

# »Der vil altid være brug for, at vi underholder hinanden!«

Jørgen Klubien har i næsten tyve år levet som en menneskelig boomerang, der flyver frem og tilbage over Atlanterhavet for at holde gang i to karrierer: Som musiker og som filmmager. I dette interview fortæller han Nicolas Barbano om en række af sine seneste filmprojekter, bl.a. eventyrfilmene 'James and the Giant Peach', og sætter samtidigt den amerikanske animationsindustri i perspektiv.



Jørgen Klubien og Nicolas Barbano mødes over en kop the og en båndoptager på en cafe i Richmond, hvor George Lucas i 1972 filmede 'American Graffiti' (foto: Erik Hansen).

af Nicolas Barbano

"Alle filmstudier i Hollywood er tegnefilm. Det skyldes, at disse film har så mange spin-off muligheder, såsom CD-Rom, video, tv-serier, t-shirts osv. Men jeg tror også, at mennesker får afsmag for alt for meget af det dér pakketings-halløj. Jeg har i hvert fald selv afsmag for det. Det er jo ikke dér, det kreative ligger, det er bare – franchise, ikke? Det er bare forretning!"

37-årige Jørgen Klubien snakker et veloplagt, sprudlende dansk,

krydret med Hollywood-udtryk som "deal", "spin-off", "franchise", "greenlighting" og "stockholder". Plus, at alting er "essentially" det ene eller det andet.

Han bor for tiden i Richmond, der ligger en times kørsel nord for San Francisco. Mange enlige, danske mænd emigrerede til Richmond i 1800-tallet, under The Gold Rush, så stedet er i dag nærmest en dansk koloni. Men Jørgen Klubien er nu kommet hertil for at lave animationsfilm, oprindeligt på stopmotion-

firmaet Skellington Productions (skaber af *The Nightmare Before Christmas* samt *James and the Giant Peach*), derefter på computeranimations-firmaet Pixar Animation Studios (skaber af *Toy Story*).

Også filmmogulen George Lucas bor i området. Både hans hjem og hans special effects-firma ILM ligger i nabobyen San Rafael. Det var Lucas, der via ILM skabte Pixar, og derfor ligger det her i Richmond, ikke ret langt fra Lucas. Og forøvrigt heller ikke ret langt fra fængslet San Quentin, hvor man stadigvæk udfører dødsstraffe. Lige det modsatte af Jørgen Klubiens fag, der handler og at animereFat gøre døde ting levende!

Mange herhjemme kender Jørgen Klubien bedst som musiker. Han lagde ud som trommerslager i The Pack, plus at han med benet i gips sang Kasper Windings "En tragisk komedie" i Dansk Melodi Grand Prix 1982 og Carsten Elmers "Marie" året efter.

Siden 1984 har han været forfatter og tekstforfatter i Danseorkestret, der har stået for hits som "Regndans", "Kom tilbage nu", "Vi ses igen" og "Satellit". Den seneste CD, fra 1995, hedder "Jagten på den store kærlighed". Og han har ingen planer om at opgive musikken til fordel for filmkarrieren, skønt han stort set lever af filmjobbet.

Jørgen Klubien fik sin uddannelse som grafiker på Glyptotekets Tegneskole og Skolen for Brugskunst. Under en ferietur til Amerika tog han kontakt med Walt Disney Productions, som gav ham en videre tegneuddannelse på det californiske kunstinstitut Cal Arts, kulminerende med tegnefilmlektioner på selve Disney-studierne. Han blev i 1979 Disney-studiernes første fastansatte dansker!

Hos Disney arbejdede han som "in-betweener" på spillefilmen *The Fox and the Hound* (1981), og mødte unge animatorer som Tim Burton, Henry Selick og Jeffrey Va-



Jørgen Klubien sammen med de øvrige medlemmer af Danseorkesteret (foto: Metronome-Replay).

rab, der senere skulle blive instruktør på deres egne projekter. Og han fik helte som Bill Peet og Carl Barks, legendariske skikkelser fra det tidligere personale i story-afdelingen. Disney-studiet indefra var imidlertid en desillusionerende oplevelse for alle de unge, der arbejdede der i den periode, så Klubien vendte retur til Danmark i 1980, sammen med Jeffrey Varab.

