



Villads Milthers Fritsche i *Ekko* (2007). Foto: Bjørn Bertheussen.

## ”Business og kunst er to dynamiske enheder, der driver hinanden”

Anders Morgenthaler

Af Eva Jørholt

*Hvem er i grunden Anders Morgenthaler? Du laver så meget forskelligt, at det kan være svært at sætte dig i bås ...*

– Jeg ved det ikke selv. Det er det, der er mit problem – det, der skaber forvirring i mit kunstneriske virke. Hvem fanden laver både *Princess* (2006) og 26 afsnit af *Børnetimen*, som jeg er i gang med at lave til tv lige nu? Jeg synes, det er lige interessant, lige givende. Jeg har opfundet noget børne-

tv, som jeg synes er alt det, børn mangler i form af stimulerende tanker og sådan noget. Jeg har selv små børn, så det interesserer mig, og derfor går jeg ind i det, men jeg kan mærke, at der er dem, der synes, det er en falliterklæring. Det er øjensynligt ikke kunstnerisk at interessere sig for den livssituation, man er i. Trier har f.eks. aldrig lavet børne-tv.

Der er simpelthen så mange ting, jeg har lyst til at lave, og i de her år kan jeg

**Anders Morgenthaler** (f. 1972). Uddannet fra Designskolen i Kolding, 1998, og fra Den Danske Filmskoles animationslinje, 2002. Hans prisbelønnede afgangsfilm, *Araki – The Killing of a Japanese Photographer*, er otte minutters animation om en mands blodige hævn tog mod sexindustrien, personificeret ved den japanske fotograf Araki Nobuyoshi. Morgenthaler fik et internationalt gennembrud med den ligeledes både animerede og prisbelønnede debutfilm *Princess* (2006), der fører *Arakis* hævn tematik videre i et poetisk spor.

Live action-filmen *Ekko* (2007) er en stilistisk eklektisk fortælling om en desperat far, der bortfører sin lille søn i det danske sommerland. Med *Carsten og Gittes filmballade* (2008) og *Æblet og ormen* (2009) vendte Morgenthaler tilbage til animationen, nu for de helt små.

Anders Morgenthaler er desuden kendt som tegner – som den ene halvdel af Wulffmorgenthaler-tandemen (sammen med standup-komikeren Mikael Wulff), der siden 2003 har leveret en både gakket og kontroversiel daglig stribe til dagbladet *Politiken*. Sammen med Mikael Wulff har han desuden lavet politisk ukorrekt børne-tv for voksne, *Wulffmorgenthaler* (2005), der gjorde den fascistoide flodhest Dolph til kult.

I 2006 dannede han sammen med producer Sarita Christensen selskabet Copenhagen Bombay, der koncentrerer sig om at lave film og multimedieprodukter til børn og unge.

mærke, at jeg er ved at bevæge mig væk fra filmen som et rent fortællende medie. Jeg har altid interesseret mig meget for multiplatform-historier men gik væk fra det i 90'erne, fordi det blev så plat med hele det dér cd-rom marked. De sidste tre år har jeg imidlertid fundet på det ene koncept efter det andet – f.eks. noget, der hedder *Energy Hunters*, som er et legetøjskoncept til børn, hvor de skal rende rundt og skyde hinanden, og hvor det hele handler om energi. Hvad er energi? Hvor meget forbruger man i forskellige situationer? Hele den ideologiske præmis er, at børn skal have en forståelse af, hvad energi er. De render rundt og tapper energi fra hinanden, og så indgår det samtidig i en historie om en gammel munkeorden, som jeg har skrevet sammen med ungdomsforfatteren Kenneth Bøgh Andersen. Idéen er, at jorden allerede har eksisteret i den form og civilisation, vi kender nu, for 250 millioner år siden, og nu er vi der igen. Dengang lykkedes det ikke energijægerne at gøre kål på alle de fossile brændstof-monstre og ånder, der er blevet frigjort ved vores ener-

giforbrug. Så det er en slags Jedi-orden. Sådan noget synes jeg er skide sjovt. Og så skal det fortælles på en hel masse forskellige platforme – som en leg i den virkelige verden; som legetøj, der kan plugges til computeren, så det også bliver et computerspil, eller til mobiltelefonen. Alt det legetøj, der bliver lavet til *Energy Hunters*, er en taske med solceller og en anordning til din cykel, så du kan lade ting op og tjene din egen energi, så du får en forståelse af, hvad det går ud på. Alt sammen indlagt i denne her overliggende munkehistorie.

