håndværket havde efterhånden forvandlet sig til en terapiform, hvor den studerende søgte at udtrykke sig frem for at lære selve håndværket. Det blev den russiske kunstprofessor Artem Alexeev, som i de følgende år skulle udvikle en ny afdeling med fokus på den klassiske tegning. Vi fik nye idealer i form af Leonardo da Vinci og Michelangelo ind i huset. I dag er The Drawing Academy en etableret forskole til en række videregående uddannelser såsom designskolerne, Den Grafiske Højskole, arkitektuddannelser og kunstneriske uddannelser.

Animationspædagogik på indlandsisen. I årene 1997-99 oprettedes på TAW en skoletjeneste med støtte fra Kulturministeriets Medieskolepulje, der, med animation som læringsværktøj, udfordrede skriftsprogets autoritet i den danske skolesektor. Det viste sig, at systematisk arbejde med animation i læringsprocesser havde en motiverende

THE DRAWING ACADEMY (TDA)

The Drawing Academys primære aktivitet er et intensivt 22 ugers kursus målrettet til kursister, der overvejer en karriere inden for grafisk design, animation, reklame, arkitektur, kommunikation eller undervisning. Undervisningen tilrettelægges af den russiske professor Artem Alexeev.
Der afholdes årligt to kurser og desuden en række korte forløb, heriblandt sommerkurser, med den amerikanske tegner Glenn Vilppu.

effekt på elever, der enten var skoletrætte, havde indlæringsvanskeligheder eller begge dele. Animation har en række fordele i forbindelse med undervisning i billedsprog. Dels er det populært blandt børn og unge, der derfor er synligt motiverede i det arbejde, de involverer sig i. Dels giver animation børn fuld kontrol, når der arbejdes på hvert billede i en sekvens. Hvert enkelt klip og hver enkelt bevægelse skal planlæg-

CENTER FOR ANIMATIONSPÆDAGOGIK (CAP)

TAW har arbejdet med børn, unge og animation siden starten i 1988. I dag drives aktiviteterne i et særligt Center for Animationspædagogik, der, under ledelse af Hanne Pedersen, er internationalt på forkant inden for animationsrelateret mediepædagogik og formidling. CAP fungerer som et center for research og udvikling og som en medieskole for børn og unge. Her benyttes animation som et redskab til medieuddannelse. CAP's grundlag er en uddannelsesteori, der omfatter praktisk læring og brug af animation for samtlige aldersgrupper i folkeskolen.

ges i detaljer og kontrolleres. Og endelig går animation i direkte forbindelse med fantasien, kræver intet kendskab til alfabetet og kan derfor benyttes som læringsmetode, allerede før læsning påbegyndes. Praktisk animation for børn forbinder i arbejdsprocessen den virtuelle verden med den fysiske. Animation styrker kreativ tankegang og trækker på adskillige sanser i forbindelse med indlæring.

I årene efter fortsatte og udviklede aktiviteterne sig til besøg på over 400 danske skoler og kulturinstitutioner, hvor teorier og praksis blev afprøvet på mere end 12.000 børn. Dette medførte samarbejder med bl.a. Danmarks Pædagogiske Universitet og internationalt arbejde, bl.a. støttet af Nordisk Råd og EU-programmet Leonardo. De internationale projekter foregik i mange nordiske og europæiske lande, men også så fjerne steder som Bolivia, Filippinerne, Rusland og Kina. Der har været gennemført projekter i bygder på Grønlands indlandsis og i disciplinære skolesystemer som det irske.

Dukkerne, eksperterne og de måske egnede. Omkring år 2000 indgik vi et samarbejde med danske Egmont Imagination og engelske Aardman om uddannelse af dukkeanimatorer. Det blev til tre spændende år i kamp mod tyngdekraften, indtil udviklingen af 3D-animation forvandlede den kommercielle dukkeanimation til en hastigt voksende anakronisme. Dukkeanimation havde ellers fået en stærk revival med miljøet i Bristol og Wallace & Gromit-figurerne, de lange animationsfilm *The Secret Adventures of Tom Thumb* (1993) og *Chicken Run* (2000, *Flugten fra hønsegården*), samt en række fremragende kunstneriske kortfilm produceret af de engelske studier Aardman Animation og BolexBrothers.

I samme tidsrum begyndte vi på TAW at studere 3D-animation. Det blev klart for os, at den tegnede 2D-animation var det bedste fundament for at udvikle et godt animationstalent inden for 3D-animation. Blyant, farver og papir er simpelthen langt hurtigere medier at udtrykke sig med end avancerede 3D-programmer. Desuden er gode tegnefærdigheder guld værd på enhver produktion, hvor man med hurtige skitser skal diskutere planlægningen af scener og sekvenser. Specielt havde Pixar-animationsinstruktøren Kyle Balda stor indflydelse på det tankesæt omkring 3D-animation, der blev fundamentet for udviklingen af en række kursusforløb til den europæiske animationsbranche. For også til de professionelle udbyder vi kurser og masterklasser i afdelingen PRO. Afdelingen har omkring 100 kursister om året, heraf 70 procent internationale.

I 2001 indgik TAW den første resultatkon-



Thorbjørn Christoffersens Open Workshop-produktion *Bug'n'Chicken* (2006).

trakt med Det Danske Filminstitut om drift af vækstlagsaktiviteter med fokus på animation i en selvstændig afdeling – Open Workshop.

For os var det afgørende at starte aktiviteter med fokus på kulturproduktionen. Således kunne de mange kompetencer omkring værkstedet komme i spil på en ny måde, der appellerer til målgruppen, som ofte har en stærk og autonom skabertrang. Samarbejdet med DFI, der fortsætter frem til 2010, betyder, at Open Workshop er blevet en central faktor for skabelsen og fastholdelsen af et åbent, positivt og stærkt

PROFESSIONAL TRAINING (PRO)

Afdelingen PRO, der ledes af fransk-amerikaneren Tim Leborgne, er støttet af midler fra EU/MEDIA. Formålet er at formidle den nyeste viden inden for animationsproduktionens respektive felter til professionelle fagfolk. Samtidig skaber vi kontakt mellem europæiske animatorer, og således styrkes udviklingen af kompetencer, indhold, idéer og mobilitet i Europa. Endelig vedligeholdes og udvikles netværket til også at omfatte animations- og animationsrelaterede fagfolk og virksomheder verden over.



The Heart of Amos Klein produceret i TAW's Open Workshop af Uri Kranot og Michal Pfeffer.

internationalt miljø af kunstnere, der bruger værkstedets tilbud og faciliteter til filmproduktion og projektudvikling. Open Workshop har gennem tiden gennemført hen ved 250 animationsrelaterede projekter og skabt en vifte af udviklingsmuligheder for animationskunstnere. Et eksempel er Thorbjørn Christoffersen, der på Open Workshop producerede filmen *Bug'n'Chicken* (2006). Herefter blev han ansat på A. Film, hvor han sammen med Kresten Vestbjerg Andersen og Stefan Fjeldmark instruerede den Robert-belønnede *Terkel i knibe* (2004).

Animationsbachelorer i arbejdstøjet. I 2003 blev TAW's undervisningsaktiviteter nationaliseret. Institutionen blev en del af CVU Midt-Vest og dermed i stand til at udbyde en bacheloruddannelse i karakteranimation. Underviserne er folk med erfaring fra store produktionsselskaber, såsom Pixar, DreamWorks, Blue Sky, ILM, Warner Bros., Disney, IO Interactive, A. Film og en lang række andre små og store internationale virksomheder. Undervisere i emner som kommunikation og teknologi/økonomi inkluderer bl.a. skuespillere, tegneserieforfattere, designere, musikere og andre fagfolk. Under deres uddannelsesforløb kan de vordende bachelorer således trække på erfaringer fra nogle af branchens topfolk.

Uddannelsen nyder stor søgning. I januar 2007, efter tre et halvt år, eksaminerede vi det første hold bachelorer. Ud af de 26 optagne studerende gennemførte 24 – og 22 havde fået tilbud om arbejde, inden deres eksamensprojekt var afleveret.

TAW's nyvundne status som undervisningsinstitution i det offentlige system betød, at en række formalia skulle bringes i orden. Uddannelsen kvalitetstjekkes løbende og skal leve op til Undervisningsministeriets professionsbachelorkriterier. Der blev derfor oprettet et studieråd med repræsentanter for virksomheder og interesseorganisationer. Den første formand

OPEN WORKSHOP (OW)

Open Workshop er et vækstmiljø, hvor nye talenter, kunstnere og fagfolk fra film- og animationsindustrien kan mødes og arbejde sammen. Open Workshop tilbyder danske og internationale kunstnere faciliteter og lejlighedsvis økonomiske midler til udvikling af animationsprojekter inden for film-, tv-, web-, spil- og musikproduktion. Det er her, de vigtigste elementer i det kulturelle produkt – indhold og koncept – skabes.

BACHELOR OF ARTS IN CHARACTER ANIMATION (BAC)

BAC er den største afdeling i The Animation Workshop. Animationsbranchen har brug for alsidige animatorer, så BAC omfatter undervisning i både 2D- og 3D-computeranimation, der er de to dominerende animationsformer i branchen i dag. Her kan studerende erhverve sig en bachelorgrad i karakteranimation. Uddannelsen, der ledes af amerikanske Michelle Nardone, varer tre et halvt år og har et årligt optag på 25 på hver af de to linjer Karakteranimator og Animation Artist.

for studierådet blev Søren E. Jakobsen, som tidligere har bestridt poster som tv-direktør i DR, direktør for Nordisk Film og bestyrelsesformand for IO Interactive og A. Film.

Straks efter starten af karakteranimator-uddannelsen etableredes et nyt akademi på tværs af en lang række uddannelsesinstitutioner, heriblandt fakulteter fra fem universiteter, Danmarks Designskole, Filmskolen og TAW. Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning (DADIU), der blev til på initiativ af Gunnar Wille fra Den Danske Filmskole, kaldes i daglig tale for Spiluddannelsen. Denne uddannelse henter styrke i det tværfaglige samarbejde og et antal fællesproduktioner, hvor de studerende udvikler og producerer komplekse computerspil. Produktionerne, der er tilrettelagt efter samme mønster som samarbejdet omkring filmskoleelevernes afgangsfilm, foregår på samme produktionshierarkiske betingelser som ude i virksomhederne.

Gennem snart tyve år har TAW været en væsentlig del af udviklingen af dansk animation. Det skyldes ikke mindst de mange engagerede studerende, der i årenes løb har udviklet sig til dygtige fagfolk. Deres livskraft, videbegær og kreativitet har skabt et positivt, helt unikt og meget professionelt miljø.

Det var aldrig kedeligt. Tak for det!

(Alle illustrationer i denne artikel er reproduceret med tilladelse fra rettighedshaverne)

Viborg, marts 2007
Morten Thorning
Studierektor
The Animation Workshop



The Thief and the Cobbler blev påbegyndt midt i 1960'erne og først i 2006 udsendt i en version, der svarer nogenlunde til, hvad instruktøren havde forestillet sig.

Richard Williams – det obstruerede geni

Historien om en kompromisløs kunstner og hans hovedværk, der var næsten 40 år undervejs

Af Terkel K. Tolstrup

Engelsk-canadieren Richard Williams (f. 1933) har altid sat høje mål for sig selv og sine medanimatorer. For ham skal en animator kunne tegne som Degas, og hans arbejde skal kunne sammenlignes med Goyas og Rembrandts værker.

Williams' egen stil er karakteriseret ved at være flydende, dynamisk og detaljeret ud i det ekstreme. Mens de fleste andre animationsstudier fra 1960'erne og frem er gået over til den simplificerede og mere sparsommelige tilgang kaldet *limited ani-*

mation (hvor kun nøglepunkter animeres, og hvor det er tilskuerens forestillingsevne, snarere end faktisk animation, der fremkalder bevægelsen), har Williams aldrig været bange for at gå imod strømmen. Han har bibeholdt den klassiske, sprudlende og dyre stil fra animationens guldalder omkring 1940'erne.

Det ekstravagante kommer smukt til udtryk i Williams' hovedværk *The Thief and the Cobbler*, der tog form over en historisk lang periode, fra omkring 1967 til 1993 – og med en uautoriseret, men mere komplet version færdiggjort i 2006. I denne film bliver vi bl.a. indfanget i en jagt, der svimlende og bizart tager os med på rutsjetur ned ad trapperne i et mellemøstligt kongeslot. Man skal helt frem til Tarzans susen af sted i lianerne i *Tarzan* (1999) for at finde mage til bevægelsesdynamik – eller for at finde animation, der i den grad virker tredimensional. En sammenligning af de to film som håndværk vil dog uvægerligt falde ud i Williams' favør. For hvor Tarzan-sekvensen er delvist computeranimeret, er *The Thief and the Cobbler* 100 procent håndtegnet.

Williams' kompromisløse tilgang til den tegnede animation har desværre ikke været fulgt af en tilsvarende flair for at styre de projekter, han har været ansvarlig for. Mere end én gang har han måttet se film blive taget ud af sine hænder og færdiggjort efter kvalitetsstandarder så langt under hans egne, at slutproduktet nærmest virker grotesk. Denne administrative akilleshæl havde nær kostet Williams hans elskede *The Thief and the Cobbler*, der gennem 1980'erne og 90'erne tog kursen nedad i en spiral af stadigt værre klipninger og tvivlsomme tilføjelser.

Det var først i 2006, efter at fans ved internettets hjælp havde iværksat et større restaureringsarbejde, at Williams' oprindelige vision kunne opleves. Men det eventyr vender vi tilbage til.

Filosofiske monstre. Richard Williams er født i Canada, men emigrerede tidligt til Spanien for at studere og male. I 1955 flyttede han videre til England, hvor han i London tog et job som reklamefilm-animator.

Gennem sparsommelighed fik han skrabet penge nok sammen til at finansiere sin første animerede kortfilm, *The Little Island* (1958). Filmen foretager i løbet af sine 30 minutter en lydløs filosofisk undersøgelse af menneskets besættelse af begreberne skønhed, sandhed og godhed – visualiseret gennem tre særprægede væsener. Skønhed og Godhed kommer, på grund af deres rivaliserende natur, op at slås, og de transformeres til absurde monstre, der i deres voldelige indbyrdes kamp ryster hele jorden, alt imens Sandhed morer sig over kampen, og der gives point på en tavle med form som en atombombe. Filmen er et skoleeksempel på, hvordan abstrakte begreber kan få liv på en både håndgribelig og morsom måde. Og Williams' animationstekniske omhu, der siden er blevet et af hans varemærker, er tydelig i detaljerigdommen allerede i denne film.

The Little Island blev i 1959 blandt andet belønnet med det britiske filmakademis BAFTA-pris for bedste animationsfilm. Forventningerne til Williams' fremtidige arbejde var skyhøje.

Succesen med *The Little Island* gjorde det muligt for ham at starte sit eget studie. Forretningsplanen var simpel, men velfungerende. Han balancerede studiets opgaver mellem reklamefilm, der sikrede en stabil indtjening, og personlige animationsfilm, som pengene blev brugt på. Efter denne fremgangsmåde lykkedes det ham at lave kortfilmene *A Lecture on Man* (1961) og

Love Me, Love ME (1962), som begge er smukt animeret. Alligevel fornemmer man, at Williams ikke her havde nær så meget på hjerte, som tilfældet havde været med *The Little Island*. Williams selv har siden omtalt dem som banale i indhold og præget af manglende originalitet.

Williams' skabende kraft var måske nok sat lidt på vågeblus, men hans tekniske raffinement nåede nye højder i en række reklamefilm op gennem 60'erne, bl.a. for spiritusmærket Truman Bitter.

Den perfektionistiske stil, der kom til udtryk i alle Williams' produktioner, førte til, at han fik mulighed for at animere åbningssekvenser til store spillefilm som *What's New, Pussycat?* (1965, *Hva' nyt, Pussycat?*) og *Casino Royale* (1967).

Williams' mest interessante arbejde i 60'erne var dog nok mellemsekvenserne til Tony Richardsons satiriske *The Charge of the Light Brigade* (1968, *For Englands ære*). Her forener Williams' sekvenser animationens og karikaturtegningens dyder på raffineret vis, således at den victorianske periode på samme tid bliver fejret og latterliggjort. Det engelske rige fremstilles bl.a. som en noget døsig løve.

Richard Williams' forkærlighed for karikaturtegning kommer også umiskendeligt til udtryk i hans langt senere bog *The Animator's Survival Kit* (2001), hvor han blandt andet karikerer sig selv og sine læremestre Milt Kahl og Art Babbitt.

Pædagoger søges. Det gik rigtig godt for Williams' studie i 60'erne, men instruktøren selv følte stadigvæk, at han manglede viden og evner på det animationstekniske område. Det blev især klart for ham, da han i 1967 så Walt Disneys *The Jungle Book* og fascineredes af Milt Kahls animation af tigeren Shere Khan. For Williams virkede dyrets bevægelser langt mere levende end den øvrige animation, der var populær i tiden, og som manifesterede sig i f.eks. George Dunnings *Yellow Submarine* (1968).

Selv om muligheder for at arbejde videre hos både Walt Disney Productions og United Productions of America bød sig, ville Williams ikke give afkald på sin frihed. Derfor endte han med at ansætte kendte animatorer i sit eget studie. Animatorer, der så samtidig fungerede som undervisere for de yngre animatorer og for Williams selv.

Derudover begyndte han med jævne mellemrum at besøge Disneys studier, hvilket gjorde det muligt for ham at opbygge et nært venskab med mange af de største animatorer hos konkurrenten. Williams' idealistiske tilgang til animationen gjorde det let for ham at vinde sympati og respekt. Blandt dem, der ønskede at arbejde sammen med ham, var koryfæer som Grim Natwick (Betty Boops opfinder og chefanimator hos Disney), Ken Harris (der bl.a. havde utallige Snurre Snup-kortfilm bag sig) og Art Babbitt (Fedtmules skaber og animator på adskillige af Disney-studiernes hovedværker).

Et livsværk påbegyndes. Allerede i 1967 havde Richard Williams indledt arbejdet på det, der skulle blive ikke blot hans mesterværk, men også en milepæl i animationskunsten: *The Thief and the Cobbler*. En tidlig titel på projektet var *The Amazing Nasruddin*, for til at begynde med ønskede Williams at lave en film over de filosofiske og morsomme myter om Mulla Nasruddin. Mulla Nasruddin er en mellemøstlig sagnfigur, der anvender naive, ulogiske og irrationelle argumenter lagt ind i satiriske anekdoter til at få sine budskaber igennem på en alternativ, men effektiv måde. Selv om situationen, der beskrives, ofte er tosset

og bizar, er Nasruddins opponenter altid totalt afvæbnet efter sammenstødet.

Selve idéen til historien kom fra Williams' arbejde som illustrator på bogen *The Exploits of the Incomparable Mulla Nasruddin* (1966). Sammen med forfatteren til bogen, den indisk-engelske sufi-tænker Idries Shah, lavede Williams kortfilmen *The Dermis Probe* (1965) som en slags forsmag på det stort anlagte Nasruddin-projekt. Idries Shah og hans velstående familie var til at begynde med så begejstrede, at de var parate til at finansiere filmatiseringen af historierne om Nasruddin. Men så begyndte genvordighederne.

Williams og Shah'erne blev uvenner, og da familien også havde rettighederne til historierne, blev Williams tvunget til at ændre sit manuskript. Han nægtede at lade det hidtidige animationsarbejde gå til spilde og valgte i stedet at justere historien, så den lå i omegnen af *Tusind og én nats eventyr*. På den måde kunne de mange persiske designs og allerede animerede sekvenser alligevel bruges. Resultatet var en historie, der på mange punkter minder om eventyret om Aladdin.

Filmens to hovedpersoner er skomageren Tack, der ikke har meget andet i hovedet end sit arbejde, og en navnløs tyv, der lever i et kongerige midt i en ørken. Kongeriget har i årevis været truet af en gigantisk krigsmaskine og står imod alene i kraft af tre magiske guldkugler på paladsets spir. En dag stjæler tyven de tre kugler, rigets eneste forsvar, men alligevel er det skomageren Tack, der ender i fedtefadet, da han generer den rimende storvesir Zig-Zag.

Rigets henrivende prinsesse, Yum-Yum, kommer imidlertid Tack til undsætning. Det gør Zig-Zag så arrig, at han forlader kongeriget og slutter sig til den truende krigsmaskine, der gør klar til angreb. Tack og Yum-Yum må nu gå igennem en række prøvelser for at få guldkuglerne tilbage og redde kongeriget.

Williams konceptualiserede sit nye projekt som en gennemført visuel, næsten stum film, hvor historien blev fortalt gennem animationen. Noget af det bemærkelsesværdige ved filmen er personernes ekstremt realistiske bevægelser og de detaljerige baggrunde. Et utal af nyskabende animationsteknikker blev udviklet for at kunne realisere de fantastiske scener, hvor filmens verden fremtræder nærmest tredimensional. En teknisk landvinding var den 'kameraføring', hvor man suser ind og ud mellem bazarens hektiske gader, rundt i slottets vidunderlige gange og kommer faretruende tæt på krigsmaskinens dødelige våben.

Allerede i 70'erne, mens filmen endnu var i produktion, var den omgærdet af så meget *hype*, at den nærmest opnåede kultstatus. Den blev blandt andet omtalt i den toneangivende International Film Guide i årene 1968, 1969 og 1970, og det var specielt de kendte animationsnavne, der skabte opmærksomhed om projektet. Williams havde blandt andre fået førnævnte Grim Natwick, Ken Harris og Art Babbitt til at arbejde på projektet, og med så mange af animationshistoriens legender samlet på ét sted voksede forventningerne til filmen. I 1970 var der hele 40 animatorer, der arbejdede på *The Majestic Fool*, som filmens titel på dette tidspunkt var blevet ændret til.

Oscar og overskridelser. Studiet havde dog ikke penge til at hellige sig *The Majestic Fool* på fuld tid, og man fortsatte derfor med at lave andre projekter sideløbende. I 1970 instruerede Williams en animeret udgave af Dickens-klassikeren *A Christmas Carol* (*Et juleeventyr*), som blev en enorm succes. Filmen skaffede blandt andet Wil-



The Thief and the Cobbler.

liams hans første Oscar, til trods for at filmen oprindelig var lavet til tv. Det amerikanske filmakademi har siden ændret reglerne, så en animationsfilm lavet til tv er diskvalificeret fra Oscar-kapløbet.

Williams' succes fortsatte med den nu legendariske åbningsanimation til *The Return of the Pink Panther* (1974, *Den lyserøde panter vender tilbage*). På trods af disse vellykkede projekter var det dog svært for Richard Williams at finde finansiel opbakning til drømmeprojektet.

Nemmere blev det ikke af, at han på grund af en tidligere indgået kontrakt med 20th Century Fox blev tvunget til at overtage styringen af selskabets lange animationsfilm *Raggedy Ann & Andy: A Musical Adventure* (1977), da Abe Levitow blev syg og måtte trække sig fra instruktørstolen. Williams gjorde det bedste, han kunne med det foreliggende materiale, men han fik ikke megen frihed til at udfolde sig kreativt. Blandt andet blev det ham forbudt at fjerne nogle af de mange sangscener i filmen. Da han ikke var i stand til at overholde tidsplanen, færdiggjorde 20th Century Fox selv filmen i hast. Det var et hårdt slag for Williams, der var vant til at arbejde som uafhængig, men nu måtte lære, at når et projekt kører skævt, så overtager investorerne styringen. Williams' manglende



The Thief and the Cobbler.



Who Framed Roger Rabbit? (1988, *Hvem snørede Roger Rabbit?*).

overblik og problemer med at holde deadlines medførte senere, at han igen mistede kontrollen over et påbegyndt projekt.

I 1982 faldt rampelyset atter på Williams, da han vandt en Emmy for tv-filmen *Ziggy's Gift*. Filmen er baseret på tegneseriestriberne om den uheldige Ziggy. I et forsøg på at gøre nogle gode gerninger op til jul bliver hovedpersonen i *Ziggy's Gift* blandet ind i en julemandsbande, der i stedet for at give donationer til værdigt trængende stikker pengene i egne lommer. Både humoren og de skæve karakterer passede perfekt ind i Williams' animationsstil. Og er plottet måske knap så ophidsende i sig selv, sørger Williams for at holde publikum fanget ved næsten konstant at have en form for bevægelse eller komiske optrin i baggrunden også.

På hat med Disney. Steven Spielberg og Robert Zemeckis stod i de tidlige 1980'ere og ledte efter en dygtig og innovativ animator, der ville være i stand til at anbringe animerede karakterer blandt rigtige skuespillere – og ikke mindst få hele herligheden til at hænge sammen. Tanken faldt hurtigt på Williams. Han var allerede etableret og anerkendt inden for animationsverdenen, så i kølvandet på succesen med *Ziggy's Gift* blev Williams ikke overraskende tilbudt jobbet som animationsinstruktør på *Who Framed Roger Rabbit?* (1988, *Hvem snørede Roger Rabbit?*).

Til det afgørende møde med Spielberg og Zemeckis medbragte Williams en ufærdig arbejdskopi af *The Thief and the Cobbler*. Det skulle få uheldige følger, for med ved screeningen sad også de repræ-

sentanter for Walt Disney Productions, der var ansvarlige for Roger Rabbit-projektet. Angiveligt blev nogle af producenterne så inspireret af *The Thief and the Cobbler*, at de efterfølgende satte den påfaldende beslægtede *Aladdin* (1992) i gang.

Samarbejdet med instruktøren Robert Zemeckis på *Who Framed Roger Rabbit?* forløb dog så godt, at filmen satte nye standarder for kombinationen af animation og *live action*.

Selve historien er baseret på Gary K. Wolfs *Who Censored Roger Rabbit?* Den foregår i en Los Angeles-lignende by, der støder op til en tegnefilmverden, Toontown, hvor de tegnede figurer lever. Filmens hovedperson, tegneseriekaninen Roger, bliver anklaget for mordet på Marvin Acme, der ejer ikke alene filmstudiet Acme Company, men også hele Toontown. Det viser sig, at Marvin Acme har haft en affære med Roger Rabbits kone, den velformede *femme fatale* Jessica Rabbit (her får Betty Boop ikke et ben til jorden!). Den eneste, der kan rense Roger Rabbits ry, er den alkoholiserede detektiv Eddie Valiant – som hader tegneseriefigurer.

Personerne i filmen krydser flere gange grænsen mellem deres 'normale' verden og tegnefilmuniverset, hvor de fleste fysiske love synes ophævet. Det stiller store krav til animationen, når to vidt forskellige bevægelses-logikker skal spille sammen i én sekvens, men selv placeret blandt rigtige skuespillere fremstår tegneseriefigurernes bevægelser fuldt ud troværdige og realistiske. Resultatet er et imponerende, ja sine steder nærmest ubegribeligt samspil, ikke mindst i de hæsblæsende actionsekvenser.

Hvem snørede Richard Williams? Roger Rabbit-filmen indbragte Williams en lang række priser, heriblandt to Oscars. Den ene Oscar var en Special Achievement Award, som Williams var den første animator efter selveste Walt Disney til at vinde. Pludselig var det muligt at få foden indenfor hos nogle af de store firmaer, som han længe havde håbet ville finansiere færdiggørelsen af livsværket *The Thief and the Cobbler*. Det endte med at blive Warner Bros., der gav Williams den økonomiske opbakning.

Omsider havde Williams frie hænder til at kunne hellige sig sit eget projekt. Det kom der da også fantastisk animation ud af, men desværre rakte Williams' evner til at styre projektet endnu engang ikke. I studiet sejlede økonomien, og der var tilsyneladende ingen, der havde overblik over den historie, der skulle fortælles. Mange af de legendariske animatorer, projektet havde tiltrukket, fik stort set frie hænder til at animere, hvad der faldt dem ind. Og Williams selv nænnede ikke at klippe scener ud, der var superbt animeret, men som ikke tjente til filmfortællingens bedste. Styringsmæssigt var det produktionen af *Raggedy Ann & Andy: A Musical Adventure* om igen: Williams overskred budgettet og var ikke færdig med filmen til deadline. Og så indtraf den kunstneriske katastrofe.

Warner Bros.' finansiering indebar blandt andet, at selskabet overtog kontrollen med filmen, og da den ikke var færdiggjort ved den aftalte deadline i 1991, var Warner bange for, at projektet ville blive overskygget af Disneys *Aladdin*, som man vidste var undervejs.

Williams fik en sidste chance: han skulle fremstille en arbejdskopi, der kunne overbevise Warner Bros. om, at det var værd at fortsætte med projektet. Visningen endte i fiasko. Arbejdskopien havde ingen af de elementer, Warner Bros. forventede ville vinde publikum, og stilmæssigt passede den ikke ind blandt de animationsfilm, der på dette tidspunkt trak folk i biografen. Warner Bros. besluttede at droppe projektet.

Rettighederne til filmen blev derefter overdraget til den såkaldte Completion Bond Corporation, der havde forsikret Warners finansiering af projektet. De vragede Williams som instruktør til fordel for tv-animatoren Fred Calvert – med besked om, at filmen skulle færdiggøres hurtigst og billigst muligt.

Ud over at færdiggøre de manglende scener klippede Calverts adskillige færdige scener ud. Værst var vel nok, at Calverts eget arbejde ikke var i nær samme liga som den animation, Williams havde brugt mere end to årtier på.

Williams' livsdrøm blev således for første gang præsenteret for et biografpublikum i en skamferet version i 1993, efter 26 års turbulent rejse. Filmen fik premiere i Australien og Sydafrika under titlen *The Princess and the Cobbler*.

Herefter købte et andet selskab, Miramax, rettighederne til filmen, og efter yderligere en klipning blev den i 1995 udgivet under en ny titel, *Arabian Knight*, denne gang også i USA. Miramax tilføjede også sangscener, skønt det havde været Williams' udtrykkelige ønske at lave en film uden, og der blev tilføjet en række replikker indtalt af skuespillerne Matthew Broderick og Jonathan Winters, der ikke tidligere havde været en del af projektet. Williams' vision var blevet grundigt kuldkastet af selskabets forsøg på at tilfredsstille en bredere publikumsskare.

The Thief and the Cobbler endte således med at blive frigivet i to forskellige versioner, der begge lå langt fra Williams' originale vision. Efter årtiers arbejde på projektet havde ophavsmanden end ikke kontrol over de animationsceller (de enkelte tegnede ark), som han i et interview i 1989 havde omtalt som sin "grund til at leve". Cellerne var havnet i hænderne på de asiatiske animatorer, der havde arbejdet på projektet, efter at Williams var sat fra bestillingen.

Uventet genopstandelse. Hverken *The Princess and the Cobbler* eller *Arabian Knight* vandt kommerciel succes eller kritikernes gunst, og havde det ikke været for en række dedikerede animatorer og fans, var filmen højst sandsynligt gået i glemmebogen for længe siden. I stedet skete det besynderlige, at en *bootleg*-version af Williams' arbejdskopi fra 1991 begyndte at cirkulere. Og cirkulere. Og cirkulere.

Mod slutningen af 90'erne havde den illegale kopi – det nærmeste, man på dette tidspunkt kunne komme Williams' egen vision – tiltrukket sig så meget opmærksomhed, at Disney forsøgte at give Williams en chance for at færdiggøre projektet i overensstemmelse med hans oprindelige plan. Budgetproblemer tvang imidlertid Disney til at lægge projektet på is igen.

Da udsigterne til en ny version med Williams bag roret forsvandt, valgte fans i forskellige egne af verden at tage sagen i egen hånd. De begyndte ganske enkelt, støttet af dvd-udgaverne af de to officielt udgivne versioner, at restaurere *bootleg*-versionen, og koordinerede indsatsen over internettet. Ydermere bidrog animatorer, der havde arbejdet på projektet under Williams, til de manglende scener.

I 2006 blev der på denne måde skabt og distribueret en uofficiel dvd, *The Thief and the Cobbler: Recobbled Cut*. Filmen er blandt andet tilgængelig på internetsider som YouTube og Google Video. *Recobbled Cut*-versionen er sandsynligvis den, der har gjort Richard Williams mest stolt, også selv om filmen rummer flere scener, der er blyants-animationer eller ligefrem blot tegninger fra storyboards.

Hemmeligt nyt projekt. Williams ville



The Thief and the Cobbler.

efter oplevelsen med *The Thief and the Cobbler* væk fra animationsindustrien og besluttede sig derfor for at videregive sin viden om animationsteknik. Til at begynde med foregik dette gennem undervisning af såkaldte master classes, dvs. tredages kurser, som han holdt på animationsskoler over hele verden, ikke mindst på The Animation Workshop i Viborg.

Williams har siden samlet sine noter i bogen *The Animator's Survival Kit* (2001), der er blevet et referenceværk inden for animation. Bogen og de mange master classes har i høj grad bidraget til at professionalisere europæiske animatorer, der førhen snarere betragtede animation som en individuel kunstart end som et håndværk.

Rygtet ved disse master classes vil imidlertid vide, at Williams arbejder på et nyt animationsprojekt. Et projekt, som han indtil nu holder hemmeligt. Han ønsker forståeligt nok selv at bevare kontrollen over det. Indtil projektet offentliggøres, kan man blot krydse fingre for, at Williams får leveret sit mesterværk.

Litteratur

Bowers, Eddie. Eddie Bowers' *The Thief and the Cobbler* Page (http://www.geocities.com/eddie_bowers/).

Briney, Daniel (2001). "*The Thief and the Cobbler*: How the Best Was Lost, 1968-1995" (http://www.toxicuniverse.com/review.php?aid=1000025/).

Lennert, Dean Kalman (2002). "An Interview With Richard Williams". In: *Animation World Magazine*, februar 2002 (http://mag.awn.com/index.php?ltype=cat&category1=People&article_no=1291).

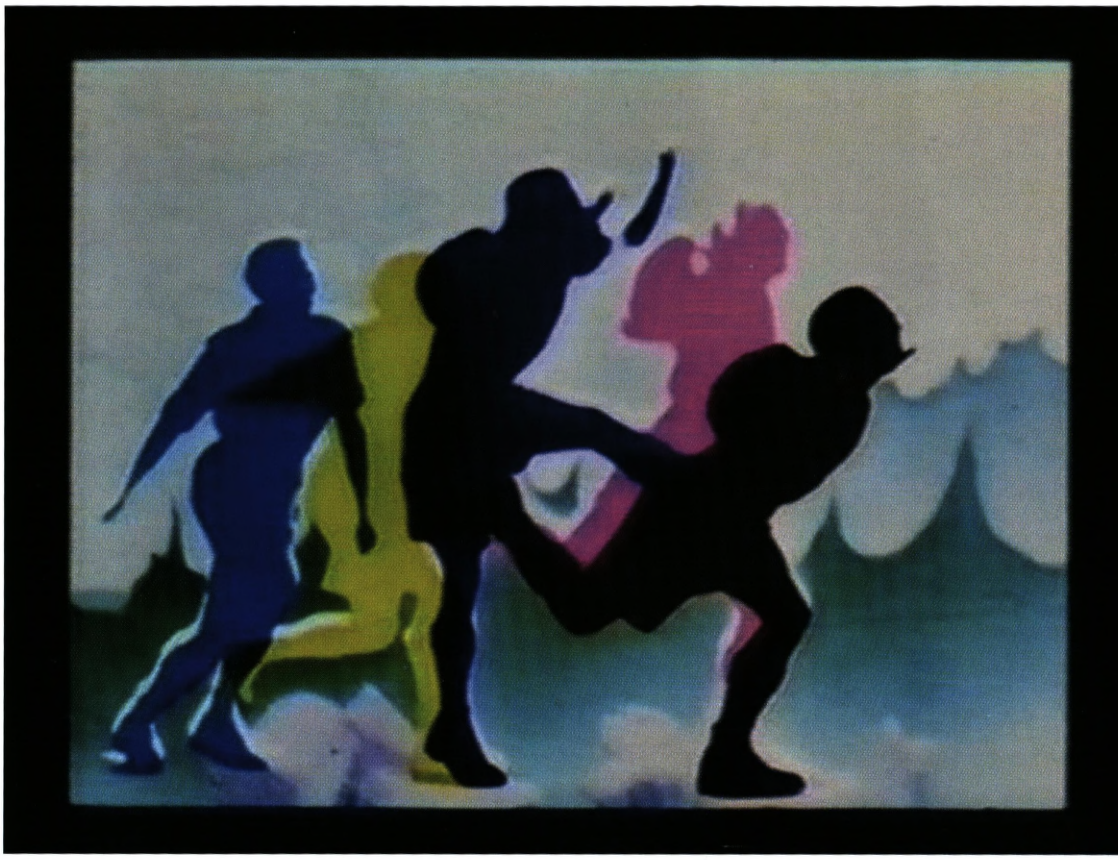
Shah, Idries (2006). *The Exploits of the Incomparable Mulla Nasrudin / The Subtleties of the Inimitable Mulla Nasrudin*. London, Octagon Press Ltd.

Wells, Paul. "Williams, Richard (1933-)" (http://www.screenonline.org.uk/people/id/868599/index.html).

Williams, Richard (2001). *The Animator's Survival Kit*. London, Faber and Faber.

Filmografi (som hovedinstruktør)

1958 The Little Island
1965 The Dermis Probe
1971 A Christmas Carol
1977 Raggedy Ann & Andy: A Musical Adventure
1982 Ziggy's Gift
1993 The Princess and the Cobbler



Rainbow Dance (Len Lye, 1936).

Frygtløse pionerer og abstrakte avantgardister

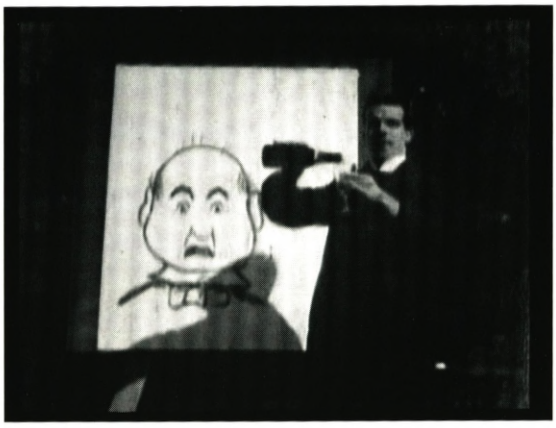
Træk af den eksperimentelle animationsfilms historie

Af Carl Nørrested

Det er en udbredt vildfarelse, at animation skulle være en slags filmens lillebror, hovedsagelig henvendt til børn og barnlige sjæle. Ikke alene går animationens historie længere tilbage end filmens, siden filmens barndom har animationsfilm også befundet sig i forreste række af de filmiske avantgardebevægelser.

Allerede fra 1832 førte erkendelsen af menneskehjernens kollektive træghed til legetøjsfabrikation af det såkaldte *Phenakistiscope*. Princippet bag phenakistiscopet kender vi også fra barndommens eksperimenter med 'bladreanimation', f.eks. i skolebøger. I begge tilfælde frembringes små serielle forløb af abstrakte mønstre eller imiterede virkelighedsobjekter (fortrinsvis stregmandsakrobater og -jonglører).





Parallelfænomenet *Kalejdoskopet* – en slags kukkassecylinder, hvor skråtstillede spejle reflekterer miniobjekter, der er anbragt på en matglasplade for enden af cylinderen – kan udelukkende frembringe abstrakte, symmetriske mønstre. Mønstrene danner et kontinuert forløb, der varer lige så længe, som man gider dreje cylinderen. Kalejdoskopets oprindelse strækker sig tilbage i det uvisse, men det blev 'genopdaget' af den britiske videnskabsmand Sir David Brewster i 1817.

Og til sit Théâtre Optique skabte den franske opfinder Émile Reynaud (1844-1918) fra 1892 hele fortællende animerede forløb på op til et kvarters længde – de såkaldte *Pantomimes Lumineuses*, der var baseret på éthulsperforerede enkeltbilleder af som oftest farvelagte menneskefigurer på sort baggrund. Billederne blev malet direkte på en gelatinerulle, der var monteret vandret på et projektionsbord, og de fremførtes ved håndkraft. En fast lysbilledprojektion (af f.eks en cirkusmanege, et badehus eller lignende) leverede en uforanderlig baggrund, som præcist indkransede de bevægelige figurer.

Fascinationen af det levendegjorte fotografi var ganske givet årsagen til, at der skulle gå adskillige år, før man for alvor begyndte at eksperimentere med fotografisk baseret animation. I fortvivlelse over Lumière-brødrenes levende billeders suverænitet destruerede Reynaud f.eks. i 1910 sit apparatur.

Et af de første skridt til animationens 'genopdagelse' – nu pr. fotografiproces – blev taget af den amerikanske hurtigtegner og instruktør J. Stuart Blackton (1875-1941), som parallelt med Georges Méliès arbejdede med stop motion til øjeblikkelige 'trylle'-forvandlinger. Alle ændringer i en sekvens forudsatte et springklip.

The Enchanted Drawing fra november 1900 (varighed knap 2 minutter) viser Blackton i totalbillede som kjoleklædt hurtigtegner – ofte med ryggen mod publikum – på en kun antydet varietéscene. Foran sig har han en kolossal skitseblok, der vender frontalt mod publikum, og herpå ridser han et ældre herreansigt med neutralt udtryk og butterfly op i kulstift. Øverst til højre på blokken tegner han tillige en vinflaske og et glas – hvorpå han vender sig kontakthungrende ud imod publikum og klapper i hænderne. Glasset og flasken forvandler sig til håndgribelige objekter, og tegneren skænker glad op, drikker ud





The Enchanted Drawing (J. Stuart Blackton, 1900).

mod publikum og bryder ud i et stumt "Ah"! Han stiller glasset på et bord til højre på scenen og fører i et nyt springklip flasken hen til det nu smilende mandeansigts mund og hælder til. Derpå træder Blackton diskret lidt til side, stiller flasken fra sig og tegner en cylinderhat på det glade ansigt. I et nyt klip forvandler den tegnede hat sig til en rigtig cylinderhat, som Blackton iører sig, samtidig med at det stadig storsmilende ansigt pulser på en rygende cigar – som Blackton snupper i et klip, der udløser et fnysende blik fra tegningen. Derpå går Blackton over til sit bord, henter flaske og glas og smider dem op på deres oprindelige plads i tegningens øverste højre hjørne, hvorefter han iler over til venstre og tilføjer cigaren til ansigtet, der nu antager et djævelsk forsonet udtryk. Da figuren i et sidste springklip får sin cylinderhat tilbage, er der ingen grænser for dens overstadige fryd, og med henført scenegestik styrer Blackton det imaginære publikums afsluttende ovationer.

Med *Humorous Phases of Funny Faces* fra 1906 (knap 4 minutter) bevæger Blackton sig til forskel fra Méliès helt over i animationsfilmen: titelteksten samler sig som små stavmønstre, og copyright-teksten skriver sig selv. Vi er her så tæt på den egentlige animationsfilm, at J. Stuart Blackton selv – eller rettere: hans skjorteærmehånd – kun er synlig, da han begynder at tegne med hvidt kridt på en sort tavle: et herreansigt med neutralt udtryk, der synes beslægtet med figuren i *The Enchanted Drawing*. Men herpå skiftes til decideret fotografisk animation: en yngre pige ridses op først af en *usynlig* hånd. Herren til venstre plirrer med øjnene og smiler; hun blinker gævt og flirtende. Derpå gror hans hår, en ækel cigar vokser frem, og pigen drukner gispende i røg, samtidig med at en cylinderhat springer op fra hans hoved. Blacktons hånd kommer hjælpende ind og visker tavlen ren. Men nu ridser en ældre herre sig selv op i hel figur og jonglerer med sin paraply. En udviskning, der antager karakter af et abstrakt mønster, forvandler sig til profiler af et ældre par, som simpelthen lader deres egne stregkonturer opløse. Derpå ses en tegnet klovnesprællemand, som jonglerer med sin klovnehat og dirigerer en hund rundt med en tryllestav. Til slut kommer Blacktons hånd frem en sidste gang og visker hele tableauet definitivt ud.

Filmanimation forblev længe en så

godt som uoverkommelig præstation. I sit hovedværk, *Gertie the Dinosaur* (1914), der blander animations- og realsekvenser, forklarer *New York Herald*-tegneren Winsor McCay (1871-1934) pr. mellemtekst til kollegaen George McManus: "I made ten thousand cartoons – each one a little bit different from the one preceding it." Foruden en nytegnet bevægelsesændring forudsatte hver billedrude en evindelig, identisk repetition af den samme uforanderlige baggrund (det såkaldte *slash system*). Men den gule presses tegnere – foruden McCay bl.a. McManus (1884-1954) og Bud Fisher (1885-1954) – påtog sig med dødsforagt at animere deres egne avis-strimler.

Omkring starten af Første Verdenskrig kom de nødvendige lettelser i form af cel- og rotoscope-teknikken (opfundet af Dave Fleischer i 1915), som direkte kunne 'kalkere' realfotograferede objekters bevægelsesfaser. Dermed var vejen banet for det, der skulle blive den klassiske tegnefilmtradition.

Surrealisternes darlings. Da Fleischer Studios og Walt Disney fra hhv. 1924 (de såkaldte *Song Car Tunes* med *bouncing ball*) og 1928 (*Steamboat Willie*) begyndte at arbejde med lydtegnefilm, blev europæisk animation reduceret til en decideret nicheproduktion. Og da Disney fra 1932 anvendte trefarvet Technicolor til sine kortfilm (*Flowers and Trees*) og få år efter også til sin første tegnefilm i spillefilmlængde, *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937, *Snehvide og de syv dværge*), var europæerne ved helt at opgive ævred. Men inden da havde de frembragt en række fantasifulde og eksperimenterende film, der står som hovedværker i den tidlige animationsfilms historie.

Mange af Frankrigs animationspionerer opnåede nærmest kultstatus blandt surrealisterne og mellemkrigstidens franske avantgardefilmskabere, der begejstret priste de tidlige films fantastiske forvandlinger og ufortrødne pionerlyst.

Tegneren Émile Cohls (1857-1938) første helanimerede tegnefilm, *Phantasmagorie* (1908, 2 min.) – hvis titel refererer direkte til de eksperimenter med bevægelige lysbilleder af ånder, som showmanden Etienne-Gaspard Robert(son) påbegyndte omkring 1795 under betegnelsen *Phantasmagoria* – er tydeligt inspireret af Blacktons *Humorous Phases of Funny Faces*. Det er da heller ikke uhygge, der præger Cohls *Phantasmagorie*, men snarere en nærmest kaotisk forvandlingstrang. Med kridt på sort tavle ridser hans hånd en frontal stregmand med lille klovnehat op. Manden anbringes hængende i en præeksisterende vandret kridtstreg øverst i billedfeltet, men knap har han fået eget liv, før han fra sin vandrette kridtstreg ruller et 'lærred' ud med en balstyrig fyldig mand med cirkulært korpus, høj hat og paraply. Den oprindelige stregmand ryger vandret ud til højre, samtidig med at cirkelmanden splitter sin egen ramme og smider hatten ud til venstre og paraplyen ud til højre i rummet. Disse remedier danner nu i filmbilledets venstre yderkant en slags projektionsskærm/scene, hvorpå der, afbrudt af et tæppe, som går op og ned, udspiller sig et drama mellem bevægelige hoveder.

Anbragt lige bag hinanden foran prosceniet er to ens stole. På den forreste ligger drilsk den første stregmands klovnehat, men idet cirkelmanden – der nu er i besiddelse af en betydelig hårpragt – daler ned på den bageste stol, vokser stregmanden frem under sin hat og hoverer. Cirkelmanden griber ham i næsen, og stregmanden reduceres atter til sin klovnehat. Som en edderkop i sit spind forsvinder han op i den luft, han kom fra, og ind i rummet

skubber cirkelmanden en kvinde iført en hat med strudsefjer, som fylder det meste af billedfeltet. Kvinden indtager den nu tomme stol, mens cirkelmanden falder i afmagt og taber al sin hårpragt. Forinden når han dog at signalere til publikum, at han har en plan, og mens kvinden gennemlever et konvulsivisk følelsesregister fra tårestrøm til repeterende griben efter teaterkikkerten, plukker han samtlige strudsefjer af hattepulden, fabrikerer et hul i tavlen bag sig og propper fjerene i det – hvorved tavlen også får sit eget liv som både træ og dekorativ abstraktion.

Da alle fjerene er plukket og gemt bort, tager filmen yderligere en surrealistisk drejning. Cirkelmanden kæmper nu med lag efter lag under fjerene, og i en kaotisk sekvens dukker den oprindelige stregmand frem i en boble og overtager hele sceneriet med alskens forvandlinger, lige fra urtypen på en stregmand til Cohls egentlige seriefigur, Fantoche (dvs. marionetdukke) – en krigsmand med avishat og kårde, som i filmen opstår blot ved at anbringe en fiskekrog i en nærmest illuderende gentleman. Fantoche forvandles derpå næsten øjeblikkeligt til atomer. Det hele afsluttes med vor stregmands flugt til et hus, hvor han splittes ad i et fald fra et vindue. Cohls skaberhænder kommer ind fra hver sin side af billedfeltet og samler hans dele (nu som sætstykker), hvorpå den således genoplivede stregmand blæser sig selv op og havner på en gigantisk hest.