Varab, Klubien og sidstnævntes skolekammerat Jakob Stegelmann startede nu et tegnefilmstudie i en kælderbutik i Skindergade. Studiet hed Klubien & Varab, og dannede grobund for den generation af danske tegnefilmfolk, der har lavet filmene *Valhalla* (1986) og *Jungledyret* (1993), og i dag danner ryggraden i Danmarks vigtigste animationsfirma, A-Film.

Klubien var i starten med til at lave animation til *Kaptajn Klyde og hans venner vender tilbage* (1980), *Gummi Tarzan* (1981), *Pelle Haleløs* (1981) og Otto er et næsehorn (1983), plus signaturer til Stegelmanns tv-serier *Så er der tegnefilm* (brugt 1980-81) og *Så er der forfilm* (1982).

Så drog han atter til USA og arbejdede for Don Bluth på Spiel-

berg-produktionen *An American Tail* (1986). Men han brød sig ikke om ledelsen: "De er fuldstændigt sindssyge!" råber han og knalder næven i bordet, når emnet kommer på bane.

Klubien vendte derfor tilbage til Disney, den gang som rigtig animator, og arbejdede på *The Little Mermaid* (1989) samt *The Rescuers Down Under* (1990). I 1990 var Danmarks Radios programchef Mogens Vemmer i USA, mødte Jørgen Klubien og fik

ham atter til Danmark for at skabe en ny, dansk B&U-tegnefilms serie a la *Cirkeline*.

Resultatet blev *Thomas og Tim*, som Klubien baserede på sine næver af samme navn. Men han løb sur i det og fik lov at gå i utide, mod at han frasagde sig rettighederne. Projektet blev færdiglavet af Søren Tomas som en serie på seksten 10-minutters-afsnit (vist i 1993-94), og blev en pæn succes, solgt til flere lande.

Jørgen Klubien rejste atter til USA, og fik job på stopmotion-filmene *The Nightmare Before Christmas* (1993), instrueret af Henry Selick og produceret af Tim Burton.

### Græskarmænd og kæmpeskersner

– Hvordan kom du til at arbejde for Henry Selick på Skellington Productions?

– *The Nightmare Before Christmas* var både et Tim Burton-projekt og et Disney-projekt, men Disney ville ikke sende deres fastansatte tegnere op nordpå til Richmond. Så de ringede til mig i Danmark og sagde: "Hvis du nu springer på den film deroppe, så giver vi dig det grønne kort!" (en særlig arbejdstilladelse) Plus, at jeg kendte Tim Burton og Henry Selick både fra studiet og fra skolen. Så tingene passede meget godt sammen.

– Er Skellington ejet af Disney, eller hvordan?

– Skellington Productions er et selvstændigt firma, men det er Disney-betalt. Det er samme ordning, som Disney har med Pixar. Disney har mange penge, men de kan godt se, at der også bliver lavet nogle ting, som tjener penge, uden for deres eget kreative virke. Disney købte fx filmselskabet Miramax, fordi *A Room with a View* (1985) og deres andre Merchant-Ivory-film havde et meget lukrativt publikum, som Disney egentlig ikke rigtig forstod – men de kunne godt se, at Miramax havde noget kørende dér. Så de købte Miramax og lavede en deal, som sagde: Disney har ingen indflydelse på, hvad Miramax laver, blot de holder budgetterne under 25 mio. dollars. Det er Miramax, som har lavet en deal med Ole Bornedal (om den amerikanske genindspilning af *Nattevagten*), så sådan set arbejder også han for Mickey Mouse nu. Og det er Miramax, der har lavet en deal med Skellington Productions. Det vil sige, at det er stadigvæk Disneypenge, men de går gennem Miramax. Pixars deal med Disney går ud på, at når Pixar har leveret tre film, kan de gå til nogle andre, eller de kan lave en ny deal med Disney.

– Hvad lavede du på *The Nightmare Before Christmas*?

