



*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 øremær-

ket 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 langt fra 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 begrebet, 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 bøgemarket* (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 *Fyrtojet*, 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 McLaren 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 læreremester, 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 – *Natertegalen* 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 Filminstitutts 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 *Fyrtojet*.

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 parter 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 animatører, 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 animatører, 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 *Fuglekriegen* (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. Tendsensen 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 kunstscolerne tager sig af den mere kunstneriske og håndværksmæssige 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.