Rigtig mange af de referencer, jeg selv har, stammer fra *Star Wars* (George Lucas 1977), og hvis man spørger en ingeniør, hvorfor han er ingeniør, svarer han måske, at det er, fordi han så *Star Trek* (1966-69) i tv som barn. Man skal respektere børn og deres univers, for man kan virkelig påvirke dem og måske bidrage til, at verden ser bedre ud om ti år. Jeg er også i gang med et madkoncept til børn, hvor man skal blande sin egen mad ud af alle mulige tørvarer. Jeg har simpelthen taget müssli, skilt det ad og gjort det til et fantasy-univers, et rollespil-



Araki – *The Killing of a Japanese Photographer* (2002).

miljø, hvor de her tørvarer får troldekarakter for børnene.

Nu skal vi desuden til at lave pandaer. Vi har lige lukket en aftale med Danmarks Radio om seksten afsnit af Simpson-længde om en pandafamilie, der bor i en forstad og er *fucked up*. Det bliver virkelig sjovt. Men der er altså stadig nogen, der opfatter mig først og fremmest som en instruktør, der laver kunstneriske film, som ikke bliver set af ret mange mennesker. Efterhånden kender de fleste vel mit navn, men de har – som vi snakkede om indledningsvis – svært ved at placere mig. Hvordan kan han det ene øjeblik lave en film, der er i Cannes, og det næste øjeblik lave en 45 minutters film til børn mellem tre og seks år? Med Trier og Christoffer Boe ved man mere eller mindre, hvad man kan forvente...

*Du siger, det er et problem at være så mangesidig. Hvorfor?*

– Hvis man skal have finansieret en film, skal man vælge en eller anden form for attitude, og i filmbranchen er der groft sagt to muligheder. Den ene er Trier-modellen, indadvendt, og lukket – men de få gange, jeg har mødt Trier, har han været behagelig og interesseret i andre mennesker – og så er der Per Fly- eller Vinterberg-modellen, den åbne, humane og glade instruktør. Jeg kan ikke se mig selv i nogen af de to roller alene. Jeg er både sindssygt indadvendt og manisk, samtidig med at jeg kan være nærmest overdrevet glad i låget. Det største problem for mig, men måske det i virkeligheden også er en gigantisk fordel, er, hvordan jeg fortæller den historie, der skal til for at skabe det finansielle netværk, der er nødvendigt, for at jeg kan lave mine ting.

Hver gang der er nogen, der laver noget, som skiller sig lidt ud, er der desuden en forventning om, at man gentager Triers succes-historie. Da jeg lavede *Princess*, ville alle journalisterne godt have, at jeg var den nye Trier. Da Christoffer lavede *Recon-*



*Æblet og ormen* (2009).

*struction* (2003), ville alle gerne have, at han var den nye Trier. Men da vores næste film ikke kom i hovedkonkurrencen i Cannes, var vi pludselig dømt ude.

*Er Trier kommet til at hvile som lidt af en tung skygge over dansk film?*

– Jeg synes, Trier er fantastisk – det er ikke ham, der er problemet. Problemet er alle meningsdannerne – journalister og akademikere – der har gjort ham til en slags målestok for succes. Dét synes jeg er helt forkert. Jeg er min egen og har ingen som helst interesse i at forsøge at gentage hans ting.