– Jeg var oprindeligt ansat til at animere Jack Skellingtons hund, Zero. Vi havde tænkt os, at den skulle være tegnet, men så lavede vi det om. Så sagde Henry: "Du er på det dér med at få Jack Skellingtons ansigt læbesynkront!" Jeg sad så sammen med (model shop supervisor) Mitch Romanowski og modelerede Jack Skellingtons ansigter til at være læbesynkrone. Men jeg endte med at storyboard.

– Er der forskel på at lave munde til en person, der synger, og til en, der siger dialog?

– Ja, vi lavede et helt sæt hoveder med neutralt ansigtsudtryk, og munde der passede til. Så lavede vi et sæt, hvor han var gal, hvor øjenbrynene er mere på dén måde. Så lavede vi et, hvor han er mere glad og smilende. Og så lavede vi et sæt ekstreme udtryk, med overraskelsesreaktioner og sådan noget. Der var over 150 forskellige hoveder til den figur, som hver animator havde liggende! De blev så via en computer synkroniseret med dialogen, sådan at animatoren bare skulle kigge på

sin liste og se, at: "Nu skal jeg bruge hoved nr. 66A, så putter jeg det på!" For det var regnet ud forinden. Så kunne han ellers koncentrere om at flytte figuren, animere blinkende øjne og sådan noget.

– Er der forskel på, hvordan munden bevæger sig, når det er Chris Sarandons dialog man hører, og når det er Danny Elfmans sange?

– Nej. Først ville Danny Elfman jo være stemmen til Jack. Han ville være skuespilleren gennem hele filmen. Vi lavede nogle tests med ham, og han var helt elendig, så det fik vi ham overtalt til ikke at gøre. Danny Elfman er en kæmpe ego-tripper. Han var svær at arbejde med på den måde, at hans sange, dem skulle vi ikke lave om på, du ved, det var bare helligt. Tim er vild med Danny Elfman, og det var meget Tim og Danny, der skabte den film, med alle dens problemer. Men det er et kæmpe arbejde at lave sådan en dukkefilm, fuldstændig vanvittigt! Hvis du så den finmekanik, der er inden i sådan en dukke, med de der små maskindele... Skellington Productions har sin egen maskinshop, hvor de står og laver miniaturesko, led og alt sådan noget.

– Er der forskel på at storyboarder en stopmotionfilm og en tegnefilm?

– Ikke rigtig. Den store forskel var, at hver tegning skulle kunne bruges direkte nede i studiet. På Disney gælder det som regel bare fortællingen. Henry ville også have kameravinklen og scenografien til at være korrekt. Vi var tre, der gik hele filmen igennem: Joe Ranft, Miguel Cachuela og mig selv. Og så havde vi Bob Pauley inde et halvt år. Hovedsageligt var vi tre-en-halv, der storyboardede hele filmen. Hvorimod på Disney, der er man som regel ti-tolv mand. Så vi havde meget med at gøre med filmens indhold, vi designede figurer, og jeg lavede bl.a. hele den sekvens, hvor de tre små fyre synger om at kidnappe julemanden.

– Stilen i *The Nightmare Before Christmas* er bl.a. præget af de meget elegante kamerabevægelser. Var det en ny dimension for dig at skulle tænke i?

– Altså, Henry er totalt bidt af filmfotografering som sprog, om jeg så må sige. Han er en eksperimenterende filmkunstner med hang til det surrealistiske. Han har lavet mange af MTVs tidlige logo'er, og er vild med Eisenstein, polske tegnefilm og gammeldags dukkefilm. Så hans stil



er sådan meget eksperimenterende, men han har egentlig ikke særlig meget sans for fortællingen og humoren. Og det var dér, hvor vi lige som skulle bidrage. Problemet var, synes jeg, at han ikke hørte nok efter vores meninger, så *The Nightmare Before Christmas* er god på én side, men mangler en lille smule "natural flow", det kan man vist rolig sige.

– Kan du præcisere, hvad du mener?