Cohl eksperimenterede også med dukkefilm og forvandlingsfarcer baseret på stop motion. Det samme gjorde en anden af den franske avantgardes darlings, russeren Wladyslaw Starewicz (1882-1965), som i Frankrig blev kaldt Ladislas Starévitch. Han var født og katolsk døbt i Moskva, men på faderens foranledning opdraget hos sin polsk/litauiske slægt i Kovno (Kaunas). Efter en kort uddannelse på malerskole i Vilnius og Akademiet i Petrograd fik han af lederen af et naturhistorisk museum i Kovno i opdrag at lave små etnografiske filmdokumentationer. Direktøren anså film for at være et bedre medie end fotografiet, og der blev købt et kamera hos datidens største russiske filmproducent, Aleksandr Khanjonkov.

Efter en egnsdokumentation af Niemenfloden (1909) skulle Starewicz optage kæmpende eghjorte-biller. Da billerne viste sig umulige at iscenesætte, tog Starewicz i stedet et par eghjortes efterladte kitinskjolde, fæstnede små metalforstærkede, bøjelige ben på dem med voks og gav, belært af animationsprincipperne, de kunstigt frembragte biller liv. Resultatet, *Lucanus servus* (1910), fik Khanjonkov til at spærre øjnene op, og i mange af sine efterfølgende produktioner til det hungrige, prærevolutionære russiske biografmarked fortsatte Starewicz med at 'iscenesætte' insekter, nu i små finurlige og fantasifulde fortællinger i minutiøse dekorationer. Den tolv minutter lange *Filmfotografens hævn* (*Mesty kinematografitheskogo operatora*, 1912), hvor en billes utroskab afsløres ved en emsig, cyklende græshoppes filmoptagelser, blev intet mindre end en verdenssucces.

Efter revolutionen flygtede Starewicz via Jalta til Frankrig, hvor han fortsatte sit flittige virke fra Fontenay-sous-Bois. Han forsøgte i 1931 at få en tonedukkefilm i spillefilmlængde ud (*Le Roman de Renard*), men på grund af teknik- og produktionsproblemer blev filmen først en realitet i fransk version i 1941.

Hans indiskutable hovedværk er dog *Fétiche/Fétiche Mascotte* (1934, 26 min.) – en hjemmelavet fabel om en plyshund (med affinitet til englænderen George Studdys seriehund Bonzo (1922), udgivet som børnebøger i Frankrig siden 1932), som væk-



Fétiche (Wladyslaw Starewicz, 1934).

kes til live af en stakkels moders tåre, da hun samler datterens legetøj i en kurv for at omsætte det til køb af en appelsin. Prisgivet Paris' menneskevrimmel i skrækindjagende bagprojektioner lykkes det plyshunden at flygte fra et salgsvindue. Natten tilbringes hos selveste Satan i Helvede, hvor pigens nu levende legetøj deltager i både makabre og festlige situationer. Morgenen derpå afleverer hunden en skrællet appelsin til den lille pige – og indtager sin vante plads som tøjdyr i vindueskarmen.

Skønt Starewicz på ingen måde identificerede sig med avantgardebevægelsen – han følte sig snarere udnyttet af den – blev hans *oeuvre* nærmest kultisk dyrket af de franske surrealister (der dog tog afstand fra Fétiches senere optræden som filmisk seriefigur), og det skulle siden blive forbillede for dukkeanimatorer som den tjekkoslovakiske Jan Svankmajer, de amerikansk/engelske Brothers Quay og amerikaneren Tim Burton (*The Nightmare Before Christmas*, 1993).

En anden russer i Paris, der blev værdsat af avantgardisterne for bare en enkelt film, var Alexandre Alexeïeff (1901-82). Han arbejdede egentlig med reklamefilm, men sammen med sin amerikanske kone, Claire Parker (1906-81), introducerede han i filmen *Une nuit sur le mont chauve* (1933, *En nat på Bloksbjerg*, 9 min.) – en illustration af Modest Mussorgskijs symfoniske digt – en helt speciel animationsteknik (den

såkaldte *gravure animée*), der bygger på forskydelige jernstifter i et lærred (*écran d'épingles*), som i vekslende belysningsvinkler danner virkelighedsilluderende animerede billeder.

Også arkitekten Berthold Bartosch (1893-1968) – der oprindelig stammede fra Böhmen og i 1920'erne både havde været assistent på flere af Lotte Reinigers tyske silhuetfilm og arbejdet på kartografiske film for Institut für Kulturforschung – har indskrevet sig i animationsfilmens historie med bare en enkelt film, den allegoriske *L'Idée* (1932, 30 min.). Med originalmusik af Arthur Honegger for *ondes Martenot* (en radiorørsdrevet forløber for synthesizeren) blev den nærmest fællesreference for hele den europæiske avantgardefilmbevægelse. *L'Idée*, som efter Anden Verdenskrig kun har overlevet i en engelsk version, er baseret på belgieren Frans Masereels små træsnit-'fortællinger' (*beeldroman*), hvoraf to hed *De idee*. I træsnittene springer idéen, i en stråleomgiven nøgen kvindes skikkelse, som et lyn fra tænkerens hjerne, hvorpå den sendes ud i verden og konfronteres med det møgubehagelige moderne industrisamfund. Bartosch udvidede idékonceptet til fire gestalter ("To the poet his inspiration, to the sculptor his form, to the novelist his theme, to the patriot his ideal") og arbejdede foruden med råglassløringer fortrinsvis med bevægelige kartonskabeloner på en tegnet baggrund baseret på Masereels træsnit.

Avantgardens egen animation. Blev disse tidlige animationsfilm genstand for en på én gang nostalgisk og nærmest kultisk dyrkelse fra mellemkrigstidens franske avantgarde, så stemte de ikke overens med samme avantgardes ellers demonstrative modstand mod den borgerlige fortællende film. I avantgardens egne film blev fortællingen opgivet helt og holdent, og i stedet arbejdede man sig hen imod den rene film, *cinéma pur*, samtidig med at man søgte bort fra biograferne – ind i kunstmiljøerne og ud i de såkaldte Ciné-clubs. Ikke alene var 1920'ernes og 30'ernes franske filmavantgarde således den første egentlige undergrundsfilmbevægelse, den gav også originale svar på kunstneriske problemstillinger, som billedkunstnerne arbejdede med inden for senimpressionismen, dadaismen og surrealismen.

Flere af bevægelsens instruktører havde selv baggrund i billedkunsten, men der var ingen af disse billedkunstnere, som i samtiden kastede sig ud i at arbejde med traditionel animation. Imidlertid kan f.eks. Man Rays (1890-1976) eksperimenter med at anbringe miniobjekter (salt, hår, søm o.l.) direkte på filmstrimlen – som i *Le Retour à la raison* (1923), hvis såkaldte 'rayogrammes' negerer kameraprocessen – betragtes som en form for tilfældets animation. Og skønt Marcel Duchamps (1887-1968) *Anémic Cinéma* fra 1926 er en decideret antifilm og *anti*-animationsfilm, antager den nærmest form af et konceptuelt kalejdoskop. Film var for Duchamp udelukkende en primitiv illusionsmaskine, der på konventionel vis registrerede optiske fænomener. Men den omstændighed, at filmmediet er baseret på en decideret industriel mekanik, fik ham alligevel til at værdsætte det, idet han betragtede den fotografiske objektivitet som en klar modsætning til det intense, romantiske føleri, der efter hans mening beherskede samtidens maletraditioner. *Anémic Cinéma* lader ti langsomt roterende skiver med spiraler i et optisk mønster veksle med otte roterende skiver i samme størrelse med indskrevne tekstspiraler, der udfordrer både logikkens og fonematikkens love. Med denne sin eneste film gjorde Duchamp op såvel med



Ballet mécanique (Fernand Léger og Dudley Murphy, 1924).

'filmens' forsøg på at skabe fortløbende bevægelse (*continuity*) som med dens fortællende element.

Som en lille animeret prolog til avantgardefilmen *Ballet Mécanique* (1924) indsatte Fernand Léger (1881-1955) og hans amerikanske medinstruktør Dudley Murphy (1897-68) undtagelsesvis en tegnet kubistisk Chaplin, som hilser publikum. Filmens øvrige nærbilleder af industrielle *ready mades* blev sat i bevægelse uden animationsteknik, men der optræder flere springklip-effekter og en stakkels slæbende vaskekone, der i et loop gang på gang sendes på en slidsom trappevandring.

Salvador Dali (1904-89), der var medskaber på Buñuels *Un Chien Andalou* (1929, *Den andalusiske hund*) og *L'Âge d'Or* (1930, *Guldalderen*), arbejdede efter krigen på et udkast til tegnefilmen *Destino* for Walt Disney, efter at han havde designet drømmedekorationer til Alfred Hitchcocks *Spellbound* (1945, *Troldbunden*). Projektet blev opgivet, men i forbindelse med udsendelsen af *Fantasia/2000* (1999) blev man opmærksom på Disneys avantgardistiske arv, og den franske animator Dominique Monfery tog projektet op igen og udsendte i 2003 *Destino* efter de originale udkast.

Videre strakte den tidlige filmavantgardes egen indsats på animationsområdet sig ikke. Og efterkrigstidens franske avantgarde arbejdede sig via eksistentialismen, lettrismen og sidst og definitivt med situationismen (af bevægelsens talsmand, Guy Debord, udnævnt til 'den sidste avantgarde') simpelthen så langt bort fra kunstnerrollen, at animationsfilmen overhovedet aldrig kom i betragtning. Men eksperimenterende animation er siden blevet en fast bestanddel i Le festival international du film d'animation à Annecy, som blev stiftet i 1960.

Lys i bevægelse. I kriseåret 1919 opstod i Tyskland den første sammenkædning mellem filmmediet og en retning, der også gjorde sig gældende inden for malerkunsten: ekspressionismen. I modsætning til de franske avantgardefilm indgik de ekspressionistiske film i det almindelige kommercielle biografrepertoire, og der var sjældent knyttet spændende billedkunstnere til dem. Den tyske filmekspressionisme udviklede sig derfor ret hurtigt til en udvandet konvention.

I 1920'ernes Weimarrepublik blev Tyskland imidlertid også et centrum for avantgardefilmkunstnere, der opnåede større international indflydelse end deres franske kolleger. De arbejdede også med langt større ressourcer, indtil det politiske systemskifte i 1933 satte en stopper for deres virksomhed. Men eftersom venstrefløjen fordrede en proletarisk, politisk engageret film på linje med den sovjetiske, var den tyske avantgarde præget af ganske markant optrukne fronter mellem den udtalt politiske kampfilm på den ene side og abstrakte kunstfilm på den anden.

Filmhistoriens første rent abstrakte film, *Lichtspiel Opus 1*, blev produceret i 1921

af Walter Ruttmann (1887-1941). Den var fortrinsvis baseret på kontraster (runde vs. kantede former, hvide vs. sorte flader, skarpe konturer vs. penselstrøg), og skønt den var stum ved førsteopførelsen i april 1921, forsøgte Ruttmann til forskel fra franskmændene fra starten et samspil med musik (komponeret af Max Butting) og farver (flere objekter på selve strimlen blev farvelagt). Den slags virkemidler henledte opmærksomheden på de abstrakte films materialeside, men på sigt – ikke mindst efter tonefilmens gennembrud – blev de visuelle abstraktioner reduceret til en decideret illustrationsfunktion i forhold til musikken; det gælder således f.eks. flere af Oskar Fischingers (1900-67) film. Samtidig forfinedes imidlertid eksperimenterne med farver (Gasparcolor) og fuldstændig synkronisering af lyd og billede.

Ruttmann opgav abstraktionerne i 1927 til fordel for et dokumentarisk fortællende forløb om et døgn i hovedstaden: *Berlin. Die Sinfonie der Großstadt*. Filmen, der havde partitur af Edmund Meisel og var styret af en musikalsk, russisk inspireret collageteknik, indledes dog abstrakt. Bølgebevægelser i slow motion toner over i et glidende stribemønster med en drivende kugleform, et par linjer markerer sig som billeddiagonaler, der bevæger sig ud i position og toner over i to vippende jernbanebomme. Men derefter forblev Ruttmann i den konkrete filmiske virkelighed.

Hans første tonefilmeksperiment, *Weekend* (1930, 11 min.), består af lydcollager fra den berlinske virkelighed, optaget på tonefilm, men helt uden billeder. Ruttmann arbejdede kun med optaget lyd, aldrig med den 'syntetiske lyd', som ellers virkelig optog sindene i den tyske avantgarde. Syntetisk lyd var abstrakte mønstre, der blev malet på lange papirbaner og overført direkte til filmens kun hørbare tonestrimmel – en slags animeret, ikke-visuel abstrakt kunst! Desværre blev disse konkrete lydforsøg – der fortrinsvis blev udført af Rudolf Pfenninger (1899-1976) og Oskar Fischinger – aldrig radikalt banebrydende, idet kunstnerne nøjedes med at imitere den givne musikverden og lave musik uden instrumenter, i stedet for at gribe vilkårligheden og skabe en syntetisk, 'abstrakt' lyd. De fem ballet-, tegne- og dukkefilm med *tönende Handschrift*, som Pfenninger instruerede for Emelka i 1932, er således helt traditionelt underscorede.

Ruttmanns indsats er ikke blevet ydet fuld retfærdighed af eftertiden. Det skyldes dels periodens kronikør, Hans Richter (1888-1976), dels Ruttmanns senere virke som filmpropagandist i Det Tredje Rige. Richter, derimod, blev tysk eksperimentalfilms forgrundsfigur både som organisator og historiker – bl.a. er han forfatter til den indflydelsesrige bog om dadaismen *Dada – Kunst und Antikunst* fra 1964. Richter var senere ude end Ruttmann med sin første abstrakte film, *Rhythmus 21* (1923), hvis titel nærmest prøver at gøre den tidligere, end den er. Richters vægtigste indsats som abstrakt filmkunstner blev da også hans støtte til den svenske kunstner Viking Eggeling (1880-1925), datidens førende teoretiker ud i abstraktionernes 'grundformer'.

Det var således Richter, der sørgede for, at Eggelings eneste film, *Diagonal-Symphonie* (1924), blev realiseret. *Diagonal-Symphonie* er inspireret af den franske maler Léopold Survages såkaldte *rythmes colorés* fra 1913 – en slags abstraktion sat i bevægelse, en åndelig ækvivalens til musikken, som han mente, malerkunsten nødvendigvis måtte nærme sig, efter at den havde frigjort sig af naturalismens snærende bånd. Svarende til musikkens kontrapunkt måtte der findes en abstraktionens kontrapunkt i det bevægelige maleri, og det var disse

lovmæssigheder, både Eggeling og Richter forsøgte at udforske og konkretisere.

Hans Richter blev avantgardeorganisator på verdensplan. Han redigerede det indflydelsesrige kunsttidsskrift *G* (1923-25), oprettede Gesellschaft Neuer Film (1929) og organiserede internationale kunstnermøder i La Sarraz og London (1929). I 1941 emigrerede han fra Schweiz til USA, hvor det via Museum of Modern Art lykkedes ham at samle alle de centrale eksilkunstnere – Max Ernst, Marcel Duchamp, Man Ray og Fernand Léger – til farve-kollektivfilmen *Dreams That Money Can Buy* (1948).

Den tyske avantgardefilm var ikke så vidtspændende i sine eksperimenter og udtryk som den franske, da den noget ensidigt kredsede om lys i bevægelse. Til gengæld fik de tyske filmskabere, hvoraf en del fortsatte inden for reklamedesign, industrielle film og propaganda, større indflydelse på den gængse spillefilm, primært på den basale udvikling af tonefilmen. Ved sine abstrakte, synkrone fortolkninger af musikstykker (*Studie Nr. 1 – 14*, 1929-33, samt farvefilmen *Komposition in Blau*, 1935) kom Oskar Fischinger direkte til at sætte norm for videreudviklingen af den amerikanske tonetegnefilm, og hans indsats kulminerede – ganske vist ukrediteret – med Johann Sebastian Bachs *Toccata & fuga i d-mol*-sekvens i Disneys *Fantasia* (1941).

Len Lyes kulørte rytmer. Var Hans Richter den tyske avantgardes organisator, var John Grierson den engelske dokumentarismes store skolemester-nestor. Det er hans fortjeneste, at engelsk film i 1930'erne kunne prale af en blomstrende dokumentarfilmscene, først under Empire Marketing Board og siden under General Post Office (GPO), men hans noget bombastiske filmsyn var samtidig medvirkende til, at avantgarden i England forblev isolerede punktnedslag frem til bannerføreren Malcolm Le Grices politiske eksperimentalfilm i 1960'erne.

Et par radikale eksperimentatorer blev dog indlemmet i Griersons dokumentariske selskab: brasilianeren Alberto Cavalcanti – som i Frankrig havde instrueret den impressionistiske *Rien que les heures* (1926), men blev fuldstændig lammet for eksperimenterelyst i England; en ung kunststuderende fra Glasgow School of Art ved navn Norman McLaren, der dog kun fik rent dokumentariske opgaver; og endelig vor helt, newzealænderen Len Lye (1901-80).[1]

Hjemme havde Lye læst om europæisk avantgarde, og i Sydney havde han i 1921 eksperimenteret med at ridse motiver i emulsionslaget på sort 35mm-film. Ikke længe efter sin ankomst til England i 1926 fik han støtte fra London Film Society til at arbejde på sin første tegnefilm baseret på cel-teknik, *Tusalava* (1929, 9 min.). Tydeligt inspireret af Ruttmanns *Lichtspiel Opus 1* viser filmen (der oprindelig blev akkompagneret af levende pianomusik komponeret af australieren Jack Ellitt) aborigine mønstre og kontrasterende former, som langsomt udvikler sig og filtrer sig ind i hinanden. Med sin anvendelse af stammekunst ville *Tusalava* have været en sensation i Paris, men i London nød den ingen opmærksomhed.

I 1935 lånte Lye 35mm klarfilm hos Ealing Studios og malede cirka fire minutters abstraktion direkte på filmen, uden brug af kamera: komplekse horisontale og vertikale linjeforløb, vandrende, stencilerede runde huller, trekantede batiktryk, samt rudefyldende, vibrerende farveflader uden konturstreg, som han behændigt ændrede på ved bl.a. at lade en redekam glide igennem farvehinden. Han forelagde

forsøget, som han gav titlen *A Colour Box* og kaldte 'direct film', for Cavalcanti og Grierson, der blot krævede, at filmen skulle tilpasses til musik (*La Belle Créole*, spillet af Don Baretto and his Cuban Orchestra og synkroniseret til filmens billedside af Jack Ellitt), og at der skulle lægges vandrende, stencilerede reklameslogans for GPO ind i filmens slutning. Desuden skulle hele processen fotografisk overføres på Dufaycolor, så værket kunne mangfoldiggøres. Det menige biografpublikum var overvældet.

Næsten helt frem til Anden Verdenskrig fortsatte Lye med radikale farvefilmforsøg. I sin kendteste film, *Rainbow Dance* (1936), arbejdede han med konturerne af en virkelig person, der på en abstrakt baggrund slår sin paraply ned efter regn, mens regnbuen står frem; i grelle farver danser han omkring i verdensaltet, mens faserne i hans bevægelser fryses fast i forskellige farver. Basismaterialet var sort/hvid film, hvor den varierende lysintensitet udløste forskellige farver i Gasparcolor.

Lyes mest komplekse film, *Trade Tattoo* (1937), består af sort/hvide citater fra forskellige præeksisterende dokumentarfilm, men Lye har tilpasset rytmiske stencilmønstre til de forskellige sekvenser, hvis overordnede musikalske styring forestås af Lecuona Band. Som i *Rainbow Dance* er farverne subtraherede, denne gang blot i Technicolor.

Under Anden Verdenskrig gled Lye over i dokumentarfilmen; hans sidste 'direct film', *Swinging the Lambeth Walk* (1940, i Dufaycolor), var med sin vinkende hånd i farvemasserne allerede præget af træt rutine. I 1944 tog han til USA og blev ansat på newsreelselskabet *The March of Time*, hvor hans eksperimenter blev lagt på hylden, indtil han i 1951 genoptog dem på helt privat basis og i mindre målestok. Fokus var nu mere på en karriere som billedkunstner



Trade Tattoo (Len Lye, 1937).

med forkærlighed for kinetiske kunstværker.

Amerikansk selvbevidsthed. Efter J. Stuart Blackton og Winsor McCays banebrydende indsats i de tidligste år blev animation i USA i hovedsagen indlemmet i Hollywood-konventionerne. Det er dog værd at notere sig en mand som animatoren og komikeren Charley Bowers (1889-1946), som i perioden 1916-26 havde instrueret utallige traditionelle tegnefilm efter Bud Fishers tegneserie *Mutt and Jeff*, før han i 1926 fik lyst til selv at blive farceskuespiller og -instruktør. Det var ikke fordi hans egen figur, der mindede stærkt om slapstick-kollegaen Larry Semons, var synderligt original. Til gengæld var hans indfald, hvori der ofte indgik både animation og afsindige, mekaniske Storm P.-konstruktioner, rablende. I sin vildeste farce, *There It Is* (1928), kaldes han som "crack detective" fra Scotland Yard til et galehus, som er besat af et "fuzz-faced phantom", og han assisteres af et dukkeanimeret insekt, der bor i en medbragt tændstikæske. Tonefilmen *It's a Bird* (1930), hvor Charley fortæller om sin jagt



på en metalædende fugl fra Belgisk Congo, var den franske surrealismes bannerfører André Bretons yndlingsfilm, og i det hele taget var Bowers i høj kurs hos surrealisterne. Det var da også franskmændene, der i 1976 støvede Bowers af og gav ham en renæssance på animationsfestivalen i Annecy.

Bowers satte sig derimod ingen spor i den amerikanske samtid. Det skyldes nok i vidt omfang, at han først kom frem i stumfilmfarcens nedgangsperiode, men i modsætning til de franske surrealister havde samtidens amerikanske avantgarde heller ikke øje for Bowers' kvaliteter.

De nærede ingen veneration for fortiden; det var her og nu. Var den første amerikanske filmavantgarde isoleret og langtfra så vital som den europæiske[2], så var den så meget desto mere selvbevidst. Animation blev betragtet med skepsis, for som den fortællende mainstreamfilm havde animationen sin basis i illusionismen og kunne ligefrem fortabe sig i billedskønne drømmerier. De animationsværker, der trods alt blev produceret, er sjældent markante og kan ofte betragtes som en slags forskole til avancerede special effects inden for Hollywoodsystemet – som det f.eks. er tilfældet for Warren Newcombe (1894-1960), der startede med at lave korte eksperimentalfilm i 1920'erne og endte som en af studiesystemets mest produktive special effects-folk.

Der var dog også malere, som arbejdede intenst med relationen mellem musik og visuel abstraktion. Det gælder f.eks. Mary Ellen Bute (1906-83), som med afsæt i musikteoretikeren Joseph Schillingers overbevisning om, at musik primært bygger på matematiske lovmæssigheder, i 1930'erne

konstruerede en række abstrakte filmværker. Sammen påbegyndte Bute og Schillinger den selvfinansierede, *Synchromy* (1933), som de dog aldrig fuldførte.

Inspireret af Fischinger var Butes *Rhythm in Light* (1934, 5 min.) en abstrakt visualisering af "Anitras Dans" fra Edvard Griegs *Peer Gynt*; abstraktionerne udgik primært fra konkrete objekter, der bl.a. blev udsat for prismatiske forskydninger. Filmen blev produceret og medinstrueret af Butes senere ægtemand, dokumentar- og reklamefilmfotografen Ted Nemeth (1911-86), som siden deltog i alle hendes film. Akkompagneret af Bachs *Toccata* fra *Toccata & fuga i d-mol* (som siden også blev brugt i Disneys *Fantasia*) blev antropomorfe, narrative elementer inddraget i farvefilmen *Escape* (*Synchromy No. 4*, 1937). Og til Saint-Saëns' *Danse Macabre* udvikles stilen i *Spook Sport* (1940) til at balancere mellem abstraktion og antydede tegnefilmfigurer, der var tegnet direkte på strimlen af Norman McLaren, mens Bute til *Abstronic* (1954) fik mulighed for – assisteret af Bell Telephone – at overføre oscillografens udsving ved musik af Aaron Copland til filmstrimlen, også her med anvendelse af animationseffekter. I tyve år – fra 1939 til cirka 1959 – lykkedes det Mary Ellen Bute at finansiere sine film ved at placere dem i egen distribution som faste, prestigefyldte kunst-forfilm til store Hollywoodproduktioner.

I samme periode arbejdede Dwinell Grant (1912-91) med perfektionerede, Kandinsky-inspirerede, animerede abstraktioner i farver, men han fik aldrig samme gennemslagskraft, primært fordi hans film var uden lyd. I slutningen af 1940'erne gik han over til animation af medicinske film.



Spook Sport (Mary Ellen Bute, 1940).

Den, der har eksperimenteret mest radikalt med områderne mellem maleri og animation, er dog nok maleren Robert Breer (f. 1926). I Richters kølvand lagde han ud med abstrakte film, hvor vægten lå på forholdet mellem figur og grund, men til serien *Form Phases 1-4* (1952-54), som er i både sort/hvid og farve (Kodachrome), udarbejdede han hvert enkelt filmbillede som et maleri, og i *Fist Fight* (1964, 11 min.) forestiller hvert enkelt billede i filmens forløb forskellige fotograferede objekter, tegninger osv. Resultatet er, at tilskueren hverken kan aflæse det enkelte billede som billede eller forløbet som animation. Siden 1954 havde Breer også eksperimenteret med denne teknik i loops, hvorved han opdagede, at man aldrig oplevede det samme i gentagelsesforløbet. Breer har arbejdet med alt fra abstrakte flickerfilm – *69* (1968) – til det helt basale 'slash system' – *A Man and His Dog Out for Air* (1957), der er udarbejdet på grundlag af rotoscope-konturtegninger på en almindelig notesblok – og i *LMNO* (1978) hylder han Émile Cohl med en politi-stregmand i samme teknik.

I en kategori for sig er de såkaldte strukturalister, som med deres fokus på selve den mekaniske filmfremføring og filmens materiale lagde sig i kølvandet på en animationsbevidsthed, omend de forløb, de interesserede sig for, under ingen omstændigheder måtte have animationens perfektionerede mål: at skabe continuity eller illudere liv. Billedforløbene skulle enten anskueligt eller som efterbilleder – men ikke via tilfældet – pege på sig selv. Strukturalisterne lavede deciderede angreb på materialet og spatierede forløb helt ned til enkeltbilleder – f.eks. Paul Sharits *N:O:T:H:I:N:G* (1968) – eller reducerede film til de basale modsætninger mellem hvide/gennemsigtige og sorte forløb, ofte med elektronisk lydsuggestion, hvorved de arbejdede sig hen imod selve effekten af efterbilleder – f.eks. Tony Conrads *The Flicker* (1965).

Avantgardens egocentrikere. Efter Anden Verdenskrig var eksperimentalfilmens brændpunkt rykket definitivt fra Europa til USA, hvor avantgarden samlede sig omkring mystikeren Maya Deren (1917-61), som holdt den freudianske europæiske ballast intakt via sin samlever og fotograf, tjekken Alexander Hammid. Fra at have været en deltidsbeskæftigelse var amerikansk avantgarde blevet en livsgerning.

Indholdsmæssigt blev efterkrigstidens amerikanske avantgarde ofte udfordrende for kønsmoralen, og ikke mindst på grund af sin hyppige plæderen for euforiserende stoffer fik den sin permanente plads som 'underground'. Samtidig blev kunstnerens personlige livhistorie ikke bare avantgardens brændstof, men i høj grad også dens genstand.

Svenskeren Gunvor Nelson (f. 1931), der var gift med undergrundsinstruktøren Robert Nelson fra San Francisco, repræsenterer kvindekampen, som unægteligt fik en lille rolle i den amerikanske avantgarde. I *Schmeerguntz* (1965), som hun lavede sammen med Dorothy Wiley, gør Nelson op med mediekvindebilledet ved at sætte sekvenser fra tv-skønhedskonkurrencer op imod helst fortrængte, ubehageligt sansede realiteter fra Dorothys graviditet. Først i hendes senere 'personal films' – fra *Frame Lines* (1984), hvor Stockholm fremstår i sort/hvid animeret bearbejdning, og især da hun i *Light Years* (1986) begynder at genopdage sin svenske oprindelsesegn – sætter en ejendommelig form for surrealistisk dissekerende animation ind. Med diverse udhævninger, tempoforskydninger, skift mellem årstider, sort/hvid og farve skildrer *Light Years* en fremmedgjort

rejse med tog og senere bil til og igennem barndomsbyen Kristinehamn. Tilfældige markante elementer i landskabet styrer det fragmenterede lydbillede (bil, vind, bål, børnesang), mens virkelighedens naturkonturer ofte overtages af vandopløste tuschkonturer, der forvandler motivet totalt og f.eks. flytter en gård rundt som sætstykke eller fremskynder råd i et æble – det handler om forgængelighed.

Nelson videreudviklede denne sære form for animationsbearbejdede virkelighedsbilleder og flyttede først tilbage til Sverige i 1992, hvor hun som en af de få avantgardefilmveteraner valgte at fortsætte som videokunstner (efter at have udsendt filmen *Old Digs* i 1993). Det var faktisk kun hende og Ed Emswhiller, der klarede denne omstilling nogenlunde smertefrit.

Stan Brakhage (1933-2003) er selve inkarnationen af privatsfærens egocentrerede kunstscene. I perioden fra 1952 til cirka 2000 lavede han næsten 400 avancerede, primært stumme 16mm og 8mm *home movies*, der varer fra under ét minut til over fire timer. Han hører absolut ikke til animatorerne, men hans intense indsats for materialfilmen – ridsen i emulsionslaget, en slags kontinuerte malerier på blankstrimmel og overmalen af præeksisterende private strimler – får uundgåeligt en animeret fremtrædelsesform.[3] Hans indsats løber således parallelt med strukturalisternes, men i modsætning til disse lader Brakhage sig helt styre af tilfældet – enerens 'vision'. Hans *Mothlight* (1963, 4 min., stum) er et helt radikalt forsøg med udprintning af organisk materiale, bl.a. mølvinger og pressede blomster, der klistres direkte på strimlen; og med sine ridse- og overmalingsteknikker er *Prelude: Dog Star Man* (1961, 25 min., stum) inspireret af samtidens Abstract Expressionism.

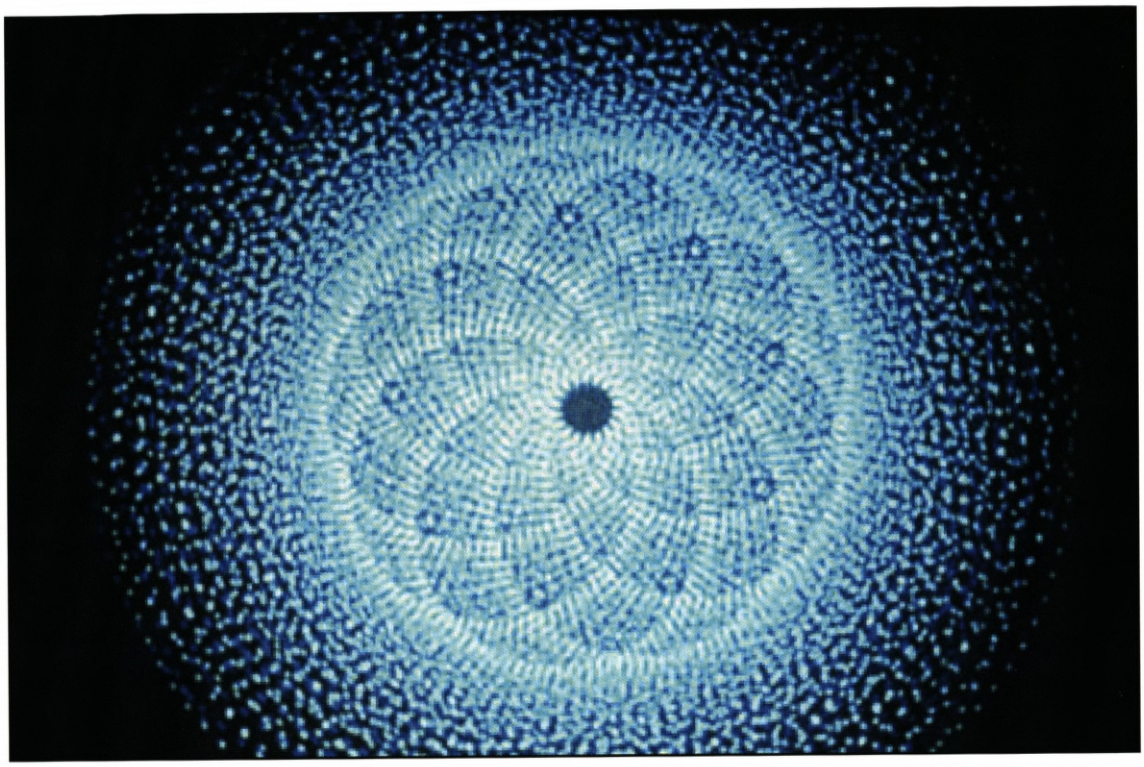
Efter at hans 16mm-udstyr i 1964 var



Mothlight (Stan Brakhage, 1963).

blevet stjålet, skiftede Brakhage i perioder til 8mm – f.eks. serien *Songs 1-22* (1964-65), der kun kunne købes direkte fra kunstneren – men i 1980 fik distributøren Canyon Cinema (i hvis katalog man kan læse Brakhages patetiske kommentarer til samtlige film) værkerne overført til 16mm. Brakhages sene film, der siden slutningen af 1980'erne næsten alle er håndmalet direkte på strimlen, kredser ofte om kunstnerens vaklende helbred – f.eks. *Black Ice* (1994, 3 min., stum) og *Cannot Exist* (1994, 2 min., stum), men i *Self Song/Death Song* (1997, 5 min., stum), omkring 25 værker senere, var det ingenlunde slut.

Den mystiske boheme og samler Harry



Lapis (James Whitney, 1966).

Smith (1923-91), der sværmede for antropologi og ur-amerikanske ritualer og bl.a. er kendt for i 1952 at have udsendt den store *Anthology of American Folk Music*, begyndte allerede omkring 1939 at eksperimentere med direkte påmaling af film, sandsynligvis uden at kende til Len Lye. Han samlede selv sine første film i en antologi, *Early Abstractions*, som han til stadighed omredigerede i årene fra 1946 til 1964 og bl.a. løbende forsynede med mere eller mindre relevant samtidsmusik på lydsiden. Han havde arbejdet med lyd på sine film fra 1943, men meget lidt af den oprindelige lydside er bevaret. I *Early Abstractions* kan man opleve udviklingen fra 'direct film' og stencilering til Max Ernst-lignende cut up-collager. Tydeligst demonstreret er denne teknik i Smiths mest udbredte film, *No. 12 Heaven and Earth Magic*, som han bearbejdede igen og igen mellem 1957 og 1962. Her kulminerer collager med kristne, kabbalistiske og dødsvarslende ikoner, og lydsiden er pertentligt gennemarbejdet og uhyggeligt hallucinogenbevidst.[4] Smith, der betragtede sig selv som en guddommelig budbringer, lod alle sine tilfældigt bevarede film nummerere kronologisk og fordrede, at hans *oeuvre* enten skulle opleves i sin helhed – eller slet ikke ses. Frem til 1981 kom det til at bestå af tyve titler.

Elektronik og åndelig mystik. I lighed med de fleste andre animatorer havde Harry Smith sin base i San Francisco, hvor han i slutningen af 1940'erne arbejdede intenst sammen med den kunststuderende Jordan Belson (f. 1926). Belson, der senere tog skarp afstand fra Smiths impulsive metoder, arbejdede sig bort fra abstrakte

film optaget med traditionel cel-teknik, helt væk fra animation og hen imod kontinuerte realtids-optagelser af farvede lysflader og oscillografiske forløb. Hans første film i denne teknik var *Allures* (1961), der er styret af en blanding af reallyd og elektroniske klange. Inspirationen stammede fra hans samarbejde med komponisten Henry Jacobs i perioden 1957-59, hvor de lod elektronisk musik og lysprojektion – bl.a. af Belsons film i kombination med abstrakte film af Hy Hirsh og James Whitney – gå op i en højere enhed ved de såkaldte *Vortex Concerts* i Morrison Planetarium, San Francisco. Projektionen af farvede lysflader uden et mellemled af filmisk animation til åbenbaring af dybere åndelige sfærer baserede sig på den danskfødte lyskunstner Thomas Wilfreds visuelle musik, *Lumia*.

Den filmskaber, der tydeligst markerer overgangen mellem traditionelle, men meget varierede animationsteknikker på den ene side og computerteknologi på den anden, er Stan VanDerBeek (1927-84). Hans ældste bevarede film, *What, Who, How* (1957), består af vittige Max Ernst-prægede collage-animationer. Med samme metode tog han i *Breathdeath* (1964, tilegnet Chaplin og Buster Keaton) udgangspunkt i middelalderstik af dødedansen, og i *Summit* (1963) brugte han sågar levende modeller til denne cut-up teknik. Her fandt Terry Gilliam inspiration til sine animerede vignetter i *Monty Python's Flying Circus*. Mere seriøst brugte VanDerBeek i *Mankinda* (1957) selve billedruden til at male et portræt, som fuldfører sig selv, ledsaget af et digt. I 1960'erne var han imidlertid mest optaget af Expanded Cinema og arbejdede i de såkaldte *Poem Field 1-8* (1964-70) sammen med Ken Knowlton fra Bell Telephone, der havde udviklet computerprogrammet Beflix (dvs. Bell Flicks). Ved hjælp af Beflix var det muligt at lave animation i komplicerede centersøgende punktsystemer – en proces, som ville have været fuldstændig uoverkommelig som håndarbejde. Forsøgene strakte sig fra geometriske mosaikker til elektronisk bearbejdet *live action*, og filmene, der blev optaget i sort/hvid, blev sat i farver ved styret optisk printning.

John Whitney Sr. (1917-95), var en foregangsmand, hvad angår optisk printning og anvendelse af computerteknik. Hans lillebror James Whitney (1921-82), der havde hang til taoisme, satte sig for at blive – og blev – verdenskendt på at visualisere denne åndelige erfaring, godt støttet af Johns mere praktiske opbakning. Brødrenes minutiøst perfektionistiske værker blev indledt i 1955 med *Yantra* (dvs. 'hjælpemiddel'), der i et cirkulært mønsterdiagram – bestående af centersøgende prikker – anskueliggør meditationens væsen. Prikkerne var minutiøst overført på papirkort, kombineret via en optisk printer og solariseret. Arbejdsprocessen strakte sig over fem år.

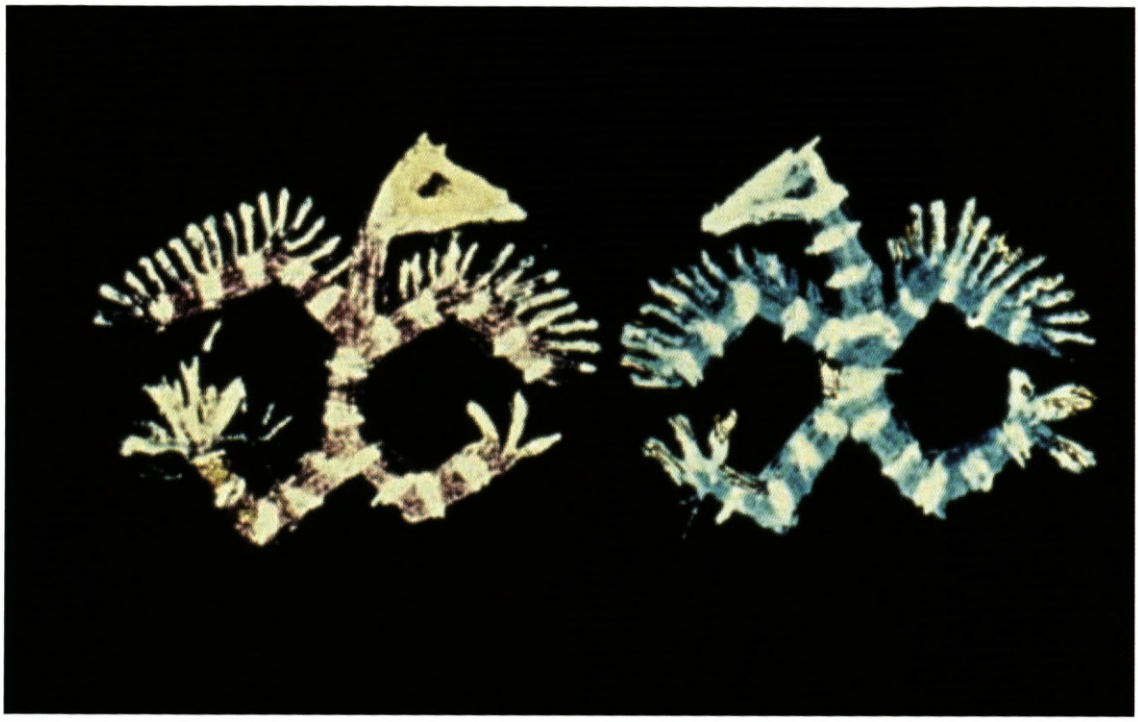
Lapis (1966), der var tre år undervejs, er baseret på jungiansk tankegods. Carl Gustav Jung anskuede mandalaet – som han selv konstruerede mange af – som et middel, der i arketypiske faser medførte en transformation til centret, individuationen, svarende til den evige genskabelse. For ham var der et sammenfald med alkymien, som benytter en firfoldet symmetri ligesom den, han genså i rammen omkring mandalaets magiske cirkel fra en helt anden kultur. Individuationsprocessen var forudsat i disse ekstreme sammenfald, hvor alkymisterne troede på, at ét metal kunne forvandles til et andet via *de vises sten* (lapis), kulminerende i guldet. I starten af filmen *Lapis* markerer James Whitney selve filmlærredet som den firkantede ramme,

udelukkende repræsenteret ved projektionslampen, hvor bittesmå partikler til de sprøde toner af en tamboura langsomt danner et stedse transformerende, centermarkerende mandala, som ender med at forsvinde i intetheden og danne filmens titel; de følgende ti minutter består af skiftende mandalakonfigurationer ledsaget af indisk raga-musik. Filmen opererer med mange lag af prikmønstrede glasplader, hver især anbragt på roterende akser styret af storebror Johns analoge computer.

Det er interessant at notere sig, at computeranimationen startede i anskueliggørelse af uhåndgribelig mystik. I dag er dens filmiske hovedopgave simulakrum. Men det er en anden historie ....

Noter

1. Nævnes skal også to polske filmeksperimentatorer, Stefan og Franciszka Themerson, som via Frankrig flygtede til London under krigen. Deres polske film fra 1930'erne, hvoraf flere var inspireret af Man Rays 'photogrammes', er gået tabt. Men i London lykkedes det dem at lave nogle film støttet af Film Unit of Polish Ministry of Information and Documentation, bl.a. den delvist animerede *The Eye and the Ear* (1944), der noget bastant illustrerer fire sange af den dengang nyligt afdøde polske komponist Karol Szymanowski.
2. Horak, Jan-Christopher (ed.)(1996). *Lovers of Cinema. The First American Film Avant-Garde, 1919-45*. Madison, University of Wisconsin Press.
3. I samme periode slog den respekterede veterandokumentarist Jerome Hill over i en proces, der bestod i overmaling af egne præeksisterende filmbilledforløb – *Film Portrait* (1965-71).
4. Collager med forkærlighed for animation af victorianske træsnit med suggestiv lydside blev også taget op af næste generation og drevet til perfektion såvel af den produktive Larry Jordan (f. 1934) i *Duo Concertantes* (1962-64) som af Stan VanDerBeek.



Blinkity Blank (Norman McLaren, 1955), © *National Film Board of Canada.*

At male med lys

Norman McLaren: animation uden kamera

Af Jesper Andersen

Norman McLarens lille animationsfilm *Opening Speech* (1960), der har instruktøren selv og en mikrofon i hovedrollerne, blev produceret til åbningen af den første Montreal International Film Festival. Som den nye festivals ærespræsident – og Canadas på det tidspunkt mest berømmede filminstruktør – var McLaren godt klar over, at han forventedes at holde festivalens åbningstale. Men den sky og generte filmkunstner, der foretrak at udtrykke sig i billeder og efter eget udsagn hadede taler, leverede i stedet en film.

Filmen indledes med, at McLaren står på en scene foran en mikrofon. Han fumler nogen tid med sit manuskript, taber nogle papirer på gulvet og hiver andre op af lommen. Da han omsider er klar til at begynde sin tale, kommer mikrofonen til live og gør oprør. Den flygter hen ad scenen og forsøger på alle mulige måder at undslippe instruktørens greb. Han prøver at tæmme det genstridige apparat ved at sømme det til gulvet og binde det, men får alligevel



Norman McLaren i *Opening Speech* (1960).

kun sagt "Ladies and Gentlemen" og må til sidst give op. McLaren hiver herefter stikket ud af mikrofonen og hopper ind i lærredet, der eksploderer i en velkomsthilsen på 24 forskellige sprog.

Opening Speech bringer mindelser om Chaplins Keystone-farcer, Gøg og Gokkes kampe med vandslanger og hospitalssenge og Mr. Beans kvaler med elektriske hårtørrere og hæveautomater. Den lille film er en demonstration af McLarens ofte citerede udsagn om animationsprocessen: "Det er vigtigere, *hvordan* det bevæger sig, end *hvad* der bevæger sig."[1]

***Multi-speed* og fiskesnøre.** Den skotsk-fødte Norman McLaren (1914-87) var en sand auteur inden for animationsfilmen og en af de mest spændende abstrakte ekspressionister i det 20. århundrede. Han afsøgte gennem hele sin karriere grænserne for (animations)filmkunsten i en række meget forskellige værker, og han eksperimenterede konstant med nye teknikker. *Opening Speech* er f.eks. realiseret ved hjælp af en blanding af *live action*, pixilation (dvs. *stop motion*-animation af mennesker), *multi-speed*-optagelser og sort fiskesnøre.

På grund af mesterværker som *Begone Dull Care* (1949) og *Blinkity Blank* (1955) er Norman McLarens navn i vid udstrækning blevet forbundet med den særlige animationsteknik, hvor der håndtegnes direkte på filmstrimlen, men hans filmografi omfatter en bred vifte af animationsteknikker. Det gælder bl.a. flyttefilm eller *cut-out animation* (*Le merle*, 1958), animation af pasteltegninger (*Là-haut sur ces montagnes*, 1946), pixilation (*Neighbours*, 1952; *Two Bagatelles*, 1953), dobbelteksponeringer (*Pas de deux*, 1968), samt den såkaldte *blur*-teknik (*A Chairy Tale*, 1957; *Narcissus*, 1983).

I dag kan en animator ved hjælp af en

computer relativt enkelt skabe en række af de effekter, som McLaren brugte en stor del af sit liv på at udtænke og udvikle, og det er også en af grundene til, at en berømmet film som McLarens Oscar-vinder *Neighbours* fremstår noget forældet i dag.[2] Men samtidig måske også noget af forklaringen på, at instruktørens smukke, håndtegnede film som *Blinkity Blank* og *Begone Dull Care* stadig virker unikke, levende og fulde af kreativ energi. De fører animationsfilmen tilbage fra et højteknologisk, ofte noget sterilt produkt, til et personligt æstetisk udtryk.



Norman McLaren på arbejde.

McLaren lavede omkring 50 film i sin karriere. Heraf blev cirka en tredjedel tegnet, malet eller indgraveret direkte på 35mm-film – en teknik, McLaren udviklede til fuldkommenhed. Det er resultaterne af dette arbejde, i særdeleshed *Begone Dull Care*, *Blinkity Blank* og den tidlige *Love on the Wing* (1939), jeg vil beskæftige mig med i det følgende.

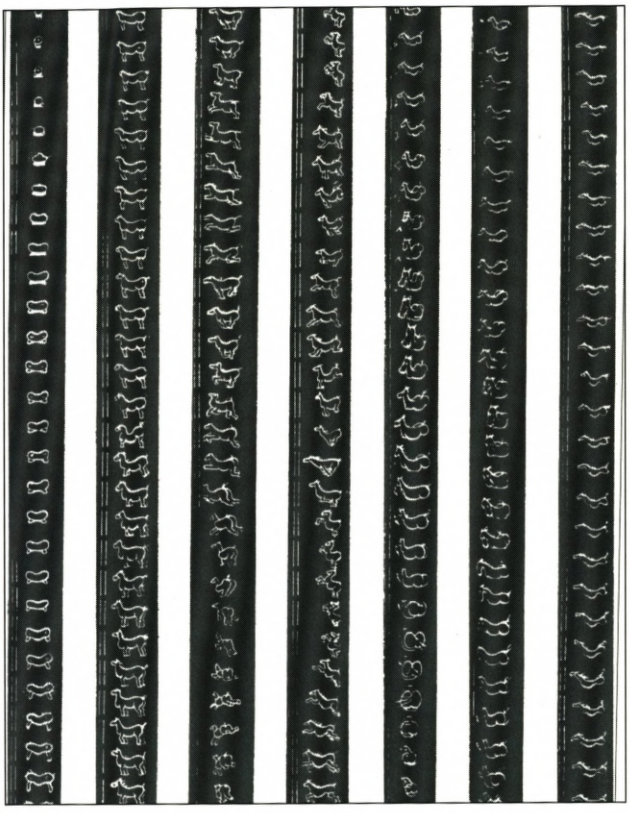
Film uden kamera. McLaren begyndte at tegne og male på filmstrimlen, fordi denne teknik efter eget udsagn bragte ham i direkte kontakt med filmmaterialet og tillod en høj grad af spontanitet og umiddelbar kreativitet i animationsprocessen:

> Jeg forsøger så vidt muligt at bevare den samme nærhed og intimitet, som eksisterer mellem en maler og hans lærred. I almindelig filmproduktion er der, som alle ved, en omstændelig række af optiske, kemiske og mekaniske processer, og disse står mellem kunstneren og det færdige værk. (...) Så jeg besluttede at smide kameraet væk og i stedet arbejde direkte på filmstrimlen med pen og tusch, pensler og maling. Og hvis jeg ikke kunne lide, hvad jeg lavede, tog jeg bare en fugtig klud, viskede ud og startede forfra.[3]

Den klassiske dokumentarfilms fader, John Grierson, havde opdaget McLaren allerede under The Third Glasgow Amateur Film Festival i 1936 og hentet den unge animator til London og filmafdelingen på General Post Office, som Grierson var leder af. I GPO's *film unit* arbejdede også newzealænderen Len Lye, hvis *A Colour Box* (1935) regnes for den første film, der blev tegnet og malet direkte på 35mm-film. Ifølge eget udsagn kendte Norman McLaren imidlertid ikke Lyes film, da han selv begyndte at eksperimentere med den såkaldte *direct drawing*-teknik, men han har henvist til *A Colour Box* som inspirationskilde for senere film som *Fiddle-de-dee* (1947) og *Serenal* (1959).