*Men har du kontakt til andre instruktører i branchen? Er der en eller anden form for netværk, hvor I kan trække på hinanden?*

– Hvis der er et instruktørnetværk, bruger jeg det ikke, men hvis jeg skal være helt ærlig, tror jeg ikke, der er noget netværk. I

den danske filmbranche har man nok snarere en tendens til at holde tingene skjult for hinanden, fordi det er de samme penge, vi alle sammen konkurrerer om. Men også i den sammenhæng falder jeg lidt udenfor, fordi jeg jo også er producent. Jeg har nogle gode venner, jeg snakker med – som f.eks. Christoffer Boe – men vi diskuterer næsten aldrig konkrete film. Det, vi diskuterer, er snarere forretningen i det. Hvordan kan forretningsdimensionen skabe nogle interessante rammer for vores kunstneriske virke? Alle gode kunstnere er vel i virkeligheden også gode forretningsfolk, de skal jo sælge en idé, en vision, et produkt. Det taler man bare ikke så meget om.

Det fungerer jo ikke at være en naiv kunstner, der bare laver et eller andet. Mine forbilleder er de store amerikanske auteurs, Coppola og de andre, som alle sammen altid har været ekstremt bevidste om hele forretningsdimensionen. Coppola insisterer stadig på at være auteur, men

han ved jo godt, at han er nødt til at lave *Jack* (1996) for at få det til at køre rundt. Scorsese er også sindssygt kalkuleret. Han laver f.eks. *The Aviator* (2004) på et tidspunkt, hvor han har brug for at få penge på bordet. Det er ikke dårlige film, men min pointe er, at kunst ikke er sådan noget, der bare sker, fordi man sidder og ryger smøger ved et cafébord sammen med nogle mennesker. Filmfolk er forretningsmænd og -kvinder. De rigtig gode kunstnere har et forretningsgæn, vil jeg påstå. Det gælder også Trier. Trier ved sindssygt meget om forretning. Dogme er jo et forretningskoncept – man skal lade være med at være naiv og tro, at det udelukkende er et kunstnerisk koncept. Og når han laver *Antichrist* (2009) nu, er det fordi Zentropa havde behov for en ordentlig international basker. Jeg tror ikke, Trier skiller kunst og forretning ad. Det er der ikke nogen af os, der gør.

Selv er jeg f.eks. ved at skrive en børnefilm, som handler om død og tab, men forhåbentlig sat ind i en både sjov og rørende ramme og et visuelt fantastisk univers, og der føler jeg mig tryk ved, at den kan vi skaffe penge til på et vist budgetniveau. Men jeg har lige inden skrevet en benhård voksenfilm, som er tænkt meget meget billigere og er et forsøg på at udfordre konventionerne om, hvad et filmhold skal være – fordi jeg allerede ved, at der er et mindre publikum til den. Der synes jeg, Steven Soderbergh og Lukas Moodysson er store tænkere – de tænker virkelig kunst og budget i ét. Det er det samme, jeg ønsker.

Min pointe er, at de økonomiske rammer fungerer som en interessant kreativ motor. Forretningsdelen er ekstremt vigtig i forhold til det kunstneriske drive. Jeg mener ikke, at business er vigtigere end kunst. Det er to dynamiske enheder, der driver hinanden. Og begge dele er lige sjovt.

*Hvad var baggrunden for, at du og Sarita Christensen lavede jeres eget selskab, Copenhagen Bombay?*

Overordnet var der to grunde. Dels var markedet præget af en fatal mangel på stimulerende tilbud til børn og unge, og det ville vi gerne gøre noget ved. Børneting har status af at være noget, man laver, hvis man ikke kan lave andet. Jeg har det lige omvendt. Allerede da jeg gik på filmskolen, havde jeg et firma med 35 ansatte, TV-Animation, som lavede børneunderholdning til tv-stationer i hele Europa. Firmaet eksisterer ikke mere, men det var en god læretid. At lave børnefilm og børne-tv er virkelig at give noget tilbage til verden.