– Ja, filmen er lidt svær at sidde igennem, synes jeg. Der er 11 sange, men man er ikke rigtig emotionelt involveret i Jack Skellingtons pinser, i hans frustrationer over at være træt af den daglige rutine. Der er mange ting, som kunne have været gjort meget mere klare. Hvor man kunne have malket nogle situationer som du og jeg, som almindelige mennesker kender til. Bare det at være skoletræt eller træt af sit job, du ved, det er sådan nogle almindelige situationer, som du kan skabe humor ud af. Ved at drage paralleller til den hverdag, som man selv kender. Det hele må ikke gå op i kunst, kameravinkler, design og sådan noget, uden at der bliver fokuseret og brugt tid på sådan nogle mere almindelige ting, som almindelige mennesker reagerer på, men som Henry betragter som: "Nåh, jamen det er jo bare almindeligheder!" Han synes vist, at vi story-folk er nogle Disney-nørder. Men det handler om at blande de to ting, og det tror jeg også, der er mere af i *James and the Giant Peach*, for dér har Henry lært at, okay, måske skal vi have noget mere almindelig humor i! Han er blevet klar over, at det er dét, folk godt vil have.

*Lock, Stock & Barrel drager ud for at kidnappe Sandy Claws, en sekvens storyboardet af Jørgen Klubien til 'The Nightmare Before Christmas'.*

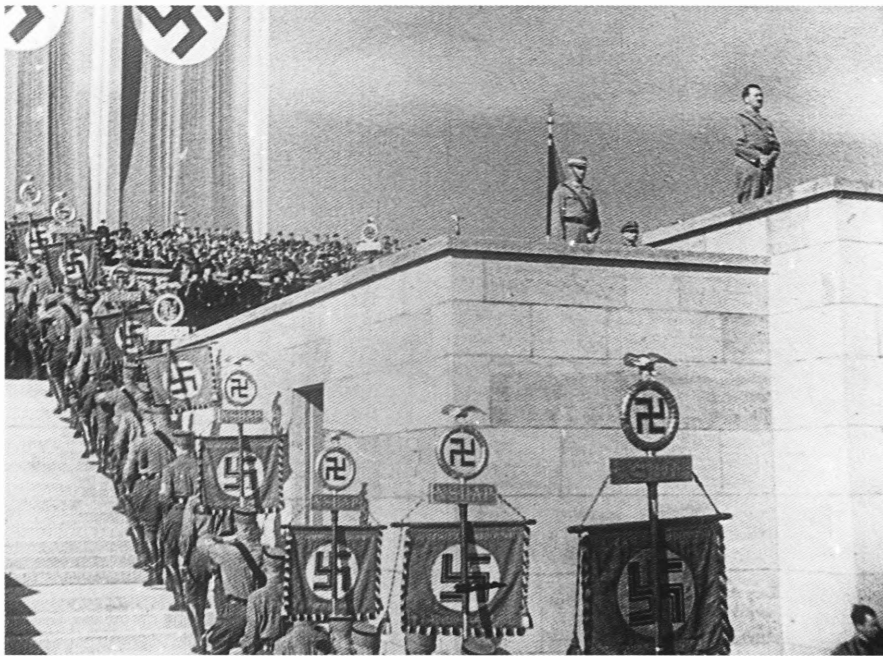
– Har du også lavet storyboards til *James and the Giant Peach*?

– Ja. Det er en utrolig blanding af teknikker, i stil med Henry Selicks MTV-logos. Første og sidste del er realfilm, altså live-action. Men hele midten, altså den længste del, går så over og bliver til dukkefilm, som en slags drøm. Men samtidigt bliver der også gjort brug af computerteknik. Når vi flyver ud over oceanet, så er det lavet som et computerhav, ikke naturalistiske bølger, men meget teatralisk. Det ser utrolig smukt ud! Henry er lidt ligesom Terry Gilliam, han kan lide, når man kan se, at det er teateragtigt. Også realfilms-afsnittens kulisser er derfor underligt *Mary Poppins*-agtige og forcerede. Det er en utroligt skæg blanding af forskellige teknikker. Han har sågar en lille drømmesekvens med flyttefilm. Der er ikke mange, der får lov at blande de her medier. De snakker allesammen nede i Los Angeles om, at de vil lave multimedie-ting, men der er ikke rigtig nogen af dem, der har fundet ud af det. Så Henry, han har fat i noget dér!