Hos GPO arbejdede McLaren da også primært som kameramand og dokumentarinstruktør. Men det var de eksperimenterende film, der stod hans hjerte nærmest, og i 1939 emigrerede han til USA, fordi han indså, at der med optræk til krig ikke ville være gode muligheder for at lave abstrakte film i Europa. Og som fattig freelancer i New York havde han end ikke et animations-kamera til sin rådighed. Det var således også af økonomisk nødvendighed, at McLaren i et lille værelse på Manhattan sad og tegnede direkte på 35mm-celluloid.

Det førte bl.a. til de små abstrakte film *Dots* (1940) og *Loops* (1940), som han



Filmstrimler fra *Love on the Wing* (1939).

solgte til Guggenheim Museum of Non-Objective Painting. Senere vendte McLaren igen og igen tilbage til det at tegne, male og ridse direkte på filmstrimlen, også når han havde mere omkostningstunge alternativer.

Sådanne muligheder kom, da John Grierson i 1941 igen hentede Norman McLaren ind i folden. I mellemtiden var Grierson blevet ansat som den første leder af National Film Board of Canada (NFB). McLaren blev primært tilknyttet for at skabe variation – "a little lightness and fantasy" (Dobson 2006: 133) – i NFB's programudbud, som på det tidspunkt overvejende bestod af dokumentarfilm om Canada og canadiere.

Med tiden skulle McLaren imidlertid blive institutionens ubetinget stærkeste kort. Han forblev ansat på NFB indtil sin pension i 1984[4], vandt undervejs hele otte Canadian Film Awards og en lang række internationale filmpriser. I 1989, to år efter Norman McLarens død, hyldede NFB ham ved at opkalde deres hovedbygning efter ham.

Kærlighed og luftpost. Surrealismen spillede en væsentlig rolle for McLaren. I slutningen af 1930'erne opdagede den unge animator filmen *Une nuit sur le mont chauve* (1933, *En nat på Bloksbjerg*) af Claire Parker og Alexandre Alexeïeff og blev fascineret af dens langsomme motivforvandlinger. Han så også en udstilling med surrealisten Yves Tanguys malerier af mentale landskaber, og McLaren blev herefter meget optaget af 'den surrealistiske metode' – ønsket om at udviske grænsen mellem drøm og virkelighed, bestræbelsen på at udtrykke det underbevidste, og troen på betydningen af associationer, drømme og tankens leg.

Disse idéer legitimerede McLarens egen opdagelsesrejse ind i fantasiens verden og bekræftede ham i, at han ikke arbejdede i et kunstnerisk tomrum, når han producerede film ved at improvisere sig frem. Han så i denne arbejdsmetode en direkte forbindelse til surrealismen:

> Jeg havde overvejende improviseret i mine tidligere film, hvilket lå i forlængelse af den surrealistiske idé om at give slip på bevidst tankemæssig kontrol. Hvad der skal ske i næste billede, bliver resultatet af dit eget ubevidste. Med mit kendskab til surrealismen og efter at have set et eller to surrealistiske malerier blev jeg inspireret til at lave film som *Love on the Wing*, hvor motiverne konstant undergår forvandlinger.[5]

Love on the Wing (1939) var den sidste film, Norman McLaren lavede i sin tid på General Post Office, og den tidligste bevarede film, hvor instruktøren tegnede og

malede direkte på filmstrimlen. Animatoren bearbejder ved denne metode filmframes, som hver især kun er 2,2 cm på den lange led. Det er derfor umuligt at skabe detaljerede motiver, og der vil uvægerligt opstå mindre forskydninger (kaldet *boiling*) i motivet fra billede til billede. I *Love on the Wing* skifter motiverne så hurtigt, at man knapt når at opfatte disse unøjagtigheder. Det let hoppende og rystede billedforløb bidrager tværtimod til filmens spontane og energiske udtryk. Samme effekt har den håndmalede *boiling* i bl.a. *Begone Dull Care* og *Blinkity Blank*.

De motiver – f.eks. oversavede kvindeben og skyer med vinger – som danner baggrund for forteksterne i *Love on the Wing*, er tydeligt inspireret af surrealistiske malerier. Filmen starter med to breve, der åbnes og forvandles til henholdsvis en mande- og en kvindefigur, som flirter med hinanden. Man når dog næppe at identificere et motiv, før det er blevet til noget andet. En knogle med englevinger forvandles til en flyvende saks, der overklipper en søjle, som transformeres til en hest og så videre – helt i pagt med surrealismens fascination af filmmediets evne til at danne uventede associationer.

McLaren anvender såkaldte multiplanbaggrunde, der på det tidspunkt var blevet udviklet af Disney-studierne, til at give indtryk af, at de mangfoldige metamorfoser udfolder sig i et uendeligt, drømmeagtigt rum. *Love on the Wing* blev nægtet distribution af den britiske Postmaster General, der fandt filmen for freudiansk til sit formål: at reklamere for billigere luftpost-takster. Nægtes kan det da heller ikke, at McLarens film indeholder erotiske scener i den surrealistiske strøm af søjler, tårne, sakse, virile heste, skeletter, etc.

Surrealisternes modstand mod total abstraktion er på sin vis i overensstemmelse med McLarens metode. Han indlægger som regel figurative og narrative elementer i sine abstrakte film. I *Fiddle-de-dee* (1947) flyver en sommerfugl hen over de



Skrabemønstre på tværs af enkelte frames i *Begone Dull Care* (Norman McLaren og Evelyn Lambart, 1949).

dansende abstrakte former, i *Begone Dull Care* optræder glimt af træer og tårne, og i *Blinkity Blank* fortæller McLaren en lille historie om to forelskede fugle. Selv i tilsyneladende helt abstrakte film som *Dots, Loops* og *Rythmetic* (1956) bevæger prikker, linjer og tal sig i menneskelignende rytmer. McLaren betragtede disse figurative, narrative og antropomorfe elementer som en hjælp til det publikum, som havde svært ved at forstå eller acceptere abstrakt ekspressionisme.[6]

"Endelig noget nyt." Allerede da McLaren i 1930'erne begyndte at male direkte på film, udformede han motiver, der overskred det lille rektangulære enkeltbillede på filmstrimlen. Han vendte tilbage til denne teknik i 1947 med *Fiddle-de dee*, der i varme, dansende farvemønstre fortolker ånden i en fransk-canadisk folkemelodi, og igen i 1949, da han lavede *Begone Dull Care* i samarbejde med Evelyn Lambart.

I *Begone Dull Care* malede McLaren og Lambart på filmstrimlen, som om den var et langt, tyndt lærred:

> Vi påførte farverne med store og små pensler og brugte sprayflasker, sammenkrøllet papir og tekstiler af varierende tekstur. (...) Forskellige typer af støv blev drysset ud over den våde maling og formede cirkler, når malingen løb tilbage fra støvkornene. Vi fandt en sort, uigennemskinnelig farve, som efterlod et sprækket mønster, når den størknede.

Filmens musik blev indspillet af Oscar Petersons trio og opmålt node for node og frase for frase, inden McLaren og Lambart gik i gang med farver og pensler. *Begone Dull Care* er komponeret i tre satser: en hurtig førstesats, en langsom mellemsats og en meget hurtig tredjesats. Der ligger en surrealistisk eller abstrakt ekspressionistisk inspiration bag især den måde, hvorpå de farvestrålende mønstre i første og tredje sats er overført til celluloid-strimlen: som en vertikal strøm af unikke motiver. De smukke kompositioner minder om et Jackson Pollock-maleri i konstant forvandling. Nogle gange genkender man glimtvis figurative elementer – et hus, en fugl, en stjerne – men de forvandles hurtigt til abstrakte mønstre

Hvor første og tredje sats er tegnet og malet på klar 35mm-celluloid, er den rolige anden sats ridset ind i sort, uigennemskinnelig film som en visuel kontrast til de to øvrige satser. Ved overgangen til anden sats tilpasser billedsiden sig pludselig lydsporets langsommere rytme og ændrer sig fra ekspressionistiske, farvemættede eksplosioner til minimalistiske, kølige hvide linjer, som vibrerer i samklang med Oscar Petersons musik.

Det simple, men effektfulde koncept for filmen er, at kompleksiteten i de visuelle mønstre stiger ligefrem proportionalt med kompleksiteten i musikken. Samtidig forstærkes mætningsgraden og kontrasterne i farverne, når musikken bliver kraftigere, og svækkes, når den bliver svagere. Billeder og musik interagerer kort og godt gennem et netværk af associative konnotationer. Oscar Petersons jazz-riffs fungerer altså ikke som musikalske krykker, der skal støtte billedsiden, men som den ene halvdel af et formfuldendt værk, hvad angår både stemning og udtryk. *Begone Dull Care* vandt adskillige internationale festivalpriser og skulle efter sigende have fået Picasso til at udbryde: "Endelig noget nyt."

Øjet husker. McLaren havde en umådelig nysgerrighed og betragtede filmproduktion som en teknisk opdagelsesrejse. Hans filmidéer voksede ofte ud af en konkret teknisk udfordring.

Det gjaldt også *Blinkity Blank*, som ligesom andensatsen i *Begone Dull Care*

er animeret ved at skrabe og ridse i emulsionen på uigennemskinnelig, sort råfilm – men denne gang farvelagde McLaren desuden filmen i de afskrabede felter. Ved brug af sort film undgik han de problemer, han konstant havde med støvpartikler, når han tegnede på klar film, men samtidig fik han et nyt problem, idet det på den sorte film ikke var muligt at se kanterne på celluloid-strimlens billedrammer.

Dette problem løste han ved ikke at udfylde hver eneste billedramme. I stedet eksperimenterede han med at tegne en klynge af forbundne motiver i et forløb på to, tre eller fire enkeltbilleder og herefter lade et antal rammer (for det meste ti-tolv stykker) stå tomme og sorte, inden han igen tegnede en klynge af motiver. Denne spatiering af motiverne (kaldet *intermittent animation*) går gennem hele filmen og skaber et fascinerende fyrværkeri af lys og energi.

McLaren giver desuden sine ubevidste fantasier frit løb i en sprudlende fugle-ballet, som man ser på med en blanding af fascination og bekymring for at få krampe i øjnene, da lærredet kun oplyses i en sjettedel eller en ottendedel af et sekund ad gangen. De to fugle slås i starten, bliver så forelskede, beundrer hinandens forskelle – og parrer sig. Resultatet af deres parring, der foregår mellem hjerter og pile, er et mange-farvet æg designet som et ukrainsk påskeæg. Herfra udklækkes en kylling, som ligner begge forældre. Filmen er tænkt som en allegorisk fortælling om, at forskelle kan være positive og producere nye resultater og former.

Den lille historie står dog ikke lysende klar, men må stykkes sammen af publikum ud fra de figurer, som med mellemrum popper op på lærredet, og som ofte minder om hieroglyffer eller traditionel mexicansk kunst.

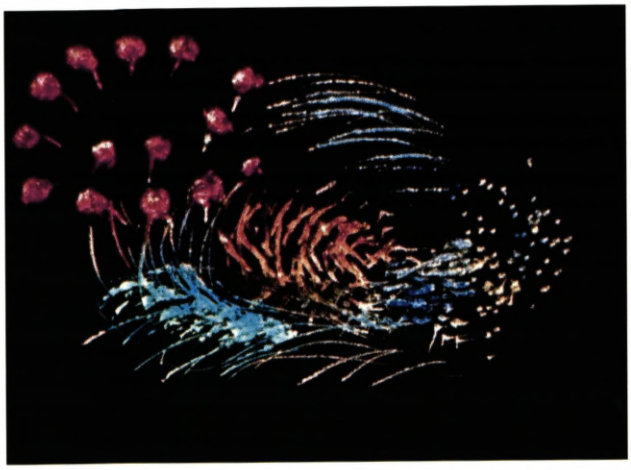
McLaren eksperimenterede sig frem til, at når man viser fire enkeltbilleder (svarende til en sjettedel af et sekund), så 'husker' øjet det sidste billede længst, og det første billede næstlængst. Med den viden udnyttede han de 'sorte huller' mellem klyngerne af enkeltbilleder til at skabe en næsten magisk illusion af bevægelse. Historien fortælles altså ikke kun ved hjælp af motiverne, men måske i endnu højere grad via intervallerne imellem dem.

Blinkity Blank bliver på den måde en illustration af McLarens berømte ord om animationsprocessen: "Hvad animatoren gør på hvert enkeltbillede, er ikke så vigtigt som det, han gør mellem billederne." Tager man denne tankegang bogstaveligt, bliver animatorens arbejde en slags 'usynlig' kunstform.

Også i *Blinkity Blank* er musik og billedside perfekt synkroniseret, så pauserne i musikken svarer til pauserne i billedforløbet. Musikken består af såvel små melodistumper for blæseinstrumenter som af elektroniske lydeffekter, der er indgraveret direkte på filmens lydspor. *Blinkity Blank* vandt en Grand Prix ved filmfestivalen i Cannes og konsoliderede Norman McLarens internationale ry.

Animeret lyd. Allerede inden han emigrerede til USA i 1939, havde Norman McLaren opdaget muligheden for at skabe lyd ved at male og ridse direkte på 35mm-filmens lydspor eller ved at fotografere lydbølgemønstre direkte ind på lydsporet. Da han lavede *Dots* og *Loops* i New York, havde han heller ikke råd til soundtracks til filmene og indgraverede derfor lyden direkte på filmstrimlen.

Når han tegnede motiver på filmstrimlen og samtidig bearbejdede lydsporet, kunne han kontrollere forholdet mellem lyd og billede optimalt. McLaren anvendte



Blinkity Blank (Norman McLaren, 1955), © *National Film Board of Canada.*

denne såkaldt 'animerede lyd' til en række af sine film, og i samarbejde med Evelyn Lambart udviklede han i 1940'erne et avanceret kortsystem til produktion af syntetisk lyd. Dette system var baseret på Rudolf Pfenningers såkaldt *tönende Handschrift*-teknik. McLaren og Lambarts lydsystem, der kan producere toner i flere oktaver og i varierende lydstyrke, blev anvendt i McLarens sidste abstrakte film, *Synchromy* (1971).

I *Synchromy* er billedsiden et direkte grafisk udtryk for lydbilledet. De lydbølgemønstre, der er fotograferet ind på lydsporet, vises simultant på billedsiden. Varigheden af hver enkelt tone i det boogie-woogie-agtige elektroniske soundtrack svarer således til varigheden af en visuel form. Musikken er på den måde hele tiden til stede i et skiftende farvesystem og en tiltagende kompleksitet af figurer. Filmen skaber geometriske linjer, der minder om et flimrende tv-prøvebillede, og billedernes bevægelser *er* lydens bevægelser, jævnfør titlen på Gavin Millars dokumentarfilm om Norman McLaren, *The Eye Hears, the Ear Sees* (1970).

Social skyldfølelse. I de sidste år af sin karriere arbejdede McLaren ikke med håndtegnede film. Det skyldtes ikke mindst, at han i forbindelse med arbejde for UNESCO i Indien i 1953 fik gigtfeber og efterfølgende så svære hjerteproblemer, at han havde svært ved at anvende de krævende manuelle animationsteknikker, som han havde benyttet tidligere i sin karriere.

Han begyndte i stedet at eksperimentere med forskellige mere laboratoriebaserede teknikker, f.eks. i arbejdet med den meget smukke balletfilm *Pas de deux* (1968), der er realiseret ved hjælp af dobbeltekspo-neringer. Samtidig måtte han revidere sin spontane, improviserende arbejdsmetode – hans *cinéma pour un homme seul*, som den er blevet kaldt – da de mere komplicerede, mekaniske processer krævede en højere grad af planlægning og medførte en større afhængighed af tekniske assistenter. Dette påvirkede også et andet aspekt af hans arbejde: de surrealistisk inspirerede motivforløb og associationsrækker blev mindre fremtrædende i hans sene film.

I sine abstrakte film synkroniserede McLaren levende billeder og musik til unikke, formfuldendte værker, men efter at *Blinkity Blank* var blevet et hit på en række internationale filmfestivaler, skrev han til en ven og udtrykte skyldfølelse over ikke at have lavet flere politiske og socialt orienterede film.[7]

I den politisk-didaktiske *Neighbours* (der blev til efter McLarens arbejde for UNESCO i Indien og Kina) giver instruktøren en meget enkel og tidstypisk forklaring på, hvorfor konflikter opstår, og hvordan man undgår krig. Filmen vandt som tidligere nævnt en Oscar og er desuden NFB's største succes nogensinde målt i antal udlejninger. Og det var ikke mindst dens succes, der gjorde den socialt bevidste McLaren tilbøjelig til at nedvurdere sine

abstrakte film. Set med nutidige øjne er det dog især McLarens abstrakte værker, der står distancen og vedbliver at fascinere.

Den ven, som McLaren beklagede sig til over sin mangelfulde sociale indsats, svarede med de velvalgte ord: "Et menneske, der gennem sit arbejde har givet så megen glæde til andre, behøver ikke føle skyld" (McWilliams 2006: 19).

Noter

1. Udsagnet findes bl.a. citeret i Donald McWilliams' katalogtekst til dvd-udgivelsen *Norman McLaren – The Master's Edition* (McWilliams 2006: 12). Dette imponerende bokssæt blev udsendt af National Film Board of Canada i 2006 og indeholder syv dvd'er med digitalt restaurerede versioner af alle Norman McLarens film. For at illustrere de kreative processer, der ligger bag hans værker, inkluderer bokssættet desuden adskillige tekniske tests, ufærdige film og hele femten tema-opdelte dokumentarfilm.
2. Set med nutidens øjne virker filmens scener, skabt ved hjælp af pixilation, hvor de to hovedpersoner flyver i 30 centimeters højde hen over en græsplæne, ikke imponerende sammenlignet med, hvad film som *Crouching Tiger, Hidden Dragon* (2000, *Tiger på spring, drage i skjul*) og *Hero* (2002) kan præstere af ekvilibristiske, tyngdekraft-ophævende bevægelser. Det samme utidssvarende indtryk præger også filmens småbørns-tv-scenografi med husfacader i pap opstillet på den græsplæne, hvor hele filmen foregår.
3. Fra dokumentarfilmen *Creative Process: Norman McLaren* (1990), instrueret af Donald McWilliams. Hvor intet andet er nævnt, stammer McLaren-citaterne i artiklen herfra.
4. John Grierson har kaldt McLaren for "film historiens mest beskyttede kunstner" og sat spørgsmålstegn ved, om McLarens privilegerede stilling ved National Film Board of Canada var udelukkende positiv for hans kunstneriske virke.
5. Den surrealistiske tendens er ikke kun fremtrædende i McLarens abstrakte film, men også i 'pastel-filmene', ikke mindst i *A Little Phantasy on a 19th-century Painting* (1946) og *A Phantasy* (1952). I disse film animerer han en enkelt tegning, som han ændrer mange gange, så resultatet er en drømmeverden under konstant forandring.
6. *Blinkity Blank* var oprindelig tænkt som en rent abstrakt film, men da McLaren havde færdiggjort to tredjedele af filmen, blev han bekymret for, om den nu også kunne fastholde publikums interesse. Han tilførte derfor filmen narrative og figurative elementer ved at skitsere en lille fortælling om to fugle. Med reference til McLarens bekymring for filmens modtagelse skriver filmhistorikeren David Curtis: "Hans uvilje mod at tillade *Blinkity Blank* at frigøre sig fra narrative associationer forhindrer filmen i at etablere det refleksive forhold til betragteren, som forbindes med avantgarde og modernisme. Ingen modernistiske filmkunstnere kan arbejde under sådanne begrænsninger. Risikoen for ikke at blive forstået er en essentiel del af al avantgarde-kunst" (Curtis 1977: 50). Curtis' vurdering af McLaren som modernist bliver tilbagevist af William Moritz, der argumenterer for, at McLaren snarere udviste, hvad der senere skulle blive kaldt 'postmodernistiske kvaliteter', herunder interessen for publikum (Moritz 1997: 110).
7. *Neighbours* er historien om to naboer, der begge kræver ejerskab over en blomst, som vokser midt i skellet mellem deres grunde. Kærligheden til den smukke blomst udvikler sig til grådighed og jalousi og eskalerer i en blodig konflikt, som ikke kun involverer de to hovedpersoner. Naboerne ender med at slå hinanden *og* hinandens familier ihjel, og filmen slutter med opfordringen "elsk din nabo (el. elsk din næste)" på en række forskellige sprog.

   Ud over *Neighbours* er det kun den anti-kapitalistiske stumfilm *Hell Unlimited* (1936) og med lidt god vilje *A Chairy Tale* (1957), der kan placeres i kategorien 'politiske film'. I den anti-kapitalistiske anti-krigsfilm *Hell Unlimited* (1936, instrueret sammen med Helen Biggar), der var McLarens sidste film på Glasgow School of Art, anvendes en skønsom blanding af stilarter og teknikker: animation af dukker, diagrammer, landkort og tegninger. Desuden er der arkivmateriale fra Første Verdenskrig og realfilmoptagelser bl.a. af Helen Biggar i rollen som krigsoffer. Filmens hovedbudskab er, at våbenindustrien af profithensyn manipulerer med de folkevalgte regeringer. *Hell Unlimited* var efter McLarens eget udsagn en reaktion dels på 1930'ernes økonomiske depression, som ramte Skotland særlig hårdt, dels på Hitlers krigsoprustning.

Litteratur

Bendazzi, Giannalberto (1994). *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. London, John Libbey & Company Ltd.

Collins, Maynard (1976). *Norman McLaren*. Ottawa, Canadian Film Institute.

Curtis, David (1977). "Where does one put Norman McLaren?" In: *Norman McLaren. Exhibition and Films*. Edinburgh, Scottish Arts Council, s. 47-53.

Dobson, Terence (2006). *The Film Work of Norman McLaren*. Eastleigh, John Libbey Publishing.

Fetherling, Douglas (red.)(1988). *Documents in Canadian Film*. Peterborough, Broadview.

McWilliams, Donald (red.)(1997). *Norman McLaren*. Norsk Filminstitutts skriftserie, nr. 4, 1997. Oslo, Norsk Filminstitutt.

McWilliams, Donald (2006). "Norman McLaren: A Filmmaker for Tomorrow" In: Katalog til dvd-bokssættet *Norman McLaren: The Master's Edition*. Montreal, National Film Board of Canada, s. 13-22.

Moritz, William (1997). "Norman McLaren and Jules Engel: Post-modernists". In: Pilling, Jayne (red.)(1997): *A Reader in Animation Studies*. Sydney, John Libbey, s. 104-12.

Richard, Valliere T. (1982). *Norman McLaren: Manipulator of Movement: The National Film Board Years*. Newark, University of Delaware Press.

Wells, Paul (2002). *Animation: Genre and Authorship*. London, Wallflower Press.



Ansigtets fragmenterede geometri i *Ryan* (Christopher Landreth, 2004).

En gentleman fra Montreal

Christopher Landreths *Ryan*: et 3D-animeret 'psykogram'

Af Jan von Bonsdorff

I en af de sidste scener i den prisbelønnede canadiske animationsfilm *Ryan* (2004) står to mænd på hver sin side af en gade i Montreal og bogstaveligt talt lyser mod hinanden. Et genkendelsens skær skinner i de åbne baghoveder på hver af dem, mens den ene skeletagtige figur elegant bøjer sig mod den anden. Da animatoren Christopher (Chris) Landreth besluttede at lave en film om sin ældre kollega Ryan Larkin, var det sådan, han mødte ham, tiggende håndører på Montreals gader.

Filmen er en slags hyldest til Ryan Larkin, som i slutningen af 1960'erne og begyndelsen af 70'erne tegnede nogle af sin tids mest indflydelsesrige animationsfilm, bl.a. *Syrinx* (1965), *En marchant/Walking* (1969) og *Street Musique* (1972). Larkin arbejdede som helt ung på National Film Board of Canada (NFB), hvor han mødte Norman McLaren, der tog den fremmelige unge kunstner under sine vinger. *Walking* blev nomineret til en Oscar, men Larkins kokainmisbrug og alkoholisme lammede den kreative åre, og han skulle ikke lave film igen før i 2005, hvor han gik i gang med projektet *Spare Change*, som han dog ikke nåede at fuldbyrde før sin død i februar 2007.[1]

Chris Landreth er selv en anerkendt



Ryan Larkin interviewes af Chris Landreth i en nedslidt kantine.

animator, som hovedsagelig arbejder med 3D-computergrafik, og dét så virtuost, at han har vundet flere priser for sine produktioner, f.eks. *Bingo* (1998) – og så altså *Ryan*. *Ryan*, der trods sine kun knap fjorten minutter var tre år undervejs, har gået sin sejrsgang rundt om på verdens filmfestivaler og høstet en lang række udmærkelser og priser, bl.a. en Oscar i 2004.[2]

Jeg vil i denne artikel se nærmere på, hvordan Landreth fanger publikums interesse, og specielt hvilke midler han anvender til at fremstille stemninger og psykologisk dybde.

We are all screwed up. Landreth medvirker selv aktivt i filmen. Jeg har derfor valgt at kalde Chris Landreth for 'Chris', når jeg taler om hans alter ego i filmen, og Larkins animerede figur for 'Ryan'. Hovedscenen er en slags nedslidt og praktisk talt menneskefattig kantine, hvor Chris og Ryan sidder over for hinanden i en typisk interviewsituation. Interviewstemmerne på filmens lydspor er helt autentiske; de stammer fra optagelser af over tyve timers samtale mellem de to animatorer. Landreth foretrækker den levende samtale, med gentagelser, stammen og ufuldstændige sætninger, og den slags kan man ikke nedfælde i et manuskript, mener han. Men fremstår selve samtalen autentisk, umiddelbar, så er alt, hvad vi ser på skærmen (bortset fra de indklippede historiske strimler), modelleret, animeret og gengivet i 3D-programmet Maya.

Figurerne er fragmenterede, forrevne, flængede. Allerede før interviewet, i filmens prolog, hvor Landreths alter ego befinder sig ude på et herretoilet, får vi en slags forklaring på deformationerne. Chris viser sine personlige ar frem, et hul i hovedet og nogle dybe rifter i kinden. Et røntgenblik (og en *fly-thru*) fører os ind i hans hoved, hvor stærke farver lyser op i en fuglerede af neuronale forbindelser – eller er det bare kaos? Chris oplyser, hvordan og hvornår arrene er opstået i sammenhæng med personlige og økonomiske kriser: "These are from October 1989 when my



Kantinens få andre gæster er særlinge og misfits – som Zaz, "the melting man".

unbridled romantic world view was permanently shattered."

Dermed får vi fra starten præsenteret nogle vigtige præmisser for filmen. For det første, at *Ryan* ikke bare handler om Ryan Larkin, men også om Chris Landreth. Desuden, at angst og personlige svagheder spiller en vigtig rolle: "We are all screwed up", som Landreth venligt bemærker i et interview. Og endelig, at vi skal vænne os til hidtil usete visuelle koder. I Landreths CGI-verden bærer hver sjæl sin personlige historie synligt på ydersiden. Alle vigtige affekter og kognitive processer får deres egne visuelle metaforer. I modsætning til i den tidligere film *Bingo* gør Landreth i *Ryan* kun sparsom brug af klassisk *squash-and-stretch*-animation, men arbejder i højere grad med psykologiske markører i kombination med gestiske rytmer.

I *Alter Egos* (2004), Laurence Greens dokumentarfilm om Larkin, Landreth og *Ryan*, forklarer Landreth, at han ynder at fordreje og fremmedgøre sine figurers ydre. Et raffineret eksempel er bifiguren Zaz, som ligger udsplattet over et af kantinebordene: hans krop virker nærmest nedsmeltet og har knap nogen facon, der er intet muskelvæv, kun hylsteret er tilbage. Alene hånden, som fører cigaretten til munden, lader os forstå, at Zaz – denne arketype på den kraftesløse udstødte – er i live.

Også filmens *mise-en-scène* er exceptionel. Væk er de syleskarpe konturer, det klare projektørlys og de overtydelige teksturer, man har vænnet sig til fra Pixar og DreamWorks' 3D-produktioner; Landreths verden fremviser et gråligt *ambient*-lys uden slagskygger, en ubestemmelig, bølgende modelarkitektur og maleriske *sfumato*-effekter.

Ved at kombinere Paint Effects-software med Maya lykkes det ham tillige at få de maleriske effekter til at følge geometrien i tre dimensioner – som f.eks. da Chris fra toilettet bevæger sig langsomt ind i kantinen, og forskellige ejendommelige randeksistenser bevæger sig i baggrunden.

Ryan selv introduceres af fortællerstem-



Ryan, "this splash of color, ...a slight, fragile gentleman from Montreal".

men Chris på følgende måde: "A few years ago, however, I became friends with this splash of color, in the form of a slight, fragile gentleman from Montreal...". Ryan består egentlig mest af et ansigt, som er modelleret af, ja faktisk, en klat farve. Det ene øje mangler, et par hårtoppe vipper øverst oppe, armene er benede og ribbet for kød.

Landreth introducerer hurtigt et helt vokabular af forskellige markører, som udtrykker emotioner eller psykiske forhold. Da Chris indleder interviewet, er der små hvide hænder, der skyder ud af begge figurers pander og strækker sig mod hinanden i en kontaktsøgende gestus. I løbet af samtalen vender hænderne af og til tilbage, snart røde, snart blå, antageligt afhængigt af sindsstemningen – men det er ikke altid så let at afkode. De ikoniske hænder optræder i en anden variant på den termokande, der står på bordet foran Ryan – og indeholder hans sprutblanding. Med jævne mellemrum strækker de små hænder sig ud og kalder på ham – billedet af hans afhængighedsforhold er ikke til at misforstå. En anden ikonisk variant, med slapstick-overtoner, optræder, da Chris begynder at prædike for Ryan om alkoholens skadelige virkninger. En mekanisk helgenglorie folder sig ud som en paraply over Chris' hoved og tændes af en lille hånd. Men så snart han indser sin fejltagelse, slukkes lyset i glorien, der splintres og styrter til jorden.

What?! Chris' indre skjules af hans næsten intakte ansigt. Ryans tankevirksomhed, derimod, er synlig for enhver. Som f.eks. da Chris viser Ryan en tegning af dennes gamle producer, Derek, og vi samtidig ser et erindringsbillede af Derek køre inde i Ryans hoved som en animeret tekstur i den hvide farvemasse. Ellers anvender Landreth fortrinsvis abstrakte visuelle markører til at signalere sindstilstande.

Sekvensen, hvor Ryan reagerer på Chris' opfordring til, at han skal holde op med at drikke, fremstår som en slags højdepunkt i filmen. Først virker det, som om Ryan ikke



Chris prædiker om alkoholens skadelige virkning, og straks tændes en glorie over hans hoved.

forstår, hvad Chris siger – hans nakke, eller den farvemasse, der gør det ud for hans nakke, forbliver hvid. Men efter nogen tid bryder han ud i et "What?!" og rejser sig op, mens nakken går over i rosa, og røde fjer gennemborer hans gamle trøje. Da han er kommet helt op at stå, er nakken blevet knaldrød, og lange spidse pigge skyder ud af hans hoved – som et allegorisk billede på *ira*, vreden. Chris indser, at han er gået for vidt, og rammes af anger: en fuglerede af tynde tråde vokser ud af hans hoved.

Samtidig understreger hele rummet – vægge, borde, flader og varmeapparater – Ryans tiltagende harme. Hans "What?!" går som en skælven igennem væggene, og da han bliver rigtigt fortørnet, hvirvler det omgivende rum med i hans vrede. Jo mere rasende han bliver, og jo flere uvelkomne minder, der vækkes til live, jo mere maleriske og udtværede bliver motiverne. Her kommer Landreth tæt på Francis Bacons pavebilleder, hvor baggrunden viskes ud i en stærk bevægelse, eller, hvorfor ikke, på Munchs *Skriget*, hvor hele atmosfæren dirrer med i det lydløse vræl.

Gentagne gange vender filmen tilbage til fiaskoen som motiv. Angsten for ikke at slå til, at miste evnen til at skabe, at stå magtesløs, er tydelig: "... every artist's worst fear — of losing it". Tentakler i skrigende kulører snor sig ud af Chris og Ryans hoveder, vikler sig om deres ansigter og strammer til. De ulykkelige er snøret inde i deres egen afmagt, i deres egen fiasko. I en sekvens, som måske skal illustrere den unge Ryans afhængighed af hårde stoffer, vokser et knaldrødt følehorn ud af hovedet på ham og banker på hans briller for siden at slynge sig som en snare om hans hoved.

Disse abstrakte emotionsmarkører danner en slags formal og indholdsmæssig enhed med det maleriske rum. Heroverfor fungerer de omtalte tegneserieagtige, ikoniske markører – hænderne og helgenglorien – som kontrast. De bryder illusionen og de udstukne visuelle muligheder i den virtuelle verden, som animatoren antyder i begyndelsen af filmen.

Det er ganske typisk for Landreth først



Ryan bliver rasende, og røde pigge skyder frem gennem hullet i hans hoved.

møjsommeligt at bygge en verden op for siden at sprænge dens grænser. I *Bingo* lader hovedpersonen sig overtale til at påtage sig klovnens rolle – men i slutsekvensen viser cirkuset sig at være en illusion. Og i en anden af Landreths 3D-animerede film, *The End* (1995), forsøger han som en slags *deus ex machina* at forklare sine rollefigurer, at det er ham, der har skabt dem, men figurerne er ikke specielt imponerede.

Landreth bruger hverken *rotoscope* eller andre bevægelsessporende systemer. I stedet har han udviklet helt sine egne idéer, hvad angår bevægelsesmønstre, som han animerer i Maya. Han forsøger at bryde 2D-animationens stærke fremhævelse af enkeltpositurer, der følger den animerede figurs replikker. Normalt lader man hvert udsagn eller hver replik ledsage af en kropsholdning, der understreger det sagte. Men ifølge Landreth har kropssproget ofte slet ikke noget med det talte ord at gøre; gestik og mimik kan følge helt deres egne bevægelsesmønstre uden sammenhæng med sprogets *flow*. Han peger også på det unaturlige i at anvende blidt accelererende eller opbremsende bevægelser i animationen, for det er ikke sådan, muskler opfører sig. De trækker sig konvulsivisk sammen i begyndelsen af en bevægelse, der for det meste siden dør langsomt ud. I modsætning til det bevægelsesflow, der kendetegner mange andre animationsfilm, er de gestiske rytmer i Landreths film staccatoagtige. Det gælder ikke mindst i *Ryan*, hvor Larkins alter ego ofte taler usammenhængende, mens hans hænder fingererer ved cigaretterne og termokanden foran ham, eller han vifter med armene helt ude af takt med sine ytringer og vender sig abrupt på stolen.

Realisme eller retorik? "Mine animationer har bygget på og vil fortsat bygge på fotorealisme," skriver Landreth i en kommentar til en visning af *Ryan* på Ars Electronica-udstillingen 2004, "men det, jeg er mest interesseret i (...) er at samordne fotorealistiske elementer, så de kan tjene et andet formål, som for eksempel at afsløre



Da Chris indser sit fejltrin, myldrer tråde i stærke farver ud af hans hoved og snører ham inde i den værste følelse, en kunstner kan have: oplevelsen af at have mistet evnen til at skabe.

realismen i den utroligt komplekse, bevægelige, kaotiske, undertiden helt verdslige og altid konfliktfyldte kvalitet, vi kalder 'den menneskelige natur'."

Landreth tilføjer, at han gerne benytter termen 'psykorealisme' i den sammenhæng. Det psykologiske element kan dårligt være tydeligere: Landreth hævder selv i et interview, at Ryan Larkin frembød den mest interessante psykiske tilstand, han nogensinde havde oplevet på første hånd hos et andet menneske, og at deres samspil simpelthen tvang Chris til selv at deltage i filmen. Den dybdegående skildring og psykogrammet af de to animatorer og deres lidelser er altså den yderste konsekvens.

Derimod er det tvivlsomt, om realismebegrebet overhovedet hører hjemme i denne sammenhæng. Mange diskussioner om tredimensional computergrafik og CGI-teknikker anvender i mine øjne termen 'realisme' alt for ureflekteret. Medier, som bygger på aftryk af den ydre virkelighed, har tydeligvis altid haft en vis fascinationskraft. Fotografiet projicerer øjebliksbilleder på en plan flade i kontinuerlige nuancer eller valører, som er essentielle for betragterens evne til at bestemme såvel dybde og afstand i billedet som stereometrien i de afbildede kroppe og genstande. Det samme gælder for filmkameraet, der tillige registrerer begivenheder på en tidsakse og selv kan bevæge sig i forhold til omgivelserne, der dermed, som billede, forandrer sig i overensstemmelse med de optiske og perspektiviske love, som allerede renæssancearkitekten Leone Battista Alberti beskrev i *De Pictura* (1435).

Traditionel animation og tegnefilm arbejder derimod gerne i flader, der forstærkes af celluloidens udtalte tendens til syntetisme, dvs. stærke konturer og kun meget begrænset modellering. Men i 3D-modelleringen kombineres filmkameraets perspektivisme og evne til stereometrisk afbildning med animationens narrative frihed. Ligesom i maleriet kan perspektivismen dog fravælges, om så måtte ønskes. Computergrafikerens forhold til den givne virkelighed er i det hele taget langt friere

end fotografens. Strengt taget behøver han slet ikke tage den tyngende mimetiske arv på sig, så hvorfor ikke gå egne veje – f.eks. som dem, Landreth udforsker?

I digtet "Ode to Computer Animation" fra 1996 stiller Sonya Shannon spørgsmålet:

What is the art where mimicry wrestles simulation burlesque confronts the antiseptic?

Imitation, simulation, det burleske, det antiseptiske –altsammen er det potentielt til stede i computergrafik og 3D-animation; det afgørende er animatorens holdning og valg.

I et interview fra 1997 hævdede computerdesigneren Ron Thornton, at den teknologi, som ligger til grund for computergrafik og -animation, allerede på det tidspunkt førte en slags plateautilværelse uden de store gennembrud i sigte, og at 3D-visualiseringer var et spørgsmål om indhold, ikke om form (Weishar 1998: 183). Det gælder tydeligvis lige så meget i dag, ti år senere.

Jeg tror, at vi alle har en klar forventningshorisont, når det gælder mediernes forskelligartede repræsentationsmekanismer; vi forventer ikke det samme af en *Life*-dokumentarfilm fra 1950'erne, som vi gør af en animeret film om en rejse til Pluto i 2000-tallet. Men min pointe er, at forskellige medier fremhæver forskellige træk af virkelighedens råmateriale. På den måde får et nyt medie nyhedens interesse, fordi det formår om ikke at fremstille et ukendt aspekt af virkeligheden, så et kendt aspekt på en frisk og ny måde. Her er der ikke tale om realisme på en skala fra mindre til mere virkelighedstro, men om en bevidst udpegning af prægnante aspekter som meningsbærende i den aktuelle diskurs. Aspekterne må naturligvis være genkendelige i en slags overført ikonisk eller, som ofte hos Landreth, ekspressiv form. Han visualiserer et aspekt af vores oplevelse af virkeligheden, som er skjult og må lokkes frem: vores indre dæmoner, vores positive og negative affekter.

I et interview fra 1999 vedrørende *Bingo* indtager Landreth faktisk en mere kritisk holdning til realismen: "Jeg er virkelig ikke interesseret i at fremstille fotorealistiske menneskelige skabninger," siger han. "Karaktererne i *Bingo* ser realistiske ud, men vi forsøger på ingen måde at narre nogen til at tro, at de skulle være *live-action*-figurer. Der er altid et element af karikatur og stilisering i figurerne. Det er det, jeg synes er interessant – at anvende computergrafik for at komme tættere på realismen og samtidig udnytte computergrafikkens mulighed for at overdrive, strømline og skabe visuelle metaforer rundt om figurerne og miljøet."

Om filmen *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001) udtalte instruktøren Hironobu Sakaguchi i et interview med et dagblad, at det var hans ønske at skabe en film med 35 procents realisme. Man kan spekulere over, hvordan 100 procents realisme ville være faldet ud, specielt hvad angår *Final Fantasy*s gennemsigtige onde ånder. I stedet for at diskutere 'realisme' burde man snarere tage afsæt i retoriske begreber som *argumentation*, *troværdighed* og *overbevisningskraft*.

Føler vi os overbevist af Sakaguchis glatte heltefigurer og spøgelser? Inden for de grænser, som fortællingen afstikker for sig selv, bliver spøgelserne næsten mere troværdige end *Final Fantasy*s Aki Ross, der er fremstillet som en ægte 'synthespian', dvs. en syntetisk skuespiller.[3]

Føler jeg mig overbevist af Landreths portræt af Ryan? Absolut, så længe jeg kan læse fremstillingen som et visuelt psykogram, som en tolkning af et sjæleligt indre, og ikke som en rendyrket dokumentar om

Ryan Larkins liv. Den overbevisende fremstilling er mere interessant end en hvilken som helst virkelighed.

Oversat fra svensk af redaktionen

Noter

1. Om Ryan Larkins projekt *Spare Change*, se http://www.ryanbango.com/
2. Klip og stillbilleder fra Chris Landreths *Ryan* er tilgængelige på National Film Board of Canadas website: http://www.nfb.ca/trouverun-film/fichefilm.php?lg=en&id=51259&v=h *Ryan* er også udgivet på dvd: *Cyberarts 2004. International Compendium — Prix Ars Electronica 2004. Computer Animation/Visual Effects*, Linz 2004, og *Ryan (Special Edition)*, 2005.
3. Om begrebet 'synthespian', se http://www.kwcc.com/works/sp/lead.html

Litteratur

Besen, Ellen (2004). "Make It Real — Part 1: Off the Beaten Path". In: *Animation World Magazine*, december 2004: http://mag.awn.com/index.php?ltype=search&sval=landreth&article_no=2329

Gilland, Joseph (2007). "The Animated Scene: For You, Ryan". In: *Animation World Magazine*, februar 2007: http://mag.awn.com/?ltype=pageone&article_no=3181

Landreth, Chris (2004). "Goldene Nica". In: *Prix Ars Electronica 2004*: http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?iProjectID=12812

Robertson, Barbara (2004). "Psychorealism". In: *Computer Graphics World*, 27: 7, juli 2004.

Robinson, Chris (2000). "Last Exit on St. Laurent Street: The Wonderfully Fucked Up World of Ryan Larkin". In: *Animation World Magazine*, november 2000: http://www.awn.com/mag/issue5.08/5.08pages/robinsonlarkin.php3

Shannon, Sonya (1996). "Ode to Computer Animation". In: *Leonardo* 29: 5, 1996, s. 441-457.

Townsend, Emru (1999). "Along the Banks of St. Lawrence". In: *Animation World Magazine*, marts 1999:
http://www.awn.com/mag/issue3.12/3.12pages/townsendcanada.php3

Weishar, Peter (1998). *Digital Space. Designing Virtual Environments*. New York, McGraw-Hill.



Mind Game (Masaaki Yuasa, 2004).

Mind Game – en sund hovedpine

Tankevækkende balanceakt mellem fortælling og fabuleren fra det japanske Studio 4°C

Af Rasmus Brendstrup

Gud er en dværg. Og kvinde. Næ hov, nu bliver Gud til et naivistisk fabeldyr i psykedeliske gevandter. Gud skifter form og farve igen og igen, fra gammel til ung og videre i fuld fart. Det er alt sammen komplet åndssvagt. Lad os derfor lade Vorherre m/k ligge for en stund og spole nogle minutter tilbage.

Det er aften et sted i Osaka. En ulykkeligt forelsket fyr ligger flæbende på gulvet i en bar. En gangster nærmer sig bagfra og presser en pistol solidt op mellem balderne på ham. Og trykker af. Den unge mand bliver slet og ret skudt i røven og dør den mest ydmygende død for øjnene af sin elskede, der ligger andetsteds på gulvet med blusen flået itu.

Sekvenser som disse ville under nor-

male omstændigheder næppe kunne integreres i én og samme film. Men i den på alle måder normbrydende *Mind Game* (2004) er der ingen smalle steder. Her leder det ene naturligt til det andet. Dør man på den hårde måde, møder man Gud på den fjollede. Og hvis man er en filmfigur udtænkt af en tilpas utilpasset hjerne, takker man nej til dødsriget og tager sig en ekstra gratis runde blandt de levende. Det søde jordeliv med hurtige biler, god mad, blomster og bier, sjippeture, en enkelt hval og *no regrets*.

Netop sådan er *Mind Game* som filmoplevelse. Eksplosiv, uforudsigelig og grænseoverskridende – men på forunderlig vis samtidig menneskelig, psykologisk interessant og med lige akkurat så meget fortællemæssig sammenhængskraft, at historien – eller måske rettere: udfordringen med at få skabt hoved og hale på historien – får greb i tilskueren. Filmen er sandt for dyden ikke for puritanere. Men den udgør et bemærkelsesværdigt stykke animationskunst, der peger et godt stykke ind i det nye årtusinde, både hvad angår dens frimodige blanding af allehånde stilarter og som fortælleeksperiment betragtet.

Al magt til diversiteten. *Mind Game* kunne næppe være blevet undfanget og produceret noget andet sted end på Studio 4°C. Det relativt lille foretagende er blot ét af over 400 aktive animationsstudier i Japan, men det har gennem den seneste snes år slået sit navn fast som et af dem, der satser hårdest på den kunstneriske frihed og tager den eksperimenterende fortælleform mest seriøst.



Eksempler på den stilistiske variation i *Mind Game*.

Når studiet søsætter egne produktioner, sker det sjældent ud fra den devise, som Studio Ghibli og andre toneangivende selskaber i Japan arbejder efter, nemlig et tydeligt hierarki, hvor slutproduktet afspejler én persons vision. I den forbindelse er Ghibli-legenden Hayao Miyazaki særligt berømt og berygtet – han tegnede angiveligt selv 80.000 af de i alt 144.000 tegninger, der udgør *Princess Mononoke* (*Mononoke hime*, 1997).

På Studio 4°C overlades langt mere selvstændigt initiativ til den enkelte animator. Om *Mind Game* har en af studiets grundlæggere, Eiko Tanaka, således berettet, at den i det store og hele rummer alt, hvad studiets animatorer lige på det tidspunkt havde at stille til rådighed. Selve produktionsfasen har et workshop-præg, som man sjældent ser i animationsbranchen.[2]

Med en sådan kunstnerisk 'ideologi' som afsæt virker det logisk, at Studio 4°C især har gjort det i kortere produktioner – man kan ikke ekstemporere sig igennem en film i spillefilmlængde. Blandt de væsentligste og mest gennemarbejdede værker hører den mellemlange metafysiske scifi-fortælling *Magnetic Rose* (1995)[3] og fem segmenter til 3D-antologien *Animatrix* (2003), som er den bedst sælgende *direct-to-video* anime-udgivelse i USA nogensinde.[4] For nylig har Studio 4°C såmænd lavet deres helt egen antologifilm, *Genius Party* (2006), hvor de fjorten afsnit er lige så forskellige i animationsstil og tonefald, som fragmenterne i *Mind Game* er det. Studiet gør kort sagt en dyd af diversiteten.

Samme tendens kan spores i de tre serier af kortfilm, Studio 4°C har produceret: *Digital Juice* (seks afsnit, 2001), *Sweat Punch* (fire afsnit, 2002) og *Amazing Nuts!* (fire afsnit, 2006). Her er ikke tale om fortløbende figurer eller fortællinger, endsige en ensartet tegnestil. Snarere er filmene små planeter af fabulerende tossestreger i hver sit hektiske kredsløb om det tyngdefelt af fascinationspunkter, der kan siges at være Studio 4°C's varemærke eller kerneværdier: opløsningen af realitetsniveauer, fascinationen af psykedeliske motiver og dyrkelsen af fandenivoldske fortællestrukturer. Selskabets frontfigur, Koji Morimoto, kalder selv sit tidlige arbejde for surreel science fiction og betoner en interesse i at blande "det ordinære med det ekstraordinære; det velkendte med det ukendte" (cit. Pilling 2001: 134).