Desuden var det vigtigt for os at insistere på, at al historie-fortælling er i opbrud. Hvis vi ser nogle år ud i fremtiden, vil filmen sandsynligvis ikke på samme måde være en selvstændig kunstart, men snarere en del af et multimedialt puslespil, som handler om at fortælle historier. De kommende generationer er vokset op med spil og har måske ikke set ret mange film.

Denne multiplatform-udvikling kan man vælge at interessere sig for, fordi man gerne vil forblive i business og derfor er nødt til at følge med tiden, eller man kan for alvor interessere sig for den. For Sarita og mig var det det sidste. Vi synes, det er interessant, at film kan være bare en del af en større historie, en nuancering af den. Der er ikke kun film og tv-serier – der er *mange* platforme. Det er der for så vidt ikke noget unikt ved – se bare på J.J. Abrams, der skabte tv-serien *Lost* (2004-10). Han en af de mest multiplatformbevidste skabere nogensinde; *Lost* har f.eks. også alle mulige kryptiske historiefortællinger på nettet. Det er virkelig interessant.

*Hvad er din egen rolle i Copenhagen Bombay?*

– Jeg er kreativ direktør. Jeg finder på de her ting, og så finder jeg mennesker – forfattere, instruktører osv. – der kan være med til at udføre mine visioner eller mit koncept, mens jeg selv vender tilbage til mine egne projekter. Det største problem er at finde folk, der både er dygtige nok og vil acceptere at arbejde under de betingelser. I Danmark har vi en tendens til at skabe folk, som tror, at de kan gå ind og være kunstnerisk leder fra starten. Jeg er nødt til at tage folk direkte fra filmskoler o.l. rundt omkring, men på filmskolen i København er der ingen, der vil acceptere at arbejde som en del af sådan et koncept. De vil eje det hele selv. Vi har ikke den samme tradition som i USA, hvor virkelig dygtige unge mennesker gerne vil arbejde kreativt under andre, fordi de ser det som en læreproces. Indtil videre er det kun lykkedes mig at finde to, der vil arbejde på de betingelser, og jeg kan se, at de får helt vildt meget ud af det, og jeg selv endnu mere.

Jeg synes, det er meget mærkeligt, at det er så svært at finde folk. Hvis jeg var ung, ville jeg synes, det var vildt spændende at få lov til at arbejde under sådan en som mig. Men måske det handler om, at jeg ikke er etableret nok som navn. Jeg prøver at lege Spielberg, før jeg er Spielberg – det er jo et problem.

*Lad os snakke om dine egne film. Selv om de er vidt forskellige – nogle er henvendt til børn, andre til voksne, nogle er animationsfilm, andre realfilm – så er der vel en slags fællesnævner for dem: De er alle optaget af børn og barnets verden ...*

– Ja, jeg tror, næsten alle mine historier indeholder dels et ubevidst arbejde med det religiøse dels noget med børn. Jeg ville ønske, jeg kunne give en helt klar og intellektuel forklaring på det, men det kan jeg

ikke. Jeg har enormt meget intuition. Jeg bare handler uden rigtigt at kunne forklare det. Jeg kan sætte ord på alle mulige andre ting, men ikke lige dét. Det har sikkert noget at gøre med, at jeg i en eller anden forstand stadig selv er infantil. En meget stor del af mig er barn – og insisterer på at være det i min måde at opleve verden på. Jeg kan blive barnligt begejstret for ting, og jeg er barnlig, grænsende til det naive, når jeg finder på projekter.

*Araki (2003) og Princess virker stærkt inspireret af japansk anime ...*

– Faktisk er min japanske inspiration meget begrænset. Det er kun en teknisk platform. Jeg interesserede mig udelukkende for anime og manga, fordi jeg kunne bruge den tekniske platform. Men jeg interesserer mig for japansk kultur mere generelt og ikke mindst for, hvordan japanerne griber tingene an rent forretningsmæssigt, æstetisk og teknisk. Ligesom det er pornobranchen, der har udviklet internettet, er det for mig japanerne, koreanerne og Asien i øvrigt, der lige nu er filmens udviklere.