### *Heil Disney!*

– Lad os snakke lidt om *The Lion King* (1994), som jo virkelig er en af dine store, flotte credits.

– Ja, dér fik jeg virkelig succes. Jeg var netop blevet færdig med *The Nightmare Before Christmas* og skulle hjem til Danmark, men så



*"Be Prepared!", synger Scar, mens hæren af hyæner marcherer forbi nedenunder. Denne sekvens fra 'The Lion King' bygger på ide og storyboards af Jørgen Klubien, der lod sig inspirere af Leni Riefenstahls dokumentarfilm 'Triumph des Willens'.*

sagde Disney: "Kommer du ikke lige her forbi og arbejder lidt?" Jeg var kun på studiet i 2-3 måneder. De havde prøvet nogle forskellige ting med Jeremy Irons' sang "Be Prepared" (som i filmen synges af den onde løve, Scar), og den fik jeg så stukket ud. Så satte jeg mig ned og tænkte sådan logisk: "Jamen, filmen handler om en skurk, og han er ude på at overtage junglen, så han er jo bare en tyran!" Så sad jeg og tænkte lidt på Saddam Husein, og hvem man ellers kunne lade sig inspirere af. Så var det bare nærliggende at tage sådan en type som Hitler. Jeg havde lige læst om Leni Riefenstahls karriere, så jeg kiggede lidt på hendes berømte dokumentarfilm *Triumph des Willens* (1935).

– Hvordan fik du fat på den?

– Den skaffede produceren mig en kopi af. Så sad jeg og kiggede på de dér nazi-scener, med strækmarch i Nürnberg og sådan noget, hvordan Hitler står deroppe og taler. På den

måde synes jeg, det er sjovt at lave pender til virkeligheden, om det så er med en and eller en løve eller hvad fanden det er. Det er sjovt at karikere virkeligheden. Og det syntes (den tidligere Disney-chef) Jeffrey Katzenberg heldigvis også.

– Hvilke generelle problemer karakteriserer Disney-studiet i dag?

– Disney lever af at være kreative, og kreativitet er i sig selv noget med, at finde nye måder at gøre tingene på. Det bliver et problem, når de så samtidigt er nervøse for deres image og bange for nye ting, du ved: "Det har vi jo ikke prøvet før!" De har en masse bureaukrater siddende i topstillinger, folk som hovedsageligt er bussiness-uddannede og ikke tænker kreativt, som har svært ved at se værdien i noget, de ikke har set før. Og det er i det hele taget problemet med Hollywood: De fleste studiochefer er forretningsuddannede sagførere fra New York. De er udmærkede til at administrere en

formue – og de fleste studier er jo en formue på den måde, at de har gamle film, der skal distribueres, og en industri, der bare skal køre, så deres aktionærer er glade. Men de har enormt svært ved at kunne værdsætte og greenlighte et smart, nyt, spændende manuskript frem for et eller andet dødsygt, som de kender i forvejen. Og det er derfor, utroligt mange folk bliver frustrerede over at arbejde i denne industri, fordi de ikke kommer igennem med deres spændende ting.

– Jeg har hørt fra Jakob Stegelmann, at du fik problemer med Disney, fordi du kom til at udtale dig negativt om *The Little Mermaid*.

– Der skete det, at et eller andet jysk lokalblad ringede til mig, og stillede en masse spørgsmål om *The Little Mermaid*, fordi jeg havde arbejdet på den. Det var inden, at filmen var kommet til Danmark. Så sagde jeg: "Den er fin, den er sjov, og der er gang i den. Man skal bare ikke gå hen og tro, at det er H.C. Andersens historie, for der er en happy ending, og min helt personlige mening om den lille havfrue selv er, at hun er lidt "anorexic", lidt amerikaniseret, og det er vist ikke sådan, jeg selv ville have lavet hende." Jeg sagde et eller andet i den stil, sådan lidt halvdiplomatisk og alligevel give dem lidt, ikke? Så skrev de et eller andet i artiklen om, at jeg syntes, hun var en Barbie-dukke, hvilket jeg ikke mindes at have sagt. Disney i Danmark får åbenbart udklip tilsendt, så den artikel havner på det danske Disney-kontor, som, høhø, faxer til min boss i Californien og siger: (myndig, truende stemme) "Subject: Jørgen Klubien. You have an employee whom the Danish press from time to time finds interesting to interview, because of his musical career", noget i den stil. Så jeg kom ind på kontoret, og så sagde de: "Vil du ikke nok være sød at lade være med at udtale dig om vores film, inden vi har markedsført dem!" Så sagde jeg: "Jo, selvfølgelig!" Og længere var den ikke. Men det var meget sjovt at se, hvor effektive de er, der var på en eller anden måde virkelig Gestapo over det med de dér breve. Disney er jo et stort verdensfirma. Det er også en af grundene til, at jeg er glad for at være væk fra Disney-studiet nede i Burbank. Det er for bureaukratisk dernede, det er for stort, og der er efter min mening for mange kokke i køkkenet. Og