Senere i artiklen vil jeg vende tilbage til Morimoto og andre af studiets centrale navne og deres værker. Men i første omgang skal det dreje sig om *Mind Game*, som er selskabets ubetinget mest radikale og vellykkede eksperiment. Filmen er instrueret af Masaaki Yuasa og er hans debut inden for det lange format.

Festfyrværkeri af stilarter. "*Mind Game* rummer Joyces polyfoni, den kosmiske humor fra *Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, Dalis surrealisme, den dynamiske æstetik, vi kender fra den bedste japanske anime, Coen-brødrenes tørre humor, og meget mere."

Sådan lyder et af de mere præcise skudsmål om filmen (Mann 2005), og som det allerede er antydet, er *Mind Game* også på det rent stilistiske plan så mangefacetteret, at en beskrivelse ikke tilnærmelsesvist kan blive udtømmende. For størstedelens vedkommende er tegnestilen den klassiske anime-teknik, men figurerne er usædvanligt foranderlige; ved aggressive udfald kan de antage en stikkende, fortegnet karakter, der mest af alt leder tankerne hen på Jannik Hastrups cerut-rygende madammer i *Bennys badekar* (1971). Andre steder kan stilen svinge fra bevidst naivistiske stregtegninger til uhyre naturtro 3D-animatio-

ner af kæmpebølger. Og der er blandingsformer, hvor ansigterne af filmens *voice actors* er affotograferet og indklippet som en slags digitaliseret flyttefilm.[5]

Det mest originale træk ved filmens visuelle side er måske scenernes baggrunde. Her er perspektiviske grundregler sat ud af kraft og den ekspressive effekt forstærket ved, at stort set alle indholdselementer (inventar, gulv, baggrundspersoner, etc.) fremstår i nuancer af samme grundfarve. Ligefrem at tale om kodede stemningsfarver er nok at tage munden for fuld, men under alle omstændigheder er de radikale skift med til at forstærke indtrykket af, hvor pludseligt vores hovedperson kan foretage spring på halve eller hele oktaver i sit følelsesregister.

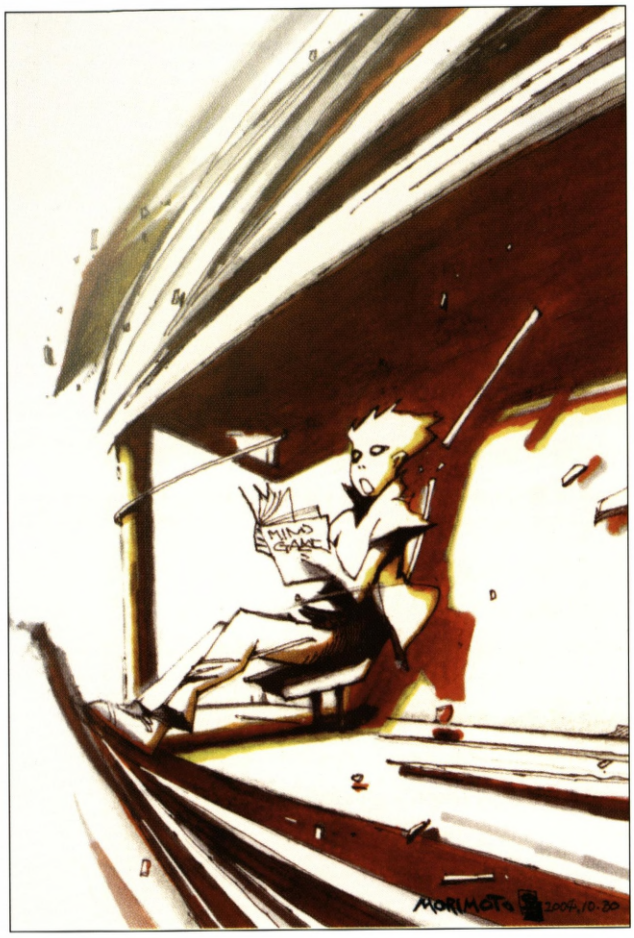
Når de visuelle koder og forskellige stilarter tjener til mere end blot at dupere tilskueren, hænger det sammen med det forhold, at hovedpersonen i filmen selv er manga-tegner. Vi præsenteres altså ikke alene for et stærkt subjektivt blik på verden, det er også et blik båret af en person, der er vant til at tænke i fortegninger. Og derved er filmens subjektive aspekter ikke engang udtømt.

Livet passerer revy – måske. Tidligt i *Mind Game* præsenteres vi for en usædvanlig montage af øjebliksbilleder: billeder af byliv, tv-begivenheder, udsigten fra et værelse, et barn i en kuvøse, highlights fra fodboldkampe, glimt fra en skolegård, etc. Sekvensen er 135 sekunder lang og rummer i omegnen af 90 'indstillinger'. Det er et 'klippe'-tempo, der ikke er usædvanligt for en action-sekvens, men det er et højt tempo for en sekvens uden logisk progression. I denne montage-sekvens er der ingen identificerbar figur, vi følger fra indstilling til indstilling. Tværtimod skifter vi abrupt tid og sted mere end 70 gange i løbet af de 90 'klip', og kun sporadisk aner man en sammenhæng – f.eks. da vi i flere tempi får glimt af et forulykket kærlighedsforhold skildret gennem brevvekslinger, korte møder på skolegangene og bouncede mails på en computerskærm. Seeren får her færten af en form for logik: vi er sandsynligvis vidne til en subjekt-forankret serie af associationskæder. En version af den kliché, at et liv kan passere revy, måske. Dette skal senere vise sig at rumme en form for bogstavelighed.

Der er bare det ved det, at vi på dette tidspunkt ikke har nogen 'knage' at hænge billederne op på. Vi kender ikke karakterne og kan derfor dårligt relatere til de enkelte scenerier – de buldrer derudaf, hurtigere end de fleste teenagere ville kunne zappe på et tv. Men netop fordi man som tilskuer *aner* en kode eller forståelsesnøgle, suges man alligevel ind i associationsflowet.

Også andre typer forbindelser springer frem af billedstrømmen. F.eks. i form af ligheder i bevægelser: der klippes fra en arm, der kaster foder ud til fugle på et tag, til en person, der deler løbesedler ud på en gade. Allerede på dette punkt, få minutter inde i *Mind Game*, får man fornemmelsen af, hvad der er filmens tvetydige fascinationskraft: på den ene side dens associative form og subjektive præg, og på den anden side dens deraf afledte uforudsigelighed og mangel på overordnet perspektiv.

Skal man pege på anime-værker med lignende karakteristika, bliver det nok først og fremmest Tsurumaki Kazuyas serie *FLCL* (udtales 'Furikuri', 2000), der blander et stort kvantum af de medieimpulser, en tolv-årig knægt er blevet udsat for, til en hallucinerende kinesisk æske af videospilsvirkeligheder – et fragmentbombardement af sanserne, som kritikeren Brian Ruh med en fin sans for underdrivelse har kaldt



Mind Game er baseret på en manga af virkelighedens Robin Nishi. Her er læseoplevelsen skildret i et artwork af Studio 4°C-lederen Koji Morimoto.

'postmoderne animation' (Ruh 2006: 141).

Selvhad og aggressioner. Da først montagesekvensen er slut, og den suggestive titel *Mind Game* er løbet over lærredet, tegner der sig trods alt en fortælling, der er til at følge. Nishi er en fløs på vel en snes år. Han er netop tilfældigt rendt på sin barndoms flamme, den jævnaldrende Myon, og sammen går de nu gennem Osakas regnvåde gader. Nishi er lige så kejtet, som han er overilet – ude af stand til at skjule sin fortsatte fascination af Myon og ikke mindst hendes barm, der er vokset betragteligt siden sidst.[6]

Hun virker ikke afvisende over for hans drengede tilnærmelser, men på et trappetrin stiller hun ham alligevel det spørgsmål, der får fortællingen til at accelerere. Hvad ville Nishi sige til det, hvis hun skulle gifte sig med en anden? Nishi gennemspiller mentalt forskellige scenarier – både den tapre lykønskning og den uforbeholdne kærlighedserklæring. I næste scene ser vi ham på en bar med Myon. Og hendes nye fyr.

Nishi er splittet mellem jalousi og den hovne følelse, at konkurrenten ikke har nær så meget at byde på som han selv: "Lastbilchauffør, hva'? Fint nok, jeg havde også selv et fysisk betonet arbejde engang." Nishi er selv manga-tegner af profession[7], men øjensynligt indebrændt og halvfalleret. Man aner, at Nishi, måske af samme årsag, også er lidt fascineret af Myons flotte, udadvendte kæreste. Han vil øjensynligt gerne vise samme afslappede stil, og det varer ikke længe, før de to skåler og fører mandesnak, så Myon bliver ilde berørt.

I et animationsmedie, hvor mange figurer er lige så psykologisk todimensionale som det papir, de er tegnet på, er vores unge hovedperson allerede på dette tidspunkt af fortællingen en af de mere interessante. Han opfører sig ikke sympatisk, men der er alligevel en masse menneskelige følelser i ham, som vi får adgang til i kraft af voice-over og subjektive fortegninger. Nishi er på dette tidspunkt blevet præsenteret som en fyr, der kun i fantasien kan udtrykke varme følelser åbenhjertigt, og som er tydeligt frustreret over at færdes få centimeter fra en barm, han har stirret så meget på, at den nærmest har antaget mytologiske proportioner. Selvhadet og aggressionen lurer lige under overfladen. Man er som seer alvorligt i tvivl om, hvorvidt man vil ham det bedste.

Lige i røven. Filmens konflikt tilspidses, da

et par karikerede *yakuza*'er entrer baren. Den ene ligner et træt mappedyr, den anden er en barnlig kæmpe med volds-psykopatien dirrende uden på sin stramtsiddende fodbolddragt. Barens ejer har fuppet ham, forstår vi – og desuden muligvis voldtaget hans kæreste. Scenen forstærker det indtryk, tilskueren allerede har, nemlig at der er sket en forskydning fra visuel og handlingsmæssig realisme til en rent psykologisk. Manden er enorm, fordi Nishi føler sig lille.

Da kæmpegangsteren vælter Myon om på gulvet og lægger an til at voldtage hende i en form for misforstået hævnakt, er det ikke overraskende Myons nye fyr, der forsøger at blande sig. Han bliver dog hurtigt slået bevidstløs. Nishi ligger sammenrullet med enden i vejret i et hjørne af baren. Myon tigger ham om hjælp, men i stedet for at handle bliver Nishi gjort til genstand for kæmpens opmærksomhed. Han får slet og ret stukket *yakuza*'ens skyder op i røven. Således liggende på gulvet og overdænget med ydmygelser kommer handlekraftens Nishi omsider til syne. Timingen kunne dog dårligt have været ringere. Fornemmelsen af et truende angreb får kæmpen til at trykke af. I et par yderst utraditionelle røntgenbilleder ser vi kuglen flå Nishis indre i stykker. Kæmpen slår en hånlatter op og efterlader Nishis blodige korpus i hjørnet.

Vores hovedperson er død. Vi nåede knapt at lære ham at kende, og det var end ikke et særlig sympatisk førstehåndsindtryk, han gav. Til gengæld var det også en urimeligt ydmygende exit, og man kunne vel egentlig endnu bedre have ønsket sig, at det var yakuza'en, der var blevet onduleret på denne måde.

Denne lidt omvendte form for identifikation – hvor man ikke inviteres til at identificere sig med en figur i kraft af dennes mål eller sympatiske træk, men snarere på grundlag af en form for medynk – støder man flere gange på i Studio 4°C's produktioner.

***Truman* på speed.** Et godt eksempel er den 28 minutter lange *Eternal Family* (*Eikyû kazoku,* 1997) af studiets medstifter og hovedkraft, Koji Morimoto. Filmen kan bedst betegnes som en slags *The Truman Show* på amfetamin og handler om en familie, som er blevet nationens kæledægger i et reality-show. De ved godt, at de er spærret inde, men på grund af en hjernevaskning (som ikke forklares nærmere) ved de ikke, at der reelt er en verden udenfor. Som med Nishi i *Mind Game* tegnes familien som ofre, men også i lang tid som lidet elskelige – nærmest som en gruppe aggressive, grimme DAMP-børn i aldersgruppen 2-50 år. Det er gakket, underholdende og temmelig trættende[8], i hvert fald indtil Morimoto lader familien slippe ud af deres fængsel, så de kan få afprøvet de mere positive sider af familiesammenholdet.

Også denne sidste detalje afspejler en tendens i Studio 4°C's produktioner: at der et eller andet sted i anarkiet, bag figurernes knækkede psyke og tabermentalitet, banker et sentimentalt, nærmest romantisk hjerte. De skal bare gå så grusomt mange ting igennem, før de kommer ud på den anden side. I højere grad end nogen gælder dette Nishi.

Blodig metafysisk komedie. Det er nemlig ikke endegyldigt slut med vores hovedperson i *Mind Game*. Efter skudscenen i baren skifter filmen spor og bliver til noget, man næppe ville kunne finde på at lave andetsteds end i Japan: en blodplettet, surrealistisk-metafysisk komedie. Vi ser en sønderskudt Nishi komme til hægterne. Hægterne er måske så meget sagt, for blo-

det fosser ud af mund, næse og øjne på ham, men han vågner dog op – i et form- og farveløst rum. Nishi er i det hinsides, i en form for limbo.

Det er her, Gud dukker op foran ham i skikkelse af dansende, leddeløse fabeldyr, der ustandseligt skifter form.[9] Egentlig skal Nishi blot tage den store dør, fortæller Gud, så er det uigenkaldeligt slut. Det med reinkarnation er en skrøne. Ingen ekstra liv til Nishi, selv om han spørger pænt og virker tilpas meget som en, der kunne bruge det.

Men så tager fanden ved Nishi. I et erindringsglimt fra barndommens anime-tv-serier ser han en lille fyr, der via sit tidsbælte skruer tiden tilbage – og lader sig inspirere af ham. Ved en kraftanstrengelse lykkes det ham at spæne retur til livet, vælte yakuza'en til side, gribe pistolen og pløkke hovedet af ham. Nishi er tilbage, og nu er alle tøjler sluppet. Antihelten er blevet transformeret til helt, en enerådig macho. Han griber målbevidst fat i Myon og barpigen, som er Myons søster. Han tvinger den overlevende gangster til at give sig et sæt bilnøgler og forlader så etablissementet i en hørm af brændt gummi.

I den følgende sekvens slipper Nishi og hans to piger med nød og næppe fra en gruppe allierede gangstere, der har taget forfølgelsen op. Flugtruten går bl.a. durk igennem en fabrikshal fyldt med babydukker og ned til havnen, hvor bilen dratter i, skylles bort af en tsunami og bliver slugt af en hval. Også dét overlever trekløveret uden de store skrammer.

Præmissen for hele den resterende del af filmen (og vi er kun et kvarter inde i den!) er, at Nishi måske/måske ikke er kommet døden i forkøbet. Hvis han er, så hører filmen til i det eskapistiske domæne og er en fortælling om en knægt, der i rette sekund tager sig sammen og lader macho-drømmen få vinger. Hvis ikke, så udgør den resterende del af filmen ganske enkelt et dødsøjebliks tanker, der er strakt ud til en times uforudsigelig, elastisk og ofte poetisk action. Det er i så fald ikke et liv, der passerer revy, men snarere en eksplosion af en højtryks-komprimeret drøm, der afspejler både drømmerens længsler og de erindringer, de tager afsæt i. Meget taler for det sidste.

Homosex i hvalfiskens bug. De tre kommer til sig selv i buldermørke. Bilen flyder fortsat, blot fuld af vand. Efter en kort svømmetur når de til en lejder, der fører dem til en slags hængende hus – store gulvflader, der hænger i tove, tilsyneladende uden forankring oventil. Her bor en gammel eneboer, som har været borte fra civilisationen i 30 år, men drømmer om at vende tilbage.

Jiisan ('Bessefar'), som de kalder ham, byder på varme bade og festmåltider. Langt mere interessant er han dog som spejlbillede og modbillede til Nishi. Den gamle mand nærer interesser og følelser, som i mangt og meget overlapper Nishis egne. Både han og Nishi smugkigger, da pigerne tager nøgenbad. Og i en af filmens mange betagende drømmeagtige musical-sekvenser styrer de to mænd et gigantisk sjippetov med deres lænder – et sjippetov, som ligner den gamle mands bambus-fiskestang, men som indiskret forbinder de to mænds kønsdele. Det er naturligvis de to piger, de sjipper med.

Det kan måske på beskrivelsen lyde som reminiscenser af japanske *pink movies* møntet på husarerne[10], men pornografisk er *Mind Game* langtfra. Der er en oprigtig poesi på spil i dens fabulerende erotiske fantasier – en poesi, som bl.a. åbenbarer sig, da Nishi senere dyrker elskov med Myon, og deres former glider sammen i et

semiabstrakt mønster udført i noget, der ligner akvarel-maling.

Når der også er ballonbryster og S/M-legetøj i filmen, har det snarere karakter af en understrøm af halvforbudte tanker hos en senpubertær ung mand, der skal til at finde sin hylde rent seksuelt. Og Jiisans tilstedeværelse er med til at give et ganske komplekst billede af, hvad Nishi selv tænker og føler på dét område. Den gamle mands gemakker er fulde af mannequin-dukker iklædt S/M-udstyr og kulørt udklædningstøj – barnligheden og voksenlivet er igen svære at adskille. I en ganske kort sekvens ser man desuden den gamle mand og Nishi omfavne hinanden i en robåd, og især Jiisan er tydeligt udmattet og lyksalig bagefter.

Tematikken bliver aldrig sat i forgrunden eller verbaliseret i *Mind Game*, men det er tydeligt, at Nishi i sit dødsøjeblik – hvis det er det, vi er vidne til – også forholder sig til en mængde homoerotiske fantasier eller impulser (muligvis blot fremkaldt af den projektil-penetration, han lige er blevet udsat for). Set i det lys får det også symbolske overtoner, at Nishi i flere omgange prøver at tage flugten uden at tage den gamle mand med – og tilmed uden tanke for pigerne, der følger efter ham på eget initiativ. Der er sandsynligvis både et fadermord og en afstandtagen til (latent) homoseksualitet gemt i scenen; en form for surrealistisk drømmefantasi, der vækker mindelser om André Breton og Luis Buñuels værker. Vulgærfreudiansk opkog eller ej – motiverne findes i filmen.

Endelig hjemme. De to første flugtforsøg ender forgæves, da en kæmpebølge sender deres lille robåd retur. I tredje forsøg lykkes det dog Nishi og pigerne at undslippe deres ikke ubehagelige fængsel i hvalfiskens bug. Geografien er uklar – som i al anden drømmelogik er der ingen grund til at hæfte sig ved detaljer som op eller ned, ud eller ind. Flugten udgør filmens klimaks og er et hæsblæsende og mageløst animeret crescendo, hvor Nishi og pigerne først får robåden op i overmenneskelig fart og dernæst må løbe på selve havets overflade – og i den sidste fase tage afsæt fra flydende træstumper, fisk og andre havdyr. Det er som Supermans flyven om kap med lyset; en eskalerende kamp for at gennembryde muren for det menneskeligt mulige. Nishi redder som den selvfølgeligste ting i verden de to piger fra at sakke agterud. Han brækker en fod, men kommer så i tanker om, at hans mor sørgede for calcium i hans varme mad som kompensation for de glas mælk, han nægtede at drikke som barn. Og løber derpå videre uskadt. Han kolliderer med et tankskib og andre forhindringer, men holder kadencen, indtil han krydser tærsklen og i ro og mag kan svæve ind over havneindløbet til barndomsbyen Tokyo.

Den bjergtagende sekvens slutter med en livs-opsummerende form for afrunding: Nishis egen udvikling fra purk til teenager og videre til etableret manga-kunstner krydsklippes med trin fra hjembyens udvikling. Byggerier skyder op, Nishi får eget værelse, gader summer af liv, og Nishi betragter sin familie og nære omgivelser. En patetisk *tagline* fra et andet værk fra den japanske filmskat kan måske bedst sammenfatte, hvilken stemning denne sekvens hensatte undertegnede i. Sloganet lyder: "Fortiden, nutiden, fremtiden. Ét menneskes tanker og forestillinger – til hele menneskeheden. Én persons drømme – til alle drømmere." Citatet er fra pr-materialet til *Akira Kurosawas drømme* (*Yume*, 1990), der ligesom *Mind Game* skaber sit helt eget surrealistisk-nostalgiske landkort med alvorsfulde sorte pletter. Begge film betragter subjektet som den billedgenere-



Pr-illustration for *Mind Game* med alle de centrale figurer.

rende og narrativt fremaddrivende kraft. Der er dog også en væsentlig forskel på de to film: hvor *Akira Kurosawas drømme* betoner drømmerens æstetiserende blik, en selvbiografisk og kunstnerisk funderet måde at betragte verden og minderne på, så rummer *Mind Game* den implicitte og ikke-didaktisk fremførte pointe, at subjektiviteten er et fælles grundvilkår for alle mennesker. Nishis minder er ganske vist specifikke og detaljerede, og de antager absurde former og proportioner i hans drømmeunivers. Men selve minderne fremstilles netop ikke som værende ekstraordinære set med udefrakommende øjne. Det er sansninger, minder, forelskelser, impulser og frustrationer, enhver kan relatere til.

Således ligger der, i øjet på den orkan, som *Mind Game* udgør som sanseoplevelse, et stilfærdigt, poetisk-humanistisk livssyn. I grunden et ganske sælsomt miks.

Er drømme fælleseje? Men derved er det ikke endegyldigt slut. Som en alternativ slutning eller bonus-epilog følger herefter endnu en løst sammenkittet montage af allehånde øjeblikke fra et langt liv. I lighed med den sekvens, der indledte filmen, blandes personlige highlights med de ordinære mellemregninger, tv-medierede glansøjeblikke fra sportens verden med synet af barndommens hundehvalp. Mange af klippene vil man kunne genkende fra filmens indledende montage, men flere er kommet til.

Det elegante ved sekvensen er imidlertid ikke, at den udgør anden del af en form for symmetrisk parentes om filmens hovedhandling, ej heller at den måske udgør den bogstavelige livet-passerer-revy-sekvens, der sætter punktum for Nishis liv og danner rammen om vores filmoplevelse. Næ, mere påfaldende er det, hvordan detaljer i de enkelte øjeblikke, som i filmens begyndelse ikke gav mening, nu kan genkendes fra filmens midterdel: *yakuza*-kæmpen er tilsyneladende undfanget ved at kigge på en VM-kamp; Jiisan er i virkeligheden tjener i en fastfood-restaurant, osv. Både personer og genstande viser sig at have haft rod i konkrete erindringer. Der *er* altså en form for nøgle til filmen.

Men helt udtømmende er den forklaring alligevel ikke. En af de interessante ting ved slutsekvensen er nemlig, at den ikke blot rummer Nishis minder, men også Jiisans. Den gamle mand har fulgt landsbyer skyde op, oplevet Anden Verdenskrigs kanoner skyde dem ned igen – billeder, der ikke kan tilskrives Nishi eller hans jævnaldrende.

Hvordan skal det tolkes? Er filmens

pointe, at drømmene er fælleseje for de døde? Eller at der er en form for slægtskab mellem netop Nishi og Jiisan, som kunne forklare en konkret udveksling af minder? Ingen af hypoteserne lader sig be- eller afkræfte ud fra filmens egne udsagn.

Det er en mystificerende udgangsbøn, tilskueren sendes ud fra filmen med. En finale af den slags, der giver umiddelbar lyst til at se filmen igen – men også en afrunding, som er tro mod filmens centrale karakteristikum: dens inkongruens. *Mind Game* er ikke en film, der passer ind i genre- eller stilkategorier, og det er ikke en oplevelse, der falder på plads lige med det samme.

Cool kunst. Amerikaneren Michael Arias, der som den første vesterlænding nogensinde har fået lov at stå bag roret på en anime-spillefilm, Studio 4°C-produktionen *Tekkinkonkreet* (2006), har sagt om arbejdsvilkårene i den japanske animationsbranche:

> Hvis man skulle beskrive forholdene i en enkelt sætning, ville den lyde sådan her: 'Vi kommer ikke til at betale dig, men du kan gøre, som det passer dig'. Det store plus er, at man kan udtænke de skøreste, mest bizarre og langt ude ting og tilmed få dem ført ud i livet. Der er faktisk et marked for det. Animationsbranchen er en trykkoger for cool kunst i Japan. (cit. Patrick 2006).

'Cool kunst' er den rette betegnelse for den niche, Studio 4°C har skabt sig med deres egenproduktioner. I et anime-farvand fuldt af filosofiske og ikke sjældent lommefilosofiske betragtninger over, hvor pålidelige vores virkelighedsbilleder egentlig er (ikke mindst i lyset af robotternes og computersimulakrernes indtog i teknologisamfundet), er det en særlig befriende oplevelse at se, hvor meget luft under vingerne studiets animatorer kan give en uprætentiøs idé.

Mind Game er jo i bund og grund – hvad enten den ses som en rejse tilbage til livet eller til de evige japanske jagtmarker – 'blot' en film, der forsøger at sætte form og farver på, hvordan vi som tænkende væsener konstant svømmer rundt i en pøl af aktive og inaktive, kontrollable og ukontrollable erindringer.

Lad dette være en anbefaling eller en advarsel: *Mind Game* er en af filmhistoriens mest ekspressive hyldester til menneskehjernens kompleksitet og krinkelkroge.

Noter

1. Kilde: Det officielle festivalprogram for Berlin Film Festival 1998.
2. Gilson 2005. Ud over Eiko Tanaka var Koji Morimoto og Yoshiharu Sato med til at grundlægge Studio 4°C.
3. At kalde filmen for et produkt af Studio 4°C's 'ideologi' vil dog være en tilsnigelse, al den stund at der står to andre store anime-auteurs bag hhv. manus og manga-forlæg, nemlig Satoshi Kon (*Perfect Blue*, 1998) og Katsuhiro Ôtomo (*Akira*, 1988). Men Koji Matsumoto fortæller i dvd'ens ekstramateriale, at han pressede på for – og fik lov til – at pejle filmen i en anden retning end den, manuskriptet i første omgang foreskrev. Så et vist medejerskab kan i hvert fald komme på tale.
4. Kilde: *The Japan Times*, 21. dec. 2006. Studio 4°C fungerer i øvrigt også som daglejere på andre selskabers spillefilmprojekter – med Katsuhiro Ôtomos *Steamboy* (*Suchîmubôi*, 2004) og Rintaros *Metropolis* (*Metoroporisu*, 2001) som de mest kendte. I tilfældet *Metropolis* har studiet fundet en film, der i sin iøjnefaldende blanding af stilarter (Lamarre 2006: 178, og Brendstrup 2005: 40) kan kaldes kongenial med selskabets egne film. Studio 4°C stod for 3D-effekterne i filmen.
5. Dette er den såkaldte *rotoscope*-teknik, som en anden radikal anime-instruktør, Mamoru Oshii, nyligt har drevet til sin yderste konsekvens. Det sker i konceptfilmen *The Amazing Lives of the Fast Food Grifters* (*Tachiguishi retsuden*, 2006), der er næsten lænset for klassisk animation. Oshii har fået taget intet mindre end 30.000 fotos af skuespillerne, sådan at stemninger og stemningsskift kan gøres næsten flydende ved hjælp af dem alene (Oshii 2006). Men også kun næsten, for

dynamikken ved *rotoscope*-teknikken ligger et andet sted end i blødt animerede overgange. Stillbilleder er så blevet lagt ind som 2D-billeder i et tredimensionalt rum og dér animeret, så resultatet ligner en sær blanding af papfigur-dukketeater og hitech-computeranimation.

6. Myons funktion som fortællingens dynamo kan sammenlignes med den moderne arketype i den japanske animationsfilm, som Susan Napier har kaldt 'den magiske kæreste' (Napier 2001: 39-62 og 139-56).
7. Figuren er i øvrigt opkaldt efter forfatteren til den manga, filmen er baseret på, nemlig Robin Nishi, og må være et af de mest udleverende og uflatterende selvportrætter, der nogensinde er overført til tegnefilm. Masaaki Yuasa siger om filmatiseringen: "Omtrent halvdelen af filmen er identisk med mangafortællingen. Jeg har blot ændret strukturen en smule. (...) Stilen er også omtrent den samme; tegneserien er lavet nærmest henkastet, spontant. Det er det vigtigste. Stilen fremstår lidt grov, men sådan er forlægget altså." (cit. Townsend 2005). Mangaen er ikke oversat fra japansk.
8. Ganske sigende er det kun på dvd, at man finder den 26 minutter lange version af fortællingen. I den originale japanske tv-version var den opklippet i smådele à ét minut – til gengæld var der så 54 dele.
9. Med sin uhildede psykedelia-fascination og sine simpelt udførte figurer i klare farver legitimerer denne del af filmen mere end noget andet den stilistiske parallel til George Dunnings tegnefilmklassiker *Yellow Submarine* (1968), som mange anmeldere af *Mind Game* noterer sig (se f.eks. Halter 2005 og Vandeuren 2005). Parallellen afspejler dog en form for etnocentrisme hos anmelderne, for mere oplagte inspirationskilder findes *in-house*. Limbo-sekvensen bringer bl.a. mindelser om Koji Morimotos ti minutter lange Studio 4°C-produktion *Open the Door* (*Tobira O Akete*, 1995). Filmen, der hører til Morimotos mindre kendte produktioner, følger en lille pige på drømmerejse til tonerne af Grieg. Hun flyver ud fra sit nattemørke soveværelse og op i et vægtløst eventyrland af karruseller, fjolledyr og kulørte maskiner, indtil hun finder en kat, som hun tager med sig hjem i seng.

   En anden og endnu mere oplagt forløber for *Mind Game* er Tatsuo Satos *Cat Soup* (*Nekojiru-so*, 2001), der er et syretrip af antropomorficeringer, fri fantasi og transformationer. Filmen følger en udpræget menneskelig kattekillings jagt på sin søster, der bliver ført væk af en fremmed – selveste Døden – til et drømmeland befolket af hvaler, fabeldyr og Gud selv. Som i den senere *Mind Game* gøres det i denne film muligt at skrue tiden tilbage. *Mind Games* instruktør, Masaaki Yuasa, er da også krediteret som både medforfatter og *animation director* på *Cat Soup*.
10. På japansk kaldet *pinku eiga* – betegnelsen dækker den bølge af neo-pornografiske film, der rejste sig i starten af 1960'erne (flere med politisk understrøm), og som udgjorde halvdelen af den årlige japanske filmproduktion, allerede inden 60'erne var omme (Desser 1988: 98-107).

Litteratur

Brendstrup, Rasmus (2005). "Overgearede undergangsscenarier". In: *Kosmorama* nr. 236, vinter 2005, s. 33-42.

Brown, Steven T. (red.)(2006). *Cinema Anime*. New York, Palgrave Macmillan.

Desser, David (1988). *Eros plus Massacre. An Introduction to the Japanese New Wave Cinema*. Bloomington, Indiana University Press.

Gilson, Mark (2005). "NYAFF Report: Mind Game Review": ttp://www.twitchfilm.net/archives/002486.html

Halter, Ed (2005). "Mind Game". In: *The Village Voice*, 30. aug. 2005: http://www.villagevoice.com/film/0535,tracking1,67306,20.html

Lamarre, Thomas (2006). "The First Time as Farce: Digital Animation and the Repetition of Cinema". In: Brown 2006, s. 161-88.

Macias, Patrick (2006). "*Anime* through an American eye". In: *The Japan Times*, 21. dec. 2006.

Mann, Mark. "Fantasia Report: Mind Game Review". http://www.twitchfilm.net/archives/002668.html

Morimoto, Koji (2006). Interview givet på Japan Media Arts Festival. http://plaza.bunka.go.jp/english/festival/backnumber/winners_i/p8/morimoto.html

Napier, Susan J. (2001). *Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York, Palgrave.

Napier, Susan (2006). "'Excuse Me, Who Are You?': Performance, the Gaze, and the Female in the Works of Kon Satoshi". In: Brown 2006, s. 23-42.

Oshii, Mamoru (2006). Upubl. interview ved artiklens forfatter, Venedig, 2. september 2006.

Pilling, Jayne (2001). *Animation 2D and Beyond*. Crans-Près-Céligny, RotoVision.

Ruh, Brian (2006). "The Robots from Takkun's

Head: Cyborg Adolescence in *FLCL*". In: Brown 2006, s. 139-60.

Silvio, Carl (2006). "Animated Bodies and Cybernetic Selves: *The Animatrix* and the Question of Posthumanity". In: Brown 2006, s. 113-38.

Townsend, Emru (2005). "Masaaki Yuasa. Interview": http://www.fpsmagazine.com/feature/050718yuasa.php

Vandeuren, Jean-François (2005). "Mind Game": http://www.panorama-cinema.com/html/critiques/mindgame.htm



Barefoot Gen (*Hadashi no Gen*, 1983, instr. Masaki Mori).

Bombekrig i børnehøjde

Animerede japanske krigshistoriers realisme, emotionelle effekt og historiske troværdighed

Af Lars-Martin Sørensen

Menneskehedens historie byder på hændelser, som i rædsel og menneskelig lidelse kan forekomme aldeles ubeskrivelige. Historien om Anden Verdenskrig er rig på sådanne hændelser. Ord rækker ikke, og fotografier formidler kun gru i fastfrosne glimt. Men rædselsformidlingens åbenlyse armod til trods er filmhistorien ganske rig på fiktionsfilm, som søger at beskrive det tilsyneladende ubeskrivelige. Spielbergs *Schindler's List* (1993, *Schindlers liste*) er et eksempel; Alan J. Pakulas *Sophie's Choice* (1982, *Sophies valg*), som prøver at formidle de tyske kz-lejres ufattelige gru og en mors umulige valg, er et andet. De ubegribelige lidelser, som atombomberne over Japan forårsagede, er også i flere omgange forsøgt formidlet på film, f.eks. af Shohei

Imamura i *Black Rain* (*Kuroi ame,* 1989), som er den japanske *live action*-film, der mest detaljeret visualiserer Hiroshima-bombens effekt på ofrene.

Men på visse punkter halter de fiktive genfortællinger alligevel efter de hel- eller halvdokumentariske. Selv om statisterne i de filmatiserede kz-lejre er magre, og selv om Meryl Streep er grå og forgrædt som Sophie, så er filmene helt tydeligt ikke befolket med mennesker, der er nær så udhungrede som de vandrende skeletter, man ser på historiske fotos fra lejrene. Derfor virker de heller ikke så gruopvækkende som de dokumentarklip med kz-fanger og atombombeofre, som eksempelvis Alain Resnais gør brug af i sine film *Nuit et brouillard* (1955, *Nat og tåge*) og *Hiroshima, mon amour* (1959, *Hiroshima, min elskede*).

Og selv om Imamuras *special effects*-folk og sminkører tydeligvis har gjort alt, hvad der stod i deres magt for at rekonstruere både bombesprængningen og de vansirede ofre, der som zombier vaklede rundt i ruinhoben med huden hængende i forbrændte laser, så forbliver det film. Det er slemt at se på. Men man aner, at noget går tabt. Og det værste er næsten at sidde tilbage efter filmen med fornemmelsen af, at her overgik den historiske virkelighed fantasien.

Animeret historiefortælling. I animerede film er det ofte fantasien, der overgår virkeligheden. Mediet gør sig ganske enkelt godt for det fantastiske. Med animation er alt muligt, hvis blot man kan tænke og tegne det. Men hvordan gør den tegnede film sig i grunden som formidler af traumatiske historiske hændelser? Det er emnet for denne artikel. Den skal handle om tre japanske animationsfilm, som skildrer barske børneskæbner under og umiddelbart efter Anden Verdenskrig: Isao Takahatas *Grave of the Fireflies* (*Hotaru no haka,* 1988), Masaki Moris *Barefoot Gen* (*Hadashi no Gen,* 1983) og Toshio Hiratas *Barefoot Gen 2* (*Hadashi no Gen 2,* 1986).

Barefoot Gen-filmene omhandler, hvad man kan kalde et kanoniseret historisk traume, nemlig atombombningen af Hiroshima om morgenen den 6. august 1945. *Grave of the Fireflies* behandler en noget mere overset – men ikke af den grund mindre grufuld – begivenhed: det amerikanske luftvåbens brandbombning af japanske storbyer i slutfasen af Anden Verdenskrig. I sin analyse af de to film skriver den autoritative forsker i japansk *anime* Susan Napier:

> Scener, som selv med vor tids *special effects* og vor tids værdier ville være vanskelige at vise og betragte som *live action*-film, bliver, i animationsfilmens ikke-realistiske rum, varige levendegørelser af et virkeligt helvede på jord.
>
> På den ene side letter animationens simplificerede repræsentationsform seerens identifikation. På den anden side skaber det faktum, at dette ikke er 'rigtige' mennesker eller 'rigtige' ødelæggelser en slags psykologisk bufferzone, som afholder seeren fra at blive for påvirket af de traumatiske hændelser, som afbildes. (2001: 166-67)

I Napiers betragtning ligger den uudtalte præmis, at der er en slags forbundne kar mellem realismeoplevelsen og graden af tilskuerens følelsesmæssige engagement. Vi kan udholde det uudholdelige og identificere os med filmenes ofre, hvis blot repræsentationsformen er så tilpas simplificeret (urealistisk?), at vi ikke lider for meget med de lidende, må man forstå.

I grel kontrast til denne noget paradoksale og underteoretiserede omgang med både realismebegrebet og fænomenet identifikation står interview-udtalelser af manden bag *Grave of the Fireflies*. Isao Takahata siger således på dvd-udgivelsen af sin film: "Jeg tror på, at der er en ting, som



Seita og Setsukos barndomsby efter bomberegnen i Isao Takahatas *Grave of the Fireflies* (*Hotaru no haka*, 1988).

kun animation kan opnå. Det er denne her form for realisme."

Dette skisma peger ind i en diskussion af forholdet mellem det følelsesengagement og den oplevelse af realisme, man som seer har i mødet med filmene. Realismebegrebet er en af filmteoriens mere diffuse størrelser, og det vil føre for vidt at diskutere realisme og animation generelt her. Jeg vil derfor afgrænse diskussionen til at anvende nogle af de iagttagelser og begreber, som præsenteres i tidsskriftet *Northern Lights*' temanummer om virkelighed og realisme i film og medier[1]. Her kan den interesserede læser hente en mere generel og mere detaljeret diskussion af realismebegrebet.

Ud over Napiers betragtninger er der nok et perspektiv, som skal behandles, nemlig filmenes rolle som historieformidlere. Især den akademiske filmkritik stiller ofte strenge krav til film om historiens traumatiske hændelser. Historikere er aldrig sene til at beklikke historiske films grad af akkuratesse i gengivelsen, og både films og filmskaberes troværdighed og politiske dagsorden med fortolkningen af historien udsættes gerne for skarp kritik.

Noget sådant er jeg ikke stødt på med hensyn til de tre animationsværker, det primært skal handle om her. Måske fordi der er tale om tegnefilm, der jo – som en del voksne tror at vide – 'bare er for børn'. Eller måske fordi der er noget grundlæggende urealistisk ved tegnede film, og da i særlig grad japanske *anime*, som ofte lader hånt om den virkelighedsnære detalje i både tegnestil og animation af baggrunde og personer.

Heri ligger måske en del af forklaringen på, hvorfor disse værker er noget mangelfuldt beskrevet i den eksisterende litteratur. En anden årsag kan være, at filmene nok er bygget på alvorlige historiske hændelser, men vælger at se disse hændelser fra

børnehøjde, hvilket i nogle kritikeres øjne forlener dem med en snert af effektjagende tåreperseri.[2]

Både *Grave of the Fireflies* og *Barefoot Gen*-filmene har børn i hovedrollerne, og begge tager afsæt i den skæbne, den japanske befolkning led under Anden Verdenskrigs luftbombardementer. Der er altså store ligheder mellem værkerne. Men der er også en helt afgørende forskel, som det er værd at holde fast i: *Grave of the Fireflies* er en film, som ganske enkelt tvinger tårerne frem. *Barefoot Gen I og II* er væsentligt mindre følelsesmæssigt engagerende og formår knapt at skabe en mærkbar klump i halsen. Og det rejser spørgsmålet om, på hvilken måde disse film, som er så tilsyneladende ens, hver især forvalter deres gruopvækkende materiale.

Nok et forhold, som kalder på beskrivelse, er det ideologiske klima, filmene er blevet til i. I Japan udgør historieskrivning – og dermed også 'historie-tegning', hvad enten vi taler om tegnefilm eller tegneserier (*manga*) om historiske hændelser – et højspændt og kontroversielt felt, særligt hvad angår den japanske krigshistorie. Og derfor indskriver begge film sig i en debat med knivskarpt optrukne fronter, som kan antages at have influeret på filmenes udformning.

Begge film placerer sig i en japansk populærkulturel tradition, som tematiserer den katastrofe, nationen gerådede ud i med sin entré i Anden Verdenskrig: det knusende nederlag til de Allierede og den efterfølgende syv år lange okkupation fra 1945 til 1952. Hvorledes filmene forholder sig til denne tradition, diskuteres i artiklens afsluttende afsnit.

Hvedespirer af Hiroshimas brændte jord. *Barefoot Gen* åbner med et af flere genkommende klip, som i newsreel-dokumentarisk stil – med autoritativ oplæserstemme – ridser de 'historiske kendsgerninger' op. Den første newsreel-sekvens bekendtgør, at Japan har været i krig siden 1941, at amerikanske bombefly lader bomberne falde over japanske storbyer, og at Oppenheimer og hans kolleger i USA arbejder på a-bomben.

Herefter introduceres Gens familie, som har søgt tilflugt i et beskyttelsesrum. I den første scene kravler de ud i dagslyset og begiver sig ud i en næsten moden hvedemark, hvor faderen udsiger det bonmot, der skal vise sig at være filmens morale: en lille lignelse om hveden, som spirer i selv den koldeste vinter, og som står rank, uanset hvor ofte den trædes ned. Dens rodnet er dybt forankret i jorden, den modstår frost og vind og får fantastiske aks. Altså en lille peptalk om modstandskraft, som Gen og hans bror vrænger ad – dén har de hørt før.

Gens far er imod krigen, og familien kæmper derfor som outsidere blandt deres egne for at skrabe sammen til dagens udkomme. Men bomben skelner ikke mellem pacifister og krigsmagere. Den 6. august om morgenen har Gen netop begivet sig på vej til skole og overlever ved et lykketræf eksplosionen. Men kun for efterfølgende at finde sin far og sine søskende klemt fast i de brændende ruiner af det, der engang var familiens hjem. Gen og moderen kæmper desperat for at redde de øvrige, mens flammerne pinefuldt langsomt æder sig ind på dem. Gens døende far indskærper ham, at ansvaret for moderen og det ufødte barn, hun bærer, nu hviler på ham.

Og Gen får straks brug for at agere både voksent og ansvarligt. Moderen bliver momentant sindssyg af fortvivlelse og må hales bort fra resten af familien i flammehavet. Hun føder kort efter i ruinhoben. Læger og jordemødre er ikke til at opstøve

i det kaos af død og lemlæstelse, der omgiver dem, så Gen bliver sin lillesøsters fødselshjælper. Og hermed er tonen slået an for resten af *Barefoot Gen*, der skildrer den overlevelseskamp, som Gen, moderen og lillesøsteren fører – med Gen som skiftevis fortvivlet og stålsat skaffedyr. Midt i al elendigheden mobiliserer Gen og hans mor overskud til at adoptere en omstrejfende forældreløs knægt på samme alder som Gens afdøde lillebror. Men trods Gen og surrogat-lillebroderens anstrengelser dør lillesøsteren af underernæring.

Filmen ender med at så et spinkelt håb om en lysere fremtid. De to drenge strejfer rundt i ruinerne tumlende med det rygte, at intet længere kan gro i Hiroshima. Pludselig ser Gen hvedespirer i den brændte jord. Livet er vendt tilbage til de dødes by, og surrogat-lillebroderen bemærker, at også hårene på Gens skaldede hoved er begyndt at gro frem.

Jeg er hveden. *Barefoot Gen II* åbner med rædselsscenerne fra den dag, flammerne fortærede Gens halve familie. Mareridtssekvensen er genbrug fra etteren og ender abrupt med, at Gen sætter sig op i sengen og bekendtgør, at mareridtet nu er tre år gammelt. Vi skriver altså 1948. Så skildrer filmen familiens videre skæbne under den amerikanske besættelse. Hovedtemaet er fortsat Gen og adoptivbroderen Ryutas anstrengelser for at skaffe mad og husly til dem og moderen.

Deres kummerlige hverdag er en konstant kamp mod sult og sygdom, men nu er den amerikanske besættelse og sortbørsøkonomien de mest markante træk ved ruindyngen Hiroshima. Drengene samler skrotmetal, som de sælger på den sorte børs. De pudser sko, men ryger i klammeri med kriminelle bander og politi. De tigger chokoladebarer af amerikanske soldater og ser til med fnysende raseri, da de amerikanske besættere bulldozer tusinder af skeletter ned i massegrave. Gradvist finder drengene venskab og støtte hos en ganske hårdkogt bande af forældreløse søskende, som klarer dagen og vejen ved småtapseri.

Gens mor bliver stadig mere svagelig af strålingens følgesygdomme. Hun dør til sidst trods Gen og Ryutas kamp for at sikre hende mad og lægehjælp. Som i etteren anslår også denne film en outro i dur efter en tour de force i mol: Gen står med sin mors aske under armen, Ryuta og kammeraterne ser beklemte til. Så strammer Gen sig an og udfordrer sine sørgende venner til kapløb. På lydsporet høres hans stemme gentage faderens manende ord om hvedens ukuelige livskraft og Gen selv, som tænker: "Jeg er hveden." De forhutlede unger ræser gennem ruinerne hen imod Hiroshimas vartegn, den udbrændte, kuplede domkirke. Gen springer højt over nogle murbrokker og lander i en vajende hvedemark, hvor han og kammesjukkerne fortsætter deres løb ud i fremtiden omgivet af hveden – symbolet på livs- og modstandskraft. De dokumentariske newsreel-sekvenser, som var vævet ind i den første film om Gen, er udeladt i toeren.

Et skrig fra hjertet. En væsentlig faktor i ethvert publikums bedømmelse af en films realisme er spørgsmålet om, hvorvidt der ligger en troværdig motivation og intention bag værket. Alle tre værker omhandler som nævnt negative og traumatiske hændelser, hvilket ifølge Torben Kragh Grodal (2002: 87) generelt opfattes som mere realistisk end film om positive ting. Og for både *Barefoot Gen* og *Grave of the Fireflies* gælder, at fortællingerne udspringer af ophavsmændenes personlige lidelseshistorier.

Barefoot Gen-filmene er bygget over en selvbiografisk *manga* af Keiji Nakazawa,

der som syv-årig så magtesløs til den dag i august 1945, da Hiroshima-bomben dræbte hans far, storesøster og to brødre. Som i filmen fødte hans mor en lillesøster i ruinhoben samme aften. Søsteren overlevede i blot fire måneder. Nakazawas mor døde i 1966, og da hun blev kremeret, smuldrede hendes knogler til støv, ifølge Nakazawa på grund af den bestråling, hun var blevet udsat for i Hiroshima.[3] Oplevelsen gjorde Nakazawa så forbitret, at han besluttede sig for at skrive sin historie, som i første omgang blev publiceret som tegneserie i 1973.

Intentionen med mangaen, som med Nakazawas egne ord udgør 'et skrig fra mit hjerte', er at forhindre, at atombombningen af Hiroshima bliver glemt, selv om det – ligeledes ifølge Nakazawa – i høj grad er glemslen, der gør det muligt for ofrene at leve videre. Det hensyn til sig selv har Nakazawa ved flere lejligheder tilsidesat ved at bruge sin status som *hibakusha* – atombombe-offer – i politisk øjemed. Dels som foredragsholder for skoleelever, dels som kritisk røst, da franskmændende i 1995 genoptog deres prøvesprængningsprogram i Stillehavet. Ved den lejlighed lod Nakazawa sin biografiske pondus fusionere med Gens popularitet i en protestplakat imod prøvesprængningerne, hvorfra Gen råber til franskmændene: "Forstår I ikke, at I gør jer selv alene i verden?" Så man må antage, at i hvert fald det japanske publikums oplevelse af historien om barfodede Gen tilføres troværdighed af kendskabet til den offentlige person Keiji Nakazawa og hans personlige lidelseshistorie.

I alt tæller den tegnede serie om Gen cirka 2.000 sider, og det er klart, at et så digert forlæg uvægerligt må beskæres i forbindelse med en filmatisering. Et af Nakazawas erklærede mål med tegneserien var at placere et ansvar for atombombningen i Hiroshima. Så han måtte omkring flere udgivere, før han fandt en, der turde lægge navn til mangaen, som langer bittert ud efter både det autoritære kejserlige militaristiske regime, der førte Japan i krig, og de amerikanske bombekastere. Selv i dag, et halvt århundrede senere, er Nakazawas indignation over den udglattende facon, det officielle Japan omgås den del af historien med, tydelig i de interviews, han giver.[4] Men hvor mangaen, ligesom Nakazawa selv i sine udtalelser til pressen, er ganske afbalanceret i sin ansvarsplacering, forholder det sig noget anderledes med filmversionen af Nakazawas historie. Det skal jeg vende tilbage til senere.

