



*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 animatører 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 vrimgående, 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, billederne 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 billederne 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.<sup>1</sup>

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

Animationens grundprincip blev formodentlig opdaget ved et uheld: en stumfilms scene 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.<sup>2</sup>

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 nedskalaret 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.”<sup>3</sup>

**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).<sup>4</sup>

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 teatraliske arv og de tekniske problemer med læbesynkronicitet.

**Revival for modelanimation.** Efter Anden Verdenskrig nåede dukkefilmen et højt visuelt stadi i et stort antal studier i Østeuropa, især i Tjekkoslaviet 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.<sup>5</sup> På det tidspunkt var computeranimation nemlig lig med primitive tændstikmænd og gumlende oste. Computerrevolutionen gjorde det derimod muligt at styre modelanimationen og umiddelbart 'monitere' 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.

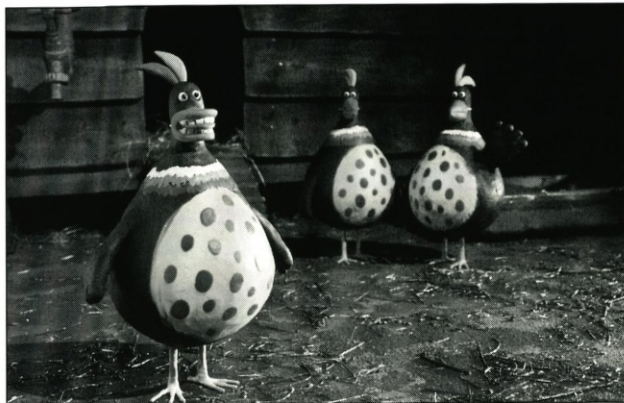
Det var de engelske studier i Bristol og Manchester, der udviklede teknikken til perfektion i de sidste årtier af det 20. århundrede, og dét i en grad, så modelanimationsfilm som nævnt vandt adskillige Oscars på ganske få år. Succesen skyldtes nu ikke udelukkende, at computeren havde gjort det muligt at forbedre animationsflowet, men i lige så høj grad, at samarbejdet mellem animatorer og fotografer fjernede dukkefilmen fra dens teatraliske 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 Sproxtton, 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 Sproxtton 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 Sproxtton 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 lydbandene, 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 Sproxtton, "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 Liverpooldrenge 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 Sproxtton. 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 Sproxttons 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 Sproxtton inviterede en række visionære animatører til at instruere hver sin film i BBC-serien *Lip Sync* (1989). I disse film samt i Lord og Sproxttons 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.

Afgangsfilmene 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 Sproxtton 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-filmene *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 arbejder-rækkehuse 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-nomimerede, 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 biografilm blev ikke en Wallace & Gromit-feature, men i stedet filmen *Chicken Run* (2000, *Flugten fra hønssegården*). 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-figurene i live ved at produ-

cere 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 biografilm 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 Sproxtton 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 poleerede 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 formeksperiment er blevet udviklet til en fuldgyltig tv-serie (*The Presentators* blev lavet til tv-kanalen Nickelodeon), ved fuldstændig at ligne de øvrige modeller-voksfilm, selv om den i realiteten var skabt på computer. Selv trænede branchefolk lod sig narre.

Men omkring årtusindskiftet sporede der i hele animationsmiljøet i Bristol en vis nervøsitet over computeranimationens svvmileskridt. Ville hele den industri, man møjsommeligt havde opbygget gennem 30 år – af animatører, modelbyggerfirmaer 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 Sproxtton 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 børnefernysyn 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.

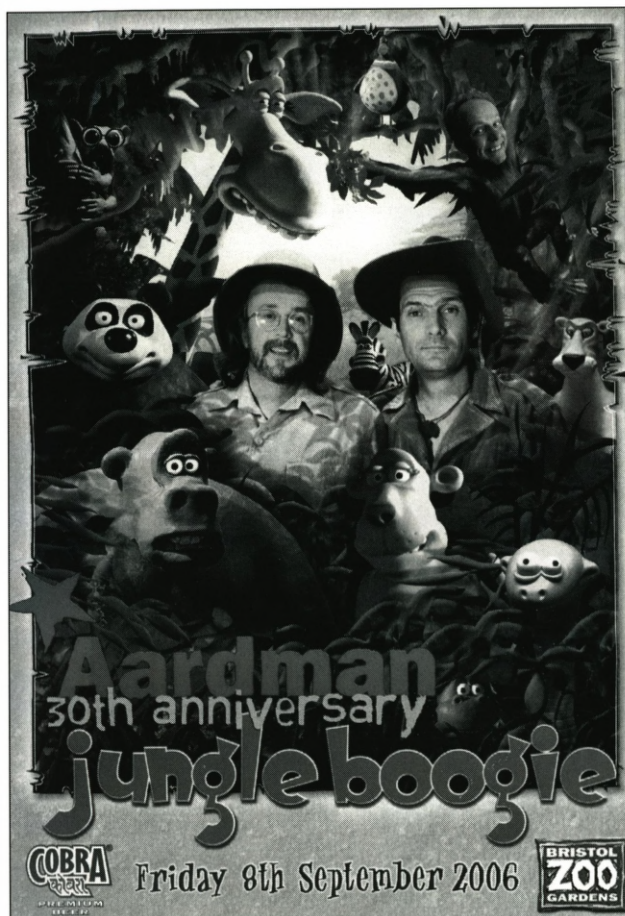
Det samme gjorde det væld af animationsforetagender, der skød op i Bristol. Men efter årtusindskiftet vendte bøtten pludselig, og det uundgåelige, som alle havde frygtet, skete: reklamebureauerne begyndte at lytte til tidens nye mantra – computer-animation. Bunden gik ud af økonomien, og Bristol-firmaerne 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 mainstream-sendeflade. 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 ene-rådende, 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. børnehospitaller.

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 Sproxtton 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 inde-spærrede dyr.

**Modereret modellervoks.** Etableringen af Aardman Features, som næsten udelukkende producerer biograffilm, 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 biografilm 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 udviklede 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*-fæter.

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 Sproxtton 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 animatører, instruktører og filmfolk deres barne-sko 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 knyttnæve 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 produktions-selskab 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<sup>6</sup>: 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 "Tekni-

ske 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 Filminstitutets distribution og kan lånes på bibliotekerne eller købes direkte hos steendalin@hotmail.com. Dave Sproxtton 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 biografifilmen *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.