mange af kokkene er ikke engang filmuddannede!

– Deres film har succes som aldrig før, men stemningen er kan vel næppe være, som da Walt var chef?

– Disney-studiet, efter min mening, er som kejserens nye klæder. Der er en hel masse skræddere, der render rundt og syr på alt muligt usynligt tøj for at imponere hinanden. Der er masser af ambitioner om at lave noget stort, flot og imponerende, men de glemmer, at hele essensen ved at lave tegnefilm, er at have sjov med at karikere virkeligheden. Det er ligesom: Hvad bruger du en bladtegner til på Politiken? Han skal jo lave en karikatur, han skal lave en kommentar til virkeligheden. Ellers tager du et foto! Disney-cheferne har efter min mening mistet tråden med, hvad det oprindeligt var, det handlede om! De er ude på at lave live-action-film, store musicals, der kan overføres til Broadway med kostumer, så de kan have nogle kæmpe premiereparties og gå i seng med hinanden! Det minder mig lidt om romerrigets forfald. Det er meget underligt, for i min verden handler Disney om at lave nogle fede, smukke film, der appellerer til humor og almindelige familier og sådan noget. Men nu er det noget stort, ambitiøst noget med Broadway og Elton John, du ved, og det kan ikke blive fint nok. Det er sgu ikke noget for mig. Så jeg har været glad for at komme herop til Skellington og arbejde på *The Nightmare Before Christmas* og *James and the Giant Peach*, og nu er jeg så på Pixar. Og alt sammen som storyman, så det hele på en eller anden sjov måde hænger sammen.

### Computere og andet legetøj

– Føler du, at du har en større konceptuel frihed nu, hvor du laver storyboards til computerfilm, hvor alt principielt kan lade sig gøre?

– Nej, jeg er tværtimod i en lidt afventende situation, hvor jeg er spændt på at se, hvordan vores ideer bliver omformet. Jeg er ikke sikker på, at alt kan lade sig gøre lige, som man forestiller sig det. Lige nu handler det for Pixar om at finde ud af: Hvad kan vi lave i en computer? Nu har vi lavet legetøj, vi skal lave et projekt med robotter, og lige nu er vi igang med *The Bugs*, der handler om insekter. Vi skal helt ned og se verden fra et insekts synsvinkel! En masse tegnefilm er lavet fra en mus' synsvinkel, men nu skal vi



37M.2

*Jørgen Klubien: "Hele essensen ved at lave tegnefilm, er at have sjov med at karikere virkeligheden!"*

endnu længere ned. Man kan forestille sig lyset, der kommer gennem græsstrå, eller en vanddråbe set fra et insekts synsvinkel. Det tror jeg, bliver ret sjovt, for sådan en insekter verden har man vist ikke set før, med den her form for supernaturalisme.

– Hvad er det mest appellerende ved at arbejde for Pixar, i forhold til dine tidligere erfaringer?

