



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 fuldføre 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 mennesketom kantine, hvor Chris og Ryan sidder over for hinanden i en typisk interview-situation. Interviewstemmerne på filmens lydspor er helt autentiske; de stammer fra

optagelser af over tyve timers samtale mellem de to animatører. 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), modelle-ret, 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 muskeltvæv, 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 kantine, og forskellige ejendommelige randek-sistenser 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 tankevirkksomhed, 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 male- riske 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 dir-

rer 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 renaissancearkitekten 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 figurene. 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 figurene og miljøet."

Om filmen *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001) udtalte instruktøren Hiro-nobu 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 Fantasys* 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 Fantasys* 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/trouverunfilm/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.