Ildfluernes grav. *Grave of the Fireflies* åbner med den lakoniske besked: "Jeg døde den 21. september 1945 om aftenen." Ordene udtales af fjorten-årige Seita, som står badet i en unaturligt varm, rød farvetone. Rundkindet og iført kasket og uniform ser han publikum i møde. Han tager et par skridt hen imod en murstenssøjle og betragter sig selv siddende sammensunket, barhovedet, beskidt, laset og udmagret i noget, der ligner en banegårdshal, mens forbipasserende væmmes, vender sig bort, haster forbi. Så er han væk. Hans døende alter ego ved søjlen hører fjernt lillesøsterens stemme kalde "mor!". En flue svirrer på hans kind. Så udstøder han sit sidste ord: "Setsuko" – lillesøsterens navn.

En rengøringsmand prikker til ham med et kosteskaft. Og mumler et træt "nu igen!", da Seita ikke reagerer. Så tømmer rengøringsmanden hans lommer. Finder en blikdåse. Går hen og prikker til et af de andre døende børn på stationen. Og smider så dåsen udenfor i græsset foran bygningen. Da den lander, rasler et par knoglestumper ud, og nogle ildfluer stiger neongrønne op af græsset. En lille pige rejser sig, nu badet i et rødt farveskær, ild-

fluer i snesevis sværmer omkring hende. Hun vil tage et skridt hen imod banegården, men en blid hånd på skulderen holder hende tilbage. Hun vender sig om, ser op i Seitas smilende ansigt. Sammen tager de et tog, som kører gennem en brændende by ved nat. Brandbomber daler som ildfluer ned over byens flammehav. Flammernes lys brænder billedet af børnene væk i hvidt, og der klippes til en eskadre amerikanske B29-bombefly på dagstogt over en storby – fra de døde børns ildrøde parallelverden i nattoget til de voksnes krig i den blåkolde himmel over Japan. Således etableres de to fortælleplaner, der udgør *Grave of the Fireflies* – en flashback-fortælling fortalt af en død fjorten-årig.

Filmens fortidsplan udspiller sig i millionbyen Kobe i sommeren 1945. Her bor fjorten-årige Seita sammen med sin mor og lillesøsteren Setsuko på fire. Familiens far er borte, draget i krig som marineofficer. Under et brandbombeangreb pådrager børnenes mor sig så svære forbrændinger, at hun dør efter et par dage. Seita og Setsuko søger husly hos deres tante, som bor uden for byen. Men her er de ikke velkomne. Tanten udnytter en kort tid de forsyninger og det arvegods, Seita har bjærget fra sit nedbrændte hjem. Da det slipper op, og Seita stumt modsætter sig sin hårdhjertede tantes pres for, at han – som tantens egen søn – skal tage del i krigsindsatsen på hjemmefronten, må Seita og lillesøster Setsuko stå på egne ben. De søger tilflugt i en forladt mineskakt ved en lille sø. Men det, der starter med skovturens barnlige eufori, ender som et mareridt. Setsuko er fejlernæret, og Seita har vanskeligt ved at skaffe mad nok. Jo svagere hun bliver, jo sværere bliver det for Seita at begive sig på først indkøb, siden tyvetogter. Og de voksne omkring dem har nok at gøre med selv at overleve.

Til sidst dør Setsuko. Ensom tænder Seita ligbål ved søen og gemmer hendes jordiske rester i det, der filmen igennem er hendes kæreste eje – den bolsjedåse af blik, vi ser rengøringsmanden smide bort i filmens åbningsscene, hvor også Seita er bukket under for sult og sygdom. Drypvist filmen igennem flettes det rødlige fortællelag med de to døde søskende, som stilfærdigt betragter deres egen deroute og de voksnes ligegyldighed, ind. Til slut sidder de på en skrænt og ser ud over nutidens Kobe, hvor skyskrabernes oplyste vinduer skinner som ildfluer i tusindtal.

Barndommens bolsjedåse. Det biografiske materiale bag Isao Takahatas *Grave of the Fireflies* er af en lidt mere sammensat karakter, end tilfældet er med *Barefoot Gen*.[5] Filmen er baseret på en halvbiografisk roman skrevet af Akiyuki Nosaka, som var femten år gammel under amerikanernes brandbombekampagne i 1945. Forfatteren deler langt hen ad vejen skæbne med filmens hovedperson, Seita. Også Nosaka boede i Kobe under krigen, amerikanske bomber gjorde også ham forældreløs, og også Nosakas søster led sultedøden under krigen. Men hvor *Barefoot Gen,* både etteren og toeren, fremstår som de respektive instruktørers udvalg af scener fra Nakazawas tegneserieforlæg, så har instruktør Takahata omformet Nosakas romanforlæg til *Grave of the Fireflies* på en mere personlig måde.

Isao Takahata var ti år gammel, da hans fødeby Okayama i 1945 blev brandbombet. Fanget i infernoet flygtede han og hans søster i modsat retning end resten af familien – fuldstændig som Seita og Setsuko, der ved at flygte ud af byen i stedet for at søge ly i beskyttelsesrummet overlever det angreb, som dræber deres mor. Takahatas søster blev slemt forbrændt under angre-



Barndommens bolsjedåse i *Grave of the Fireflies*.

bet og fik blivende ar, da de to børn under flugten fra bomberne måtte overhælde sig med vand for at forcere flammerne. I to dage flakkede de rundt i ruinerne, før de blev genforenet med deres forældre. Skildringen af brandbombeangrebet på Kobe i filmens start er tydeligt farvet af disse oplevelser. Angrebet vises i en ganske lang sekvens, som i begyndelsen virker nærmest uvirkelig og uhyggeligt underspillet. Da luftalarmen lyder, kommer Seita og Setsuko for sent af sted. De træder ud på gaden, netop som den første bølge af brandbomber slår ned. Der er noget nærmest harmløst over disse bomber, som svagt hvæsende suser imod jorden i byger og rammer med et lidt hult, metallisk 'klonk!' Flammerne, som blusser ud af bomberørenes ender, virker heller ikke overvældende i begyndelsen. Og Seita står da også tøvende midt i bomberegnen med sin søster på ryggen – forundret et øjeblik, som tænkte han det, man som seer tænker: 'Nå, Herregud, er det ikke andet?'

Og det er netop, hvad Takahata har villet opnå med sekvensen: "Der er noget uvirkeligt ved at blive bombet med brandbomber. De brænder klart, men man tror ikke, at ilden spredes. De falder overalt, men de eksploderer ikke rigtigt," fortæller han i et interview på den danske dvd-udgivelses bonusmateriale.

Den foruroligende fornemmelse af uvirkelighed viger dog snart. Brandbomber var et djævelsk effektivt våben imod japanske storbyer med deres tæt bebyggede beboelseskvarterer af næsten udelukkende træhuse. Snart må Seita og Setsuko styrte gennem en labyrint af flammeomspundne og sammenstyrtende huse blandt folk på desperat flugt – som Takahata og hans søster gjorde det.

Men også et af Takahatas mere sødmefyldte barndomsminder præger filmen. Det

centrale motiv, bolsjedåsen af blik udgør, er et træk fra Nosakas roman, som Takahata har fremhævet markant i filmen. Først ser vi dåsen blive kastet bort som skrald. Ud af den rasler Setsukos knogler, hvoraf hun genopstår badet i rødt og omgivet af ildfluer uden for banegården, hvor Seita lige er udåndet. Da de døde søskende tager toget gennem den brændende by, hjælper Seita lillesøsteren med at fiske kulørte bolsjer ud af dåsen. Og undervejs i filmen tjener bolsjedåsen som en metafor for Setsukos svindende livskraft. Måske også for den lille pige selv: noget kulørt og sødmefyldt, som alt for hurtigt kan få en ende. Som bolsjerne i dåsen bliver færre, bliver hun svagere og mere ynkelig. Da hun dør, bliver bolsjedåsen hendes urne.

Gang på gang ses dåsen i nærbilleder, som viser, at her er tale om ikke bare bolsjer, men drops fra Sakuma. Og drops fra Sakuma var for Takahata og hans jævnaldrende, hvad smagen af Nu!-pastiller er for undertegnede – og måske andre af min årgang. Smagen af barndom, simpelthen. Lige netop dén slags slik i lige netop dén der bestemte slags for længst udgåede indpakning. Alene tanken om den får mundvandet frem i ens – nu voksne – mund.

Men der er bittersødme i Takahatas barndoms smag. Hans og Setsukos barndoms bolsje fra Sakuma blev suttet på sultedødens rand og gav således en tiltrængt, måske livsnødvendig, energitilførsel. Og der er aske efter brændte børn i hans barndoms bolsjedåse. Der var indlagte fodboldspillerkort i mine pakker med Nu!-pastiller, og spisningen af dem var ikke et spørgsmål om liv og død. Spørgsmålet var, om fodboldspillerkortet nu var med Allan Simonsen eller Per Røntved. Denne afgrund af forskel til trods er brugen af bolsjedåse-motivet med til at styrke både den kulturspecifikke troværdighed – bolsjer fra Sakuma var ifølge Takahata-interviewet på dvd'en, hvad netop krigsårenes japanske unger hungrede efter – og den universelle genkendelighed af en realistisk detalje i filmens barndomsskildring.

I lighed med Nakazawa er Takahata og Nosaka offentlige personer i dagens Japan. Takahata er bedst kendt for at have grundlagt Studio Ghibli sammen med Hayao Miyazaki. Nosaka har som Nakazawa gjort sin krigsskæbne til både et politisk kald og en levevej. Han er en markant figur i den japanske antikrigsbevægelse. Såvel *Barefoot Gen* som *Grave of the Fireflies* har ophavsmænd, der kan tilføre især den japanske seers filmoplevelse et skær af autenticitet, hvorved filmenes karakter af øjenvidneskildringer af den japanske histories mest grufulde kapitler forstærkes.

Animation, realisme og emotionel effekt. Som nævnt i det indledende afsnit mener Susan Napier, at animationens urealisme bidrager til at gøre det ubærlige tåleligt ved at skabe en slags distance mellem seeren og det sete, samtidig med at filmformen også skaber identifikation. Og som nævnt modsiges dette af Isao Takahata i et interview, hvor han omtaler animationsfilms realisme. I Napiers betragtning om animationsfilmens *push/pull*-effekt på seeren ligger ydermere en implicit forestilling om, at det følelsesengagement, man som seer oplever i mødet med de respektive film, hænger sammen med seeroplevelsens grad af realisme. Og det er en antagelse, som kalder på kvalificerende bemærkninger, for det stringent realistiske er ikke nødvendigvis – som jeg skal vise – det mest følelsesmæssigt engagerende.

For at få hold på disse lidt løsrevne og tilsyneladende selvmodsigende antagelser og udtalelser er det nyttigt at definere begrebet realisme en kende mere skarpt og

detaljeret, end både Napier og Takahata gør det. Torben Kragh Grodal (2002: 72) har beskrevet realismeoplevelsen som en forhandling mellem to forhold. For det første foretager seeren en karakterisering af filmen, der ses. For det andet sammenholdes filmoplevelsen med en forestilling om virkelighedens karakter. Og den endelige vurdering af en films grad af realisme sammenholder disse to forhold.

I denne øvelse ligger en potientiel konflikt mellem det, Grodal kalder 'perceptuel realisme', og den realismeoplevelse, der er baseret på viden om verden uden for filmens fiktive univers. Baggrunden for den konflikt er, at menneskets perceptionssystem har fundet sin nuværende form i en fase af evolutionshistorien, hvor fiktive – urealistiske, om man vil – medierepræsentationer, som simulerer den virkelighed, vi lever i med både rum, tid, lyd og bevægelse, ganske enkelt ikke fandtes. Og derfor er vi biologisk gearet til at opfatte det, vi ser i medierne, som realistisk. Umiddelbart reagerer vi altså realistisk på det sete, indtil vores viden om verden – videnskrealismen – fortæller os, at det nok blot er fordi nogen har lavet filmtrick, at en mand i kropsnær blå trikot med rød kappe kan flyve, så længe der ikke er kryptonit i nærheden. Den grad af perceptuel realisme, vi oplever i mødet med filmen, afhænger til dels af repræsentationens virkelighedsgengivelse. Og det er både her og i forhold til vores aktivering af videnskrealisme, at animationfilmen – særligt den, der er baseret på faktiske historiske hændelser, som vi kan vide noget om – vinder og taber på én gang. Det gælder både med hensyn til at skabe en høj grad af realismeoplevelse og med hensyn til at skabe seerengagement (som jeg foretrækker at kalde det fænomen, Napier refererer til som identifikation[6]).

Realistisk historisk illusion. Vender vi os først imod animationsfilmens evne til at genskabe et realistisk historisk univers, så er det indlysende, at forhåndskendskabet til de historiske hændelser, filmene behandler, forstærker både realismeoplevelsen og følelsesengagementet ved begge film. Her er vi ovre i videnskrealismen, eller måske mere præcist formuleret: den historiske autenticitet booster vores engagement – vi kender til atomkrigens rædsler.

Men også fokuset på børn spiller ind. De værste krigsbilleder er altid dem, der viser uskyldige barneofre. Og selv om historiefilosoffer ynder at så tvivl om, hvilken betydning fortidige hændelser som atombombningen af japanske storbyer kan siges at have i nutiden, så er der stadig ingen ved deres sansers fulde brug, der vil benægte, at bombningerne fandt sted.

Ydermere er det tydeligt, at filmskaberne har lagt sig i selen for at rekonstruere et så historisk virkelighedsnært filmisk univers som muligt, både hvad klædedragter, arkitektur og rekonstruktion af historiske locations angår. I sidstnævnte ligger måske en helt pragmatisk årsag til, at Takahata fremhæver animationsfilmen som det medie, der gør sig bedst for en realistisk rekonstruktion af den historiske setting. De locations, *Grave of the Fireflies* udspiller sig i, eksisterer simpelthen ikke længere. Man kan ikke længere gå fra Kobe til havet ad den vej, som Seita og Setsuko følger ved flere lejligheder, fordi den bugt, de bader i, er inddæmmet og belagt med beton. I gaderne i Gens Hiroshima vajer bannere med påskrevne propagandaslogans. Og både de slogans og de skrifttegn, der pryder bannerne, gør brug af den historiske epokes ordvalg og typografi. Eksempelvis bruges det ikke længere anvendte tegn for 'land/nation' 國, som i dag skrives 国. Der er med andre ord ingen upassende

traktorspor i kornmarkerne omkring Stengården, som tilfældet er i Bille Augusts *Pelle Erobreren* – intet graverende, der kan underminere den realistiske illusion af det historiske univers og dermed virke distancerende på publikum. At der så er tendentiøse træk i repræsentationen af Japan i krig, vender jeg tilbage til i artiklens afsluttende afsnit.

Sådan tegnes Nikolaj! Så er der animationsfilmens urealistiske virkelighedsgengivelse – selve tegningerne. For en overfladisk betragtning må de klart tælle på minussiden, hvad både perceptuel realisme og vidensrealisme angår. Og derfor – jævnfør Napier – skabes så den distance i filmoplevelsen, der gør, at man kan bære at se det ubærlige. Vi kan se, det ikke er rigtige mennesker, og vi ved, at nogen har tegnet dem.

Sammenligner man med dette afsæt *Grave of the Fireflies* med *Barefoot Gen*-universet, er det åbenlyst, at tegnestilen i den stærkt engagerende *Grave of the Fireflies* har et mere fotorealistisk præg, end tilfældet er med sagaen om Gen, der lader tilskueren anderledes kold. Figuren Gen ligger klart i den stregtegnede, todimensionale ende af spekteret, mens Seita og Setsuko i den anden ende har en mere detaljeret og livagtig tredimensionalitet (som i øvrigt er karakteristisk for Studio Ghiblis produktioner generelt).

Det samme gælder de tegnede baggrunde, figurerne agerer i. Der er en detaljerigdom i Takahatas naturbaggrunde, som Gen-universet slet ikke kommer i nærheden af. Hos Takahata er der lysende insekter, vajende blade, hududslæt, kvækkende frøer, krusninger på vandet, askeflager i luften efter brandbombernes hærgen – kort sagt en rigdom af detaljer, der bidrager til at nærme animationen til fotorealisme. Eller sagt på en anden vis: afstanden mellem den perceptuelle realisme og vores vidensrealistiske indtryk af, hvordan verden ser ud, er mindre i *Grave of the Fireflies* end i *Barefoot Gen*-universet. Dette understøtter tilsyneladende Napiers præmis.

Men det er næppe hele historien. Det fortegnede kan nemlig også i visse sammenhænge vække stærkere følelser end det fotorealistiske; det kan fremhæve ansigtstræk og kropsproportioner på en ikke-realistisk måde, som virker følelsesengagerende. Her er lillesøsteren Setsuko fra *Grave of the Fireflies* et illustrativt eksempel: hendes hoved udgør lidt mere end en tredjedel af hendes kropshøjde. En hurtig opmåling af mit p.t. yngste afkom på knap halvandet år viser, at hans hoved udgør mindre end en femtedel af hans kropshøjde. Setsuko er altså klart fortegnet. Hendes øjne er også unaturligt store, og hendes mund og næse i mange scener så små, at man knap aner dem. Disse urealistiske træk forlener hende med en skærpet spædbørnslignende skrøbelighed og nuttethed, som på en udviklingsbiologisk klangbund kalder på omsorgsfølelser i beskueren.[7] Artens overlevelse afhænger jo af, at vi er følelsesmæssigt engagerede i og omsorgsfulde over for spædbørn med store hoveder og små næser, som ikke kommer i vejen for deres små suttemunde, når de skal lige netop sutte for at overleve. Det er disse omsorgsfølelser, der medvirker til at gøre det så uhyre pinefuldt at opleve Setsukos langsomme sultedød – mens hun sutter sin svindende beholdning af kulørte bolsjer.

Fortegningen af Setsuko er en klart urealistisk faktor, som altså virker følelsesengagerende. Dette indikerer en mangel på nuancer i Napiers præmis – eller måske blot manglende præcision i hendes beskrivelse af den simplificerede repræsentationsforms evne til at skabe identifikation. Men værre



Setsuko og ildfluerne i *Grave of the Fireflies.*

er, at yderligere to forhold er af væsentligt større betydning for seer-engagementet end filmenes realisme i bredeste forstand. Nemlig genrevalget og karaktertegningen. Vi har som mennesker medfødte evner til at forbinde punktum-punktum-komma-streg med en tegning af Nikolaj. Men det er først, når Nikolaj tilføjes en bolle som mave, et par streger som ben og derefter sendes ud på eventyr, at vi for alvor lader os rive med også følelsesmæssigt. Her er Nikolajs projekt og den modstand, han møder, væsentlige faktorer for vores indlevelse i både fortællingen og karakteren. Og hvis Nikolaj møder overmenneskelig stor modstand, så har vi en fortælleform, som gennem det meste af filmhistorien har bevist sin duelighed som følelsesgenerator, nemlig melodramaet. Det er netop det, der sker for de animerede krigsbørn i både *Grave of the Fireflies* og *Barefoot Gen*-filmene.

Melodramaets engagerende karakter.
"Den 21. september 1945 om aftenen døde jeg" – sådan starter *Grave of the Fireflies* som nævnt. Og med det afsæt er det gjort klart for seeren, at her begynder elegien om Seita og hans lillesøster. De er allerede døde. Det kan intet af det, vi nu skal se, rokke ved. Og dermed står vi som seere lige så afmægtige over for den skæbne, der overgår børnene, som de selv. Vi kan betragte deres deroute, men vi har på forhånd del i den afmagt, der ligger i den lakoniske åbningsreplik.

Helt anderledes forholder det sig med Gen. Nok rammes han og hans familie af katastrofen, men da faderen – døende og fastklemt under en brændende bjælke – overgiver ansvaret for moderen og hendes ufødte barn til Gen, aner man, at nu skal Gen indfri sit løfte. Han skal vise, at han, nøjagtigt som hveden i den manende indgangsbøn, kan klare at blive trampet

ned; han vil rejse sig, vaje i vinden og bære stolte aks – uanset hvad. Tidligt i etteren lægges nok en sten til denne hypotesedannelse. Her ser man Gen og hans lillebror tyvfiske i en tempeldam for at skaffe deres gravide mor frisk fisk, så barnet i hende kan trives. Fisken, de fanger, er en koi-karpe. Den kæmper bravt for sit liv, men taber til drengene, som derefter må kæmpe for at beholde fangsten, da en munk opdager dem og stikker øretæver til tyvfiskerne.

I hele dette kampscenarie ligger et tykt – måske en kende for tykt – knæfald for en noget stereotyp japansk lovprisning af maskulin styrke. Koi-karpen fungerer i Japan som et symbol på maskulin styrke, sejhed og kampvilje. Det er tradition at hænge karpe-bannere (*koinobori*) op på den nationale festdag, man fejrer i Japan som Drengenes Dag. Og da munken ser, hvordan drengene kæmper for at beholde deres fangst, kommer han med en proklamation, der udspringer af hævdvunden konfuciansk tradition: "Vær god imod dine forældre, mens de lever," siger han. Nogle vil genkende denne læresætning, som også indgår i Ozus *Tokyo Story* (*Tokyo Monogatari*, 1953), hvor den siges af sønnen Keizo, som ikke tager sig helt så godt af sine gamle forældre, som han burde. Det kan man til gengæld ikke klandre Gen for.

Begge *Barefoot Gen*-film har drengens seje kamp som eneste fokus og eneste fremaddrivende kraft. Filmene inviterer seeren til at bevidne – dag for dag – hvordan Gen kæmper for sin og familiens overlevelse. Det er, hvad der er af fortællemæssig struktur i både etteren og i toeren – en serie af relativt løst sammenhængende hændelser i en saga om en bravt kæmpende dreng. Det forekommer for så vidt realistisk nok. For når katastrofen rammer, er der kun en række af diskontinuerte nu'er at forholde sig til – og det er, hvad Gen gør. Han tjener til dagen og vejen. Og da filmen har vist os, at et hyggeligt, om end noget sultplaget familieliv fra den ene dag til den næste kan ende i et ragnarok af død og lemlæstelse, så er det lidt småt med, hvor realistiske grandiose fremtidsplaner og pludselige plotpunkter kan forekomme. Det er nok sådan, de overlevende i Hiroshima har levet, tænker man: fra øjeblik til øjeblik, fra dag til dag. Gen-filmenes sekventielle, episodiske struktur er bare ikke særligt følelsesengagerende. Man opstiller ingen hypoteser på personernes vegne, nærer ingen særlige håb, og det værst tænkelige er sket, så hvad er der i grunden mere at frygte?

Det er et radikalt anderledes udgangspunkt for at engagere sig i en fortælling end det, *Grave of the Fireflies* tilbyder. Der er ikke meget realisme i, at døde piger genopstår af brændte knogler i bolsjedåser, eller at de går rundt badet i rødt lys med deres storebror i hånden og følger deres egen langsomme dødskamp på diskret afstand. Til gengæld lader filmen seeren lide med Seita og Setsuko, mens man får indblik i særligt Seitas lidt sære karakter, der sammenlignet med Gen er både mere menneskelignende og mere menneskelig. Han har sine indbyggede selvmodsigelser, som rigtige mennesker nu har. Hvorfor pokker føjer han ikke bare sin hårdhjertede tante, så børnene kan blive boende hos nogle voksne? Misforstået stolthed? Fightervilje? Takahata giver et svar i dvd-interviewet: Seita er modelleret over et nutidsbarn, som tror, at alt kan klares, hvis blot man har penge. Og så er han ifølge Takahata utålmodig, egenrådig og mangler udholdenhed. Og det dør man af, når krig og sult hærger. Men det forlener ham med et rigtigt barns kompleksitet og sårbarhed – man kunne kalde det human realisme – og den arbejder sammen med hans

rørende omsorg for lillesøsteren, så man engagerer sig i hans skæbne. Og her er så den form for realisme, som afgjort virker følelsesengagerende.

Gen, derimod, er lige så flad en karakter som den todimensionale tegnestil, han er et produkt af. Han insisterer på den forcerede morale, at hvis blot man kæmper hårdt nok, så klarer man sig også gennem atombomber, forældreløshed, sult, sortbørs og strålesyge.

Gen ligner kort sagt et ønskebarn for de japanske militarister – sejhed, udholdenhed, lydighed og selvopofrelse var kerneværdier i den militaristiske propaganda før og under Anden Verdenskrig. Og det kan man så betragte som et historisk autentisk træk i personskildringen, for Gen og hans jævnaldrende blev målrettet indoktrineret med ultranationalistisk propaganda gennem hele deres skolegang og opvækst (Sørensen 2006: 80-86). Men den form for autenticitet – eller historisk realisme – gør ham bare ikke til nogen engagerende karakter.

Repræsentative repræsentationer. Det er altid en delikat øvelse at vurdere en given films repræsentation af et bredere samfundsfænomen. For hvem siger, at filmen overhovedet repræsenterer andet og mere end de omhandlede fiktive personer og deres univers? Denne indvending synes i særlig grad at gælde, når vi taler fiktionsfilm, der er baseret på personlige lidelseshistorier, og som vel lige netop derfor ikke nødvendigvis repræsenterer andet end det personlige. Når jeg alligevel gør det i denne sammenhæng, hænger det sammen med flere forhold.

For det første er ophavsmændene bag filmene som nævnt offentlige personer, som gør deres til at påvirke debatten i Japan om nationens krigshistorie. En del af intentionen med værkerne kan derfor med rimelighed antages at være at påvirke publikums historieopfattelse. I hvert fald *Barefoot Gen* tjener som introduktion til atomkrigens rædsler for japanske skolebørn. Filmen vises ifølge Napier (2001: 173) i stor udstrækning for japanske grundskoleelever.

For det andet er dette område et kontroversielt felt, hvor stort set intet populærkulturelt udspil undviger denne bredere afvejning i forhold til den faktiske historie. Det er ganske symptomatisk, at der skulle gå over tyve år efter kejser Hirohitos død, inden hans historie kom på det store lærred. Det skete for første gang og under stor kontrovers i 2005 med den russiske instruktør Aleksandr Sokurovs film *The Sun* (*Solntse,* 2005). Det var ikke, fordi japanske instruktører ikke tidligere havde haft lyst til at tage denne del af historien under behandling, men snarere fordi ingen turde. I et interview fra 1998 røbede Akira Kurosawa eksempelvis, at han gerne havde lavet en film om Hirohito, men simpelthen var bange for at blive myrdet af højreekstremister i Japan (Schilling 1999: 58). Der findes altså i Japan en både højtråbende og til tider hårdtslående højreekstrem bevægelse, som lægger en ganske bastant dæmper på, hvad man kan sige og mene om krigshistorien. Men også i magtens centrum er der strid om krigshistorien. Adskillige retssager om den centrale regeringscensur af skolernes historiebøger er skrevet ind i den japanske retshistorie. Mens disse linjer skrives, har den konservative japanske regering lagt sig ud med nabolandene, fordi premierminister Abe har udtalt, at der ham bekendt ikke findes dokumentation for japanske troppers tvangsprostituering af kvinder i de besatte nabolande under krigen. Det svarer lidt til, hvis den tyske kansler benægtede kz-lejrenes eksistens på



Barefoot Gen: skriget fra Hiroshimas Ground Zero.

vore længdegrader.

For det tredje kan vel de færreste danske tv-seere sige sig fri for at have fået en god portion af deres viden om Anden Verdenskrig fra Erik Balling og Lise Nørgaards tilsyneladende uopslidelige *Matador*-serie. Fiktioner har det med andre ord med at smitte af på vores fakta-forståelse, nøjagtigt

som det modsatte også er tilfældet.

Men hvad er det så for en version af historien, de to værker præsenterer? Napier (2001: 162) ryster ikke på hånden, når hun kategoriserer filmene som en del af den dominerende populærkulturelle strømning, der går under betegnelsen 'ofrenes historie'. Det er historien om Japan under Anden Verdenskrig med japanerne i offerrollen, en historie, som lader hånt om de millioner af ofre, der led under japansk aggression. Den almindelige japaner er i denne tradition skyldfri, fordi befolkningen blev bedraget af en militaristisk klike, narret til at gå i krig med grusomme ofre, lidelser og afsavn til følge. Rigtigt er det da også, at ingen af filmene viser ikke-japanske ofre for krigen, ikke nævner de millioner af koreanere og kinesere, som japanske soldater dræbte og torturerede.

I forlængelse heraf udelader den første newsreel-speak i *Barefoot Gen* bekvemt at nævne, at Japan rent faktisk havde været i krig med sine naboer siden 1931. I stedet sættes krigens start til 1941. Så langt har Napier ret. Men med hensyn til kategoriseringen af filmene som 'offerhistorier', altså at de ikke omtaler ofrene for japansk aggression, ja, så kunne med samme ret fremføre det synspunkt, at filmene heller ikke skildrer skånske knækbrødsbageres levevilkår i nogen nævneværdig grad. Det er altid let at kritisere film for, hvad de ikke viser, og det er ofte en temmelig formålsløs øvelse, særligt når der – som her – er tale om hjemmefrontsfilm; de japanske krigsforbrydelser foregik i alt væsentligt uden for de japanske øer.

En afvejning ud over den meget brede og fejende, som altså relativt ubesværet kan kategorisere de omhandlede film som 'offerhistorier', må derfor længere ned i detaljen – på filmenes egne præmisser. Og her er der klare forskelle at spore.

Grave of the Fireflies skildrer krigens meningsløshed for dens børneofre. For Seita og Setsuko er det ligegyldigt, at Japan taber krigen – de er allerede fortabte, vel egentlig mest fordi deres militaristiske tante ikke tager sig af dem. Og heri ligger en snert af japansk selvkritik. Krigen og nøden skildres ikke som noget, der bringer det bedste frem i folk. Tværtimod. De voksne har generelt nok at gøre med at klare sig selv, og specielt tanten fungerer mest som en modstander, ja, nærmest som medskyldig i ungernes død. Og da Seita ensomt betragter sin lillesøsters ligbål ved søen, høres stemmer fra en nærliggende villa, hvis beboere er vendt hjem, fordi krigen er overstået. Man hører de velhavendes lettelse over at kunne konstatere, at intet er forandret. Og således mere end antydes det, at i nødens stund er nogle mere nødlidende end andre. Altså en klasse-kritik, som det er svært at finde magen til i *Barefoot Gen*.

En snert af kritikken er der dog, for også den film skildrer i en sidehistorie en rigmands skæbne. Men han er hårdt ramt, for hans bror er *hibakusha* – atombombeoffer. Og det er ikke til at få fat i ordentlige plejere, som kan udholde stanken fra hans rådnende brandsår, og som vil fjerne maddiker fra hans forbindinger. Men det vil Gen og hans surrogatbror Ryuta, for de vil gøre hvad som helst for at redde Gens mor. Og den maddikebefængte bror bliver da også ganske opløftet af Gen og Ryutas kammeratlige opsange og omsorg. Kritikken rettes her imod dem, der diskriminerede imod *hibakusha*'erne – *in casu* rigmandens kone, som ønsker broderen død, fordi hun er forlegen over at huse ham. Så helt unuanceret er fremstillingen af ofrene altså ikke.

Men det er et spinkelt pip i den samlede saga om Gen. Det meste af tiden er alle lige fattige, lige sårede, lige forkomne – lige

store ofre. Kun de amerikanske besættelsestropper og deres japanske håndlangerpoliti skildres som decideret usympatiske. Særligt *Barefoot Gen II* forekommer mildt sagt anti-amerikansk. Gen skælder Ryuta huden fuld for at løbe efter en jeep og tigge chokolade af en flok soldater. Han skal ikke fedte for de svin, der smed bomben, lyder beskeden fra Gen. Og senere i samme film går Gen og Ryuta amok ved synet af amerikanske soldater i færd med at bulldoze skeletter ned i en massegrav. Her hopper kæden for alvor af filmens historiske troværdighed. For hvis toeren starter i 1948, som den jo erklærer at gøre, og der undervejs er en nytårsaften at fejre, så skriver vi altså 1949 i den scene, hvor bulldozerbegravelsen udspiller sig. Og mig bekendt bulldozede amerikanerne ingen skeletter i Japan fire år efter kapitulationen. Så her er vi ude i noget, der lugter af effektjagende historieforfalskning.

Sceneriet betragtes i øvrigt af en forsamling af japanske tilskuere, som forknyt begræder, at de dødes sjæle aldrig vil finde ro, når de begraves på den facon. En beklagelse, som klart har sin rod i japansk forfader-dyrkelse, og som derfor mobiliserer nationalreligiøs indignation imod besætterne. På den baggrund lader Gen sin harme få frit løb og begynder at overdænge amerikanerne med sten og ukvemsord. Det nærmer sig det propagandistiske, men man kan – hvis man vil – lade sig formilde af, at modstandsviljen imod den amerikanske okkupation ifølge amerikanernes egne undersøgelser var størst i netop Hiroshima (Igarashi 2000: 215, note 29).

Imod den ukritiske accept af det perspektiv taler imidlertid, at *Barefoot Gen I og II* ikke blot sine steder er uvederhæftigt anti-amerikanske, men at filmene også betjener sig af en række quasi-nationalistiske stereotyper. Jeg har allerede nævnt, at Gen fremstår som enhver militaristisk propagandists ønskebarn. Det japanske nøgleord for hans opførsel er *'ganbaru'* – at 'kløpå' – et ord, han selv bruger i sit race gennem ruinerne i slutscenen, hvor han råber til sine døde familiemedlemmer, at han nok skal kæmpe videre. Hans stålsatte vilje til at opfylde rollen som familiens overhoved udgør et mønstereksempel på en videreførsel af det traditionelle japanske familiesystem, hvor den ældste bror overtog faderens rolle som patriark. Og det system – *ie-systemet* – afskaffede den amerikanske okkupation ved lov i den periode, som filmene omhandler.

Havde Gens mor taget lidt mere aktiv del i at skaffe familien mad og husly, så havde hun faktisk været mere i tråd med sine samtidige medsøstre. For selv om jeg betragter okkupationen af Japan mest som en besættelse – ikke som den 'befrielse', specielt amerikanske okkupationshistorikere gerne præsenterer – så var okkupationstiden en periode, hvor japanske kvinder ved amerikanernes mellemkomst kom til at spille en ganske aktiv rolle. Sortbørsøkonomien under og efter krigen havde tvunget mange af dem ud i en decideret antiautoritær overlevelseskamp – man måtte simpelthen bryde loven for at overleve (Griffiths 2002). Og efterkrigstidens påtvungne ligestillingslovgivning resulterede også i, at mange kvinder kom ud af køkkenet.

Men alt dette gælder altså ikke Gens mor. Hun er et passivt lidende væsen, som langsomt sygner hen, mens hun priser sin stærke søn for hans indsats. Til det sidste insisterer hun på at arbejde, men noget udfarende væsen er hun bestemt ikke. Så vidt den tematiske del af stereotyperne, som forlener Gen-filmene med en noget gammelnationalistisk bismag.

Bedre bliver det ikke, når man ser på

den ikonografi, filmene betjener sig af. Værst er vel moderens dødsscene. Hun udånder båret på ryggen af Gen omkranset af japanske kirsebærtræer, som tyst lader deres blomsterpragt dale til jorden som snefnug. De japanske kirsebærtræer, deres korte eksplosive opblomstring og fælles død er vel nok et af de mest forslidte, klichéprægede symboler, man overhovedet kan hive op af skuffen til en dødsscene i en japansk film. Det korte liv, skønheden i det flygtige, dødens uafvendelighed – ja, havde det været en dansk film, manglede der blot en rar panserbasse til at holde trafikken tilbage for andemor og ællingernes gåsegang over vejen. Og derfra går det så i rask trav med kammesjukkerne ud i hvedemarken, hvor myten om den særlige japanske affinitet til naturen nok en gang reproduceres. Og for at det ikke skal være løgn, så flyder lydsporet over med en omgang sødladen japansk pop med apropos-tekster om livets forkrænkelighed, og om at løbe med bare fødder på den bare (japanske) jord – det er nærmest *Blut und Boden*-mytologisk at bivåne. Og det er så den opbyggelige lektie om Hiroshima, japanske grundskoleelever bliver præsenteret for ved barfodede Gens mellemkomst.

Man kan håbe, at skoleeleverne finder andre kilder til information om den historiske hændelse, og her vil det nok være nyttigt at ty til andre medier end filmen. Ikke kun fordi de højreekstreme modsætter sig, hvad de opfatter som masochistisk historieformidling. Men også fordi det nu en gang er sådan, at de færreste mennesker vil betale dyre biografbilletter for at blive hudflettet for deres bedsteforældres forsyndelser i fortiden. Og her er den japanske befolkning ingen undtagelse.

Noter

1. Jerslev, Anne (red.)(2002). *Realism and 'Reality' in Film and Media.* København, Museum Tusculanum Press.
2. Se f.eks. Levi, Antonia (1996). *Samurai from Outer Space. Understanding Japanese Animation.* Chicago, Open Court.
3. Interview med *Mainichi News*, 20. februar 2007, http://mdn.mainichi-msn.co.jp/
4. Se f.eks. *The Comics Journal* #256: http://www.tcj.com/256/i_nakazawa.html
5. Oplysningerne om Nosaka og Takahatas personlige krigsoplevelser stammer fra den danske dvd-udgivelses bonusmateriale.
6. Her refererer jeg til Smith, Murray (1995). *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema.* Oxford, Clarendon Press.
7. Via filmens lydside har Takahata i øvrigt øget denne omsorgsfølelse, men på en realisme-forstærkende måde. Til den tegnede fire-årige Setsuko-figur har Takahata nemlig ganske usædvanligt valgt en kun fem-årig *voice actor*. Valget af en så ung pige som *voice actor* tvang Takahata og hans hold til at justere animationen efter pigens båndede replikker – og ikke omvendt, som det ellers er sædvane. Pigen var simpelthen for lille til at kunne følge billedsidens timing, så for ikke at geråde ud i regulær børnemishandling ved at tvinge hende til at gentage replikkerne i én uendelighed valgte Takahata at tilpasse billederne til speaken. Effekten er åbenbar: skrøbeligheden i Setsukos ydre fremtoning nærmest mangedobles af den spinkle, lidt klagende stemme, hun taler med.

Litteratur

Griffiths, Owen (2002). "Need, Greed, and Protest in Japan's Black Market 1938-1949". In: *Journal of Social History*, vol. 35, nr. 4, sommer 2002, s. 825-858.

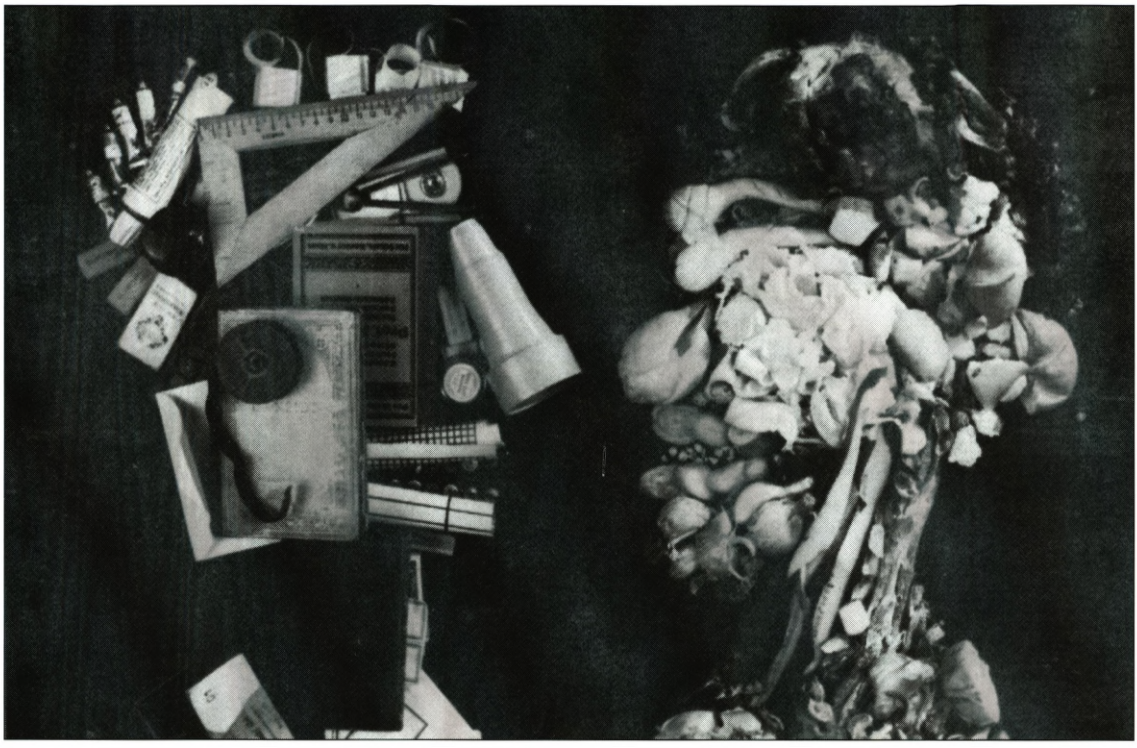
Grodal, Torben Kragh (2002). "The Experience of Realism in Audiovisual Representations". In: Jerslev, Anne (red.)(2002). *Realism and 'Reality' in Film and Media.* København, Museum Tusculanum Press, s. 67-92.

Igarashi, Yoshikuni (2000). *Bodies of Memory. Narratives of War in Postwar Japanese Culture, 1945-190.* Princeton, Princeton University Press.

Napier, Susan (2001). *Anime from Akira to Princess Mononoke : experiencing contemporary Japanese animation.* London, Palgrave Publishing.

Schilling, Mark (1999). *Contemporary Japanese Cinema*. New York, Weatherhill.

Sørensen, Lars-M. (2006). *The Little Victories of the Bad Losers. Resistance against U.S. Occupation Reforms and Film Censorship in the Films of Yasujiro Ozu and Akira Kurosawa 1945-52* (ph.d.-afhandling). Københavns Universitet, Det Humanistiske Fakultet.



Jan Švankmajers *Dimensions of Dialogue* (*Moznosti dialogu*, 1982).

Sko skal bindes med blyant

Jan Švankmajer – når objekter insisterer på en selvstændig krop

Af Peter Skovfoged Laursen

I bydelen Hradčany tæt ved Prags slot ligger gaden Černínská. Befriende turistforladt skråner den smalle, brostensbelagte gade ned i et dyb, som afhængigt af lyset kan forveksles med nedgangen til en underverden, hvor virkelighedens spilleregler er sat ud af kraft. På denne gade ligger galleriet Gambra – hjemsted for Prags lille, men vedholdende surrealistiske bevægelse. Sammenlignet med turistfældernes prangende udstillingsbygninger er Gambra med sine to rum i dværgstørrelse mildest talt undseelig. Kun en samling sammenrullede filmplakater og et par dvd-omslag afslører, at dette galleri ejes af en af de sidste 40 års mest indflydelsesrige animationskunstnere: Jan Švankmajer.

Navnet Švankmajer får måske ikke de store klokker til at ringe i den brede befolkning – dertil er hans film alt for kompromisløse og urovækkende i deres obskure surrealistiske symbolik. Men hvad han ikke besidder i masseappel, har han til gengæld vundet i næsegrus beundring fra en fanskare, som bl.a. tæller prominente navne som Terry Gilliam og Tim Burton.



The Flat (*Byt*, 1968).

Švankmajer (f. 1934) debuterede som filmskaber i 1964 med kortfilmen *The Last Trick* (*Poslední trik pana Schwarcewalldea a pana Edgara*), og det er netop i det korte format, at man såvel kunstnerisk som kvantitativt finder den betydeligste del af hans filmiske værk. I den senere del af karrieren har han også kastet sig over det længere format med blandt andet *Alice* (*Něco z Alenky*, 1988) og *Faust* (1994). Narrativt ligner disse film dog mest af alt en række kortfilm holdt sammen af en tråd spundet af ekkoerne fra Lewis Carroll og Goethes fortællinger.

Jeg vil i denne artikel tage udgangspunkt i et udvalg af Švankmajers kortfilm og først give en introduktion til objekternes rolle hos Švankmajer for siden at gå ind i en næranalyse af hovedværket *Dimensions of Dialogue* (*Možnosti dialogu*, 1982).

Dødens funktionalitet. Jan Švankmajer har aldrig ladet sig begrænse af bestemte tekniske eller narrative konventioner. Han skabte sine betydeligste værker under en dybt ortodoks kommunistisk samfundsstruktur, men ortodoks er det sidste ord, man ville bruge om hans kalejdoskopiske blanding af forskellige filmteknikker. I de fleste af sine film blander Švankmajer *stop motion* animation med *live action* – det animerede og det levende indgår i så tæt en symbiose, at det er svært at trække en definitiv grænse. Hvad angår valg af materialer, så møder vi alt fra kopulerende røde bøffer og altædende grøntsagshoveder til uhyggeligt livagtige lerbuster og marionetdukker i menneskestørrelse. I sine film genbruger og genopfinder Švankmajer hele den menneskelige losseplads af brugsgenstande og kulturartefakter. Han deformerer dem til det uigenkendelige og lader dem genopstå på ny.

Én film, *The Ossuary* (*Kostnice*, 1970), er slet ikke animeret. Filmen beskriver krypten i Sedlec kirkegård nær byen Kutná Hora, hvor knoglerne fra 50.000 ofre for 1400-tallets hussitter-opstand og pestepidemier er blevet (gen)brugt til at fremstille et kirkerum, hvor alt fra lysekroner og lysestager til en liturgisk monstrans er skabt af menneskeknogler. Ved en ekspressiv brug af billedbeskæring, kamerabevægelser og klippeteknik er det lykkedes Švankmajer at 'animere' dette enorme dødsmonument.

Ossuariet eller benhuset i Kutná Hora udgør på sin vis et destillat af Švankmajers primære besættelse. Stedet udfordrer vores vanemæssige perception af kroppens forgængelighed ved at give dødens nytteløse efterladenskaber en funktionalitet. Det viser, hvordan døde objekter og anonyme fragmenter kan indgå i nye, uventede sammenhænge og herigennem finde en frisk artikulation.

Det er den selv samme optagethed og forvandling af kroppes og objekters funktionalitet, vi finder i Švankmajers animationsfilm. I *Food* (*Jídlo*, 1992) er den menneskelige krop omdannet til en hvinende og knirkende madautomat, hvor tungen bruges til møntindkast, øjet er en start-

knap, og maden bliver serveret gennem en elevatorskakt, der gemmer sig i maven. I *A Game with Stones* (*Hra s kameny*, 1965) er det ikke blødt vand, der kommer ud af vandhanen, men hårde sten.

Objekterne gør oprør. Hos Švankmajer er magtforholdet mellem mennesker og objekter vendt på hovedet. Objekterne gør oprør mod at være simple hjælpemidler til menneskets velbehag. Den kafka'ske *The Flat* (*Byt*, 1968) begynder med, at en mand bliver smidt ind ad en dør, som derefter syr sig selv til i sprækkerne og forhindrer ham i at flygte. Inde i lejligheden er objekternes normalverden sat ud af kraft. En ske er fyldt med huller, så suppen siver igennem. Et æg er som en sten, der smadrer alt omkring sig i stedet for selv at krakelere. Vandhanen er ligesom i *A Game with Stones* fyldt med sten og ikke vand. Til sidst lykkes det manden at hugge sig gennem en dør med en økse – kun for at opdage en mur bag døren med hundredvis af navne og en blyant, så han kan tilføje sit eget.

I *Picknick mit Weissmann* (1968) har objekterne spærret deres herre inde i et skab og er taget på picnic. Alt imens en skovl graver et hul, hvor han skal begraves, leger et par stole med en bold, skakbrikkerne har endelig mulighed for at spille deres eget parti, og grammofonen vender selv de slidte vinylplader med gamle tyske schlagere. Midt under den fornøjelige tur i det grønne kommer et kamera selvfølgelig også spankulerende på sit træstativ og tager billeder af et poserende sæt tøj – en kærlig reference til Dziga Vertovs hyldest til filmmediet i *Manden med kameraet* (*Chelovek s kino-apparatom*, 1929).

Men Vertov-referencen er ikke blot en banal henvisning, den er også en anerkendelse af et nært slægtskab med de russiske formalister. Det kommer især til udtryk i måden, hvorpå Švankmajer sammensætter sine billeder i montager, der er styret mere af association og konfrontation end af kontinuitet. Set i et historisk og filmteoretisk perspektiv udgør Švankmajers film på mange måder en moderne, animeret realisering af Sergej Eisensteins montageidéer.

Den tjekkoslovakiske nybølge. Med referencerne til de russiske formalister trækker Švankmajers film tråde tilbage til den russiske filmkunsts guldalder. Selv debuterede han midt i 1960'erne, hvor en ny generation af tjekkoslovakiske filmfolk skabte Østeuropas vigtigste nybølge. Den ideologiske kontrol var fra starten af årtiet langsomt blevet udhulet, og filmskaberne nød i perioden 1963-68 en frihed, som man aldrig før havde set i den kommunistiske østblok.

Det er fristende at placere Švankmajer som del af nybølgen, men som Peter Hames bemærker, er instruktørens rødder i eksperimentalteatret, dukketeatret og den finere kunst af større betydning end tilknytningen til den moderne filmkunst. Švankmajer har også selv frabedt sig at blive regnet som del af den tjekkoslovakiske nybølge og udtalt, at det, han primært har til fælles med nybølgeinstruktørerne, er en særlig 'anti-attitude' (Hames 1995: 104).