– Pixar er en lille gruppe, og vores chef John Lasseter har en god fornemmelse for at lave en lille, charmerende historie, hvor du har nogle små situationer, som du maler ud til noget rigtig skægt, ligesom i de gamle Disneyfilm. I stedet for at have en ambition om at lægge verden ned med det helt store udstyrsstykke. *Toy Story* (1996) foregår helt essentielt i et børneværelse, det er en meget lokal, lille historie. John Lasseter er desuden totalt modsat Henry Selick, han er ligeglad med kameravinkler og sådan noget. Han har en stor, naturlig evne for at forstå, hvad der er sjovt, og hvad folk reagerer på. Det er sjovt at arbejde med ham og vise ham nogle ting, hvor han griner og synes, at det er godt. Joe Ranft og jeg har arbejdet på to film ovre hos Henry Selick, hvor vi lærte utroligt meget om kameratur og alt sådan noget, så vi

tænker meget på den måde nu. Vi har ligesom været på en ekstra lille filmskole under Henry. Så vi kommer jo her nu og føler ligesom: "Wow, John tænker jo slet ikke på dét! Man føler jo næsten, at man kan bidrage med noget nu!" Desuden er det ham, der er bossen, og når han synes, det er rigtigt, så er det rigtigt! Det skal ikke gennem 25 studiochefer. Pixar er et sted, der virkelig har tråden! John ved, hvad



*Jørgen Klubien, tegnet af John Musker (co-instruktør på bl.a. 'The Little Mermaid' og 'Aladdin').*

det handler om. Og jeg ved, hvad jeg snakker om, for jeg har arbejdet både for Don Bluth nu, og Disney i mange år. Jeg siger dig, det er svært at finde nogen, som forstår, hvad det er, det handler om. De fleste kan snakke om det, men kan ikke finde det. (pause) Det er sgu okay, egentlig, at flytte sådan rundt. Det er en masse flytteri, og det er også lidt svært at få det hele til at hænge sammen med privatlivet, når man flytter sådan rundt, fra by til by, og fra film til film. (sukker) Det har jeg i hvert fald gjort et stykke tid nu, og det er jeg også en lille smule træt af. Heroppe er der det problem, at man er sådan lidt omgivet af fagidioter. Jeg har selvfølgelig nogle gode venner, men mest i Los Angeles. Jeg har også et par stykker heroppe, men når folk flytter fra deres hjemby og kommer hertil, er det på grund af deres uddannelse eller deres arbejde. Og så bliver det meget sådan, at det mest er arbejdet, vi har til fælles. Når jeg så kommer hjem til det danske musikmiljø, så handler det pludselig om at optræde, det er nu og her og udadvendt, især i forhold til at sidde med en tegneblok.

– Kan man overhovedet som moderne animator sidde med et fast job hele livet, sådan som de gamle Disney-topfolk gjorde?

– Ja, det kan du sagtens! Jeg tror bare, det er dødsygt! Du lærer at animere i løbet af ti år, og når du kan flytte en figur rundt, så er det altså ikke sjovt længere. Når udfordringen ikke er der mere, så er det kreative jo løst. Så skal der en ny form for udfordring til! Frank Thomas og Ollie Johnston (to af Disneys "ni gamle mænd", topanimatorer fra den gyldne æra), de kunne blive ved, fordi arbejdet blev ved med at være en udfordring for dem. Men sådan en fyr som Fred Moore, der var en begavet animator, han var på flasken efter ti år, og drak sig selv ihjel. Der var masser af de store, såsom Bill Tytla, de gik døde på det. Og Ward Kimball, han gik ind i noget helt andet. Efter et vist stykke tid er det ikke sjovt længere.

– Du snakker om, at animation bør karikere virkeligheden, men handler det med computeranimation ikke i lige så høj grad om at genskabe den?

– Jo, man kan sige, at det er hele computergrafikkens virke. Det er også derfor, den kan bruges til film som *Jurassic Park* (1993), og computerteknikken som sådan kommer

til at have en stor indflydelse på spillefilmen, special effects og alt det dér. Men Pixar vil stadigvæk lave tegnefilm, i og med at vi vil karikere. *Toy Story* er en karikatur på den måde, at der jo ikke er noget legetøj, der er levende. Det gælder også vores næste film, *The Bugs*. Det kan godt være, der er nogle elementer, som kommer til at se virkelige ud. Men det er der jo også i *Bambi* (1942) og *Lady and the Tramp* (1955). Charmen ved sidstnævnte er jo, at det er en totalt medfølt kærlighedshistorie, bare set nede fra en hunds perspektiv. Alle baggrundene er forholdsvis realistisk tegnet, men filmen har et element af karikatur, idet den karikerer menneskenes verden. På samme måde karikerer *Toy Story* den menneskelige verden via jalousidramaet mellem de to stykker lejetøj. Det er dér, humoren ligger.