*I både Araki og Princess blander du animation og realfilmsekvenser. De rystede, håndholdte billeder i Princess kan næsten virke som en kommentar til Dogme. Er de det?*

– Nej. Alle synes, det er så unikt, at filmene blander animation og realfilm, men for mig er det udelukkende et spørgsmål om, at tegnefilm ikke kunne give den følelsesmæssige påvirkning af publikum, som jeg havde brug for. Der skulle nogle levende ansigter på med øjne, som kan fortælle en milliard ting. Det, som fungerer i *Princess*, er, at live action-sekvenserne giver de relativt enkle tegninger mere liv. Ubevidst lægger publikum flere nuancer i animationen, end der er.

*Princess (2006).*

*Kunne hele historien have været fortalt i realfilm?*

– Det tror jeg godt, den kunne, men så ville den dels have været helt ubærlig, dels ville den have haft svært ved at vise livets skønhed. I sådan en scene som den, der er på plakaten, hvor de to hovedpersoner sidder og kigger ud over en sø, efter at de lige har slået et menneske ihjel og haft et internt opgør, der er animationen helt fantastisk til meget præcist at lade dem sidde på en bænk, mens der svæver kirsebærblade rundt i luften. Et poetisk pust, som er meget meget sværere, og tit meget dyrere, at lave i virkeligheden. I animation er pauserne ekstremt vigtige.

Hvis det hele er animation, kan det blive fantastisk, men det kan også blive kedeligt. For så har jeg ikke et følelsesbillede at lægge det op til. Animation har jo det problem, at man har en vis distance til det, og det, som er ret fedt med *Princess*, det er, at vi nedbryder distancen mellem publikum og tegnefilmen. Hvis det hele havde været lavet som animation, ville man have

kunnet holde filmen ud i armlængde. Og hvis det hele havde været lavet som realfilm, ville den have været for naiv. Så skulle den have været mere kompleks.

*Hvor udspiller Princess sig rent geografisk?*

– Alle steder. Med en kliché – men i den bedste forstand af ordet – er det en global film. Den kan foregå overalt. Vi har Assistens Kirkegård mellem Manhattans skyskrabere, japansk, dansk arkitektur osv. Alle baggrunde er konstrueret på grundlag af collage-agtige billeder fra en lang række byer i hele verden. Der er ganske vist ikke nogen afrikanske hytter, men hvis man ser godt efter, er der f.eks. nogle mellemøst-inspirerede farver omkring Assistens Kirkegård, inspireret af imperialistiske franske gengivelser af Marokko.

*Skyldes den globale dimension, at det er en universel historie, eller tænkte du også i et internationalt publikum?*

– Det er fordi det er en universel historie.



Kim Bodnia i *Ekko* (2007). Foto: Bjørn Bertheussen.

Men så vidste jeg jo også godt, at en af fordelene ved tegnefilm er, at de uden videre kan oversættes til en masse forskellige sprog. Så hvis det fungerede, ville filmen være let at sælge – og det var den jo også. Den gjorde præcis det, den skulle. Det var helt efter bogen: Når jeg har en vision, tænker jeg den fra starten i forhold til en bestemt platform, så den kommer ud på den bedst mulige måde.

*Nu er du jo uddannet som animationsinstruktør, så trods realfilmsekvenserne i Araki og Princess må det alligevel have været lidt af et spring, da du kastede dig ud i at lave Ekko (2007). Hvor meget erfaring havde du i grunden med personinstruktion?*

– Der er ikke særlig stor forskel på at personinstruere stemmer til en tegnefilm og så

at instruere skuespillere til en realfilm. Det handler om at skabe tryghed, så de mennesker, der spiller for dig, tror på den vision, du stiller op. Men jeg kan se, at jeg til *Ekko* manglede erfaring med praktisk 'lim', altså f.eks. gå-sekvenser fra det ene til det andet sted. Men det er der også mange andre instruktører, der ikke kan finde ud af.