Derudover må man ikke glemme, at Švankmajer arbejdede inden for kortfilmformatet, hvilket sandsynligvis har været en fordel efter den sovjetisk ledede invasion den 21. august 1968. De følgende tyve år var hele det tjekkoslovakiske samfund præget af nådesløs 'normalisering' og ensretning, og nybølgens spillefilminstruktører måtte kæmpe en opslidende kamp for at beholde blot en rest af deres radikalitet. Set i det lys fremstår Švankmajers filmiske arbejde mildest talt bemærkelsesværdigt. Trods myndighedernes uvilje formåede han at skabe et dusin grænsesøgende og



Jan Švankmajer under arbejdet med *Faust* (1994).

kompromisløse værker i tiden fra 1968 til Glasnost.

Hermed ikke sagt, at Švankmajer undgik konfrontationer med censurmyndighederne. Et utal af hans film blev 'lagt på hylden' efter deres færdiggørelse, og selv var han totalt afskåret fra at lave film i perioden 1972-79. Den slags berufsverbot var dog intet særsyn i tiden, og Peter Hames vurderer ligefrem, at Švankmajer med sine radikale eksperimenter næppe havde fået lov til at lave noget som helst, hvis han havde arbejdet inden for det mere masseappellerende spillefilmformat (Hames 1995c: 40).

Kitchen sink animation. Når man snakker om andre inspirationskilder hos Švankmajer end den moderne filmkunst, så er der især to kunstretninger, der springer i øjnene: surrealismen og manierismen. Sidstnævnte betonede allegoriske motiver og dramatiske figurscener og var især i vælten i overgangen mellem renæssance og barok (ca. 1520-1600). Sigtet med denne artikel er ikke at redegøre for disse kunsthistoriske paralleller (for en sådan gennemgang, se O'Pray 1995). Men det er alligevel værd at bemærke, at Tjekkoslovakiet har en lang, stolt avantgarde-tradition. Bl.a. var Prag i 1930'erne ligefrem et avantgardistisk centrum for hele Centraleuropa.

Man finder dog ikke samme klare skel mellem avantgarde og mainstream i den tjekkoslovakiske kultur som i den anglo-amerikanske – den synes nærmere at have en fod i begge lejre. Det er netop denne dualitet, der er slående ved Švankmajer. Hans eksperimenter er aldrig højpandede eller elitære, fordi de altid modsvares af en særegen folkelighed – til tider grænsende til det enfoldige.

Det folkelige islæt kommer blandt andet til udtryk i Švankmajers store kærlighed til og inspiration fra den tjekkoslovakiske dukketeatertradition. Det ses særligt i de tidlige film *Punch and Judy* (*Rakvičkárna*, 1966) og *Don Juan* (*Don Šajn*, 1970), men også 25 år senere i hans *Faust*, som gør brug af enorme marionetdukker.

Švankmajer er dog ikke en simpel arvtager efter Tjekkoslovakiets helt store dukkeører og anden store animationskunstner, Jirí Trnka (1912-69). Švankmajer har selv bemærket, at han altid har følt sig distanceret fra de fleste andre tjekkoslovakiske animatorer og pointeret, at mens Trnka beskæftigede sig med repræsentativ illusion, så er han selv interesseret i den rå virkelighed (O'Pray 1995: 49). Det kunne lyde som en selvmodsigelse fra en mand, hvis film i den grad hviler på illusionskunst. Men det rammer alligevel et særligt fascinationspunkt ved Švankmajer. Alle hans objekter er hentet fra hverdagen. De ligner dem, man finder bag skabslågerne eller på køkkenbordet. *Kitchen sink animation*, hvis man må være lidt fræk. Švankmajers objekter – rustne, bulede og misfarvede – fastholder midt i animationstrickene en rå, taktil hverdagslighed, som man kun sjældent finder i anden animationskunst.

Mennesket som forlystelsesgenstand. Den nedbrydning af de normale kategorier for det levende og det døde, der står så centralt hos Švankmajer, udgør for så vidt grundlaget for al animationskunst – også fra populærkulturelle mastodonter som Disney og Pixar, der excellerer i at overføre menneskelige egenskaber til biler og legetøj. Men populæranimationen formår aldrig for alvor at udfordre vores vanemæssige perception af virkeligheden, netop fordi de blot overfører den menneskelige psyke til objekterne. Som tilskuere kan vi roligt læne os tilbage i sofaen og se mennesket fjolle rundt udklædt som legetøj.

Hos Švankmajer er de animerede objekter aldrig psykologisk veldefinerede størrelser. De følger sjældent en rationel tankegang, men er styret af menneskets mest basale og primitive egenskaber som had, kærlighed og især sult. Fortæring er et genkommende motiv, hvad enten det er det levende menneske i *Food*, der – efter at have spist alle objekter omkring sig – ender i kannibalisme, eller de animerede hoveder i *Dimensions of Dialogue*, som fortærer hinanden. Og netop fordi Švankmajer arbejder med virkelige objekter og ikke tegninger eller computergrafik, så ender denne konsumption med at antage en grænseoverskridende kropslig og materiel kvalitet, som kolliderer med enhver hverdagslogik, samtidig med at den er funderet i en genkendelig materiel virkelighed.

Der er langt fra *Toy Story*s (1995) nuttede legetøj med menneskelige egenskaber til Švankmajers objekter, der ganske vist udfører menneskelige handlinger, men aldrig inviterer tilskueren til at identificere sig med dem. Vi bliver ikke introduceret til en psykologisk motivation bag deres handlinger. Man fornemmer blot et komplot, en driven gæk med mennesket. Det er netop det, der gør Švankmajers film skræmmende: objekterne behandler mennesket på samme respektløse facon, som mennesket tidligere behandlede dem. I *The Flat* gør de oprør mod den funktionalitet, som mennesket egenrådigt har tillagt dem, og insisterer på en egen, selvstændig krop, mens de i *Picknick mit Weissmann* er blevet trætte af at være simple passive forlystelsesgenstande. Nu vil de også have det sjovt, men på egne præmisser.

En ikke-verbal dialog. Der skulle gå godt tyve år fra debutfilmen, *The Last Trick*, før et internationalt publikum fik øjnene op for Švankmajer. Det skete i forbindelse med en retrospektiv serie på animationsfestivalen i Annecy i 1983, hvor filmen *Dimensions of Dialogue* vandt juryens Grand Prix. *Dimensions of Dialogue* bliver i dag regnet for et af Švankmajers hovedværker og udgør både tematisk og teknisk et fortrinligt udgangspunkt til at åbne op for hans univers og drage linjer på tværs af værkerne. Alene titlen, *Dimensions of Dialogue*, bærer sin egen underfundige ironi. Ord er nemlig så godt som fraværende i næsten alle Švankmajers film. Det betyder ikke, at de er blottet for dialog. Dialogen er blot ikke verbalsproglig hos Švankmajer. Snarere består den i en kropslig interaktion mellem levende væsener og den tingslige omverden.

Dimensions of Dialogue er typisk for Švankmajer inddelt i tre episoder med titlerne *Faktuel dialog, Passioneret dialog* og *Udmattende dialog* og udgør en både sanseligt pirrende og intellektuelt udfordrende typologi over dialoger.

Den første episode, *Faktuel dialog*, er en bizar variation over legen *sten, papir og saks*. Tre hoveder skabt af henholdsvis grøntsager, køkkentøj og kontorartikler mødes i en række konfrontationer, hvor de på skift sluger og tilintetgør hinanden for efterfølgende at spytte resterne ud. Resterne

gendannes som stadig mere fragmenterede hoveder, der fortsætter med at spise hinanden, indtil de til sidst er omdannet til menneskelignende lerhoveder. Episoden ender i en evig cyklus, hvor et lerhoved spytter en nøjagtig kopi af sig selv ud, som igen spytter en kopi af sig selv ud, etc.

Episoden er med sin kannibalistiske metaforik en sært dragende visualisering af, hvordan dialog ikke nødvendigvis fører til mangfoldighed og respekt for divergerende tanker, men også kan æde forskellen mellem mennesker op, indtil mennesket kun står tilbage med sit eget spejlbillede. Paul Wells (1997) bemærker et civilisationskritisk sigte i episodens destruktive relation mellem organiske grøntsager, industrielle køkkenobjekter og bureaukratiske kontorartikler. Wells' samfundskritiske læsning er både velbegrundet og plausibel. Men episoden er vel først og fremmest en drilsk, moderne pendant til den italienske maler Giuseppe Arcimboldos værker.

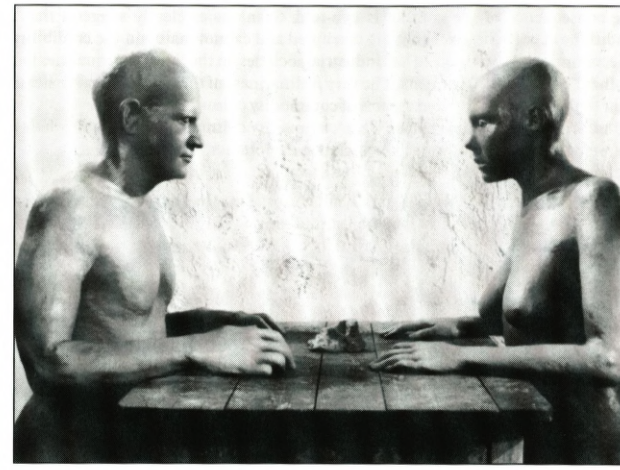
Arcimboldos hoveder. Instruktøren har flere gange fremhævet Arcimboldo (1527-93) som et af sine store forbilleder. Sjovt nok levede og arbejdede maleren i en periode i netop Prag, Švankmajers hjemby. Arcimboldo er især kendt for sine trickportrætter, hvor det menneskelige ansigt skabes af hverdagsobjekter som grøntsager, frugt, fisk og blomster. I maleriet *Sommer* (1563) er kinden en fersken, hagen en pære, næsen en agurk, og øjet et kirsebær, hvorimod *Ild* (1566) viser en krop skabt af kanoner og pistoler, mens halsen har form af et stearinlys, og håret af et flammende bål. Arcimboldo lavede sågar portrættet *Vertumnus* (1590) af sin velynder, Rudolf II, hvor kejseren er fremstillet som den romerske gud for de skiftende sæsoner, Vertumnus, gennem et frodigt væld af frugter, blomster og grøntsager.

I *Faktuel dialog* giver Švankmajer Arcimboldos metamorfose mellem det menneskelige legeme og hverdagsobjekter et moderne udtryk. Hvor Arcimboldo skabte sine malerier i serier over de fire årstider eller de fire naturelementer, så laver Švankmajer i denne episode det tyvende århundredes pendant til denne naturorden i form af en triadisk relation mellem natur, industri og bureaukrati.

Faktuel dialog ender i en cirkelslutning, hvor et hoved udgyder en nøjagtig kopi af sig selv, i hvad der ligner en evig gentagelse. Netop gentagelsen er et tilbagevendende motiv hos Švankmajer. En tidlig film fra 1966 hedder ganske sigende *Et cetera* og viser en række menneskelignende figurer fanget i en repetitiv cyklus. Og den første episode i *Food* slutter med en endeløs kø af mennesker, der alle venter på at gennemgå transformationen fra menneske til madautomat og tilbage igen. Gentagelsen synes især kædet til Švankmajers besættelse af kategorier og typologier – næsten alle hans film er opbygget som variationer over bestemte mønstre, der repeteres i et ofte nytteløst forsøg på at udtømme mønstrenes muligheder. Men i en film som *Food* antager gentagelsen også en mere eksistentialistisk dimension ikke ulig den, man finder hos landsmanden Franz Kafka – individet fanget i et system, hvis absurde spilleregler det hverken forstår eller kan bryde ud af. En sisyfos-trædemølle, hvor mennesket er frataget sin fri vilje (hvis det nogensinde har haft den) og må dele livsvilkår med objekterne.

Den lille klat på lagenet. *Dimensions of Dialogues* anden episode, *Passioneret dialog*, undersøger den hårfine grænse mellem seksuel ekstase og aggression. To menneskelignende lerfigurer sidder ved et bord. De begynder forsigtigt at kærtegne hin-

anden og smelter snart sammen til en stor lermasse i evig korporlig forvandling. Den seksuelle akt manifesteres i korte konkrete billeder, som hurtigt igen bliver opslugt af den uformelige masse. Den erotiske 'dialog' ender med, at manden og kvinden genskabes på hver sin side af bordet, mens en lille rest ler forbliver tilbage. Klatten forsøger først at få kvindens opmærksomhed, siden mandens, men begge afviser den brutalt. Så begynder de at bruge den som kasteskyts mod hinanden. Aggressionerne eskalerer. Manden og kvinden river til sidst hinanden itu og smelter igen sammen i en stor lermasse, hvor passion er erstattet af aggression.



Dimensions of Dialogue (*Moznosti dialogu*, 1982).

Švankmajer viser med dette mesterligt udførte stykke animation, at den erotiske symbiose mellem kønnene altid kommer til en afslutning, hvor det enkelte individ må genoptage sit separate liv. Men hvordan forsætter 'dialogen' så mellem kønnene, efter at den indledende sammensmeltning er ophørt? *Passioneret dialog*s svar er selvsagt ikke opløftende. Episoden viser, at der efter enhver erotisk hengivelse til et andet menneske vil være en rest, som vi efterlader bag os. Denne rest – illustreret ved den lille klat ler, der patetisk prøver skiftevis at få mandens og kvindens opmærksomhed – kan man selvfølgelig vælge at tolke meget konkret som et barn splittet mellem to aggressive forældre. Men den kan også ses som symbol på den langt mere ukonkrete og sammensatte følelse af at have tabt en del af sig selv, som følger i kølvandet på et brud. Dette tab, denne blottelse af selvet, kan måske bedre forklare den efterfølgende splid og aggression.

Lerklatten i *Passioneret dialog* er under alle omstændigheder et godt eksempel på, hvordan Švankmajer i sine film sørger for at holde fortolkningsmulighederne åbne. Evnen til at arbejde i et symbolsprog, som aldrig bliver entydigt banalt, men altid gemmer på en mangfoldighed af mulige læsninger, er et af Švankmajers varemærker.

En værktøjskasse af ord. I *Dimensions of Dialogue*s tredje episode, *Udmattende dialog*, står to lerhoveder over for hinanden på et bord og gennemspiller tre dialogfaser. I den første fase kommer en tandbørste til syne i munden på det ene hoved. Det andet 'svarer' med en tube tandpasta og presser en klat ud på tandbørsten. Herefter følger en række lignende interaktioner: et stykke brød bliver smurt af en kniv med smør, en sko bliver bundet med skosnøre, og en blyant bliver spidset af en blyantspidser.

Efter disse vellykkede interaktioner mellem de to hoveder går dialogen ind i sin anden fase, hvor den begynder at gå skævt. De samme objekter optræder på ny, men matches nu forkert. Brødet bliver fyldt med tandpasta, tandbørsten bliver spidset af blyantspidseren, skoen bliver smurt med smør osv.

I den tredje fase konfronterer identiske objekter hinanden i en animeret kamp: to

snørebånd snor sig sammen til en knude, de to smørknive fægter, etc. Efter at alle objekter har destrueret hinanden, er de to hoveder hver især efterladt med en grotesk tunge hængende ud af munden og ansigtet ødelagt af store flænger.

Švankmajer fremmaner i *Udmattende dialog* en bemærkelsesværdig taktilitet og materialitet ved at udskifte ord med objekter. David Rudrum fremhæver i *Silent Dialogue: Philosophising with Jan Švankmajer* (2005) de filosofiske implikationer ved *Dimensions of Dialogue* og ser et nært slægtskab mellem *Udmattende dialog* og Ludwig Wittgensteins tanker om sproget. I Wittgensteins *Filosofiske undersøgelser* (1953) hedder det:

> Tænk på værktøjet i en værktøjskasse: der er en hammer, en tang, en sav, en skruetrækker, en tommestok, en limpotte, lim, søm og skruer. – Så forskellige som disse genstandes funktioner, så forskellige er også ordenes funktioner. (Og der er ligheder begge steder).
>
> Det, der forvirrer os, er ensartetheden i måden ordene viser sig på, når de træder os i møde talt, skrevet eller trykt. For så er deres *anvendelse* ikke så tydelig for os. I særdeleshed ikke, når vi filosoferer (Wittgenstein 1971: 38-39).

Hos både Švankmajer og Wittgenstein er sproget en værktøjskasse, vi bruger ligesom alle andre hverdagsobjekter. I kraft af denne metafor leverer *Udmattende dialog* et visuelt udtryk for den forvirring, som opstår, når konventionerne for hverdagssproget bryder sammen. De konventioner, der får sproget til at virke, kan ofte også være roden til de selv samme problemer, som sproget normalt løser.

David Rudrum påviser i sin artikel om Švankmajer ligeledes paralleller til filosofiske fyrtårne som Emmanuel Lévinas og Mikhail Bakhtin. Men selv om den filosofiske diskurs er interessant, så er det alligevel slående, hvor lidt den siger om fascinationskraften ved Švankmajers værker. Blandt andet fordi hans fortællinger besidder en enkelhed, grænsende til det banale, som minder mere om små ordspil og narrestreger end om meditationer over filosofiske problemstillinger. *Udmattende dialog* visualiserer måske nok et filosofisk anliggende, men den gør samtidig nar ad den selv samme systematiske intellektuelle procedure, som ligger til grund for videnskabelig tænkning.

Halløj i sættekassen. Den tvetydige fascination af encyklopædisering, typologi og kategorisering finder man helt tilbage i den tidlige kortfilm *Historia Naturae (suita)* fra 1967, hvor Švankmajer præsenterer en særegen biologisk klassifikation af udvalgte arter – blandt andet sommerfugle, fisk, reptiler, fugle og til sidst homo sapiens – hver med deres eget musikalske akkompagnement: en foxtrot, en blues, en tango, en bolero, etc.

Historia Naturae (suita) er dedikeret til kejser Rudolf II, som bl.a. ansatte Arcimboldo som kurator for det imperiale *Wunderkammer* – et skatkammer af prestigefyldte skatte og trofæer. Arcimboldo stod her for klassificeringen af forskellige arter af *naturalia* (naturobjekter) og *artificialia* (menneskeskabte objekter). Målet med kammeret var at samle en encyklopædisk viden og skabe et mikrokosmos af verden set gennem arter og typer. Det er denne besættelse af typologier og encyklopædisk klassifikation, som Švankmajer tematiserer i *Historia Naturae (suita)* – en besættelse, som er evident gennem hele hans produktion, hvor han med systematisk vellyst sammensætter objekter og handlingsforløb efter underfundige klassifikationsprincipper, og derefter ofte viser de sprækker, som truer med at få systematikken til at kollapse.

Som Roger Cardinal (1995) bemærker,

er det interessante ved Švankmajers film netop, at de, samtidig med at de i deres systematik appellerer til logikken, også spotter rationaliteten. De sprænger grænserne for fornuften og bruger hverdagsobjekter til at sætte spørgsmålstegn ved menneskelige vaner og påstande. Vi betvivler aldrig brugen af tandpasta på tandbørsten og af snørebåndet til at binde sko. Ja, vi hæfter os faktisk aldrig ved den; vores brug af hverdagsobjekter er blevet én stor kliché.

Men Švankmajer tester klichéen i sine film. Han blotlægger såvel de taktile sansninger som de idéer, der opstår, når en blyantspidser prøver at spidse en sko, og viser, at også disse surreelle optrin besidder en gyldighed.

Švankmajers film handler mere om at vække vores sanselighed i mødet med verden end om intellektuelt ræsonnement. Ironien er selvfølgelig, at denne tilbagevenden til sanseligheden netop er et yndet projekt blandt intellektuelle. Tænk blot på de russiske formalister, som gennem kunsten ville defamiliarisere vores vanemæssige perception af virkeligheden og atter 'gøre stenen stenet' (Shklovskij 1965). Eller den franske fænomenologis søgen mod selve perceptionsakten og individets sanselige og før-bevidste møde med verden. Švankmajers film er sanseblokke, som først og fremmest møder os kropsligt og taktilt, men som siden hen inviterer til intellektuel stillingtagen, netop fordi de sætter spørgsmålstegn ved vores vanemæssige forestillinger om objekterne og sproget.

En torn i øjet på systemet. *Dimensions of Dialogue* blev ved sin udgivelse i 1982 øjeblikkeligt forbudt og fremhævet af det tjekkoslovakiske kommunistpartis centralkomité som et eksempel på, hvad man burde undgå. Var det, fordi filmen – eller måske Švankmajers *œuvre* generelt – gemmer på en skjult samfundskritik? Er de endeløse rutiner og absurde ritualer, som Švankmajer udsætter sine mennesker og objekter for, en politisk kommentar til det totalitære, kommunistiske styre i samtidens Tjekkoslovakiet? Jeg vil være varsom med sådanne læsninger. For vesterlændinge er det dybt tillokkende at anskue det tyvende århundredes østeuropæiske kunst som allegoriske diskurser. Men som en af Tjekkiets store forfattere, Milan Kundera, har bemærket:

> Hvis du ikke kan anskue kunsten, som kommer fra Prag, Budapest eller Warszawa, på anden vis end gennem denne usle politiske kode, så myrder du den lige så brutalt som de værste stalinistiske dogmatikere. Og du kan slet ikke høre dens sande stemme. Den østeuropæiske kunsts betydning ligger ikke i, at den sætter dette eller hint politiske regime i gabestok, men at den udtrykker en social og menneskelig erfaring, som menneskene i Vesten slet ikke kan forestille sig. Den udtrykker et nyt vidnesbyrd om menneskeheden (cit. Theiner 1977: 10).

Švankmajers film bærer umiskendeligt præg af den samfundssituation, som de blev skabt under, men de er aldrig direkte politiske. Eller rettere sagt, de udtrykker universelle erfaringer, der *kan* læses systemkritisk, men hvis budskaber og kunstneriske værdi overskrider banalt politiske tolkninger. Švankmajer *var* en torn i øjet på de kommunistiske myndigheder. Ikke fordi hans film er direkte systemkritiske, men fordi de i deres antikonformisme og udfordring af virkelighedens beskaffenhed ikke passede ind i det kommunistiske systems indbyggede ortodoksi.

Kun en enkelt af Švankmajers film har et direkte politisk sigte, *The Death of Stalinism in Bohemia* (*Konec stalinismu v Čechách*). Den blev skabt i 1990 og er en metaforisk skildring af samfundsudviklingen fra slutningen af Anden Verdenskrig til murens fald. Stalin er repræsenteret ved en buste,



The Death of Stalinism in Bohemia
(*Konec stalinismu v Čechách*, 1990).

som kommer under kirurgens kniv. Med et hurtigt snit åbnes alfaderens hoved, og gemt blandt indvoldene fisker kirurgen en buste frem af Tjekkoslovakiets første kommunistiske præsident, Klement Gottwald. Med denne parodi på en fødsel – komplet med barneskrål og navlestrengsklipning – starter Švankmajer *The Death of Stalinism in Bohemia*, der er et ironisk billede på Gottwalds marionetrolle og Tjekkoslovakiets satellitstatus. Filmen fortsætter i en hastig montage med at følge magtudviklingen helt frem til Mikhail Gorbatjov. Alt imens magten skifter hænder, bliver kommunistiske arbejdere fabrikeret i støbeforme og sendt ned ad samlebåndet, hvor der venter et reb med en løkke for enden. En spand sørger for, at intet går til spilde, og opsamler de kropslige rester, klar til at blive sendt ned til begyndelsen af samlebåndet og på ny lagt i støbeforme.

Filmen gennemspiller flere af de švankmajer'ske temaer, herunder gentagelsen og kroppens reproduktion. Men metaforikken er langt mere bastant og entydig end i hans andre film. Švankmajer har da også selv kaldt filmen et stykke propaganda, som er dømt til at ældes hurtigere end hans andre film (Hames 1995: 100). *The Death of Stalinism in Bohemia* har ikke den åbne karakter, som gør Švankmajers andre film til tidløse billeder på menneskelig eksistens. Den lille klat ler, som ligger tilbage efter de to kroppes kopulation i *Dimensions of Dialogue*, inviterer med sin ukonkrete form til en medskaben fra tilskueren, som må gå i dialog med værket og investere en bid af sig selv.

At presse Švankmajer ned i en politisk støbeform vil være som at insistere på at bruge snørebånd til at binde sine sko – det giver god mening, men det hele bliver lidt mere interessant, hvis man udskifter snørebåndet med en blyant.

Litteratur

Cardinal, Roger (1995). "Thinking through things: the presence of objects in the early films of Jan Švankmajer". In: Hames 1995a, s. 78-95.

Hames, Peter (red.)(1995a). *Dark Alchemy. The Films of Jan Švankmajer*. Wiltshire, Flicks Books.

Hames, Peter (1995b). "Interview with Jan Švankmajer". In: Hames 1995a, 96-118.

Hames, Peter (1995c). "The film experiment". In: Hames 1995a, s. 7-47.

O'Pray, Michael (1995). "Jan Švankmajer: a Mannerist Surrealist". In: Hames 1995a, s. 48-77.

Rudrum, David (2005). "Silent Dialogue: Philosophising with Jan Svankmajer". In: Read, Rupert og Jerry Goodenough (red.): *Film as Philosophy*. Hampshire, Palegrave Macmillan.

Shklovskij, Victor (1965). "Art as Technique". In: Lemon, Lee T. og Marion J. Reis (red.): *Russian Formalist Criticism*. Lincoln, University of Nebraska Press.

Theiner, George (1977). Interview med Milan Kundera i *The Guardian*, 12. oktober 1977.

Wells, Paul (1997). "Body consciousness in the films of Jan Svankmajer". In: Pilling, Jayne (red.): *A Reader in Animation Studies*. Sydney, John Libbey & Company Pty Ltd., s. 177-94.

Wittgenstein, Ludwig (1971). *Filosofiske undersøgelser*. København, Munksgaard.



Stage Fright (Steve Box, 1997). (*Reproduceret med tilladelse fra Aardman Animations Ltd.*).

Miraklet i Bristol

Historien om, hvordan den engelske havne- og industriby blev dukkefilmens Mekka

Af Steen Dalin

I 1990'erne boomede engelsk model-animation og vandt år efter år Oscar-priser for bedste animationsfilm. Opskriften var et samarbejde mellem animatorer og professionelle filmfolk, som Peter Lord og David Sproxton siden 1970'erne havde etableret i deres lille selskab Aardman Animations. Da filmskoleeleven Nick Park ankom til Bristol med modellervoksfigurerne Wallace & Gromit (på dansk Walter og Trofast), blev engelsk dukkeanimation verdenskendt. Andre selskaber – som BolexBrothers med deres vrimlende, beskidte insekter – tilførte miljøet og filmene en komik og en sort humor, som er engelsk animations adelsmærke.

The Revenge of a Kinematograph Cameraman. Sådan lyder titlen på den vel nok allerførste dukkefilm i filmens historiebog, eller bedre udtrykt: den første modelanimationsfilm. Den blev lavet i Rusland i 1912 af en polak, Wladyslaw Starewicz, som med sine manipulerbare insekter fremstillet af tråd og kunstgummi fuldstændig bjergtog et uforberedt publikum – kun godt et tiår efter filmens opfindelse overhovedet. Som en samtidig betragter udtrykte det:

> Det fantastiske ved filmen er den troværdighed, billerne forlener situationen med. Når de er vrede, ryster de deres følehorn og hæver deres antenner. De marcherer på samme måde som mennesker ... Hvordan er det lavet? Ikke en eneste blandt publikum kunne forklare det. Hvis billerne var instrueret, måtte deres domptør nødvendigvis være en mand med magisk udholdenhed og tålmodighed. Og at der *var* tale om biller, stod klart fra en nøje granskning af deres fremtoning.[1]

Magisk udholdenhed og tålmodighed – bedre beskrivelse af en animators langsommelige arbejde kan næppe leveres, specielt når det gælder modelanimationsfilm.

Animationens grundprincip blev formodentlig opdaget ved et uheld: en stumfilmscene bliver optaget, men noget kikser, og fotografen holder op med at dreje på håndtaget, der driver filmen frem. Problemet bliver klaret, og fotografen genoptager sit arbejde, men da filmen projiceres, skifter det bevægelige motiv plads i det ellers ubevægelige rum. Vupti, som ved et trylleslag forsvinder noget eller nogen – og dukker op et uventet sted. Hvis man gentager processen billede for billede og kontrolleret bevæger genstande rundt med ganske små intervaller foran kameraet i pauserne mellem eksponeringerne, har man skabt animation. Eller rettere den disciplin inden for animation, som hedder pixilation, og som formentlig var den første form for animation.[2]

Det at optage en dukke- eller modelanimationsfilm er meget mere i familie med almindelig *live action*-filmproduktion, end det er tilfældet med alle andre animationsteknikker. I tegnefilm eller computeranimerede film bliver selve animationen til på papir eller i et digitalt univers, men i modelanimationen er der både konkrete 'skuespillere' og en fysisk ramme – blot i skikkelse af modellerbare dukker, som agerer i en nedskaleret scenografi. Materialerne kan være modellervoks, træ, stof eller hvad som helst andet.

"Vi laver tilfældigvis animationsfilm," siger David Sproxton fra Aardman Animations, "men grundlæggende er det, vi gør, at lave film på temmelig konventionel vis. Metoden er fuldstændig som på en almindelig *live action*-film: der er manuskript og storyboard, lys og optagelser. Det tager os bare meget lang tid at lave dem."[3]

Talehæmmet animation. Da tonefilmen fik sit gennembrud sidst i 1920'erne, havde tegnefilmen ikke de store problemer med at opnå læbesynkronicitet. I 1937 præsenterede Disney med *Snow White and the Seven Dwarfs* (*Snehvide og de syv dværge*) ligefrem en tegnet film i biograffilmlængde med talende karakterer og indlagte sange af musical-agtig karakter. Der skulle gå anderledes lang tid, inden dukkefilmen antog en lige så ægte 'filmisk' karakter. Faktisk lykkedes det først at ramme det store lærred med en læbesynkron modelanimationsfilm i spillefilmlængde helt oppe i vores egen tid, lige før årtusindskiftet: Tim Burton og Henry Selicks musical *The Nightmare Before Christmas* (1993).[4]

Den sene opblomstring skyldes til dels, at modelanimationsfilmen har hængt fast i traditioner, som tegnefilmen ikke har været tynget af. Med undtagelse af nogle

af de tidligste eksperimenter med pixilation og *stop motion* (som i tilfældet med Wladyslaw Starewicz' insekter) fortsatte modelanimationen med sine bevægelige dukker i Mester Jakel- og marionetteaterets spor. Ligesom stumfilmen i sin barndom ofte var præget af en slags affilmet teater med kameraet placeret i publikums sted, lignede dukkefilmen alt for ofte affilmet dukketeater. Men hvor filmens pionerer hurtigt udviklede filmsproget med avanceret fotografering, klip og lyssætning, hang dukkefilmen uhjælpeligt fast i sin teatralske arv og de tekniske problemer med læbesynkronicitet.

Revival for modelanimation. Efter Anden Verdenskrig nåede dukkefilmen et højt visuelt stade i et stort antal studier i Østeuropa, især i Tjekkoslovakiet og Rumænien. Men den helt store fornyelse for genren kom først med computerens indtog i dukkefilmstudierne i 1980'erne.

Men ikke, som man måske skulle tro, i form af computerskabte billeder.[5] På det tidspunkt var computeranimation nemlig lig med primitive tændstikmænd og gumlende oste. Computerrevolutionen gjorde det derimod muligt at styre modelanimationen og umiddelbart 'monitorere' animationen, efterhånden som arbejdet skred frem. Hidtil havde animatorerne arbejdet i blinde, i modsætning til deres kollegaer på tegnefilmstudierne, som altid havde kunnet afprøve deres animationer på papir eller med de såkaldte *Leica reels*: sort/hvide og hurtigt fremkaldte affilmninger af de rå stregtegninger. Dukkeanimatorerne, derimod, kunne udelukkende stole på deres instinkt og først se resultatet, når scenen var animeret færdig og fremkaldt på laboratoriet. Computeren gjorde arbejdsprocessen synlig, og pludselig var det muligt at animere dukker med læbesynkronicitet.

Det var de engelske studier i Bristol og Manchester, der udviklede teknikken til perfektion i de sidste årtier af det 20. århundrede, og dét i en grad, så modelanimationsfilm som nævnt vandt adskillige Oscars på ganske få år. Succesen skyldtes nu ikke udelukkende, at computeren havde gjort det muligt at forbedre animationsflowet, men i lige så høj grad, at samarbejdet mellem animatorer og fotografer fjernede dukkefilmen fra dens teatralske udgangspunkt. I stedet trådte en lystfyldt udforskning af filmmediets muligheder: brug af lave kameravinkler, stemninger fremkaldt af lys, klip, musik. Man tog kort sagt filmmediet alvorligt.

Ved årtusindskiftet kunne Aardman Animations og Nick Park i samarbejde med Spielbergs DreamWorks præsentere *Chicken Run* (2000, *Flugten fra hønsegården*). I en forrygende parafrase over klassikere som *The Great Escape* (1963, *Den store Flugt*) og *The Bridge on the River Kwai* (1957, *Broen over floden Kwai*) skildrer filmen en deling høns, som med hjælp fra en kanonkonge forsøger at slippe ud af en kz-lignende hønsegård, inden de alle bliver lavet om til hønsetærter. Som Aardmans øvrige produktioner er *Chicken Run* en meget engelsk film, skønt den var produceret for amerikanske penge.

Der findes flere engelske studier for modelanimation, men Aardman blev stille og roligt flagskibet, der med sin excentriske blanding af britisk humor, filmisk professionalisme og satsning på unge talenter blev i stand til at ramme en tidsånd og ryste teaterstøvet af genren.

Modellervoksen modnes. Det var to unge fyre fra Liverpool, som i 1976 startede Aardman Animations, men til forskel fra deres musikalske blodbrødre i The Beatles skulle der gå mange år, inden verdensbe-



Creature Comforts (Nick Park, 1989). (*Reproduceret med tilladelse fra Aardman Animations Ltd.*).

rømmelsen bankede på. Deres afsæt var i den klassiske tegnefilm, men de fandt på at flytte kameraet fra lodret til vandret position og erstatte tegninger med modellervoks. David Sproxton, som var søn af en BBC-producer, lånte fars kamera og filmede, mens Peter Lord flyttede rundt på modellervoksklumperne.

Firmanavnet opstod mest af nødvendighed, da der skulle oprettes en firmakonto i forbindelse med de allerførste bestillingsopgaver for BBC. Navnet kom fra en Superman-lignende figur, som de unge mennesker havde skabt til en tegnefilm og med vanlig engelsk *understatement* døbt Aardman, en tillempet version af det engelsk/hollandske navn for et jordsvin, *aardvark*. Aardvark rimer desuden på *awkward*, dvs. akavet, og det sære navn skaffede tilmed firmaet en førsteplads i telefonkataloget.

Peter Lord og David Sproxton flyttede to-mands-biksen til Bristol, der historisk mest var kendt som centrum for slavehandel, arkitekten Isambard Kingdom Brunel og den industrielle revolution i forrige århundrede. I nyere tid var det desuden i Bristol, at Concorde-flyet blev bygget. Inden længe skulle byen få sig et nyt vartegn.

På BBC Bristol havde redaktøren Colin Rose et vågent øje til animation, og makkerparret begyndte at levere korte leranimationer til BBC's børneprogrammer. Her opfandt de bl.a. figuren Morph, som fik sit eget program, *The Amazing Adventures of Morph* (1980), der efter et kvart århundrede stadig produceres i studierne i Aardmans kælder, men nu bragt til live af vordende animatorer, der som oftest er yngre end seriens titelperson.

Lord og Sproxton havde dog en idé om, at animation kunne række videre endnu: de ville gerne gøre genren spiselig for et voksent publikum. Udstyret med Nagra-båndoptagere drog de ud og optog stumper af samtaler mellem mennesker i deres hjemlige miljøer. Tilbage i studiet redigerede de lydbåndene, inden de med 16mm Bolex-kameraer filmede de visioner, de havde inde i hovedet, blot materialiseret i animeret modellervoks.

"Vi vidste virkelig ikke, hvad det var, vi lavede," fortæller David Sproxton, "men naiviteten i animationerne passede til naiviteten i den dagligdags dialog. I et filmmanuskript er dialogen helt klar, men i en dagligdags dialog siger folk ikke det, de mener, de snubler over ordene osv."

Uden rigtigt at vide af det havde Aardman-folkene til BBC skabt en helt ny dokumentarisk animationsgenre, vel at mærke til et voksent publikum. Og de to første film, *Down & Out* (1977) og *The Confessions of a Foyer Girl* (1978), begyndte at vinde priser på festivaler rundt omkring i verden.

Rablende reklamer. På dette tidspunkt blev de to hårdtarbejdende Liverpool-drenge begunstiget af et par tidsmæssige og teknologiske sammentræf. I 1981 blev de kontaktet af Jeremy Isaacs, direktøren for den kommende tv-station Channel 4. Han havde set *Down & Out* og bad om "ti af

den slags", inden stationen skulle gå i luften et år senere. "Det var fuldstændig umuligt, at vi inden for et år kunne nå at lave ti af den slags film," erindrer David Sproxton. Alligevel blev der indgået kontrakt.

Channel 4 fik først serien *Conversation Pieces* et år efter tv-stationens start i 1982, og i stedet for ti film blev det kun til fem. Til gengæld lancerede Channel 4 dem i sit ét-års fødselsdagsprogram; en film hver aften ugen igennem – i prime time! For første gang fik et bredere voksent tv-publikum adgang til parrets modelanimationsfilm. Effekten var øredøvende: seerne elskede dem og ville have mere. I løbet af Channel 4's første fire leveår vandt den purunge tv-station flere priser for animation, end de gjorde for programmer i nogen anden genre.

Et andet nyt publikum, som via Channel 4 fik øjnene op for modelanimationens muligheder, var reklamefolkene. Pludselig ville alle have lavet reklamefilm, og Aardmans ordrebog var på nippet til at sprænges. I Aardmans kølvand skød det ene animationsforetagende efter det andet op i Bristol, og branchen udviklede sig i de følgende år til en regulær industri med firmaer specialiseret i modelbygning, kulisser, armaturer til dukker, *you name it*. Reklamepengene drev cirkuset, og BBC og Channel 4 var de kunstneriske garanter.

Ved et andet mirakuløst sammentræf var computerteknologien netop på dette tidspunkt blevet så udviklet, at det var muligt at koble et program på under animationsarbejdet. Den nye teknologi, der muliggjorde læbesynkron modelanimation, var som skabt til Lord og Sproxtons visioner om dokumentarisk animation. Desuden var Aardman-studiernes samarbejde mellem animator og fotograf med til at give billederne et umiskendeligt filmisk touch og et klippemæssigt flow, der ellers ikke var tradition for.

Lord og Sproxton inviterede en række visionære animatorer til at instruere hver sin film i BBC-serien *Lip Sync* (1989). I disse film samt i Lord og Sproxtons egen *War Story* (1989) udnyttede man interview-teknikken til perfektion.

Det tredje hjul på vognen. Mens Aardman således var øjet i en animationsorkan i Bristol, var en ung mand ved at afslutte sin uddannelse på National Film and Television School i London. Nick Park, hvis egen far var lidt af en køkkenbords-opfinder, lavede som afslutningsfilm på skolen en film om en opfinder og hans hund, der sammen bygger en rumraket for at tage til månen og spise ost.

Afgangsfilmen er umiskendeligt engelsk i sin humor, men var desværre kun halvt færdig, da Nick Parks tid på skolen var ovre. Han drog til Bristol med sine halvfærdige filmruller under armen – og resten er historie. Lord og Sproxton hev knægten ind i firmaet, og sammen færdiggjorde de den første film om makkerparret Wallace & Gromit. Filmen kom til at hedde *A Grand Day Out* (1989, *Osten er spist*), og det ses tydeligt på sidste halvdel af den, at Aardman-folkenes erfaringer har tilført den et bedre animations-flow og et visuelt løft.

Samtidig blev Nick Park inviteret til at være med på serien *Lip Sync*, og han besluttede at tage ud i Bristol Zoo for at optage folks samtaler om dyrene. Men i England er dyreværnsorganisationer næsten lige så frygtede som IRA-terrorister, og da den zoologiske haves ledelse fandt ud af, at den unge mand med båndoptageren agtede at lave en film om de indespærrede dyr, blev han øjeblikkeligt smidt på porten. I mangel af bedre fik han familie og venner til at lade, som om de var forskellige dyr i



Nick Parks *The Wrong Trousers* (1993, *De ustyrlige teknobukser*). *(Reproduceret med tilladelse fra Aardman Animations Ltd.).*

zoo, og optog deres umiddelbare respons. Herudfra modellerede han filmen *Creature Comforts* (1989), der gik hen og vandt studiets første Oscar for bedste animationsfilm.

Flere insekter. Herefter satte Aardman, sammen med halvdelen af Bristols mange animationsfolk, alle kræfter og al teknisk *know-how* ind på at gøre Nick Parks næste Wallace & Gromit-opus til en åbenbaring af, hvad modelanimation – i kombination med en filmisk fortælleglæde af næsten spielberg'ske *cliffhanger*-dimensioner – er i stand til.

Men filmfolkene lod det ikke blive ved det. Efter fyraften krydsede hele Wallace & Gromit-holdet en af de utallige kanaler, som deler Bristol i små øer, for om natten at optræde som statister i pixilation-filmen *The Secret Adventures of Tom Thumb*. Filmen blev til hos det noget mindre studie BolexBrothers og var en fuldstændig nyskabende blanding af dukker og virkelige personer – alle animerede. Figurerne bevæger sig rundt i en sær blanding af *hi-tech*-miljøer og nedslidte engelske arbejderrækkehuse blandt horder af kravlende insekter. Teknikken med at animere levende mennesker medfører en sært hakkende,

uvirkelig form for bevægelse.

Instruktøren David Borthwick prøvede i begyndelsen at overbevise sine investorer om, at han og hans filmhold kunne få skuespillerne (som altså i virkeligheden var fotografer og animatorer) til at bevæge sig lige så glidende som dukkerne. Men efterhånden opdagede han, at det netop er pixilationens force, at skuespillernes bevægelser bliver uvirkelige; de fremhæver hovedkaraktererne, som altså i dette tilfælde var dukker.

BBC havde investeret i en ti minutter lang pilotfilm, men hadede det underlige udtryk, som teknikken medførte. Da produktionen vakte opmærksomhed på mange internationale filmfestivaler, endte BBC dog med at finansiere filmen alligevel. Efter premieren i 1993 fik *The Secret Adventures of Tom Thumb* hurtigt kultstatus, og filmens blanding af dukker og mennesker i et postindustrielt mareridtsunivers, fuldt af sved og allestedsnærværende insekter, var en kraftanstrengelse, som sikrede det lille studie et velfortjent renommé.

Insekterne er siden gået hen og blevet en slags punk-beskidt varemærke for studiet. I deres studie har BolexBrothers en skuffe fuld af animations-insekter, og insekterne optræder sågar på firmaets brevpapir – og trækker således tråde tilbage til Wladyslaw Starewicz' banebrydende arbejde for et lille århundrede siden.

Aardman goes to Hollywood. I 1993 vistes både *The Secret Adventures of Tom Thumb* og den nye Wallace & Gromit-film på animationsfilmens årlige mekka, Annecy-festivalen i Frankrig.

Wallace & Gromit-filmen *The Wrong Trousers* (1993, *De ustyrlige teknobukser*) var ikke tilmeldt, men blev vist drivvåd af fremkaldervæske på en græsplæne ved foden af de smukke bjerge, der grænser til Schweiz. Effekten på den internationale forsamling af branchefolk var mageløs. Alle holdt vejret under den hæsblæsende afslutning; en klassisk filmjagt udsat for pingvin og modeltog. Aldrig før havde man set animation udført med en sådan konsekvens. Briterne var, til franskmændenes store fortrydelse, på alles læber, og da værtsnationen ikke selv havde noget at byde på, gik konkurrencens førstepræmie til en kedelig canadisk skolelærerfilm lavet af en aldrende animationsveteran – men på fransk.

Til gengæld fik *The Wrong Trousers* en velfortjent Oscar, og da den tredje Wallace & Gromit-film, *A Close Shave* (1995, *Lige ved og næsten*), var færdig, hentede Aardman-studierne deres tredje Oscar inden for en periode på seks år.

Bag alle filmene stod Nick Park. Den tidligere filmskoleelev var på dette tidspunkt 37 år gammel og havde kun lavet fire film i sit liv. Alle havde været Oscar-nominerede, og tre af dem havde vundet. "Wallace & Gromit vandt to Oscars. At vinde en Oscar er en stor ting i England," siger David Sproxton, "men at vinde en Oscar, når man bor uden for London, er større endnu. Og at vinde to Oscars for animerede film er endnu større!"

Lord og Sproxton gjorde Nick Park til kompagnon i firmaet Aardman Animations Ltd. Men trods produktion af reklamer, serier til BBC og Channel 4 samt erhvervelse af helt nye studier på Gas Ferry Road var Aardman på dette tidspunkt stadig et forholdsvis lille foretagende. Disney mærkede imidlertid en loppe, der begyndte at klø, og sendte agenter til Bristol med opkøb for øje, så man kunne standse den irriterende fredsforstyrrer. Lord, Sproxton og Park afslog. I stedet begyndte de selv at overveje produktion af lange animationsfilm.

Trekløveret fik faktisk stablet et budget på benene, men det europæiske distributionsnet var i lommen på amerikanerne, og uden distribution starter man ikke et eventyr til en kvart milliard kroner. Redningen kom fra Disneys nærmeste konkurrent, DreamWorks, der tilbød at finansiere og distribuere Aardmans kommende spillefilm.

Til gengæld var selve studiet på Gas Ferry Road blevet alt for lille, så der etableredes et gigantisk studie på størrelse med en flyhangar i Aztec West, femten miles nord for Bristols centrum. Studiet blev dermed nabo til de faciliteter, hvor flåden af Concorde-overlydsfly tidligere blev bygget og nu vedligeholdes.

En fjer bliver til fem film. Aardmans første biograffilm blev ikke en Wallace & Gromit-feature, men i stedet filmen *Chicken Run* (2000, *Flugten fra hønsegården*). De to chefanimatorer deltes om instruktionen: Nick Park tog sig af hønsene, og Peter Lord gav liv til de skurkagtige mennesker – mens Mel Gibson tilføjede *star quality* på lydsiden.

DreamWorks var begejstrede og tilbød at finansiere også de næste fire film, men bedst som optagelserne til den næste film, eventyret om haren og skildpadden, var i gang, stoppede Aardman selv filmen på grund af uklarheder i manuskriptet. Hele Aztec West, et foretagende, der inkluderer 25 scener, flere hundrede mennesker og en hulens masse penge, lå helt stille. Et studie af den størrelse er nødt til at arbejde kontinuerligt, hvis ikke det specialiserede mandskab skal spredes for alle vinde, så Aardman valgte at imødekomme de mange Wallace & Gromit-fans og endelig lancere en spillefilm med makkerparret.

I forvejen havde man holdt Wallace & Gromit-figurerne i live ved at producere ti ultrakorte film i en serie, *Cracking Contraptions* (2002), som blev lagt ud på internettet og senere vist på BBC. Wallace & Gromits skaber, Nick Park, instruerede spillefilmen, denne gang med kollegaen Steve Box som medinstruktør. Box havde i forvejen instrueret en film i den kortere ende hos Aardman – *Stage Fright* (1997).

I sommeren 2005 fik den første biograffilm med Wallace & Gromit premiere: *The Curse of the Were-Rabbit* (*Det store grøntsagskup*), som vanen tro hev en Oscar hjem ved næste uddeling. Nick Parks sjette film, femte nominering og altså fjerde Oscar. Næppe mange filminstruktører kan prale af en lignende statistik.

En ny fugl i ægget. I pressematerialet til *The Curse of the Were-Rabbit* blev filmen fremhævet som en ægte modelanimationsfilm med tydelige aftryk af animatorernes fingre i modellervoksen – filmet med selskabets over tredive specialbyggede Mitchell 35mm-filmkameraer. En analog teknik, der efterhånden anses for overhalet af computeranimation og digitalt optageudstyr.

David Sproxton fortalte mig sidste år, at hvis man skulle starte forfra, ville i det mindste kameraerne være digitale, men at man altså nu råder over en analog maskinpark og et *workflow*, der fungerer optimalt.

Nu er det dog ikke sådan, at den digitale udvikling er kommet fuldkommen bag på Aardman. Tværtimod, faktisk. På Gas Ferry Road eksperimenterede man fra starten med at puste liv i CGI's alt for polerede fremtræden. Allerede sidst i 1990'erne producerede instruktør og animator Mark Brierley et par film, *Owsat* (1997) og *Al Dente* (1998), der overførte firmaets specielle engelske humor og design til elektroniske bits og bytes. Ligeledes overraskede kortfilmen *The Presentators* (2002), der

ligesom mange andre af Aardmans korte formeksperimenter er blevet udviklet til en fuldgyldig tv-serie (*The Presentators* blev lavet til tv-kanalen Nickelodeon), ved fuldstændig at ligne de øvrige modellervoksfilm, selv om den i realiteten var skabt på computer. Selv trænede branchefolk lod sig narre.