– Den store scene for mig var dér, hvor Buzz indser, at han er et stykke legetøj.

– Nåja, præcis! For det minder om, hvordan ens illusioner hist og her brister, når man går igennem livet. Det er sådan noget, som er skidesjovt at se, bare på en anden måde. Derfor, synes jeg, er det meget sjovere at fortælle en historie med humor end sådan straight. Meget mere effektfuldt. *Pocahontas* (1995) går fejl af det, der er ingen karikatur i den. Den har mere travlt med at få hende til at ligne Cindy Crawford og ham til at være Mel Gibson.

– Hvad er fordelene ved at arbejde med computeranimation fremfor med papir og blyant?

– Altså, jeg sidder jo stadigvæk med papir og blyant. Jeg har ikke på den måde noget med computeren at gøre. Det skægge er, at det er en frisk måde at se tingene på. Det har en underholdningsværdi i sig selv at sidde og kigge på det her tredimensionelle computerunivers. Du er ikke vant til at se det. Men jeg tror også, det er mere end blot en døgnflue. Jeg tror, at vi med computertegnefilmen kan tage hul på nogle universer, som bliver spændende, hvis tingene bliver gjort på den rigtige måde.

– Hvor mener du, at fremtiden ligger med hensyn til computeranimation? Hvordan vil mediet se ud om 100 år?

– Der er en stor interesse i at lave film, tegnefilm og anden underholdning via internet og computere. Og

teknologien er efterhånden let tilgængelig. Jeg kunne forestille mig, at computeranimation ligesom med musikken bliver mindre domineret af store firmaer. I stedet får vi så en masse små, interessante film, der vil skyde op alle mulige steder rundt om i verden. Om de så overhovedet kommer op i biografen – den eksisterer måske slet ikke, det hele bliver måske bare en del af the information highway? Egentlig synes jeg også, det er ligemeget. Der vil altid være brug for, at vi underholder hinanden. Der vil altid være brug for en god ide. Og der vil altid være brug for, at nogle mennesker helliger sig et eller andet emne hele deres liv og gør sig gode til netop dét. Dermed ikke sagt, at de er mere talentfulde end andre, det er mere et spørgsmål om at: Nå, han er blevet god til det, han kan lave min bilmotor. Sådan vil det blive ved med at være. Der vil altid være nogen, der sørger for noget underholdning til alle os andre. Det tror jeg.

– Hvad med at vende hjem til Danmark ikke bare som musiker men også som animator, og så arbejde for fx A-Film?

– Hvis jeg kom hjem og var involveret i et eller andet, så kunne jeg forestille mig, at pressen hurtigt sagde: "Jørgen Klubien, Disney og bla-bla, hjemme igen og lave tegnefilm", ikke? Det ville folkene på A-Film måske ikke synes, var så sjovt. Jeg kunne desuden godt tænke mig at lave noget selv, en eller anden spændende, personlig ting. I virkeligheden, det dér projekt på Danmarks Radio (*Thomas og Tim*), det var faktisk mægtigt godt. Det var sjovt i og med, at det var min egen ide, mine egne figurer. Og jeg arbejdede sammen med Jannie Faur-schou, som var rigtig sød. Det var bare lidt uoverskueligt, da vi kom til produktionsfasen, det må jeg inddrømme. Dér tror jeg, at jeg smed håndklædet i ringen. Men jeg har helt klart fået smag for at realisere nogle ideer selv. Jeg får jo på den måde prøvet kræfterne, hver gang jeg laver en lille storyboardsekvens, som jeg så pitcher til produceren eller instruktøren. Det er jo i virkeligheden en lille kortfilm inde i filmen, fem sammenhængende minutter baseret på ens egen ide, hvor man sidder og tænker i kameravinkler, indhold, humor og timing. Det er lidt som at instruere, så på den måde er det sgu et meget underholdende job!