*Hvordan er dit forhold til dansk film og det nationale? Identificerer du dig med betegnelsen 'dansk filminstruktør'?*

– Nej, overhovedet ikke mere. Dansk film er ligesom sejlet agterud. Jeg ved ikke, om man kan give politikerne skylden for det, men det seneste medieforlig skabte i hvert fald ikke en frugtbar grobund for at lave flere kunstneriske film i Danmark, fordi man dels lagde en langt større del af risi-



koen over på producenterne, dels gav tv-stationer det afgørende ord i forhold til, om en film overhovedet skal laves eller ej. Så ligesom Dogme genopfandt filmsproget, tror jeg, det er tid til at gøre det igen, bare på en anden måde. Udfordringen er med de nye tekniske platforme at lave noget, der er supersmukt, men ikke koster nogen penge. Det er det, det handler om. Hvis man vil lave en kunstnerisk film, skal den kunne finansieres udelukkende af DFI.

*Dansk film kritiseres jo også for at være blevet alt for populistisk ...*

– Alt for populistisk, alt for mainstream, alt for pæn. Den er blevet alt det, som den ikke skulle være, og har nu overladt scenen til nordmændene og svenskerne. Jeg har lige set en ny svensk film, *Ping Pong Kingen* (Jens Jonsson 2008), som er helt fantastisk. Og Joachim Triers norske *Reprise* (2006) er simpelthen et mesterværk. Han har sikkert set Christoffer Boes film, men det, han har oveni, er en følelsesmæssig connection til publikum. Det paradoksale er, at det norske filminstitut og den svenske filmindustri har forsøgt at lure danskerne kunsten af, og derfor har de lavet strukturer, som danskerne nu er gået væk fra. Det er helt absurd.

Men jeg gider ikke være sådan en, der sidder og klager – et af formålene med Copenhagen Bombay er, at vi vil ud af det dér helvede med hele tiden at sidde og klage over, at der ikke er nogen penge. Det gider vi ikke bruge tid på. I stedet vil vi udnytte, at vi er så glade for børne- og ungdomsting, og derigennem generere nogle rettigheder, som vi kan tjene penge på og derved opnå en vis økonomisk selvstændighed. Målet er, at vi – i alt fald op til en vis grænse – selv skal kunne komme med pengene, hvis vi vil lave kunstnerisk eksperimenterende ting. Dét er vi overho-

vedet ikke endnu, men det kommer vi. Vi investerer meget bevidst i bestemte projekter – som f.eks. *Carsten & Gitte* (2008), hvor det var vigtigt for os at nå et vist kvalitetsniveau med et produkt, der ikke er så kommercielt som det meste børneunderholdning i dag.

Vi vælter os i børnekoncepter, og vi kan sælge alt. Lige om lidt går vi også internationalt ud med dem, og så begynder rettighederne at være mange penge værd ... håber vi i hvert fald. Men det skal nok lykkes. Tænk, hvis pandaerne bliver den første danske animationsserie, der rammer amerikansk tv. Det vil da være sjovt, både kunstnerisk og forretningsmæssigt. Vi slog måske for stort et brød op til at begynde med, men efter at vi har trimmet selskabet og skåret det ned til det halve, går det rigtig godt for Copenhagen Bombay.

Den måde, man har finansieret film på de sidste atten år, er slut. Vi unge og specielt de debuterende vil aldrig kunne opnå at arbejde med produktioner, der er fuldt finansieret fra starten. Der kommer ikke flere penge til dansk film. Det er slut.

Vi havde nogle virkelig dejlige år, men nu må vi finde en ny måde at gøre det på. Det er dét, der er udfordringen, men det er jo også det, der gør det spændende. Det bliver vores bidrag til, at dansk film kan rejse sig igen.

#### Spillefilm

2006	Princess
2007	Ekko
2008	Carsten og Gittes filmballade
2009	Æblet og ormen

#### Kortfilm

2002	Araki: The Killing of a Japanese Photographer (afgangsfilmm fra Den Danske Filmskole)
------	---

#### Tv

2005	Wulffmorgenthaler
2008	Eat Shit and Die