Men omkring årtusindskiftet sporedes der i hele animationsmiljøet i Bristol en vis nervøsitet over computeranimationens syvmileskridt. Ville hele den industri, man møjsommeligt havde opbygget gennem 30 år – af animatorer, modelbyggerfimaer og et hav af små selskaber, der fremstiller såkaldte *one-off individual independent*-film (altså små unikke film af cirka fem minutters længde) – overleve truslen fra den digitale verden? Under optagelserne til *Why Bristol*, en dokumentarfilm om Bristols animationshistorie, stødte jeg gang på gang på denne frygt i form af finurlige angelsaksiske udtryk: "Jeg anser det ikke for andet end dygtigt manipuleret lys i en kasse," lød det eksempelvis om computeranimation som fænomen fra direktøren for det firma, der bl.a. fremstiller alle Wallace & Gromits opfindsomme maskiner og køretøjer.

Eller som en fnysende Andy Mac, fotograf og leder af et af de rigtigt små animationsforetagender, Big Fat Studio, sagde: "Hvis det ikke har filmperforeringer, er det djævelens værk!"

Gøgeungen rydder reden. Allerede i starten af 1980'erne, da tomands-firmaet Aardman begyndte at tjene gode penge på reklamefilm, havde David Sproxton sine tvivl om, hvorvidt de gode tider ville vare ved:

> Vi troede faktisk, at animerede reklamer var noget, der ville gå af mode igen. Reklameverdenen er konstant udsat for forandringens vinde, og vi regnede ikke med at skulle lave reklamer i mere end et halvt års tid, tjene de penge, vi kunne, og så gå tilbage til at lave børnefjernsyn eller vores egne ting i Channel 4-regi. Men det hørte ikke op. Det blev ved og ved, og vi anså det for en virkelig god måde at finansiere vores egne projekter på: vi omsatte en stor del af pengene til kameraer og andet udstyr.

Det samme gjorde det væld af animationsforetagender, der skød op i Bristol. Men efter årtusindskiftet vendte bøtten pludselig, og det uundgåelige, som alle havde frygtet, skete: reklamebureauerne begyndte at lytte til tidens nye mantra – computeranimation. Bunden gik ud af økonomien, og Bristol-firmaerne lukkede på stribe.

Desuden forsvandt det vindue, som de individuelle animationsfilm havde haft i kraft af tv-stationerne. Channel 4, der som ung fræk tv-station havde profileret sig på det anderledes, gik ud af teenagealderen på samme måde, som tv-mediet åbenbart altid gør, nemlig med et knæfald for middelmådigheden. Stationens udliciteringsansvarlige, Clare Kitson, forlod rasende skuden i protest mod kursændringen, og i dag er eksperimenterne med modelanimation dømt ude på Channel 4's mainstreamsendeflade. BBC viser fortsat animation, men ligger under for et andet af tidens mantraer: serieproduktion. Hvor man før støttede de små skæve film, satses nu udelukkende på længerevarende serier, der af kommercielle årsager aldrig er nær så eksperimenterende.

Fuglen flyver. Aardman er om ikke enerådende, så i hvert fald det toneangivende animationsfirma i Bristol i dag.

For det første har Aardman-navnet med sin syndflod af Oscars og gode oversøiske kontakter et *brand*, der stadig trækker reklamekunder for fem millioner pund om året. Wallace & Gromits popularitet lokalt i Bristol er også synlig overalt. Bystyret vil rejse en statue af parret, og man afholder hvert år en 'Wrong Trousers Day', som nu



Aardman Animations kunne i 2006 fejre 30 års fødselsdag med manér – i Bristol Zoo. (*Reproduceret med tilladelse fra Aardman Animations Ltd.*).

også bliver overført til de større engelske byer. Alle klæder sig ud og tager forkerte bukser på – en slags britisk karneval, hvor overskuddet går til velgørende formål som f.eks. børnehospitaler.

Desuden lod Aardman-studierne i tide en række unge talenter lave små eksperimenterende film, så man nu har et bagkatalog af koncepter, der kan omformes til serier til det forslugne tv-uhyre. Nick Parks første Oscar-vindende film, *Creature Comforts*, er således blevet til flere fremragende serier, hver på en tolv-tretten afsnit. Et andet eksempel er Darren Walshs tre ét-minutsfilm med den punkede *Angry Kid* (1999), der til at begynde med blev lagt ud på nettet for at afprøve en fremtidig netdistribution. Angry Kid-konceptet er siden blevet til 55 film, som transmitteres af BBC på tv, men også kan streames på nettet hos atomfilms.com. Og det lille kvikke får Sean, som har en væsentlig birolle i Wallace & Gromit-filmen *A Close Shave*, optog samtlige arbejds-units i Aardmans studier i Aztec West, da jeg besøgte dem sidste sommer. Sean bliver nemlig hovedfigur i en 26 afsnits serie, som i skrivende stund har premiere på BBC.

Samtidig er man i gang med at forproducere den næste spillefilm. Denne gang skal Aardman stå på egne ben, for den nye feature bliver uden DreamWorks' medvirken.

2006 blev på mange måder et vendepunkt i Bristol. Mens det sidste Concorde-overlydsfly fløj lavt ind over The Clifton Suspension Bridge, arkitekten Isambard Kingdom Brunels ingeniørbedrift fra forrige århundrede, blev David Sproxton af selveste kongehuset udnævnt til CBE (Commander of the British Empire), der er sidste trin inden en direkte adling, som det overgik en anden Liverpool-dreng, Sir Paul McCartney. Tilmed modtog familien Aardman sin fjerde Oscar og kunne samtidig fejre firmaets 30 års fødselsdag med en kæmpe fest i Bristol Zoo, der nu havde tilgivet Nick Park og hans film om indespærrede dyr.

Modereret modellervoks. Etableringen af Aardman Features, som næsten udelukkende producerer biografffilm, er formentlig en anden hjørnesten i firmaets fremtidige overlevelse. Med de to første modelanimerede film i spillefilmlængde fulgte et væld af merchandise i form af Wallace & Gromit-effekter: plastic-figurer, kopper, T-shirts, rygsække etc. I skrivende stund sidder jeg og stirrer på et Wallace &

Gromit-ur med timeindeling af gulerødder, som jeg har fået i fødselsdagsgave af mine døtre.

Markedet for animerede biograffilm er eksploderet i de senere år, og studierne (især de amerikanske) spyer den ene computeranimation ud efter den anden. Tegnefilmen, som jo er født ud af et to dimensionalt univers, forsøger at hænge på ved at benytte computere til indviklede tredimensionale kamerature og lyssætninger, der egentlig er genren fremmed. Disse teknikker passer til gengæld som fod i hose til modelanimationen, der nu endelig er kommet på højde med sin *live action*-fætter.

Computeranimation er åbenlyst en trussel mod de rå, *unplugged* klumper af modellervoks, som er svære at styre, fordi de fysisk befinder sig i et reelt univers og er underlagt vores verdens fysiske love – herunder ikke mindst tyngdekraften. Det må heller ikke underkendes, at computeranimationen tilbyder animationsfilmens kernepublikum, børn og yngre mennesker, et direkte genkendeligt univers, som føles trygt og godt hos de Game Boy-bedøvede børn og unge.

På producenternes side skyldes begejstringen for computeranimation en vandrehistorie om, at det er billigere at producere end modelanimation. Og der findes rigtignok mange eksempler på billige 3D-produktioner, men Aardmans tredje spillefilm og forløbig sidste samarbejde med DreamWorks, den computeranimerede *Flushed Away* (2006, *Skyllet væk*), som i sit design i den grad ligner Aardmans øvrige modelanimationer, kom alligevel til at koste det dobbelte af den rendyrket analoge *The Curse of the Were-Rabbit*.

Fugl Fønix. Også BolexBrothers ser ud til at overleve den digitale lavine. I lighed med Aardman tjente BolexBrothers i mange år størstedelen af deres penge på produktion af reklamefilm, bl.a. for danske firmaer som Lego og Carlsberg. Men de to animationsfirmaer har fulgt en vidt forskellig kurs.

Modsat vennen, kollegaen og navnebroderen David Sproxton sværger BolexBrothers' bagmand, David Borthwick, til den kollektive arbejdsform. Han har ikke ønsket, at et filmhold skulle splitte sig op og specialisere sig i hver sin lille delopgave, som man gjorde det hos Aardman, og som det er normen på store spillefilmhold, ja i filmproduktion generelt. Han ville beholde den oprindelige glæde ved at skabe film og tiltrak derfor et væld af yngre talenter, som fik lov at lege i hans studiefaciliteter. En del lavede små mesterværker, f.eks. Mike Booth med *The Saint Inspector* (1996) og *Little Dark Poet* (1999). Ofte trådte animatorer, instruktører og filmfolk deres barnesko hos BolexBrothers for senere at dukke op i mere kommercielle sammenhænge hos Aardman. Det gælder bl.a. manden bag succesen *Angry Kid*, Darren Walsh.

Tidernes ugunst var også ved at dukke BolexBrothers, men så i 2003 mødte Borthwick en amerikaner. Ikke en af de rige af slagsen, som i tilfældet med Aardman og DreamWorks. Tværtimod. Gilbert Shelton blev kendt i 1967 for sit tegneseriealbum med de tre Fabulous Furry Freak Brothers: Fat Freddy, Freewheelin' Franklin og Phineas T. Freakears. Personerne var inkarnationen af hele den tids ungdomsoprør, nøgenhed, eksperimenter med stoffer, bad taste og en knytnæve i synet på hele det etablerede, konservative Amerika. Serien gik som varmt brød og solgte over 300 millioner album.

Nu, mange år senere, ledte Gilbert Shelton med lys og lygte efter et produktionsselskab til en filmatisering af tegneserierne.



Fra BolexBrothers' kommende filmatisering af Gilbert Sheltons succes-tegneserie om *The Fabulous Furry Freak Brothers*. (*Reproduceret med tilladelse fra BolexBrothers Ltd.*).

Puritanisme, konservatisme og politisk korrekthed er dog ikke ligefrem i aftagende i dagens USA, og Shelton var ved at opgive, da tilfældet lod hans veje krydse engelske BolexBrothers'. Og hvem ellers, kunne man sige, ville kunne løfte denne opgave uden at forråde seriens beskidte og anarkistiske ånd? The Fabulous Furry Freak Brothers er som skabt til BolexBrothers' surrealistiske univers, og jeg kan love, at der venter et brag af en film, som i kraft BolexBrothers' ekspertise og Freak-brødrenes i forvejen verdensomspændende berømmelse næsten ikke kan undgå at blive en kultfilm.

Der er noget smukt i, at BolexBrothers, som i sin tid blev grundlagt omkring den timelange *The Secret Adventures of Tom Thumb* – mange år før Aardman overhovedet kom på den slags tanker – som en fugl Fønix ser ud til at skulle rejse sig med et dristigt projekt til en ny lang animationsfilm. Forproduktionen er færdig, og man er klar til at starte optagelserne. Men så går der jo lige et par år, for som alle læsere af *Kosmorama* nu ved, tager det hændervridende lang tid at lave animation – specielt modelanimation.

Animationens trylleri. Men med alt det tidskrævende besvær, animation medfører, hvad er det så, som gør det så fascinerende at skabe modelanimation? David Borthwick, som taler dansk efter igennem syv år at have arbejdet i det danske filmmiljø, har denne enkle forklaring:

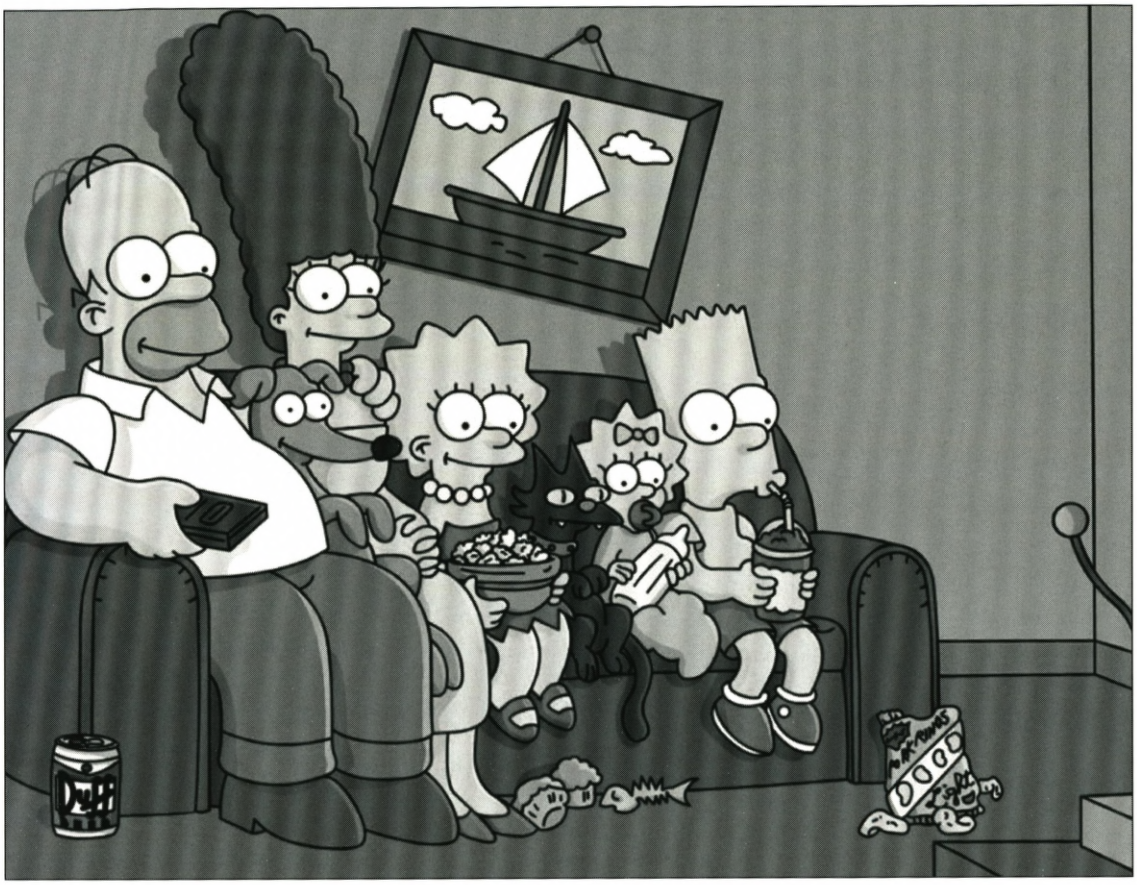
> Man kan arbejde som kameramand i tolv eller femten år og stadig blive forbløffet over, at det, som får skidtet til at fungere, er, at 24 billeder

løber igennem hvert sekund og skaber bevægelse. At være i stand til at bryde ind og lege med det enkelte billede – man kan bare ikke lade være. Jeg har altid følt det lidt med live action, at det er ligesom at bruge det som videobånd: man bruger det kun til at optage noget i bevægelse. For mig er det en satans kedelig måde at arbejde på. Det har man gjort i over hundrede år.

Et af animationsfilmens grundvilkår er jo nemlig, at hvert eneste billede ud af 24 pr. sekund (eller ud af 25, hvis man laver animation til europæisk tv) bliver skabt og optaget hver for sig. Som jeg før har advaret[6]: hvis man tror, det er spændende at optage animationsfilm, kan man øve sig ved at sætte sig hen foran en nymalet væg og iagttage malingen tørre, mens man venter på adrenalinens susen. For tilskueren derimod kan animationsfilm byde på anderledes magiske oplevelser. Det har ikke mindst Bristol-folkene bevist.

Noter

1. Cit. Tsivian, Yuri (1990). *Silent Witnesses: Russian Films 1908-1919.* London, British Film Institute.
2. Jeg skal her afholde mig fra at definere de forskellige animationsteknikker, men i stedet henvise interesserede til min artikel "Tekniske eventyr. Animationsfilmen og det fantastiske". In: *Kosmorama* nr. 231, sommer 2003, s. 78-90.
3. Dette og øvrige citater fra britiske animationsfolk i denne artikel stammer fra mine interviews til dokumentarfilmen *Why Bristol* (2005), der indeholder både interviews og mange klip fra de omtalte animationsfilm. Filmen er i Filminstituttets distribution og kan lånes på bibliotekerne eller købes direkte hos steendalin@hotmail.com. Dave Sproxton og Dave Borthwick har i øvrigt kunnet opleves i København ved et animationsseminar i Cinemateket i 1999 og igen i 2005 ved premieren på *Why Bristol.*
4. *The Nightmare Before Christmas* regnes af mange som den første modelanimerede film i spillefilmlængde, men det er ikke helt rigtigt. En nordmand kom først til det store lærred. Allerede i 1975 lancerede Ivo Caprino biograffilmen *Flåklypa Grand Prix* eller på dansk *Bjergkøbing Grand Prix*, der havde musik af Bent Fabricius-Bjerre og i slutningen af 90'erne fik en velfortjent revival hos et ungdomspublikum. Se FILM #5, 1999, s. 14-15.
5. Computerskabte billeder kaldes på engelsk CGI eller *Computer Generated Images.* På dansk bruges oftest udtrykket 3D (*Three Dimensional*) – et elendigt udtryk, da 3D på engelsk faktisk betyder modelanimation.
6. I min artikel "Animation Unplugged" i Filmmagasinet *Mifune* #12, oktober/november 2005.



Familien Simpson installeret foran fjernsynet i Matt Groenings succes-serie *The Simpsons*, der har kørt på amerikansk tv siden 1989.

Fra Bedrock til Springfield – og videre

Amerikansk animations-tv i den bedste sendetid

Af Kenneth T. de Lorenzi

Den 5. april 1987 begyndte den magtfulde mediemogul Rupert Murdochs tv-station Fox Broadcasting Corporation at sende egenproduktioner i *prime-time*. Debutudsendelsen var en sitcom om en dysfunktionel familie, *Married... with Children*, umiddelbart fulgt af satire- og sketchshowet *The Tracey Ullman Show* (1987-90), der rundt om reklameblokkene havde nogle små animerede indslag med en ligeledes dysfunktionel, og også meget gul, lille familie. I dag er *The Simpsons* (1989-) en af verdens mest berømte tv-familier, og serien har banet vejen for animations-tv rettet mod både hele familien og det mere specifikke voksen-publikum. *The Simpsons* har kort sagt gjort det stuerent for voksne at se animation. Og ikke bare dét, man kan endda se det samme som sine børn – uden at kede sig, vel at mærke.

The Simpsons' skaber, Matt Groening, og hans hurtigt voksende hær af medarbejdere[1] forstod fra begyndelsen at balancere mellem det stupide og det sofistikerede og mellem popkultur og kunst. Denne 'demokratiseringsproces' har været med til at gøre serien til en af de mest succesrige sitcoms i amerikansk tv's historie – uanset om vi snakker om animation eller om serier med skuespillere af kød og blod – og det er den længst løbende tv-serie *nogensinde*. I skrivende stund befinder den sig ved afslutningen af sin attende sæson, uden at den ser ud til at være ved at tabe pusten. Men historien om animeret tv i den bedste sendetid hverken begynder eller ender med *The Simpsons*. Det hele startede tilbage i stenalderen, nærmere betegnet 1960.

Tv-animationens stenalder. Da Joseph Barbera og William Hanna skabte serien om 'den moderne stenalderfamilie', *The Flintstones* (1960-66), ramte de med det samme en form, der siden har vist sig at være særdeles langtidsholdbar. *The Flintstones* byggede på (eller var i hvert fald stærkt inspireret af) den populære 1950'ersitcom *The Honeymooners* og havde som den både dåselatter og gæstestjerner. Den mest markante forskel var, at Fred, Wilma, Barney, Betty og alle de andre indbyggere i stenalderbyen Bedrock var tegnefilmfigurer. Seriens gennemgående gimmick var de uhyrligt fjollede stenalderudgaver af moderne teknologiske bekvemmeligheder – lige fra biler til hårde hvidevarer. Mange af dem var erstattet af diverse dyr, eksempelvis blev en babymammut brugt som støvsuger, og et sært svinevæsen sad i køkkenskabet og agerede affaldskværn. Bilerne havde hul i bunden og blev drevet frem ved fodkraft, og familiens hund, Dino, var naturligvis en dinosaur. *The Flintstones* blev en verdensomspændende succes og var, indtil *The Simpsons* slog den af banen, den ubetinget mest populære animerede serie skabt for tv.

Mange andre serier fulgte direkte i hælene på *The Flintstones*, men skønt ingen af dem blev tilnærmelsesvist så populære, og de fleste konstant blev flyttet rundt (og væk fra *prime-time*) af tv-stationernes programplanlæggere, har flere af dem været utroligt indflydelsesrige og indtaget deres permanente plads i den kollektive amerikanske bevidsthed. Et vigtigt eksempel på dette er det på vore breddegrader lidet kendte *The Rocky and Bullwinkle Show* – egentlig en samlet betegnelse for to shows: *Rocky and His Friends* (1959-64) og *The Bullwinkle Show* (1961-73) – om to venner, flyveegernet Rocky og elgen Bullwinkle. Showet, der var både plat og idiotisk, men også fyldt med irrationel humor, masser af ordspil og fikse referencer til virkelige begivenheder og personer, foregreb effektivt tonen i *The Simpsons* med årtier. Desuden var *The Rocky and Bullwinkle Show* spækket med metaindslag, og det gjorde hyppigt brug af Verfremdungseffekter. I en episode river Bullwinkle eksempelvis manuskriptet i stykker, fordi han selv vil bestemme, hvad der skal ske. Straks efter bliver han nødt til at prøve at stykke det sammen igen for at finde ud af, hvor de er på vej hen, hvorpå alle replikkerne bliver blandet sammen – Rocky får endda en af fortællerens replikker.

Som *The Flintstones* appellerede *The Rocky and Bullwinkle Show* til både børn og voksne, hvilket for et animeret show naturligvis er nøgle*n* til *prime-time*. Alligevel hittede tosserierne med egernet og elgen ikke rigtigt, selv om de har vist sig at have overraskende lang holdbarhed. De to serier genudsendes stadig og har desuden begge været ofre for Hollywoods store nostalgiske genbrugsmaskine i form af delvist



The Flintstones (1960-66).

animerede spillefilm med hovedvægten på skuespillere af kød og blod.[2]

The Rocky and Bullwinkle Shows pionerstatus afspejler sig i Matt Groenings spidsfindige *hommage* til showet: Homer J. Simpsons mellemnavn, Jay, er navnet på hovedmanden bag Rocky og Bullwinkle, Jay Ward. Mange af Jay Wards egne karakterer havde også mellemnavnet 'J.', inklusive Rocky og Bullwinkle, hvis fulde navne er Rocket J. Squirrel og Bullwinkle J. Moose. I parentes bemærket hedder hovedpersonen i Groenings anden serie, *Futurama* (1999-2003), Philip J. Fry. Men naturligvis begrænser slægtskabet sig ikke til små hengivne indforståetheder, for Jay Ward har tydeligvis været en stor inspirationskilde for Groening.

Tv's stigende markedsandel og afviklingen af de traditionelle biografprogrammer, hvor en række korte indslag ledte op til hovedfilmen, havde naturligvis stor indflydelse på hele tegnefilmbranchen i slutningen af 1950'erne. Warner Bros. flyttede således deres populære *Looney Tunes*-hold, anført af veteranerne Friz Freleng og Chuck Jones, over til tv og *The Bugs Bunny Show* (1960-68). I dag er Bugs Bunny stadig den absolut mest populære tegneseriefigur i USA, foran selveste Homer Simpson, men Bugs og vennerne Daffy Duck, Elmer Fudd, Porky Pig, Yosemite Sam, Road Runner et al. (stort set alle i den legendariske Mel Blancs (1908-89) stemmeføring), har også været på banen i mere end et halvt århundrede og har således været en både vigtig og konstant del af rigtigt mange amerikanernes liv.

Som Freleng og Jones havde også Hanna-Barbera en lang og produktiv historie bag sig; de havde lavet korte tegnefilm for MGM siden 1930'erne – mest kendte er nok de udødelige Tom & Jerry-film. Efter succesen med *The Flintstones* skabte de to andre animerede *prime-time* familieserier – *Top Cat* (1961-62) om et slæng frække baggårdskatte, og den futuristiske *The Jetsons* (1962-63 & 1985-88) – samt action/adventure/agentserien *Johnny Quest* (1964-65), der havde rødder i både tegneseriemagasiner og gamle radioføljetoner.

Blandt den kaskade af andre animerede *prime-time*-shows, der fulgte direkte i kølvandet på *The Flintstones*, finder vi blandt andre *The Alvin Show* (1961-62), der var baseret på den i 1950'erne så populære musikgruppe Alvin & the Chipmunks; *Calvin and the Colonel* (1961-62) om en smart ræv og en dum bjørn, løseligt baseret på det berømte og elskede radioshow *Amos 'n Andy*, og endvidere antologi-showet *Mattey's Funday Funnies* (*...with Beany and Cecil*, 1959-62) med blandt andre Casper the Friendly Ghost på rollelisten og desuden kraftigt influeret af hovedsponsoren Mattel Inc. (legetøjsgiganten, som bl.a. står bag Barbie-dukken). Det er vigtigt at understrege, at mange af disse shows ikke blev skabt til *prime-time*, men snarere flyttet til den bedste sendetid efter diverse småjusteringer.

Som nævnt blev ingen af tiltagene særlig



King of the Hill (1997-).

populære hos det voksne publikum, men serierne er alligevel med tiden blevet en integreret del af mange amerikaneres barndom. Da *The Flintstones* efter stød faldende popularitet blev sløjfet i 1966, var alle tv-stationer imidlertid blevet kloge af skade. Animerede tv-serier egnede sig simpelthen ikke til tv i den bedste sendetid, og i det næste kvarte århundrede blev de derfor henvist til weekend-morgener og andre børnevenlige tidspunkter. Hanna-Barbera vedblev med at lave nye serier, men de var desværre også hovedansvarlige for, at man begyndte at slække på animationskvaliteten for at kunne lave børne-tv på samlebånd (en proces, som kaldes *limited animation*). Endvidere blev humoren stadig mere plat. Indlysende nok ud fra den antagelse, at børn vil sluge hvad som helst. Men børn har det jo heldigvis med at blive voksne.

Prime-time comeback. Matt Groening[3] (f. 1954) blev oprindelig af produceren James L. Brooks (som desuden er kendt som forfatter og spillefilminstruktør) bedt om at lave en fast samling såkaldte 'bumpers' baseret på sin ugentlige tegnede dagbladsstribe *Life in Hell* (1978-). Disse 'bumpers' skulle vises før og efter reklameindslag i Fox' nye underholdningsudsendelse, *The Tracey Ullman Show*. Groening besluttede dog i stedet at finde på noget helt nyt, og resultatet var altså det, der to år senere skulle blive til *spin-off*-serien *The Simpsons*,

hvis første selvstændige afsnit blev vist som julespecial den 17. december 1989. I løbet af ganske kort tid var serien solgt over det meste af verden – en succes, som ifølge Groening selv kom bag på alle involverede.[4]

Det varede alligevel et godt stykke tid, før flere serier fulgte, måske fordi formlen for *The Simpsons*' succes umiddelbart kan synes svær at gøre efter, men også fordi det historisk havde vist sig at være mere eller mindre umuligt at lancere animationsprogrammer i *prime-time*. Sporadiske forsøg på at lave lidt mindre børnevenlige (for ikke at sige aldeles børne*u*egnede) serier som kabelstationen Nickelodeons *The Ren and Stimpy Show* (1991-96) og MTV's *Beavis and Butthead* (1993-97) bidrog dog til at bane vejen for mange andre serier på både kabel- og netværks-tv, ikke mindst Comedy Centrals *South Park* (1997-) og Fox' *King of the Hill* (1997-).

Sidstnævnte er en intelligent og satirisk variation over den animerede familie-sitcom, og den er skabt af Mike Judge, der var manden bag den anderledes infantile *Beavis and Butthead*. *King of the Hill*, der handler om det texanske forstadsægtepar Hank og Peggy Hill og deres teenagesøn Bobby, fremstår umiddelbart lidt mere realistisk end *The Simpsons*, såvel i indhold som i tegnestil, men den indeholder også masser af de mere virkelighedsfjerne særkender, man generelt forbinder med tegnefilm. Tonen er satirisk, men også meget menneskelig, og serien udfordrer konstant den virkelige verdens stereotyper. Eksempelvis bliver Hill-familiens naboer, Kahn og Minh Souphanousinphone, der oprindelig stammer fra Laos, ofte fremstillet som materialistiske, snobbede racister, der ser alle hvide som småtbegavede *rednecks*, mens Hank og Peggy er anderledes rummelige og i sidste ende holder af deres naboer. Ja, Hank Hill er faktisk blevet fremhævet som en af de mest moralske og dydige fiktive karakterer på amerikansk tv![5]

King of the Hill er desuden væsentligt mere politisk end de fleste af sine konkurrenter og tager ofte kontroversielle emner op. Endvidere har en masse kendte stjerner, traditionen tro, lagt stemmer til karaktererne; det gælder således bl.a. Brad Pitt, Willie Nelson, Johnny Depp, Lucy Liu og Snoop Dogg. Judges partner, Greg Daniels, skrev i øvrigt tidligere for *The Simpsons* – den eneste tegnede sitcom, der har været vist kontinuerligt i længere tid end *King of the Hill*. Herhjemme blev *King of the Hill* kun kørt til og med tredje sæson, og dét uden den store opmærksomhed, men i USA både var og er den stadig uhyre populær.

Kontrovers med satiriske spredehagl. Kodeordet for Trey Parker og Matt Stones *South Park* er kontrovers – ofte tilsyneladende alene for kontroversens skyld. Ingen køer er hellige i tokløverets ætsende satire over det amerikanske samfund set i lillebyperspektiv – alle religioner, etniciteter samt seksuelle og politiske observanser står for skud. Sædvanligvis er det dog dumheden, der gøres mest grin med – og tolerance og sund fornuft, der vinder i sidste ende. Den primitive, kollageagtige tegnestil minder meget om den, man kender fra *Cirkeline* eller Terry Gilliams animerede indslag i *Monty Python's Flying Circus*, dog lavet på computer (bortset fra i de allerførste afsnit). Hvor det tager et sted mellem seks og otte måneder at færdiggøre hvert enkelt afsnit af *The Simpsons*, kan et afsnit af *South Park* produceres på bare seks dage. Denne effektive produktionsstil gør det muligt for Parker og Stone at være helt på forkant med aktuelle begivenheder, hvil-



South Park (1997-).

ket naturligvis giver mulighed for rigtigt mange liflige kontroverser.

Seriens hovedpersoner er fire drenge, som går i fjerde klasse i titlens lille sneklædte Colorado-by: vennerne Kyle og Stan (modelleret over Parker og Stone selv), den fede, snu og komplet asociale Eric Cartman og den stakkels fattige Kenny med konstant sammensnøret parkahætte, hvis lod det var, helt op til femte sæson, at dø en grusom død i næsten hvert eneste afsnit. I slutningen af femte sæson dør Kenny så for alvor i et fuldstændig atypisk og meget rørende melodramatisk afsnit, hvor Kyle og Stan i stedet for at råbe deres vanlige mantra ("Oh my God, they killed Kenny!" "You bastards!") er fuldstændig utrøstelige over deres vens bortgang. I sjette sæson overtog en 'birolle', den stærkt nervøse og godmodige Butters, Kennys plads, men det fungerede ikke rigtigt, hverken for drengene eller for publikum, så i syvende sæson vendte Kenny tilbage via en lang forvrøvlet forklaring. Siden da sker det ikke så ofte, at Kenny dør, og Butters er blevet en fast del af kliken – oftest ham, de andre manipulerer med. Det er også værd at nævne den eneste afroamerikaner i drengenes klasse. Nok spiller han ikke nogen stor rolle, men hans navn – Token Black – er et godt eksempel på, hvordan seriens intelligente selvbevidsthed altid har satirisk bid, uden at være bange for at fremstå plat.

Stort set alle stemmer – inklusive de mange berømtheders, der konstant gøres grin med – leveres af en fast lille skare anført af Parker og Stone. Visse af kändisstemmerne lyder overhovedet ikke som deres virkelige ophav (hvilket der også gøres opmærksom på i seriens indledende 'disclaimer'), mens andre er uhyggeligt

tæt på. F.eks. i episoden 'The Jeffersons' (2004), hvor selveste Michael Jackson flytter til byen inkognito med sin lille maskebærende søn Blanket. Fra de spontane sange, som den barnlige og uansvarlige Mr. Jefferson konstant bryder ud i, til floskler som "Nooo, they're just being ignorant!" ligger stemmen så tæt op ad originalen, at man er lige ved at blive overbevist om, at det er Jacksons egen. Men karikaturen af the King of Pop er så ætsende, at det umuligt kan have været tilfældet: han jonglerer blandt andet med sin søn ud ad vinduet, sover sammen med *South Park*-drengene (en af dem får et mareridt, hvor Mr. Jefferson og Cartman ligger og kysser) og taber sin næse sammen med det meste af resten af sit ansigt. Desuden kommer han i sin uansvarlige kådhed til at slå Kenny ihjel. Som kuriosum kan nævnes, at i *Simpsons*-episoden 'Stark Raving Dad' (1991), hvor Homer bliver indlagt på en psykiatrisk anstalt og møder en overvægtig hvid mand, der er overbevist om, at han er Michael Jackson, *blev* stemmen virkelig leveret af Jackson selv (undtagen i fødselsdagssangen til Lisa, selv om det faktisk også lyder som ham), dog under pseudonym.

Den eneste 'ægte' berømthed, der i mange år optrådte fast i *South Park*, var soul-ikonet Isaac Hayes, der i rollen som Chef, skolens kok og drengenes beskytter og mentor, var lillebyens nok mest seksuelt aktive indbygger – hvorved det lykkedes ham at udstille sin egen ikonografiske status som erotisk *crooner* med en betragtelig portion selvironi. Hayes forlod serien for nylig, sandsynligvis fordi han blev truet med at blive smidt ud af Scientology efter udsendelsen af et særlig ondt afsnit, der satiriserede over bevægelsen. Kort forinden havde Hayes ellers udtalt, at han ikke havde noget problem med afsnittet, og at Stone og Parker trods alt aldrig lod *nogen* gå fri i deres satire. Men umiddelbart før afsnittet skulle genudsendes, trak han sig ikke desto mindre fra serien.

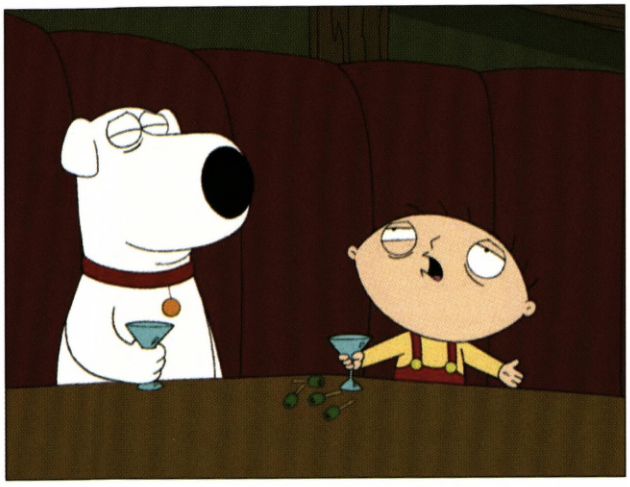
South Park har nok lidt mindre tilfælles med den tradition, den er en del af, end med førnævnte *Monty Python*. Den passer ikke rigtigt ind i familie-sitcom-skabelonen, men indeholder ikke desto mindre til overflod de populærkulturelle, intertekstuelle referencer, som er en del af genrekonventionen. Ofte sofistikeret og obskurt serveret – som f.eks. i seriens allerførste afsnit, 'Cartman Gets an Anal Probe' (1997), hvor der refereres til Warner Bros.' gamle tegnede musikkortfilm *I Love to Singa* (1936), som i sig selv var en parodi på *black face*-skuespilleren Al Jolson og dennes rolle i den Busby Berkeley-koreograferede *The Singing Kid* (William Keighley, 1936) såvel som i den første talefilm, *The Jazz Singer* (Alan Crosland, 1927).

South Park har gjort den førhen forholdsvis obskure kabelstation Comedy Central til en anselig medspiller på det amerikanske mediemarked – i dag er stationen også kendt for det succesrige og lettere venstresnoede comedy-talkshow *The Daily Show with Jon Stewart*. Foreløbig er der hverken tegn på, at Isaac Hayes' forsvinden vil få *South Parks* popularitet til at dale, eller at Parker og Stone vil begynde at skyde mere forsigtigt med deres grovkornede satiriske spredehagl. At de to har så stor kunstnerisk frihed, hænger naturligvis sammen med, at serien er produceret for kabel-tv. At den så også genudsendes på almindeligt netværks-tv, må tilskrives dens enestående, om end ret segmentbegrænsede popularitet. En popularitet og et satirisk bid, der inspirerede bl.a. den dengang kun 25-årige animator Seth MacFarlane til i 1999 at lancere sin egen satiriske animations-sitcom.

En ét-årig superskurk og en Martini-drikkende hund. Historien om Seth MacFarlanes *Family Guy* (1999-2002, 2005-) er tumultarisk, men samtidig en tydelig indikator af, hvor populære intelligente animations-tv-serier efterhånden er blevet – ikke mindst i kraft af dvd-markedet. I de første år af *Family Guys* levetid blev den flyttet rundt på må og få af Fox, der endda prøvede at sløjfe den efter anden sæson. Dét resulterede i en mindre seerstorm, og *Family Guy* fik lov at køre en sæson til, hvor den konstant blev programlagt over for konkurrenternes flagskibe med småsløje *ratings* til følge. Men i løbet af de følgende to år blev genudsendelserne af serien de højest ratede på Cartoon Networks sene programflade for voksne (kaldet 'Adult Swim'), og da dvd-markedet nogenlunde samtidig begyndte at satse stærkt på udgivelsen af tv-serier, solgte *Family Guy* flere box-sæt end både *Friends* og *Sex and the City* (over to millioner på et år)[6]. Mere skulle der trods alt ikke til for at få Fox til at invitere MacFarlane tilbage i varmen. Måske som en slags plaster på såret bad de ham samtidig om at lave endnu en animeret *prime-time*-serie, hvilket blev til den endnu ikke helt så succesrige, men mindst lige så skarpe *American Dad!* (2005-).

Family Guy handler om middelklassekernefamilien Griffin, der, genren tro, er mere eller mindre dysfunktionel. Familien består af den ret fjollede, brovtende og temmelig tykke far, Peter; den snusfornuftige hjemmegående husmor Lois, samt teenagebørnene Meg, der er evigt upopulær i skolen, og Chris, der simpelthen er snotdum. Serien adskiller sig mest fra sit åbenlyse forbillede – *The Simpsons*, naturligvis – ved sin tone (en stigende grad af skarp satire à la *South Park*) og, ikke mindst, i kraft af de to resterende familiemedlemmer: den antropomorfe, intellektuelle hund Brian, der læser avis, drikker betydelige mængder Martinier, taler med beundringsværdig dannelse og desuden (som den eneste i familien) altid forstår hvad den ét-årige baby, Stewie, siger. Stewie, der både går med ble og føler sig sært draget af *Teletubbies*, har et hoved, der er formet som en amerikansk fodbold, og han taler med en elegant og spydig britisk overklasseaccent, men for alle andre end Brian (og seerne) lyder det i det store og hele blot som babypludren. Det meste af tiden pønser Stewie skiftevis på at slå mor Lois ihjel – fordi han ikke kan tilgive hende, at hun holdt ham indespærret i moderskødet – og på, i bedste James Bond-skurkestil, at tiltuske sig verdensherredømmet eller tilsvarende lyssky affærer. Trods deres noget usædvanlige egenskaber fungerer Brian og Stewie ind imellem som forholdsvis normale henholdsvis hund og baby. Ikke mindst er den intelligensmæssigt langt overlegne Brian stadig far Peters bedste ven, ganske som det sig hør og bør for en hund.

Men *Family Guy* minder på andre måder om *The Simpsons* – der da også har drillet den med det, bl.a. i episoden 'The Italian Bob' (2005), hvor Homer på et tidspunkt bladrer i et forbryderalbum, der efterlyser Peter Griffin for 'plagiarismo' og faderen fra *American Dad!*, Stan Smith, for 'plagiarismo di plagiarismo'. Det er især *Family Guys* konstante populærkulturelle referencer, der bringer mindelser om *The Simpsons*, men serien adskiller sig væsentligt fra denne ved sin absurde humor, der især markeres ved hjælp af ofte fuldstændig meningsløse flashbacks eller sekvenser, hvor det, der tales om, står i påfaldende kontrast til det, der rent faktisk foregår. I episoden 'Let's Go to the Hop' (2000) sludrer Lois og Peter således på sengekanten, i helt klassisk sitcom-stil, om deres



Baby Stewie og hunden Brian i *Family Guy* (1999-2002, 2005-).

bekymring for børnene og fristelsen fra hårde stoffer – alt imens de iklæder sig det helt store s/m-udstyr. Totalt inkonsekvente actionsekvenser, hvor handlingen afbrydes i op til flere minutter, uden at nogen kommenterer det, forekommer også. Ydermere er serien markant ved sin mangfoldighed af musikalske indslag, der i antal langt overgår alle de andre serier, inklusive *The Simpsons*. *Family Guy* ligger nu fast på Fox' attraktive søndagssendeflade sammen med *King of the Hill* og *The Simpsons* – og, uden på nogen måde at virke truet, præcis samtidig med ABC's *Desperate Housewives*, hvilket den selvfølgelig også, med vanligt bid, har kommenteret.

Fordomsfrit frisind fra det ekstreme højre. MacFarlanes anden serie, *American Dad!*, er på overfladen en næsten tro kopi af *Family Guy*. Her udgøres de usædvanlige karakterer blot i stedet af den talende guldfisk Klaus, der af CIA har fået udskiftet sine hjernebølger med en østtysk skihoppers, samt det lettere fordrukne, stereotypt homo-affekterede, sarkastiske og ensomme rumvæsen Roger, der engang reddede Stan, og som på grund af sit arketypiske rumvæsen-udseende naturligvis aldrig må forlade huset.

De to teenagebørn er væsentligt mere intelligente end dem i søsterserien. Haley er en politisk bevidst 18-årig, der hælder væsentligt mere til venstre, end hendes far bryder sig om, og Steve er en nørdet 14-årig, der spiller Dungeons & Dragons, elsker *Star Trek* og er social analfabet. Deres mor, Francine, er et skår af en tidligere groupie, en sød og forstående forstadsmor, der for det meste finder sig i sin mands himmelråbende urimeligheder. Stan Smith er nemlig en bindegal, ultrahøjreorienteret våbenekspert for CIA. Han ser sammensværgelser og terrorister overalt og stoler følgelig ikke på *nogen som helst* – end ikke sit eget kød og blod. I Stans øjne er alle, der ikke deler hans paranoia – lige fra homoseksuelle og andre minoriteter til kvinder og demokrater – potentielle fjender af *the American Way*. Han er endda gået så langt som til at torturere sig selv, efter at det lykkedes Lois at så tvivl om *hans* loyalitet over for fædrelandet.

Det ikke mindst bemærkelsesværdige ved alle disse Fox-serier er, at deres liberalt rummelige livssyn og mere eller mindre ætsende satire trives så godt på en tv-station, der er kendt for sin unuanceret højreorienterede, ja nærmest ukritisk nationalistiske nyhedsdækning (ikke mindst efter 9/11). At serierne indbringer spandevis af kolde kontanter, er næppe uden betydning, men måske hænger det i sidste ende mest sammen med, at forfatterne faktisk deler sol og vind forholdsvis lige. Trods en generel hældning mod venstre er der reelt ingen, der er fredet – republikanere såvel som demokrater står for skud, og det samme gør enhver eventuel løsgænger. Fox selv tager imod så mange bredsider, ikke mindst fra *The Simpsons*, der konstant gør

grin med dem, at det nærmest virker mirakuløst, at de bliver ved med at finde sig i det uden at gribe ind.

Simpsons, meet The Simpsons... *The Simpsons* er da også Fox' altoverskyggende flagskib, der nu som nævnt kører på attende sæson. Samtidig er *The Simpsons* den suverænt mest sete af samtlige *prime-time*-animationsserier, sandsynligvis fordi den fungerer lige godt på mange forskellige planer: hvad enten seeren er to eller firs år gammel, er der noget at hente. Desuden bevirker de mange lag, at man kan se de enkelte afsnit et utal af gange og opdage noget nyt hver gang. Det kan måske nok lyde som en ukritisk, lidt floskelagtig *hommage* fra en blåøjet fan (hvilket det selvfølgelig *også* er), men det, der fungerer helt exceptionelt godt i netop *The Simpsons*, er den stort set sømløse måde, hvorpå de mange kulturelle referencer inkorporeres, som regel uden at forstyrre det fremadskridende *flow*. Bare et sekunds uopmærksomhed kan betyde, at man går glip af en pointe, en *sight gag* eller en reference til dette eller hint, relevant såvel som irrelevant – men det går sjældent ud over forståelsen.

Et andet adelsmærke, som hænger tæt sammen med seriens mange referencer, er dens næsten skizofrene holdning til intellektualisme – en splittelse, som går igen i store dele af den amerikanske befolkning. De senere års opgør med det såkaldte 'ekspertvælde' herhjemme er en vanligt forsinket afspejling af denne strømning fra landet, der måske mere end noget andet inspirerer og influerer dansk kultur: vi er alle sammen lige, ingen er klogere end andre, men vi går alligevel til eksperter, når vi bliver syge, eller når bilen bryder sammen. Lige præcis denne 'skizofreni' er typisk for den altid toptunede tone i *The Simpsons*. Det, der refereres til, kan være



American Dad! (2005-).

forholdsvis obskurt for det store flertal (hvor mange husker f.eks. – eller har hørt om – forfatteren og filosoffen Ayn Rand?[7]) eller umiddelbart genkendeligt for næsten enhver, som f.eks. i den variation af den notorisk varierende indledningssekvens, hvor familien Flintstone forvirrende nok okkuperer Simpson-familiens tv-sofa, da de kommer styrtende ind for, som vanligt, at sætte sig i tide for afsnittets begyndelse.[8] *The Simpsons* (og 'plagiatet' *Family Guy*) handler meget af tiden decideret om det fordummende og skadelige ved at se fjernsyn, men seriens kulturelle referencer er så altomfattende og sofistikerede, at den konstant undergraver sin egen selvkritik.

Den umanerligt uintelligente, doughnut-elskende og evigt øldrikkende familiefar Homer er hovedeksponent for seriens anti-intellektualisme, der dog langtfra

altid udstilles som afskyværdig. Hans 8-årige datter, mønstereleven Lisa, der er (urealistisk) mange år forud for sin alder, er en forholdsvis enlig repræsentant for de intellektuelle, men hun fremstilles tit som ulideligt selvretfærdig, kedelig og politisk millimeterkorrekt. Desuden har hun ingen venner i skolen, mens hendes 10-årige storebror, Bart, er tæt på at være den sejeste dreng i skolen såvel som i nabolaget generelt. Bart er, kort sagt, fræk som en slagterhund og uden den mindste respekt for autoriteter. Han er nok sin mors "special, little guy", men han slægter først og fremmest sin far på – selv om han er langtfra lige så dum som ophavet. Moderen, Marge, er hjemmegående med ét-årige Maggie. Marge er den typiske middelklasseforstadsfrue, der ofrer sig for sin familie, som er hendes ét og alt. Til tider får hun dog rystet sig fri af hjemmets åg og tager på eventyr eller markerer sig på anden vis, og hun er langt fra nogen holdningsløs nikkedukke. Maggie hører til den slags normale tegnefilmbabyer, der ikke snakker, men også hun har ind imellem en fremtrædende rolle.[9] Samtlige familiemedlemmer og flere andre figurer er i øvrigt opkaldt efter Matt Groenings egen familie.

Trods sin eksemplariske dysfunktionalitet fremstilles Simpson-familien i sidste instans i et meget fordelagtigt lys, så ved siden af sin intelligente samfundskritiske satire fremstår serien også som fortaler for sammenholdet i den moderne kernefamilie. Seriens konstante brydning mellem kunst og populærkultur har desuden bidraget til at gøre den så bredt afholdt, at den er gået hen og blevet en lille, men væsentlig del af rigtigt mange, måske især yngre menneskers kulturelle referenceramme.

The Simpsons gik i spidsen og viste, at animerede tv-serier ikke nødvendigvis (kun) er for børn. Og tegnet tv *kan* noget, som almindeligt kødeligt tv ikke kan. Ud over det åbenlyse potentiale, der ligger i formatets grænseløse muligheder for eksotiske locations og fantastiske eventyr, har tegnefilm generelt også haft lettere ved at slippe ucensureret af sted med selv de værste uhyrligheder.

Så fra at være én enkelt mands vision har *The Simpsons* efterhånden antaget sit helt eget liv, og seriens multikulturelle tværsnit af USA har med tiden gjort den til et af tv-alderens mest givende og himmelske tidsfordriv. Mange af de serier, der er fulgt i kølvandet på *The Simpsons*, har endnu ikke nået vores breddegrader, men der er ingen tvivl om, at *The Simpsons* – med lidt hjælp fra sine forbilleder og fra sin hidsige og utilpassede lillebror, *South Park* – har skabt en varig plads for den animerede tv-serie i den bedste sendetid.

Noter

1. Når der kun henvises til skaberne, dvs. de oprindelige kreative kræfter bag de enkelte serier, er det selvfølgelig groft uretfærdigt. Siden tredje sæson af *The Simpsons* har Matt Groening stort set kun fungeret som kreativ konsulent på serien, men det er ikke desto mindre ham, der har hovedansvaret for, at serien eksisterer. Andre, som eksempelvis *South Parks* Matt Stone og Trey Parker, er vedvarende involveret i adskillige af de kreative processer – ikke mindst lægger de stemmer til størstedelen af figurerne. Og ganske som Walt Disney, der stadig er et effektivt varemærke, som man straks forbinder med en særlig stil, er Groening, MacFarlane, Hanna-Barbera et al. selv de fremmeste eksponenter for deres respektive værker. Auteurbegrebet fungerer i sagens natur på en lidt anden måde inden for animationsverdenen.
2. *The Flintstones* og *The Flintstones in Viva Rock Vegas* (Brian Levant, 1994/2001) samt *The Adventures of Rocky and Bullwinkle* (Des McAnuff, 2000).
3. Som forbrugervejledning kan oplyses, at Groening rimer på 'raining'.
4. Lloyd, Robert (1999-03-24). Life in the 31st Century. LA Weekly. Retrieved on December

30, 2005. (http://en.wikipedia.org/wiki/Matt_Groening)

5. Kilde: http://en.wikipedia.org/wiki/King_of_the_hill. Her nævnes også tv-fædrene i klassiske 1950'er-sitcoms som *Leave it to Beaver* og *Father Knows Best* som åbenlyse forbilleder.
6. Dvd-salget af den ellers sløjfede *Futurama* har fået Comedy Central til at bestille en ny sæson, der efter planen skal vises i løbet af 2008. Serien blev oprindeligt lavet for Fox, så de to førende animations-stationer kan altså både lade sig inspirere af og 'kannibalisere' hinandens kreative output.
7. Men det vil måske snart ændre sig! Der er snak om en filmatisering af hendes bestseller fra 1957, *Atlas Shrugged*, med Angelina Jolie og Brad Pitt i hovedrollerne. Faktisk blev Ayn Rands 'filosofiske' hovedværk, *The Fountainhead*, filmatiseret af King Vidor allerede i 1949, med Gary Cooper i hovedrollen, men den film er i dag hensunket i glemsel.
8. I øvrigt parafraserer indledningssekvensen som sådan den i *The Flintstones*. Dér var der blot tale om en drive-in biograf i stedet for et tv-apparat.
9. Som alle andre tegnede serier er *The Simpsons* stærkt afhængig af sit stemme-*cast*, og det er virkelig i særklasse. Anført af Dan Castellaneta som bl.a. Homer inkluderer det faste team endvidere Julie Kavner (Marge), Yeardley Smith (Lisa), Nancy Cartwright (Bart), Harry Shearer og Hank Azaria. Flere lægger stemme til et utal af figurer. Ydermere er listen af gæstestjerner, der enten optræder som animerede udgaver af sig selv eller som fiktive karakterer, en veritabel blå bog over alverdens filmstjerner, rockmusikere og andre celebriteter.

Litteratur

Booker, M. Keith 2006. *Drawn to Television: Prime-Time Animation from The Flintstones to Family Guy*. Westport, Connecticut: Praeger Publishers.

Irwin, William, Mark T. Conard, and Aeon J. Skoble (ed.) 2001. *The Simpsons and Philosophy: The D'oh! of Homer*. Peru, Illinois: Carus Publishing Company.



© *Thomas Thorhauge.*

Hvad gik galt?

Tegneseriens triumf, tegnefilmens ulidelige lethed

Af Thomas Thorhauge

Det store spørgsmål: hvorfor er tegnefilmen aldrig slået igennem som seriøs og alsidig udtryksform?

Det var måske gået bedre, hvis tegnefilmen fra begyndelsen havde været klassificeret som selvstændigt medie. De tekniske

forudsætninger adskiller sig under alle omstændigheder så radikalt fra realfilmens mekanisk affotograferede virkelighed, at der teoretisk synes at være en verden til forskel på de kunstneriske præmisser. Men tegnefilmen har tilsyneladende fundet sig til rette med det tynde øl og er groft sagt endt det samme sted som slaven, der ikke kan forestille sig en tilværelse i frihed. Måske havde en status som selvstændigt medie tydeliggjort tegnefilmens egenart og potentiale.

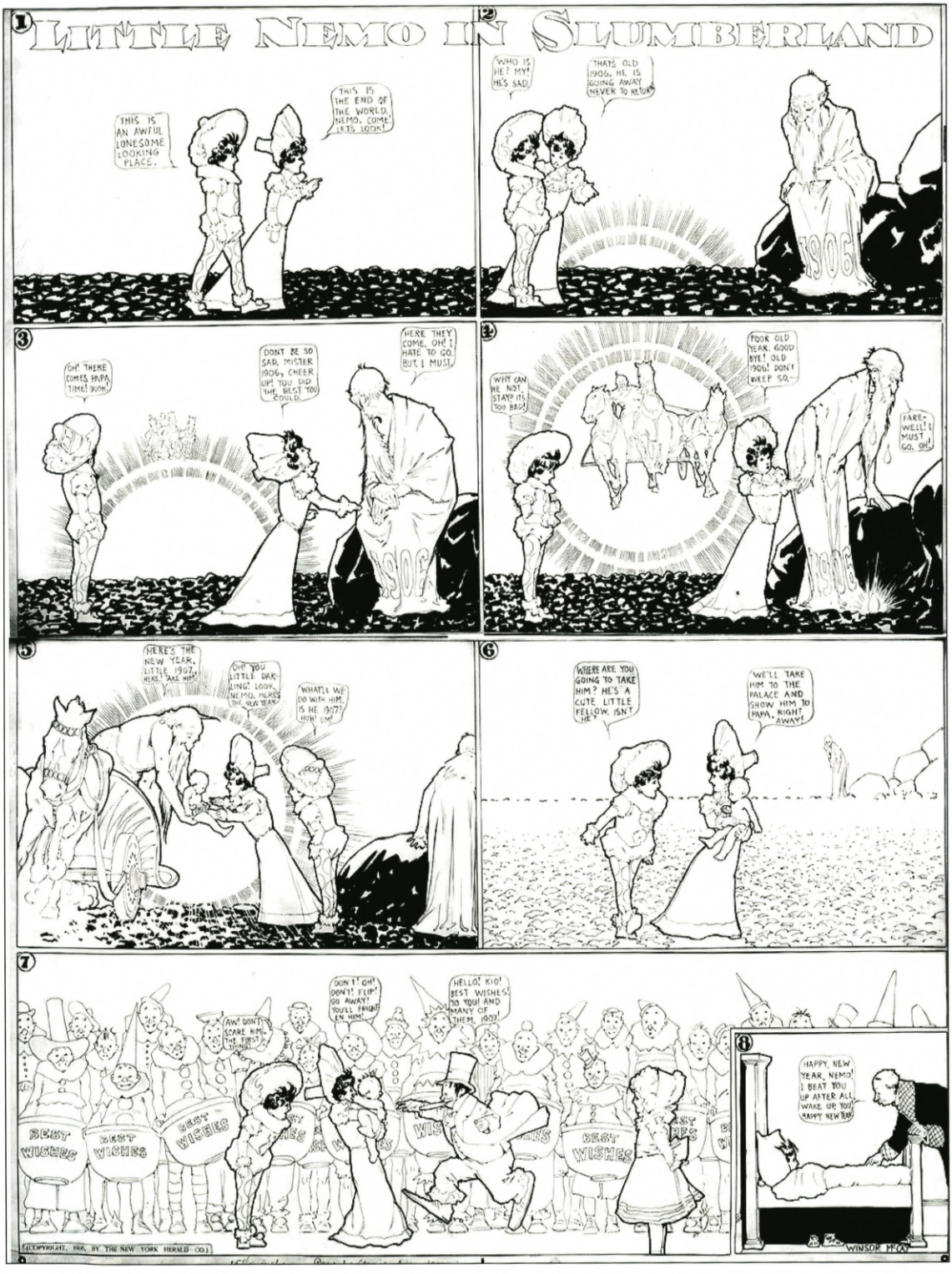
Diskussionen om, hvilken tegnefilm der var den første, er i denne henseende ligegyldig. Men tænk en gang, hvor løfterig tegnefilmen må have forekommet de mennesker, der så Winsor McCays metafilm *Winsor McCay, the Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and His Moving Comics* i 1911. Filmen lanceredes med den sensationalistiske undertitel "the first artist to attempt pictures that will move". Den ti minutter lange film skildrer først i realfilm, hvordan McCay beslutter sig for at lave tegnede, levende billeder; McCays venner griner hovedrystende ad idéen (ak, geniets skæbne!), men derefter viser filmen, hvordan McCay på en måned laver fire tusinde tegninger, som forvandles til de cirka to minutters tegnefilm, som afslutter filmen. På disse to minutter demonstrerer McCay på én gang virtuost og næsten pralende, hvordan kun fantasien sætter grænser for tegnefilmens muligheder; tre-fire figurer (anført af Lille Nemo) danser og fjoller rundt i komiske og surrealistiske optrin, graciøst og præcist animeret i McCays velkendte *art nouveau*-streg – og så er hele herligheden tilmed i farver.

Tænk derpå over, hvad tegnefilmen små hundrede år senere har drevet det til. Bevares, tegnefilmen har bestemt fejret store triumfer, budt på magiske øjeblikke og endda enkelte mesterværker. Men formens muligheder taget i betragtning er det da slående, hvor forsvindende lidt territorium der er udforsket, og hvor ofte store og visionære kræfter er endt som hel- og halvinfantile banaliteter ofret på pølseunderholdningsfabrikkens hellige alter. Hvor mange kunstformer begynder famlende, primitivt (Lumière-brødrenes bedrifter i 1895 rinder i hu), demonstrerede McCay i tegneseriens og tegnefilmens vugge en svulmende kunstnerisk og teknisk bevidsthed. Winsor McCay har status som pioner inden for tegnefilmen såvel som tegneserien. Nok mest berømt for tegneserien om Lille Nemo (søndagssider i *New York Herald* og *New York American* 1905-13), men hans tolv minutter lange *Gertie the Dinosaur* (1914) har også sikret McCay en central plads i tegnefilmens Pantheon.

Nogle har indvendt, at McCays indsats begrænser sig til ren formalisme; denne betragtnings gyldighed afhænger imidlertid af, hvordan man vurderer 'skønhed'. McCay var utvivlsomt optaget af formalisme – både hans tegneserier og tegnefilm er overflødighedshorn af fikse tricks og metaleg, men hans optagethed af overdådig, bjergtagende skønhed er lige så slående. Dybe afsøgninger af menneskesindets dystre krinkelkroge, derimod, finder man afgjort ikke hos McCay.

McCays mest betydelige bedrift er dog en anden: nemlig formidlingen af hhv. tegneserien og tegnefilmen som udtryksformer, hvor alt forekommer muligt, hvor alle veje synes at føre spændende og overraskende steder hen.

Tegnefilmens fallit. Tegnefilm er populære. Tegnefilm i spillefilmlængde er blevet revitaliseret af digital 3D-animation, og tv-kanaler som Cartoon Network og Nickelodeon har udviklet en lang række *snappy* tv-serier, som kløgtigt og med stort



Winsor McCays tegneserie *Little Nemo in Slumberland* (1906).

overskud udforsker allehånde visuelle stilarter (anført af den russiske animator Genndy Tartatovsky, kendt for bl.a. *The Powerpuff Girls* (1998-2005) og *Samurai Jack* (2001-05)). Tegnefilm nyder også stor anerkendelse blandt filmkritikere, som ikke sjældent kvitterer med perlerækker af superlativer, når Pixar byder op til dans. Tegnefilm er tilmed en milliardindustri. Men ikke desto mindre er den åndelige ensretning i tegnefilmen massiv.

Det er ikke udtryk for personlig idiosynkrasi, når Jørgen Leth i *De fem benspænd* (2003) med nasal sammenbidthed hvisler, "Jeg hader tegnefilm" – og Lars von Trier replicerer, "Det gør jeg også". Leths projekt som filmskaber er netop at bruge mediet som personlig udtryksform, og derfor krænkes han naturligvis af en udtryksform, der i overvejende grad begrænser sig til at excellere i én form (måske to: børn og humor), frem for som et medie, som en alsidig udtryksform.

Tegnefilmen har ganske enkelt ikke en Jørgen Leth eller en Lars von Trier. Heller ingen David Lynch, ingen Coen-brødre – ingen Lennon/McCartney (men dog *Yellow Submarine* (1968)), ingen Ozzy Osbourne, ingen Madonna, ingen Pete Doherty – ingen Robert Crumb, ingen Chris Ware, ingen Marjane Satrapi, ingen Frank Miller (men dog Matt Groening) – ingen Nabokov, ingen Michel Houellebecq, ingen Hanif Kureishi, ingen Hanne-Vibeke Holst. Men hvorfor ikke?

At producere tegnefilm er helt konkret ikke en enkel opgave. Tidligere krævedes 12-24 tegninger i sekundet (med mindre der er tale om *cut-out*-film o.l.), et særligt affotograferingskamera, samt enten en projektor, et lærred og et mørkt rum eller et fjernsyn. I dag kan man nøjes med en kraftig computer og kendskab til animationssoftware. Ønsker ophavsmanden at bevæge sig ud over skrabet minimalisme, kræves flere hænder, mere teknologi og dermed flere penge. Penge, som ophavsmanden som regel gerne vil tjene ind igen. Men kommercielle kredsløb forhindrer næppe tegnefilmen i at udvikle sig mere alsidigt; dens vilkår svarer i høj grad til spillefilmens eller diverse tv-produktioners.

Vil man udtrykke sig på en ny, original og/eller seriøs måde, er det muligvis op ad bakke, men tegnefilmens historie byder jo rent faktisk på op til flere enere, som dels har betragtet tegnefilmen som en personlig udtryksform, og som dels har signeret spændende, vedkommende, velgjorte og originale værker. Dette hold anses for 'undtagelsen, der bekræfter reglen' og tæller blandt andre amerikanske Bill Plympton, som netop er kendt for i flere tilfælde ene og alene at have stået for alt tegnearbejdet i sine karakteristiske film, hvor kroppe og ansigter underkastes alskens surreelle metamorfoser, ofte tegnet i en grov blyantstreg. Svenske Viking Eggeling og tyske Oskar Fischinger var begge optaget af at sætte abstrakte former i bevægelse, førstnævnte med *Diagonal-Symphonie* (1924), sidstnævnte med bl.a. *Studie Nr. 5* (1930) og *Toccata & fuga i d-mol*-sekvensen i Disneys *Fantasia* (1940). Indiske Ishu Patel har i lyrisk form beskæftiget sig med sider af menneskets grundvilkår i bl.a. *Bead Game* (1977) og *Afterlife* (1978). Senest har franske Sylvain Chomet med *Les triplettes de Belleville* (2003, *Trillingerne fra Belleville*) – helt i auteur-teoriens ånd – demonstreret, at mandskabsomfattende kæmpeproduktioner ikke forhindrer sært originale, indadvendte og ganske personlige tegnefilm.

Har man med andre ord været vedholdende og virkelig villet animationen som personlig udtryksform, har det været muligt. Hvis det dermed ikke er økonomiens

og teknologiens skyld, at tegnefilmen i det store og hele er endt som harmløs og formelpræget børneunderholdning, hvad er der så gået galt?

Skønt der utvivlsomt er mange medskyldige, er det vel ganske legitimt at udpege selveste Walt Disney som hovedansvarlig for visse af tegnefilmens problemer. Disneys kortfilm og tidlige spillefilm – *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937, *Snehvide og de syv dværge*), *Pinocchio* (1940), *Dumbo* (1941) og *Bambi* (1942) – nyder 60 år senere udbredt anerkendelse som fabelagtige mesterværker, og samtidig tryllebinder de stadig børn i alle aldre. Disneystudiernes knusende overlegne dygtighed satte ganske enkelt en dagsorden så stærk, at den stadig præger børnetegnefilmen dybt. Desværre uden en overbevisende evne til fornyelse; symptomatisk er det, at Disney-studiernes største succes i nyere tid, *The Lion King* (1994, *Løvernes konge*) er en *Bambi*-parafrase, som oven i købet er hugget fra japansk animes *grand old man* – Osamu Tezuka.

Tegnefilmstudier over hele verden – herunder f.eks. Danmarks store tegnefilmselskab A. Film – har (med indlysende forhåbning om at score kassen) forsøgt at kopiere Disneys stil og koncepter og har dermed dels konsolideret forestillingen om tegnefilmen som et medie rettet mod børn, dels cementeret den praksis, at tegnefilm i spillefilmlængde skal være højpolerede og kostbare superproduktioner.

Men at skyde skylden på Walt Disney, tegnefilmens måske mest ambitiøse, visionære og succesfulde udøver, er det ikke en gestus beslægtet med resignation og kapitulation? Hvordan kan mesterværker 'ødelægge' noget? Walt Disney som årsag til tegnefilmens problemer er muligvis en plausibel kritik, men en noget sølle en af slagsen.

Et andet kompliceret og ømt problem er det, man i mangel af bedre kan kalde et mindreværdskompleks eller bare evnen til at tage sig selv alvorligt. Selv de største håndværkere inden for tegnefilm synes nemlig igen og igen at sætte store og visionære kræfter ind på værker, der endegyldigt er banale, klichéprægede eller bevidst uambitiøse. Richard Williams' *The Thief and the Cobbler* (udsendt under titlen *The Princess and the Cobbler* i 1993) fremstår som et monument over denne tendens; filmen, der var hele 26 år undervejs, og som endegyldigt blev forladt af sin ophavsmand, er et sandt overflødighedshorn af vidunderlig og virtuost tegnet film. Alt er håndtegnet (og håndmalet), detaljeringsgraden frygtindgydende omfattende. Men historien, en klichépræget *Tusind og én nat*-variation, føles som et tyndt kulørt påskud for umådeholden visuel pral.

Med djævelens advokats briller fristes man til at fastslå, at denne lidelse allerede satte ind med Winsor McCay, der også bare var optaget af virtuose streger i skøn bevægelse. Hvem sagde 'form uden indhold'?

Men hvorfor begræde alt det, tegnefilmen ikke har drevet det til? Hvorfor interessere sig for *roads not taken*, hvorfor ikke bare stille sig tilfreds med de højdepunkter, det trods alt er blevet til? Hvorfor ikke glæde sig over de overmåde velfortalte og teknisk imponerende Pixar-film, selv om de blot endegyldigt konsoliderer den ellers kriseramte Disney-*storytelling*, eller nyde at grine ad tv's hysterisk morsomme og skalpel-skarpe *The Simpsons* (1989-), som godt nok er en langt større triumf for *sit-com*-genren end for tegnefilmen? Og hvorfor ikke lade sig forføre af den aldrende mester Hayao Miyazakis frapperende og forførende anime, skønt han heller ikke på sine gamle dage forlader børneunderholdnin-

gens tydeligt markerede territorium?

Tegnefilm og tegneserier kan som sagt med fordel betragtes som selvstændige medier – en præcis grænsedragning er i virkeligheden ikke særligt interessant. Det vigtige er, at medierne repræsenterer måder at udtrykke sig på, som ellers ikke ville være mulige. Medier har naturligvis ingen 'essens', men de besidder nogle rammer, som muliggør særlige eller endda unikke udsagn. Og skulle nogle af disse unikke udsagn også vise sig at besidde prægnans, vil menneskehedens stræben efter erkendelse være nået et lille skridt længere.

Gennembruddets dødskys. I skyggen af tegnefilmens resignation er det glædeligt at konstatere, at tegneserien i disse år befinder sig i en ny guldalder. Der eksperimenteres på alle niveauer med klare og selvsikre mål for øje, og udviklingen bevæger sig i alle retninger. Tegnende fortællere som Chris Ware, Dan Clowes, Joe Sacco, Jim Woodring, Renee French, Phoebe Gloeckner, Charles Burns, Joann Sfar, Lewis Trondheim, Anke Feuchtenberger, David B., John Porcellino, Kevin Huizenga, Chester Brown, Ron Regé Jr. og Marjane Satrapi er blandt hovedeksponenterne for den bevægelse, der på tragikomisk vis på én gang markerer tegneseriens endelige gennembrud som alsidig og seriøs udtryksform og det sandsynlige farvel til rollen som folkekært massemedie – bestsellere som Chris Wares *Jimmy Corrigan, The Smartest Kid on Earth* (2000) og Marjane Satrapis *Persepolis* (2000-03), dvs. publikationer, der sælger i hundredetusindvis af eksemplarer, er stadig undtagelser fra reglen.

Tegneserien som lyrik, tegneserien som journalistik, tegneserien som biografi, tegneserien som bekendelseslitteratur; der er trængsel på hylderne, der før var tomme. Har tegneserien dermed konkret manifesteret sig som en mere alsidig udtryksform end tegnefilmen? Helt klart, indiskutabelt. Men tegneserien har i lange perioder været ramt af nogle af de samme problemer som tegnefilmen.

Tegneseriens tidlige historie er i de seneste årtier blevet kraftigt revideret. I mange lidt ældre opslagsværker anføres amerikanske R. F. Outcaults *Yellow Kid* (1895) som den første tegneserie. I dag er der ikke for alvor konsensus om 'den første tegneserie', men i det mindste er der bred enighed om, at schweizeren Rodolphe Töppfers *Monsieur Jabot* fra 1833 er en tegneserie. *Yellow Kid*-dateringen tangerer som bekendt filmens fødsel, og sammenfaldet har afstedkommet mangen en betragtning om de to formers historiske udvikling, men det synes trods alt en kende for akademisk tegnebordsbesnærende at lade sig forføre af forestillingen om tegneserien og (tegne)filmen som to sideløbende og jævnaldrende udtryksformer, undfanget synkront med selveste moderniteten.

Tegneseriens første storhedstid kommer med den amerikanske avisbranches boom i starten af 1900-tallet. R. F. Outcault, Winsor McCay, E. C. Segar, George Herriman, Cliff Sterret, Lyonel Feininger, Frank King og Harold Gray tæller blandt de tegnere, der på forskellige tidspunkter i 1900-tallets tre første årtier skabte tegneserier, som på én gang var genuint progressive, besad markante udtryk og gik i mange retninger – i øvrigt på et dybt kommercielt grundlag: for at skaffe læsere til avisen. Flere af disse tegneres figurer fandt samtidig vej til tegnefilmen, bl.a. Herrimans *Krazy Kat* og Segars *Popeye*. I slutningen af 30'erne gjorde tegneseriehæftet sin entré, og samtidig lanceredes megakonceptet 'superhelte'. Et koncept, der lige siden har domineret den amerikanske tegneseriekultur i rent ud sagt

ufattelig grad.

Hvor den amerikanske tegneserie således har været forbandet (og forgyldt!) af en enkelt genre, har den europæiske tegneserie – her forstået som den fransk-belgiske – været bundet til et format, som indledningsvis bød på store oplevelser, men i længden har vist sig som en spændetrøje: albumformatet, introduceret med opsamlingen af Hergés *Tintin au Pays des Soviets* (1939, *Tintin i Sovjet*). Ved albumformat forstår man en tegneserie (oftest én historie), fortalt på 48 eller 64 sider i A4-format, med tre-fire 'etager' af rammer. Formatet har dannet ramme om så veloplagte og succesfulde tegneserier som *Asterix*, *Lucky Luke*, *Splint & Co.* og naturligvis *Tintin*, samt et veritabelt hav af halvoplagte og dybt forglemmelige klonprodukter. Men den fransk-belgiske tegneserie har siden 1950'erne udviklet sig som et mere alsidigt medie end den amerikanske, superheltefikserede ditto. Med så forskellige værker som Claire Bretéchers uforsonlige krusedulle-feminisme, Munoz/Sampayos desillusionerede og hårdkogte ekspressionisme, Lauziers kyniske hudfletning af diverse samfundsgrupper, Moebius' udsyrede sci-fi-eksperimenter, Christin/Bilals tungsindige politiske fabler, etc. bød særligt 1970'erne på en frodig udvikling. Stort set alle disse meget forskelligartede tegneserier trivedes i albumformatet, så hvorfor interessere sig for tegneserier i andre former, længder og tykkelser?

Efterhånden som ophavsmændene bag de klassiske titler har stillet træskoene, har det imidlertid vist sig vanskeligt for det gigantiske fransk-belgiske marked at forny sig. Skønt der i øjeblikket udkommer op mod 80 titler om ugen i Frankrig, betragtes markedet med skepsis, især fordi den lettere udviklingshæmmede fransk-belgiske mainstream er under hårdt pres fra de japanske manga-serier, som konstant stjæler markedsandele.

Men i anden halvdel af 1990'erne indledte den fransk-belgiske tegneserie en revitaliseringsproces, anført af forlaget L'Association. L'Associations linje bestod i udgivelser med stærk personlig integritet, og det fik hurtigt følgeskab af både mindre og større konkurrerende forlag. I dag har de helt store forlag udgivelseslinjer, der ligger tæt op ad de mindre, såkaldte alternativforlag.

USA har set en tilsvarende udvikling, men her har den institutionelle effekt været mere radikal; begrebet *graphic novels* har effektivt introduceret tegneserien som noget andet end komiske comics. Også her har græsrodsforlag sået, og de store høstet – men summa summarum: den fransk-belgiske og nordamerikanske tegneserie har *leveret*.

Produktionen af en tegneserie kræver som udgangspunkt kun én ophavsmand, et tegneredskab og et papir. En computer med grafisk software åbner et hav af døre, men basispakken er principielt den samme som lyrikerens og romanforfatterens. For udøvende er tegneseriens tilbud om total kontrol en forførende egenskab. Og hvor romanforfatteren med stor effekt kan spille på sin læsers evne til billeddannelse, og (real)filmskaberen – som jo i øvrigt sjældent er et individ, men et kollektiv, auteur-teori eller ej – i almindelighed (dvs. indtil CGI-teknologiens komme) kun har begrænset kontrol over sin *mise-en-scène*, tilbyder tegneserien total kontrol fra ende til anden. Dermed skal ophavsmanden (mindst) have overblik over historie, dramaturgi, replikker; figurdesign, arkitektur, perspektiv; samt sekvensarrangement, billedkomposition og streg.

Tegneserier kan ubesværet læses som illustrerede historier eller som fattigmands-

udgaver af film, men når tegneserien er konstrueret som et totalprodukt, hvor alle streger og farver betragtes som signifikante og bevidste bærere af betydning, bliver udbyttet følgeligt langt større.

Et andet forjættende aspekt af tegneserieproduktion er muligheden for at bevæge sig fra idé til færdigt værk hurtigt og uden ydre forhindringer. Måske ligger denne egenskab til grund for, at mange tegneserier – særligt dem af minimalistisk tilsnit – synes at være mere optaget af at skildre idéer end af naturalisme i bred forstand. De fleste kender f.eks. flyselskabernes stiliserede minitegneserier, som viser ideel passageradfærd i nødsituationer. Her sørger de piktogramagtige tegninger behændigt for at frasortere alt, hvad der ligner rædsel og panik, samtidig med at nødsituationen alligevel står lysende klar.

Tegneserien er som udgangspunkt så imødekommende, fleksibel, nem at aflæse og oven i købet billig at producere, at det kan undre, at dens gennembrud er kommet så sent.



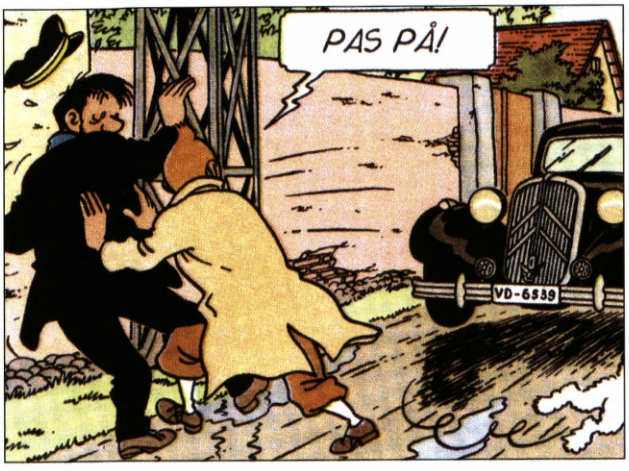
Tegneserietegnere var meget tidligt bevidste om tegneseriens begrænsninger og udtænkte hurtigt et omfattende katalog af visuelle markører til at illudere lugt, bevægelse, smerte etc. Her er det George Herrimans Krazy Kat, der i 1925 får en (af mange!) mursten i nakken af musen Ignatz.

Udveksling og affinitet. At der på den ene side ikke er stor forskel på tegnefilm og tegneserier, og at der på den anden side i høj grad *er* forskel, er begge rimelige betragtninger. Men skal man forsøge at påpege noget interessant ved de to udtryksformers indbyrdes forhold, kan man med fordel begynde at pille maskineriet fra hinanden og undersøge delene.

Tegneserier og tegnefilm betragtes ofte som to sider af samme sag. I danske aviser omtales tegnefilm f.eks. ofte som 'tegneserier'. Det er der vel næppe noget galt med, siden det udprægede tekniske begreb 'tegneserier' jo bare betyder en serie af tegninger – hvilket tegnefilm ret beset også er. Men man fornemmer, at der for de pågældende skribenter ikke skelnes mellem de to former; tegnefilm, tegneserier – det kan komme ud på ét. Måske skyldes betragtningen, at både tegneserier og tegnefilm historisk er meget figurorienterede medier, og at de mest populære figurer – f.eks. ikoner som Mickey Mouse, Tintin eller japanske Astro Boy – som bekendt har et liv begge steder. Ofte er publikum oven i købet det samme.

Spørger man derimod i tegneseriekulturen, animationsbranchen eller på de højere læreanstalter, vil man sandsynligvis hurtigt blive underrettet om, at der er en verden til forskel på de to medier. Forklaringen på forskellen vil her ofte være funderet i æstetiske og formale forhold.

Tegneserien har altid været optaget af at skildre bevægelse og har løbende udviklet et omfattende katalog af konventioner, som



Tegneseriens 'gummitid' overskrider stillbilledets fastfrysning af øjeblikket. I *L'affaire Tournesol* (1956, *Tournesol-mysteriet*) støder læseren f.eks. på dette fortættede øjeblik, som på samme tid skildrer Tintins bevægelse hen imod Haddock og resultatet af denne bevægelse – Haddock vælter.

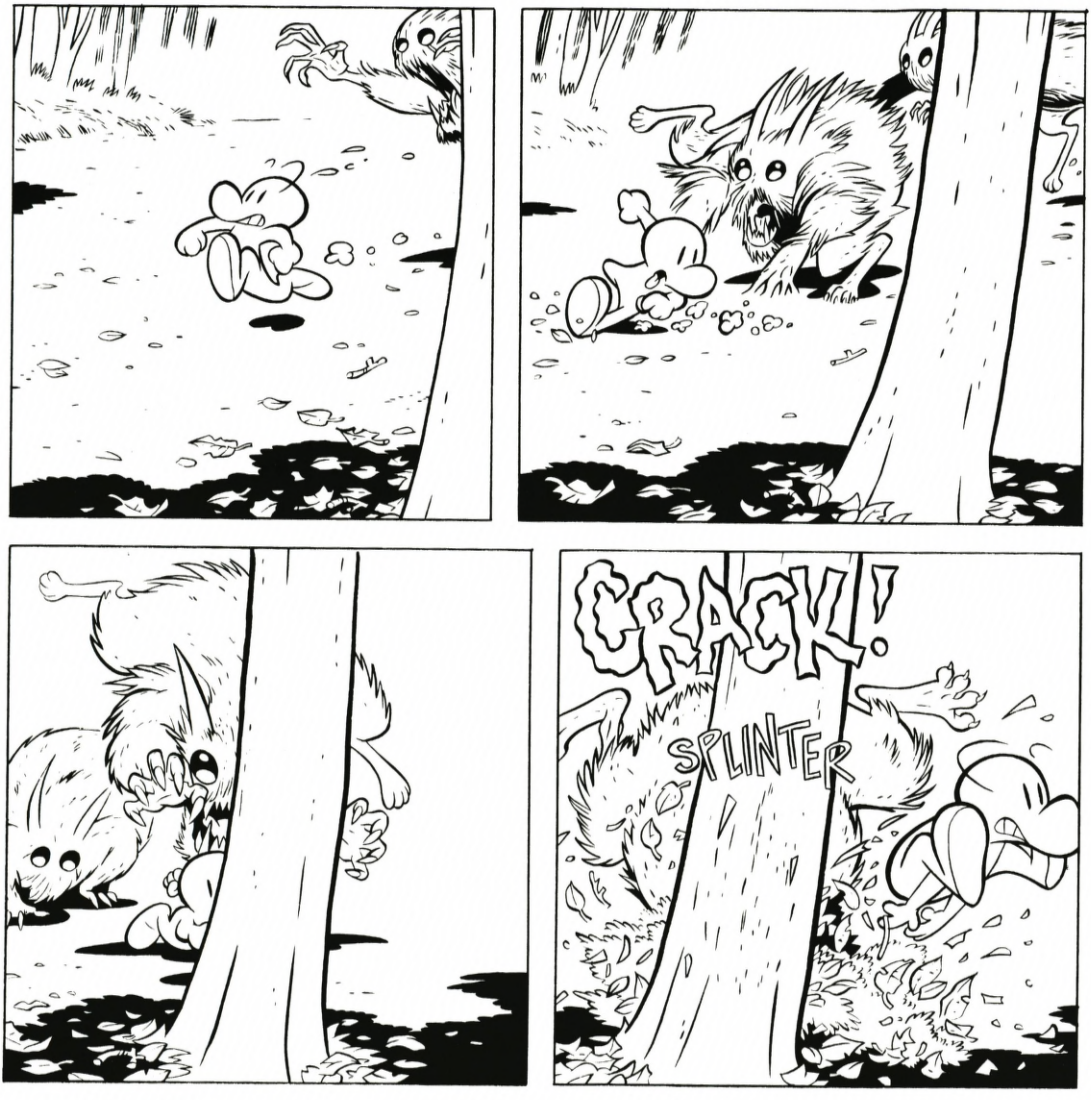
illuderer fart og dynamik. Disse konventioner er blevet så konsoliderede, at langt de fleste mennesker, som konfronteres med en tegning af en mursten med seks-syv vandrette streger på den ene side, vil aflæse tegningen som en flyvende mursten. Tilsvarende kan en håndfuld 'parenteser' placeret omkring tegningen af en båd på havet indgyde forestillingen om, at båden vugger, og så videre.

Siden den tegnende amerikanske tegneserieteoretiker Scott McCloud udgav *Understanding Comics* (1993), har tegneseriekulturen imidlertid i noget højere grad været optaget af den bevægelse, der ikke illuderes i tegningerne selv, men derimod i læserens bevidsthed: den mellem rammerne. 'Closure' kalder McCloud denne forførende effekt. Normalt oversættes 'closure' som 'fornemmelse af afrunding', men i McClouds forståelse betyder det snarere at *se* dele, men *forstå* helheden. Dynamik og bevægelse, det er noget, man må tænke sig til.

En stor del af de tegneserieværker, der produceres i Japan, Europa og USA, tager udgangspunkt i en æstetik, man i mangel af bedre kan kalde 'cartoon-æstetik'. Der findes selvsagt mange forskellige slags tegneserier, som anvender mange slags narrative og visuelle strategier, men det er næppe en tilsnigelse at hævde, at de fleste tegneserier har nogle æstetiske fællestræk, som knytter sig til det forenklede og ofte karikerede udtryk. Det er i dette udtryk, at tegneseriens brede vifte af visuelle konventioner fungerer optimalt: fartstreger, dråber (signalerer gråd eller nervøsitet), lugtstreger (bølgede streger med fluer), tale- og tankebobler etc. klæder tilsyneladende de forenklede og *cartoony* tegninger bedre end f.eks. fotorealisme.

Sammenlignet med (tegne)filmen kan man kalde tegneserien 'det størknede billedes æstetik'. Dette forhold – filmens levende billeder vs. tegneseriens stillestående – har Hans-Christian Christiansen belyst ganske omfattende i tredje og fjerde kapitel af *Tegneseriens æstetik* (2001). Her påpeger Christiansen, at der trods alt er mange ligheder mellem tegneserier og film, og at man derfor ofte kan få konstruktivt udbytte af at applikere filmteori på tegneserier, ligesom sammenligningsaspektet tydeliggør de respektive formers egenskaber: hvor film udfolder sig i tid, gør tegneserien det i rum; filmbilledet er flygtigt, dets informationer afdækkes løbende, mens tegneseriebilledet er størknet og præsenterer alle sine informationer på samme tid. Er tegneseriebilledet dermed en pendant til et stillbillede på en filmstrimmel?

Nej, tegneseriebilledet fortætter ofte et tidsligt forløb i det enkelte billede og overskrider derved fotoets eller stillbilledets snapshot-øjeblik. Der arbejdes derfor vidt forskelligt med billederne, regelsættene er ikke de samme: der findes få, men markante eksempler på tegneserier, der



er produceret af stillbilleder fra tegnefilm – tegneserieudgaven af *Tintin et le lac aux requins* (1972, *Tintin og Hajsøen*) har altid været trofaste Tintin-læseres yndlingsaversion, og skønt tegneserieudgaverne af Hayao Miyazakis *Det levende slot* (*Hauro no ugoku shiro*, 2004) og tv-animen *Dragon Ball Z* er populære blandt manga-læsende danske børn, kommer de næppe til at spille nogen større tegneseriehistorisk rolle.

Den amerikanske tegner Jeff Smith er manden bag tegneserien *Bone* (1991-2004), en humoristisk fantasy-saga på 1300 sider. Smiths grafiske fortælleteknik er i denne sammenhæng interessant, fordi den i mange henseender emmer af traditionel tegnefilm. Mest påfaldende er Smiths optagethed af at skildre dynamik og bevægelse.

I det her givne eksempel undlader Smith helt at bruge fartstriber, og alligevel fore-



Zack Snyders dybt loyale filmatisering af Frank Millers *300* (1998) markerer næppe et filmkunstnerisk højdepunkt, men er snarere begyndelsen på en filmhistorisk konvergens, hvor animations- og realfilm tørner sammen (og hvor animationen præger filmstilen på en markant og 'unaturalistisk' måde).

kommer sekvensen både levende og dynamisk. Men hvilke bevægelsesilluderende midler anvendes der så? Kernen i sekvensen er indlysende action: Fone Bone forfølges af to rottevæsner, som er uhyggeligt nær ved at fange ham. Figurernes gestik er det centrale: i hvert af de fire billeder er figurerne fanget i positurer, der synes at indfange 'essensen' af deres handlinger, bevægelser. På det første billede løber Fone Bone, og han skyder ryg som for at undgå rottevæsnernes kløer. På det andet billede handler det om at vise, at Fone Bone pludselig skifter retning, hvilket ud over ved den overdrevne positur markeres af flyvende blade og et par små støvskyer. Den meget klare og effektive skildring af figurernes bevægelse er understøttet af det smidige og klare design og den tydelige, enkle og lette streg.

Endelig er der synsvinklen, som skifter diskret – var scenen en realfilm, ville den være filmet af et kamera på en dolly, der tracker mod højre. En bevægelse, der er

motiveret af træstammens betydning for scenen: i første billede har læseren kun brug for at vide, at der er et træ i forgrunden, i sidste billede sætter træstammen punktum for det ene rottevæsen. Alligevel forbliver synsvinkelskiftet diskret, for en anden tegneseriekonvention tilsiger, at skiftende synsvinkler stjæler fokus på handlingen i rammerne.

Bone fremhæves ofte som *pure cartooning* – trods sin tydelige flirt med traditionel tegnefilmæstetik (*Bone* er derudover en tegneserie, der trods fabelagtige kvaliteter balancerer på kanten til at vælte ned i tegnefilmens børn+humor-kompleks). Men også den anden vej rundt forekommer der visuel udveksling: en lang række tegnefilm – særligt amerikanske *shorts* som *Tom & Jerry*, *Popeye*, *Donald Duck*, *Bugs Bunny* etc. – benytter fartstreger, sveddråbeikoner og endda lydord, på trods af levende billeder og lyd. Tilsyneladende meningsløst, redundant og paradoksalt, men i lyset af de amerikanske tegnefilms berømte trang til metaleg er det naturligvis passende og helt logisk, på den *crazy* måde, forstås.

Imidlertid er tegneseriens og tegnefilmens indbyrdes kommercielle forhold mere interessant end det æstetiske slægtskab. Særligt er formernes parløb i Japan værd at studere, ikke mindst i lyset af landets ekstreme forbrug af tegnet populærkultur. Her finder man næppe en populær tegneserie – eller manga – som ikke ledsages af en tegnefilm – eller anime – i tv-serieformat. Mangaens og animens parløb er naturligvis funderet i ren profittænkning. Manga-magasinerne fungerer som platform for diverse serier, som i årevis kører som føljeton, i langt overvejende grad på ugentlig basis. Produktionen af disse serier kræver sædvanligvis kun en hovedtegner, en forfatter (oftest hovedtegneren selv) og et par assistenter, altså en overskuelig udgift. Føljetonerne opsamles løbende i pocketbøger, som sælges til en højere pris end de ellers telefonbogstykke magasiner. Herfra kan koncernernes pengemænd i ro og mag analysere, hvilke serier der er de mest populære, og bedømme seriernes potentiale i forhold til byttekort, computer- og konsolspil, tv-tegnefilm, spillefilm, tøjlinjer, ringetoner, etc.

Tallene for tegnet populærkultur i Japan er forbløffende: i et land med 128 millioner indbyggere udkommer drengemagasinet *Shonen Jump* ugentligt i tre millioner eksemplarer (da magasinet var på sit højeste, udkom det i seks millioner) – men *Shonen Jump* er bare ét af utallige tegneseriemagasiner. I *Manga – Sixty Years of Japanese Comics* (2004) anslår Paul Gravett, at op imod 40 procent af samtlige japanske publikationer er tegneserierelaterede (dvs. magasiner eller bøger). *Shonen Jumps* største serie er Akira Toriyamas *Dragon Ball* (1984-95), som i sin opsamlede udgave skønnes at have solgt mellem 140 og 160 millioner eksemplarer, fordelt over 42 bind.

Tegneserien er altså det relativt billige første led i en lang kæde af indtjeningsmuligheder. Kombinerer man dette kredsløb med et væld af stærke historiekoncepter, hvor voldsomhed, seksuel frivolitet og humor ofte er vævet uløseligt sammen; hvor man forholder sig ganske frit til narrativ kausalitet og psykologisk realisme, og hvor følelsen af, at alt kan lade sig gøre, ofte er noget større end i Vesten, har man det meget stærke fundament for Japans omfattende populærkultur.

Beslægtet med det japanske system, men i en noget mindre målestok, er USA's to store tegneserieforlag DC Comics og Marvel Comics for længst ophørt med at betragte deres rolle som almindelig forlagsvirksomhed, men i stedet som kreativt laboratorium med lukrativt rettighedssalg

for øje. DC Comics ejer rettighederne til *Superman*, *Batman*, *Constantine* og *League of Extraordinary Gentlemen*, Marvel til *Spider-Man*, *X-Men*, *Daredevil*, *Hulk*, *Ghost Rider*, *Blade* og *Fantastic Four*. Her bliver figurerne forvandlet til tegnefilm, når der er tale om tv, og til virkelige skuespillere, når der er tale om biograffilm, og igen til tegninger, når der er tale om madkasser. Men modsat japanerne arbejder de amerikanske forlag overvejende med de samme figurer, som dybest set er målrettet til drenge – japanerne opfinder konstant nye figurer og koncepter, der henvender sig til langt bredere demografiske grupper.

Tegnefilmens håb, tegneseriens undergang? Takket være en hektisk slutspurt er tegneserien i dag tegnefilmen overlegen som alsidig udtryksform. Alligevel forekommer fremtiden langt lysere for tegnefilmen, afhængigt af hvordan 'tegnefilm' vil blive defineret i fremtiden.

Tegnefilm er en milliardindustri, og det har også sine fordele. Patienten er langtfra ved at afgå ved døden, og tidens teknologiske udvikling synes at kunne blive det afgørende vendepunkt for et gennembrud; tegnefilmens mulighed for endelig at træde i karakter som seriøs og alsidig udtryksform vil i det mindste blive gevaldigt forstærket. I bedste fald står tegnefilmen som udtryksform over for en revolution. Det drejer sig naturligvis om computeren og internettet.

Animationssoftware er i enkel og mindre enkel form pludselig kun et klik væk, og pædagogiske tutorials og hjælpsomme internetfora kan meget hurtigt gøre animation til et let anvendeligt og individorienteret kommunikationsredskab. Tegnefilmen har pludselig mulighed for også at blive et genuint auteur-medie, uafhængigt af film- og tv-selskabers lunefulde checkhæfter og på én gang besværlig og kostbar analog teknologi. Og computeren og internettet er ikke bare værktøj, men tillige en *showcase*.

På et spekulativt niveau kan man forestille sig et mere omfattende scenario. Skønt man for længst har kunnet se tv på internettet, skønt YouTube og Second Life er blandt tidens mest trendy *buzzwords*, menes de levende billeders gennembrud på internettet stadig at ligge foran os. Men når den tunge båndbredde for alvor kommer i spil mellem masserne, vil såvel interfaceæstetik som brugermønstre sandsynligvis ændre sig radikalt. Alt sammen vil blive gennemsyret af forskellige – og nye – former for animation; animation som kommunikationsmiddel i bred forstand.

Animationssoftware er som sagt først og fremmest et perspektivrigt redskab for tegnefilmskaberen, men CGI-teknologien kan også vise sig at være et dødskys til tegnefilmen som selvstændig kunstform. Grænsen mellem tegnefilm og manipuleret realspillefilm er allerede ved at blive udvisket; George Lucas' seneste tre *Star Wars*-film er blevet kaldt naturalistisk tegnefilm med virkelige skuespillere – tegneseriefilmatiseringerne *Sin City* (2005) og *300* (2006) går et skridt videre og stiliserer tydeligt sine billeder, så realfilm for alvor begynder at ligne tegnefilm, eller mere præcist: tegneserier.

Digital billedbehandling er gradvist ved at frigøre filmen fra den mekaniske affotografering af virkeligheden. Filmskabere er på ingen måde længere afhængige af, om de fik scenen ordentligt i kassen ude i marken, for de kan gå hjem og tænde for computeren og bearbejde billederne efter forgodtbefindende. Derfor behøver der allerede nu ikke at være teoretisk forskel på billedernes status i realfilm og animationsfilm; dog skal filmpublikummet nok præsenteres for flere former for hybridfilm, før opfattelsen af realfilmen og tegnefilmen

som to sider af samme sag slår igennem.[1]

Men hvad med tegneserien? Er der i fremtiden plads til talebobler på papir? Så længe multinationale mediekoncerner kan spinde guld på deres billige forlagsdivisions kreative laboratorium, skal det nok gå. Men tegneseriens rolle kan nemt ende med at blive marginaliseret netop som pitches i storyboardform ...

Note

1. Stephen Prince har redegjort for omfanget af denne konvergens og argumenteret for, at den vil medføre en omskrivning af diverse filmteorier (Prince: 1996).

Litteratur

Christiansen, Hans-Christian (2001): *Tegneseriens æstetik*. København, Museum Tusculanum.

McCloud, Scott (1993): *Understanding Comics*. New York, Harper Perennial.

Prince, Stephen (1996): "True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory". In: *Film Quarterly*, Vol. 49, No. 3.

Kr. 175

KOSMORAMA

Tidsskrift for filmkunst og filmkultur

Samuel Ben Israel
Animation er overalt!
Præsentation af et forskningsområde i vækst

Roar Kent
Fra små Storm P.-mænd til animationens internationale superliga
Professionaliseringen af dansk tegnefilm

Morten Thorning
The Animation Workshop
Oplevelsesøkonomiens pionerer i Viborg

Terkel K. Tolstrup
Richard Williams – det obstruerede geni
Historien om en kompromisløs kunstner og hans hovedværk, der var næsten 40 år undervejs

Carl Nørrested
Frygtløse pionerer og abstrakte avantgardister
Træk af den eksperimentelle animationsfilms historie

Jesper Andersen
At male med lys
Norman McLaren: animation uden kamera

Jan von Bonsdorff
En gentleman fra Montreal
Christopher Landreths *Ryan*: et 3D-animeret 'psykogram'

Rasmus Brendstrup
Mind Game – en sund hovedpine
Tankevækkende balanceakt mellem fortælling og fabuleren fra det japanske Studio 4°C

Lars-Martin Sørensen
Bombekrig i børnehøjde
Animerede japanske krigshistoriers realisme, emotionelle effekt og historiske troværdighed

Peter Skovfoged Laursen
Sko skal bindes med blyant
Jan Švankmajer – når objekter insisterer på en selvstændig krop

Steen Dalin
Miraklet i Bristol
Historien om, hvordan den engelske havne- og industriby blev dukkefilmens Mekka

Kenneth T. de Lorenzi
Fra Bedrock til Springfield – og videre
Amerikansk animations-tv i den bedste sendetid

Thomas Thorhauge
Hvad gik galt?
Tegneseriens triumf, tegnefilmens ulidelige lethed